

# 7 Ages

## カードリファレンス

### 6,000 YEARS OF HUMAN HISTORY

文/近藤友樹

## 帝国カード

以下にカードの具体的な帝国カードとしての評価を記します。参考にしてください。ただし、使いやすさはプレイスタイルによっても変わりますし、周囲の状況でも大きく変化しますので、あくまでも目安程度に思ってください。

帝国名の右の総合欄は、総合的に見た帝国の強さになります。発生AGEが低い帝国には割り増ししていますが、基本的には帝国のGPを獲得できる期待値の絶対評価を基にしています。AGE3以前に発生できる帝国には( )内に別の評価を付けました。前者の評価はAGE4以降も含めた全体の評価で、陳腐化しやすい帝国は低くなっていますが、後者の評価は、その発生できる下限のAGEにおいて、その帝国がどのような評価をなされるべきか、に重きを置いています。つまり、陳腐化しやすいために評価が低い帝国でも、例えばAGE2に発生させる場合にはAGE1~2に発生するような帝国とだけ比べれば評価すべき帝国は、( )内の評価が高くなっています。AGE4以降に発生させる場合やAGE4以降にも残す場合は、前者の評価、とりあえず発生させるためには後者の評価を見てください。発生AGEに条件が付いている場合は、条件が緩い場合は発生AGEに含めています。イベント欄には、そのイベントの種類とその後ろには評価、文物(Artifact)は建築物(緑)、宗教(緑)、政体(緑)、妨害(赤)、発明(青)のいずれかの種類と、その有効性を表します。5段階でAが最高評価、Eが最低評価となります。カードのデーター自体はほとんど省略していますので、実際にカードと見比べて自分なりの理解を深めていくのに役立てていただくと幸いです。

また、最大GPの数字の後ろに+が付く場合は、支配表エリアごとに1GPなどのアイコンがある場合を指しています。

また、AGE4までが長いようなプレイにおいては、この評価はあまりアテになりません。現実にGPを3~4程度稼ぐ帝国は、低いAGEにおいては主力帝国であり、安易に廃棄してはならないのはもちろんのことです。

宗教アイコンがある場合は基本的にはそれらが適用されないことを前提に評価しています。また、放置系帝国として使う場合に、ヒンズー教(Hinduism)を適用できれば十分に価値がある場合もありますが、それは度外視して評価しています。

■コマンドマガジン78号と81号では、ADG社の傑作歴史マルチプレイヤーゲーム『7 Ages』を徹底紹介しています。古代文明から現代までの時間の流れの中で、様々な民族、国家、帝国の興亡を操作しながら勝敗を競う『7 Ages』には、100枚を超える帝国カードが用意されています。このカードリファレンスは、あまりにも膨大な内容のために、本誌には掲載しきれなかった帝国カードについて、あますところなく掲載しました。本誌記事と併せ、傑作ゲーム『7 Ages』のさらなる充実したプレイのために役立つコマンドマガジン編集部

## イベント

ゲームでプレイにおいてネックになりやすいのが、やはりこのイベントでしょう。英語の理解については個人差がどうしてもあり、カード訳を首っ引きではゲームのスピードが落ちますし、しかしイベントを有効に活用できなければ片手を縛って戦っているようなものです。また、イベントの中身が分かっても、効果的な具体例がないと、結局死蔵してしまいがちでしょう。そのため、ここでは要約と共に、使用の例を示します。

カード番号順に並べると同じカードの種類同士の比較がしにくいでしょし、カードを早目に覚えるためにも同じ種類同士を固めておく方がよいと考え、イベントを以下のように種類分けしております。ただし、カードの中には複数の使い方があるものもあるので、注意が必要でしょう。

### ■アクション関係イベント

3,15,24,70,97,99

### ■帝国の発生イベント

12,35,38,40,54

### ■生産イベント

19,20,31,58,64,74,75,77,83,98,100

### ■交易イベント

10,16,36,69,82,88,108

### ■移動イベント

25,46,72,78,79,84,109

### ■戦闘イベント

4,9,14,17,27,30,52,55,56,61,66,101,102,105,106

### ■手札イベント

6,37,62,71,76,92,93,103

### ■攻撃イベント

7,13,18,21,23,26,28,34,39,42,43,44,47,59,63,65,67,68,73,86,89,90,107

### ■対抗イベント

2,5,8,41,57,60,80,110

### ■鉱山イベント

11,29,45,94,95,96

### ■GP獲得イベント

1,22,32,33,49,50,104

### ■その他のイベント

48,53,81,85,87,91

以下にイベントを種類ごとに解説します。各種別の中でアルファベット順に並べており、また右下の欄には、複数の使い方がある場合は各種類ごとに評価を付けています。意味としてはほぼ

A:死蔵してでも手札に確保し続けるべき

B:基本的には自分で確保しておきたい

C:状況に応じて交易にも使うし捨て札にもする

D:使い道は無いわけではない

E:非常に使い道が限られている  
くらいに思ってください。

### アクション関係イベント

使い方によっては非常に強力なのがこのイベントで、発生したばかりの帝国が一気に拡大できたり、または相手の妨害を行うことができます。手札のこの種類のイベントがある際には、最初にこれらのイベントの活用をみながらアクション・マーカーを選ぶべきなのは言うまでもありません。

### 帝国の発生イベント

帝国を発生させてGPを稼ぐのが最も基本であるために、帝国の発生に絡めるイベントはどれも強力なものが多いといえましょう。特にNo.40流星(Shooting Star)は常に、捨て札にあるのか、手札にある可能性があるのか、または確実に誰かの手札にあるのか、といったところを抑えておくべきでしょう。

### 生産イベント

生産(Production)アクション時にプレイするイベントです。どちらかといえば前半から中盤にかけて威力を発揮するイベントで、発明が増えてきて帝国の収入が飛躍的に上昇した後ではやや効果が薄れます。

また、帝国の発生直後には非常に助けになるはずで、これらの生産イベントを持っているかどうかで選ぶ帝国が変わってくるはずで、よい生産イベントを持っているれば、より中央で勝負ができるでしょう。

### 交易イベント

交易(Trade and Progress)アクション時にプレイするイベントです。交易の支援や妨害を行うイベントですが、交易は優先度が低い場合が多いので、相対的な評価は落ちるでしょう。しかしながら便利なイベントも多いので、これらのイベントを理由に交易をおこなってみても損にはならないでしょう。本来はもっと評価されてよいイベントかもしれません。自分の帝国が交易勝負に出るべき帝国を含む場合や、上位プレイヤーが頻繁に交易を行っている場合、1段階、場合によっては2段階ほど評価を引

き上げて考えるべきでしょう。

### 移動イベント

帝国の初期の拡大または他の帝国のとの大規模な戦争には便利なカードが多いといえます。兵力の集結などには大いに役立つでしょう。安定した帝国や拡張系でない帝国にはあまり意味が無いので、帝国を選ぶとっていいでしょう。拡張系の帝国を持つ場合や発生直後の帝国を持つ場合は、評価を少し上げて考えてください。

### 戦闘イベント

攻撃イベントに次いで数が多いグループで、勝敗を左右するものからほとんど意味が無いようなイベントまで様々です。

戦闘イベントは積極的に他のプレイヤー同士の間にもプレイし上位プレイヤーの思惑を外させるのも手です。自分に関わらない部分で貴重な対抗イベントを使わせたならば、それだけでも大きな戦果です。

戦闘イベントの評価は、攻防共に使えるイベントは高くなっていますが、攻撃用のみのは、どの帝国にも必要なわけではないので、やや低めに付けています。

### 手札イベント

ここでは、「手札の交換 (Destiny)」アクション時のものだけでなく、手札の増減に関するイベントを扱います。

いわゆるカード・ドリブン・システムのゲームではありませんが、手札の価値はそれに優るとも劣らないだけに、手札の質と量は勝敗を左右します。そのために、直接的には効果が無いものの、よりよいイベントを入手、またはその確率を上げたり、または相手の手札を悪化させるのは間接的な非常に大きな意味を持ちます。

### 攻撃イベント

最も多いイベントのグループがこの攻撃イベントです。全て「内政 (Civilise)」アクションにおいてプレイするもので、対抗イベントが出に限りはかなりの打撃を与えるものから、組み合わせれば非常に効果があるもの、またはちょっとした打撃しか与えられないもの、と非常に様々なイベントがあります。

これらのイベントを選択ルールでレンジ制限をルールもありますが、使用しないことを強く推奨します。そのルールをいれると、1位のプレイヤーが走るのを止めるのが困難になり、順位が固定されやすくなるからです。

### 対抗イベント

イベントに攻撃は非常に強力なので、それを防ぐためにも対抗イベントを保持しておくのは、特に上位プレイヤーには必須になります。逆に下位プレイヤーはいかに攻撃を集中して飽和攻撃を共同して行うかが鍵になるでしょう。

ここでは、便宜上相手のプレイを即座に打ち消すイベントのみでなく、プレイの結果起こったマイナスのものを打ち消すイベントも含めてあります。前者のイベントは、対抗すべきイベントがプレイされた場合はいつでもプレイ可能で、後者は通常通り「内政 (Civilise)」でのプレイとなります。

### 鉱山イベント

恐らく全てのプレイヤーにとって常に歓迎すべきイベントといえるでしょう。どのイベントも対象の帝国の「内政 (Civilise)」アクション時にプレイした場合とそれ以外では倍の収入の違いがあります。

これらのイベントは他のプレイヤーの帝国にも行えますので、交渉道具にも使えます。

### GP獲得イベント

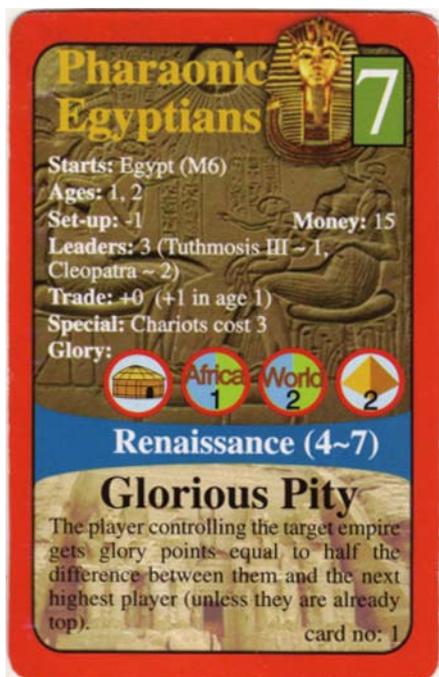
当然ながら勝利条件はただ一つGPの獲得ですので、GPに直接影響を与えることができるこれらのイベントは魅力的であるのは確かです。GPは「本拠地」アイコンによるものと自発的に「ワイルド (Wild)」アクションを使って2つの帝国に同じアクションを使わない限りはGPは決して減らないので、GPを現実的に奪うのは大きな手です。ただし、イベントは全て一時的なものなので、帝国のGP獲得のための力を付ける方が優るかもしれません。

### その他のイベント

上記に当てはまらないイベントはここに収録。

## 1. 王政エジプト

|          |                              |                |
|----------|------------------------------|----------------|
| No. 1    | 王政エジプト (Pharaonic Egyptians) | 総合: B (A)      |
| AGE: 1~2 | 地域: 北アフリカ                    | 系統: 拡張・内政系育成国家 |
| GP獲得イベント | 栄光ある同情 (Glorious Pity)       | 総合: C          |



### 【国家】

AGE1で登場できる国家としては最高の最大6GP獲得可能な帝国ですが、肥沃な中東に打って出るのは危険で、隣のPalestineに首都防衛の緩衝地帯として出て行く程度でしょう。[World]アイコンは当然アフリカで達成すべきですが、首都が襲われやすいので、急激な発展は禁物です。

この帝国は、[文物]アイコンがあるので、ある程度のエリアを持ったらむしろ補助帝国を目指していくのが手になります。その場合は無理に進歩させずに建築物で文物を稼ぎにいけばよいでしょう。ただし、襲われやすいので、AGE3のレベル12の重歩兵が生産可能な辺りまでは行く方がよいようです。拡張系としてプレイした場合、海陸の十字路である首都の脆弱さが問題となります。交易で進歩レベルを上げないと、拡張系としては陳腐化が早いでしょう。

### 【イベント】

「内政」アクション時にプレイします。GPにおいて1つ上位のプレイヤーとの差の半分だけGPを獲得できます。自分が2位で1位と離れてしまっている場合や、下位グループで上位グループと差が出た場合にプレイすると効果があります。

また、逆に離されている下位プレイヤーにこれをプレイすることを条件にして上位プレイヤーの攻撃に強力をもちかけたり、何らかの交換条件を持ち出すのも有り得るでしょう。

## 2. シュメール

|        |                     |                  |
|--------|---------------------|------------------|
| No. 2  | シュメール (Sumerians)   | 総合: B (A)        |
| AGE: 1 | 地域: 中東              | 系統: 内政系促成国家      |
| 対抗イベント | Vital Heir (重要な後継者) | 総合: B (対抗B、その他C) |



### 【国家】

最大GPが5+で、麦は発生エリアに加えてインドとエジプトにあります。どちらかが限定的な期間で奪えるかもしれない程度でしょう。基本的には本拠地とその周辺を防衛用に固め、海軍でインドの麦などを狙いにいけるようにしておき、あとは交易で進歩レベルを上げることになります。版図の拡大は必要なく、ひたすら進歩レベルを上げてさえいけば4GPは確実なおいしい国家の一つです。ただし、前半の中東は多くの帝国が発生できるので、その分がマイナスです。

### 【イベント】

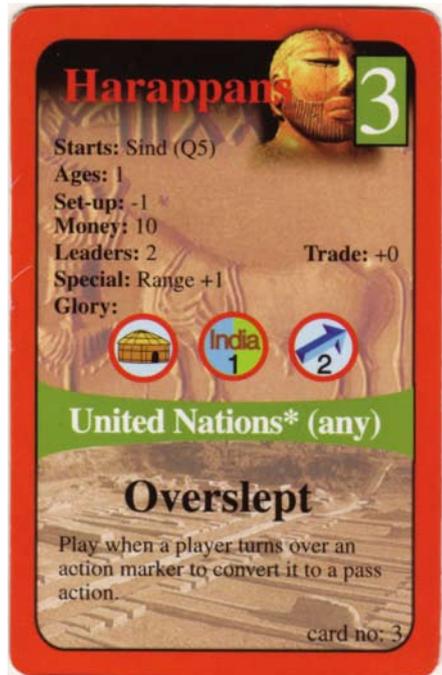
「No.67内戦」「No.34帝国の崩壊」「No.28帝国の分裂」「No.65新王朝」「No.26叛乱」「No.40流星」がプレイされたら直ちにそれを無効にします。

または、対象の帝国の全ての都市のレベルをAGEの制限を越えない限り1段階上げられます。

「No.80叛乱の挫折」と比べて「No.90,107蜂起」の対抗イベントでないだけ劣りますが、その代わりに都市レベルを上げることができる選択が加わっています。どちらにしる主に対抗カードとして保持しておくべきでしょう。

### 3. ハラッパー

|             |                   |             |
|-------------|-------------------|-------------|
| No. 3       | ハラッパー (Harappans) | 総合: C (B)   |
| AGE: 1      | 地域: インド           | 系統: 内政系促成国家 |
| アクション関係イベント | Overslept (寝坊)    | 総合: C       |



#### 【国家】

シュメールと似ていますが、こちらは[インド]アイコンでの1GPを見込んで4GPが獲得できそうです。ただし、インドで対抗する帝国が出た場合は、最大で3GPにまで落ちるので、やや価値は落ちるでしょう。

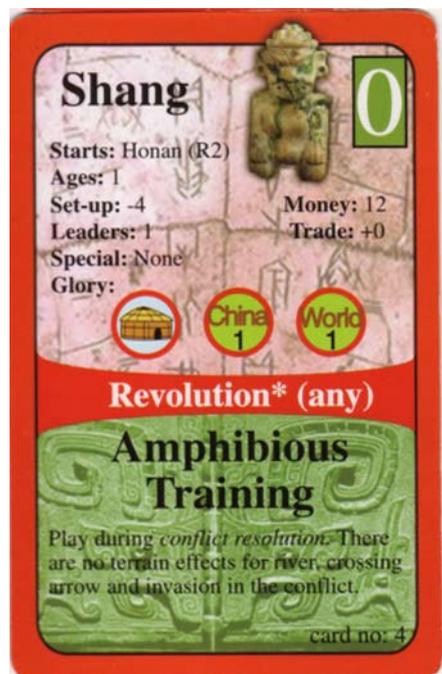
#### 【イベント】

プレイヤーがアクションを空けた瞬間に使い、そのアクションをパスにします。

または「生産」や「移動」を妨げて攻撃や防衛に役立てるのが「よくある使い方」です。帝国の発生]を遅らせるのも頻出しますが、発生する帝国を見てから使うことはできないのに注意してください。

### 4. 商王朝

|        |                            |             |
|--------|----------------------------|-------------|
| No. 4  | 商王朝 (Shang)                | 総合: E (D)   |
| AGE: 1 | 地域: インド                    | 系統: 拡張系促成国家 |
| 戦闘イベント | Amphibious Training (上陸訓練) | 総合: E       |



#### 【国家】

日本では殷王朝でおなじみでしょう。AGE1だから意味がある帝国で、AGE2になったらさっさと廃棄したい帝国の一つです。最大で3GPでは、仮に育てても、他の中国の王朝の発生を妨害するくらいで、中盤以降は付いていけません。史実でも黄河周辺のみを押さえていた古代王朝であり、あまりこだわることも無いでしょう。

#### 【イベント】

対象の戦闘において、防御側に追加される渡河 (+1) 及び上陸 (+2) の修正を無効にします。

「No.105山岳訓練」よりも汎用的に使えますが、効果はさほどではありません。ちょうどあれば使う、または他のプレイヤーの戦闘に使うて介入する、程度で十分でしょう。

## 5. ヘレニズム期ギリシア

|        |                              |             |
|--------|------------------------------|-------------|
| No. 5  | ヘレニズム期ギリシア (Hellenic Greeks) | 総合: B (A)   |
| AGE: 2 | 地域: 地中海                      | 系統: 内政系海洋国家 |
| 対抗イベント | Bad Augury (悪い占い)            | 総合: A       |



### 【国家】

序盤ではかなり優秀な国家で、交易修正のおかげ陳腐化も防げるでしょう。ただし、陸上からのマケドニアなどからの襲撃には備えておかねばならず、まずは海を中心に収益の基盤を作り、防衛力を高めるべきかもしれません。火山も怖いところなので、建築物を複数出すための支配エリア確保のためにも、西アフリカなどに支配を作るべきでしょう。また進歩レベルを上げて発明で稼ぐのも大きな手です。うまく中盤を乗り切れば、本格帝国に劣らない5~6GPを獲得し続けられるでしょうが、攻撃イベントには弱い国です。

### 【イベント】

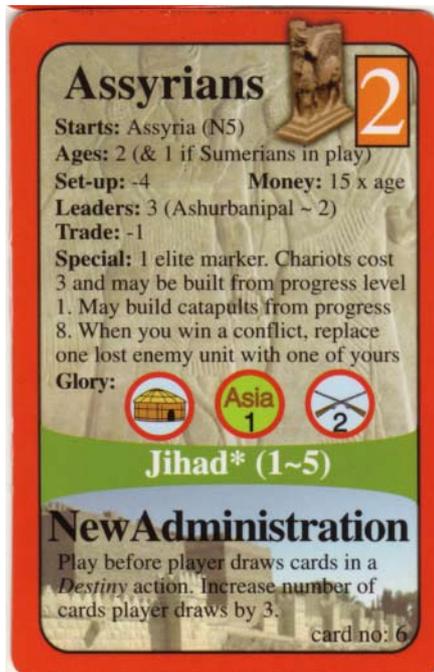
ある意味では最重要のイベントといつてよいでしょう。全てのイベントを無効にできるために、他のプレイヤーからの攻撃イベントや戦闘イベントなどを打ち消すのみならず、上位プレイヤーを攻撃する際にそのプレイヤーの対抗イベントをさらに打ち消して攻撃を有効にしてしまうような攻撃支援の効果もあります。上位プレイヤーならずとも手札にはなるべく長く保持し、上位プレイヤーの手に渡りにくくするべきでしょう。

また、Reリーダーがいる場合や、「No.37,92大臣」イベントなどでも最優先で回収すべきイベントです。

あまりに重要なイベントなので、高いAGEが必要な文物としてはともかく、帝国カードとしての使用頻度が低くなるのは仕方が無いことでしょう。

## 6. アッシリア

|        |                          |             |
|--------|--------------------------|-------------|
| No. 6  | アッシリア (Assyrians)        | 総合: B (B)   |
| 地域: 中東 | AGE: 2                   | 系統: 襲撃系促成国家 |
| 手札イベント | 新政府 (New Administration) | 総合: A       |



### 【国家】

AGE2で発生ならば所持金30で始められる上に、チャリオットが安く生産でき、かつAGE2で開始ならばAdリーダーでさらにコストが減るため、大量のユニットがいきなり揃う強力な国です。しかもそのリーダーにはStも付いているため、あっという間に拡張できるでしょう。戦闘国家としてかなり優秀な国です。最高進歩レベルの帝国が12以上の時に出すべきでしょう。この国がやらなければならないのは、交易かSCリーダーを持ち、進歩レベル17までいくことでしょう。これにより、陸軍ユニット数は最大になるので、[アジア]アイコンを使わなくても3GPを稼げます。そのために、薄い色のユニットを使って質より量でいくべきでしょう。陳腐化は避けられませんが、仮にSCリーダーを引くことができれば、襲撃系国家として他のプレイヤーを妨害したり、強力な軍隊で一定エリアを保持すればいいので、放置系支援帝国として振舞うこともできるでしょう。

### 【イベント】

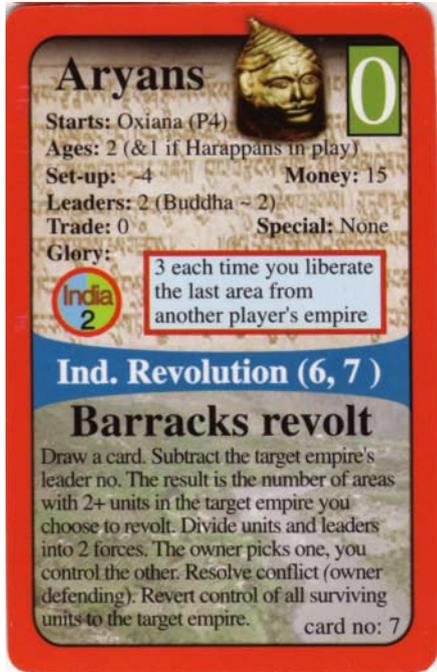
対象の帝国が「手札の入れ替え」アクション時に山札からカードを引く前にプレイして、引くことのできる枚数を3枚足します。

実質9枚になるまでカードが引けるようになるイベントで、同時に一時的にしろ9枚を保持できるのは非常に大きな効果を持ちます。勝負どころでこのイベントが出れば、それが大きな勝因となる場合も多いでしょう。

また、Reリーダーを組み合わせると、かなり深い場所から捨て札を持ってこることができるでしょう。

## 7. アーリア人

|        |                         |             |
|--------|-------------------------|-------------|
| No. 7  | アーリア人 (Aryans)          | 総合: D (C)   |
| AGE: 2 | 地域: 中央アジア               | 系統: 放置系移動国家 |
| 攻撃イベント | Barracks revolt (兵舎の叛乱) | 総合: D       |



### 【国家】

[インド:2] アイコンなので、インドへ入り、もしもそこに既存の帝国があれば潰していくべきで、別の方向にある弱小帝国を潰しに行くのは効率がよくありません。どちらにしろ、帝国の価値としてはあまり高くありません。インドに入って滅ぼされるまでは2GPを得ながら放置系支援帝国とすることが現実的でしょう。

### 【イベント】

山札から1枚を引き、そこから対象の帝国のリーダー値を引き、出た数字分だけその対象の帝国の2つ以上のユニットがいるエリアを指定します。それらのエリアで各々2つのグループにリーダーとユニットを分けます。帝国の持ち主が好きな方を選び、カードをプレイしたプレイヤーがもう片方を取ってそれぞれのエリアで戦闘を行います。この場合、持ち主の側が防御側の恩恵を受けます。結果に関わらず、生き残ったユニットは全てもとの持ち主の元に戻ります。

ハイスタックがいくつかある帝国で行なうのが有効でしょう。また、リーダーが集

中している場合なども効果が大きいといえます。

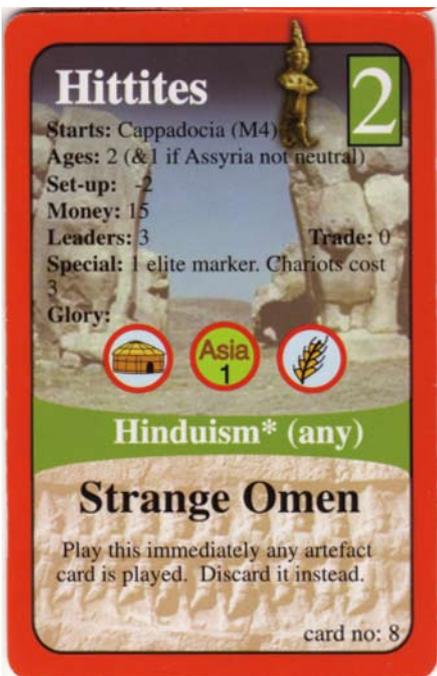
2つのグループに分ける際には、前衛向きのユニットと後衛向きのユニットとで分けるのがコツで、生き残ったエリアのユニットの構成をアンバランスにすることができます。

一方でこれを受けた帝国は、可能ならば退却によって戦闘を終わらせる方が、むしろ自分の選んだ側が勝利するよりも戦力の温存になるでしょう。

兵力を減殺させることはできますが、支配エリア数は基本的に変わらないために、致命傷にはならないでしょう。

## 8. ヒッタイト

|        |                      |             |
|--------|----------------------|-------------|
| No. 8  | ヒッタイト (Hittites)     | 総合: E (D)   |
| AGE: 2 | 地域: 中東               | 系統: 拡張系育成国家 |
| 対抗イベント | Strange Omen (奇妙な兆し) |             |



### 【国家】

発生エリアからは間に海エリアがあるものも含めて2エリア先に3つの小麦エリアがありますが、一時的に奪取できて1箇所程度でしょう。[本拠地]アイコンがあるために、移動もできず、結局はあまり効率のよい帝国とはいえないでしょう。他の中東の帝国を妨害する程度の意味しかありません。

### 【イベント】

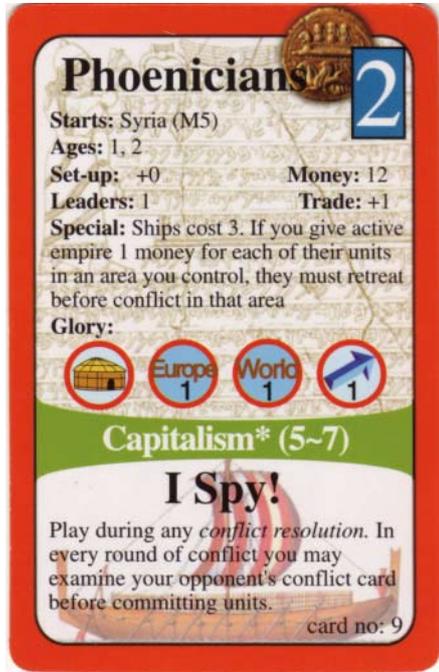
文物 (Artefact) がプレイされた際にそれを無効にします。この種のイベントはこれしかないのも、貴重なイベントであるのは確かです。しかしながら、自分に弊害がある文物は少ないので、その意味では評価が分かれるでしょう。

宗教アイコンがある帝国が存在する場合には、優先して保持しておく方がよいでしょう。また、自分に宗教がついている帝国がある場合なども要注意です。また、自分が宗教アイコンを持つ帝国を持っている場合に、他のプレイヤーから別の宗教を付けられてしまうこともよくあるので、その防御にもなります。

また、似たような効果ですが、「No.68,73 混沌」は過去にプレイされた文物を除去できるものの、発明などの進歩レベトラックに置かれるものは除去できないので、後半により重要になるでしょう。

## 9. フェニキア人

|          |                     |             |
|----------|---------------------|-------------|
| No. 9    | フェニキア人(Phoenicians) | 総合:E (C)    |
| AGE: 1~2 | 地域: 中東              | 系統: 拡張系海洋国家 |
| 戦闘イベント   | I Spy! (偵察)         | 総合:D        |



### 【国家】

序盤は海洋国家が少ないのですが、ミノアやAGE2以降の海洋国家ができると陳腐化してしまいやすい帝国です。また、進歩レベルも競合帝国がいると交易+1修正はあるものの数値が1では使いづらいといえます。さらに、首都の場所が悪く、武力で滅亡しやすいのも難点です。長く生き残る帝国ではないでしょう。

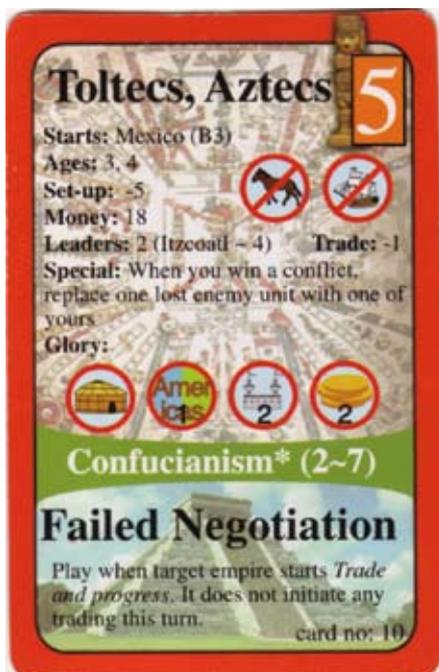
### 【イベント】

戦闘においては汎用的に使えるカードです。その戦闘の全てのラウンドで、戦闘時に判定に使うカードの数値の内容を相手のものも見るすることができます。

限定的な効果でしかありませんが、捨て駒を行うのかそうでないかの判断が付けやすくなりますので、大軍の側が紛れを無くすのには有効なカードです。

## 10. トルテカ・アステカ文明

|          |                              |             |
|----------|------------------------------|-------------|
| No. 10   | トルテカ・アステカ文明(Toltecs, Aztecs) | 総合:B (B)    |
| AGE: 3~4 | 地域: 中南米                      | 系統: 内政系育成国家 |
| 交易イベント   | Failed Negotiation (交易の失敗)   | 総合:D        |



### 【国家】

アメリカの帝国としてはGPアイコンには恵まれている国家で、6GPを獲得するのも難しくありません。基本は平原に出て内政で都市化を進め、その上で生産を使って所持金を上げることでしょう。また、他の帝国が無警戒で薄く拡げている場合には、特別ルールもあるので襲撃して勢力拡大のチャンスでしょう。しかしながら、逆に襲撃される立場に回ると弱く、プレイヤーが上位にいる場合は危険です。プレイヤーが下位にいるならば、目標にされるべきではありませんので、逆転のための基礎GP獲得源として有効な帝国です。交易は苦手なので、都市レベル5で出せるように、できたら最先進の帝国の進歩レベルが27以上の時に出したいものですが、逆にAGE2になるように進歩レベル18の時に出して、建築物の空中庭園(Hanging Garden)を使うのも一つの手です。

### 【イベント】

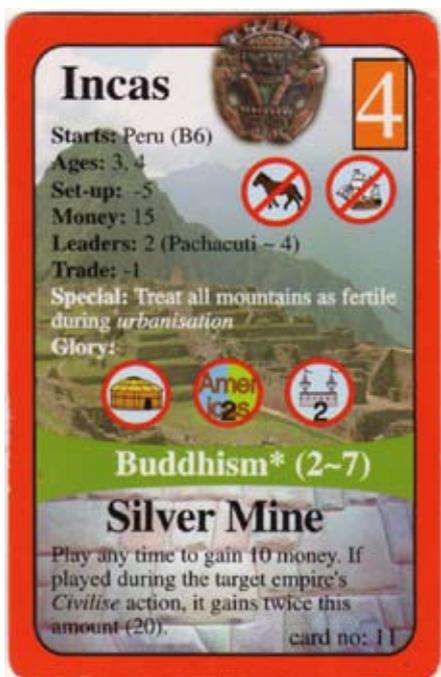
対象の帝国が交易アクションを行う時、その帝国はこのターンは一切の交易を行えなくなります。

「No.108袋小路」に似ていますが、こちらは進歩レベルの上昇を防ぎたい対象の帝国が交易を成功するか失敗するか分からない段階でプレイする必要があります。しかしながら、カードの交換や、対象の帝国が負けた場合の交易相手の帝国の進歩レベルの上昇も防げます。

手順上、交易相手を見てからこのイベントをプレイすることはできません。

## 11. インカ帝国

|         |                  |            |
|---------|------------------|------------|
| No. 11  | インカ帝国(Incas)     | 総合:A (A)   |
| AGE:3~4 | 地域:中南米           | 系統:放置系育成国家 |
| 鉱山イベント  | Silver Mine (銀山) | 総合:B       |



### 【国家】

AGE3から出る帝国の中ではかなり優秀な帝国です。本格帝国としては力不足ですが、山岳を中心に広がれば防御力が高いため、イベント以外からの攻撃には強く、また発生する周囲の帝国も少ないので、武力での攻撃にはかなり強いといえます。

この帝国は、最初に山岳を中心に広がった後は、特別ルールで山岳でも都市化が早いので、それを活かして早々に都市化してしまい、後はひたすら手札の入れ替えに使用えば問題ないでしょう。建築物の空中庭園(Hanging Garden)と相性がよいのはもちろんで、手札交換を進めることは、それを獲得しやすくすることでもあります。進歩レベルによる手札上限の選択ルールを入れない限りは、AGE2の暗黒時代にわざと留まり、空中庭園を維持すると、本格帝国並みのGP収入になるでしょう。Wildをわざと使って強引に留まる手も知っておくべきです。

逆に、この帝国に対しては、わざと交易で負けて進歩レベルを進ませしまうのが対抗策になるでしょう。

### 【イベント】

対象の帝国の「内政」時ならば所持金を20、それ以外ならば10を増やします。

「No.11 インカ帝国」はかなり優秀な帝国ですが、「No.45 エチオピア」は微妙な評価でしょう。文物は共に宗教ですが、「仏教」は罰則が無い宗教で、「キリスト教」はGPアイコンを持つ帝国があります。

## 12. ローマ

|           |                     |            |
|-----------|---------------------|------------|
| No. 12    | ローマ(Romans)         | 総合:A (A)   |
| AGE:2     | 地域:イタリア             | 系統:拡張系育成国家 |
| 帝国の発生イベント | Time Ripple (時のさざ波) | 総合:C       |



### 【国家】

前半の最強国家で、小麦を除いて最大GP6というのは、後半の本格帝国にも優るとも劣らない第1級アイコンです。実は小麦エリアが周囲にないため、史実どおりエジプトで稼げるかどうか、ということですが、実はローマが陳腐化を防いでいる要因でもあります。つまり、交易+1修正を生かして進歩を主導していたならば、AGE5において森の小麦が活性化しますので、ヨーロッパ中央部の小麦地帯が一気にローマにとってのGP源になります。仮にローマに誰も手を触れずにAGE5にまでなったならば、最大で5個、エジプトとイギリスを含めれば7個の小麦があります。

ローマは強力なリーダーが2人いるので、AGE2の間は無敵でしょう。しかしながら、有名リーダーがいなくなるAGE3以降へローマは進歩すべきか迷うでしょう。収益力さえあれば本格帝国に対抗できる兵力は集められますし、[ヨーロッパ]1位にこだわって広げずとも、アイコン値3なので2位狙いで文物アイコンを活かして、ついでにSCリーダーを引きに行けば、陳腐化はしにくいです。

これだけの帝国なので、最も怖いのはイベントの標的になることで、特にNo.65 New Dynasty(新王朝)による乗っ取りを最も警戒しなければならないでしょう。

また、CisalpineだけはNo.44イタリアによって後継者帝国の対象になりますので、Age4になったらそこに置く兵力は最小限にとどめなければなりません。

### 【イベント】

帝国の発生するAGEを±1できます。そのために、通常よりも早く強力な帝国が発生できたりします。

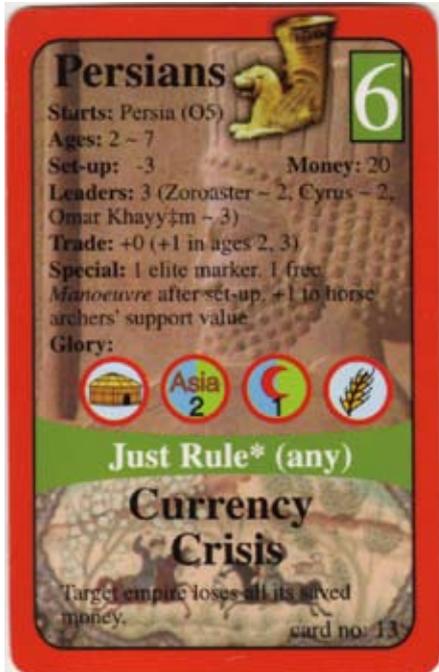
ただし、有力な帝国のいくつかは、リーダーや生産できるユニットの種類、または初期の所持金の変動する場合などで、早く出てもあまり意味が無い場合があります。例えばNo.33 ドイツなどは、所持金がAGE×5ですから、AGE2で発生しても所持金10では弱小帝国としかいえません。また、No.37 イングランドなども、海外植民地を取りに行くためには帆船がないと困難ですし、既存の海洋国家に対していきなり帆船を作ることで海軍ユニットの数などでも有利にたつべきがAGE3で出ても威力も半減です。もちろん、No.29 近代中国やNo.50 アメリカ合衆国はAGE4で出せるならば出したところでしょう。

基本的に、AGE4以降で活躍させるべき帝国を無理してAGE3で出すのは、あまりいい手ではありません。暗黒時代が多く、進歩に取り残されて陳腐化してしまう可能性があるからです。AGE5の帝国をAGE4で出したり、AGE3の帝国をAGE2で出すのは十分ありえる選択でしょう。

変わったところではAGE3までの帝国をAGE4でも出すという手で、後継者帝国の兼ね合いの場合や、僻地の帝国で他に適当な帝国がない、などの場合は大いに考えられます。

## 13. ペルシャ帝国

|          |                        |             |
|----------|------------------------|-------------|
| No. 13   | ペルシャ帝国 (Persians)      | 総合: C (B)   |
| AGE: 2~7 | 地域: 中東                 | 系統: 拡張型育成国家 |
| 攻撃イベント   | Currency Crisis (通貨危機) | 総合: C       |



### 【国家】

肝心のGPアイコンが今ひとつつながり残念な帝国です。エジプトにも足を伸ばして〔小麦〕アイコンで2GPを取りにいかないと難しいでしょう。アッシリアが最大の脅威であることが多くなりそうですので、AGE2に出すのはその意味で危険といえます。しかしながらAGE3において有名なSCリーダーが使えるので、本格帝国にはなれませんが、古代帝国として補助にはなるでしょう。ただし、〔アジア〕アイコンでGPが取れないならば、廃棄すべきでしょう。

### 【イベント】

帝国の貯金を全て失わせます。〔所持金〕アイコンがある帝国には厳しいイベントといえましょう。

しかしながら、致命傷を与えるわけではありません。

## 14. ケルト族・ゴール族

|          |                          |                |
|----------|--------------------------|----------------|
| No. 14   | ケルト族・ゴール族 (Celts, Gauls) | 総合: D (B)      |
| AGE: 1~2 | 地域: ヨーロッパ                | 系統: 拡張・襲撃系拡張国家 |
| 戦闘イベント   | Deserter (脱走兵)           | 総合: B          |



### 【国家】

AGE2までは蛮族ですが、エリアを空にできないので、むしろヨーロッパで3GPを稼ぎにでるべきでしょう。ケルトがここで勢力を張れば、他の勢力がヨーロッパで発生させるのにも妨害になります。ただし、後半まで生き残らせるべき帝国ではないので、進歩レベルを積極的に上げに行く必要はないでしょう。

ただし、首都がないという蛮族の特性が逆に痛点がないという特長にもなります。

一度大国化してしまえば、〔Europe〕アイコンを維持するのは難しくありません。政体の〔Democracy〕なども相性がよいといえましょう。その意味で、ゲーム開始直後やヨーロッパが空白の場合は非常にお勧めの帝国です。

### 【イベント】

対象の帝国はその戦闘の各ラウンドにおいて、相手の参加ユニットを決める前に先に参加ユニットを決めて明らかにしなければなりません。

かなりの痛手で、戦闘の勝敗のみならず、ユニットも大量に失うことが多いはずで、戦闘に使うカードの値は見せなくてもよいので最終的な戦闘値は不確定ではありますが、容易に計算されるでしょう。

ただし、「No.52突撃」などのイベントがあると計算は崩れます。特に上位プレイヤーがこのイベントを活用している時などは、戦闘に参加していないプレイヤーは介入を考えるべきでしょう。

## 15. マケドニア帝国

|             |                            |            |
|-------------|----------------------------|------------|
| No. 15      | マケドニア帝国 (Macedonians)      | 総合:C (B)   |
| AGE:2       | 地域:南ヨーロッパ                  | 系統:拡張系育成国家 |
| アクション関係イベント | Rare Conjunction (偶然に次ぐ偶然) | 総合:A       |



### 【国家】

史実どおり AGE2においては強力で中東へ乗り込むことも可能ですが、中東に発生する帝国が多い上に〔本拠地〕アイコンがあるために全兵力をアジアに持っていけないので、拡張後の維持が難しい帝国なのは史実どおりです。アジアにいかなくても〔World:2〕アイコンに頼ることになりますが、それでは2級帝国としかいえませんが、そのために、扱いが難しい国で、史実よりも海軍もうまく活用しなければならないでしょう。

### 【イベント】

対象の帝国がアクションを終了した瞬間にプレイし、もう1つ任意の好きなアクションを行わせることができます。

最も基本的な使い方は、「移動」アクションを行って帝国を薄く広げてすぐに「生産」アクションで厚みをますことでしょう。

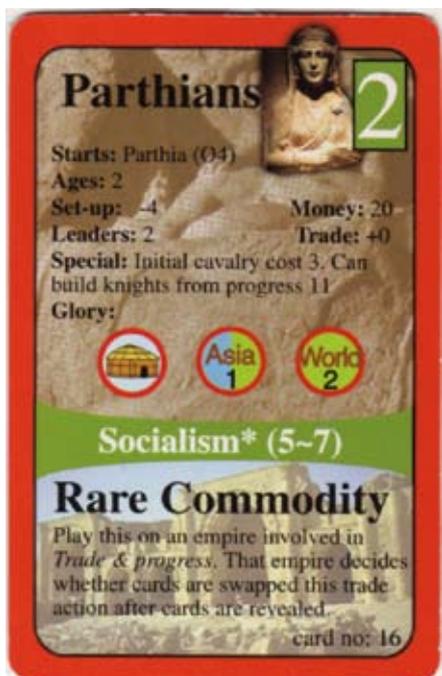
また、「内政」アクションで手札を大量消費した後に「手札交換」アクションで手札を補充するのも上位にいる場合は有効な手です。

「帝国の発生」後に「移動」を行ったり、「移動」の後にさらに「移動」を行う、などの組み合わせもかなり有効だといえましょう。

ただし、同一の帝国のアクションである関係上、「帝国の廃棄」後に「帝国の発生」ということはできません。

## 16. パルティア王国

|        |                        |            |
|--------|------------------------|------------|
| No. 16 | パルティア王国 (Parthians)    | 総合:D (D)   |
| 地域:中東  | AGE:2                  | 系統:拡張系育成国家 |
| 交易イベント | Rare Commodity (珍しい商品) | 総合:D       |



### 【国家】

進歩レベル11以上ならば本来進歩レベル17の騎士が初期コスト3で生産できるため、アッシリアにも対抗できる強力な帝国です。ただし、後半ではこのGPアイコンでは陳腐化必至であるために、騎士を生産するために無理して進歩レベルを上げる必要も無いので、後半は廃棄することを考えるべきでしょう。

### 【イベント】

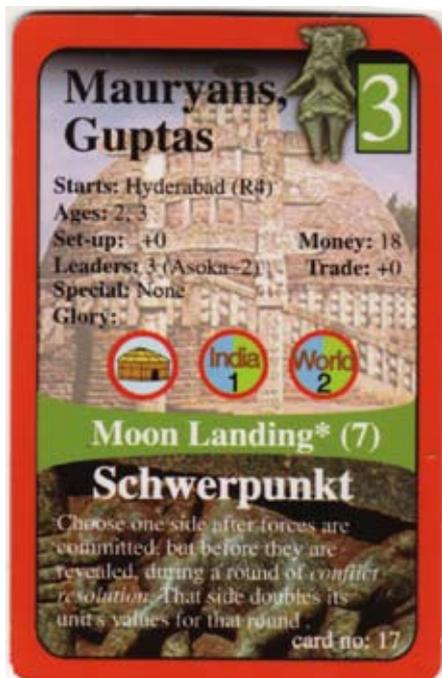
交易の際に、通常は互いに出したカードを交換しますが、その交換をさせずに、互いに自分のカードを手札に戻すのか、そのまま交換するのかを対象の帝国は決められません。

手順上、互いにカードを表にした後でも出せません。ただし、対象の帝国は交換しないことを強制されません。

自分の帝国に対して使うのが基本で、重要な数値の高いカードを交易に使うって勝利し、そのままカードは手元に引き取るために使うべきでしょう。

## 17. マウリア朝・グプタ朝

|         |                              |            |
|---------|------------------------------|------------|
| No. 17  | マウリア朝・グプタ朝(Mauryans, Guptas) | 総合:C (C)   |
| AGE:2~3 | 地域:インド                       | 系統:拡張系促成国家 |
| イベント    | Schwerpunkt (重点形成)           | 総合:D       |



### 【国家】

AGE2におけるAsokaがAd+Stリーダーと強力なために、拡張は容易で、[World:2]も獲得できる可能性も高いでしょう。ただし、4GPは中盤までは大きいのですが、後半は陳腐化しがちです。特に帆船が作られると、アイコンが海陸であるために、取れなくなる可能性が高くなります。[本拠地]と[インド]の2GPで放置系支援国家として使うならば意味もあるでしょう。

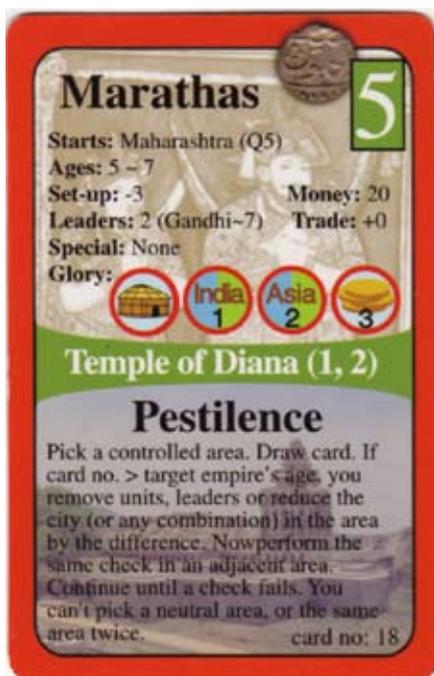
### 【イベント】

戦闘時に、あるラウンドの参加戦力を両軍が決めて明かされる前にプレイされます。そのラウンドでは、片方の側の全てのユニットの戦闘力が倍になります。

1ラウンド限定ですが、強力であることは確かです。中小規模の戦闘では決定打になることもあるでしょう。ただし、相手に1ユニットの捨て駒をされていると空振りに終わります。

## 18. マラータ族

|         |                  |            |
|---------|------------------|------------|
| No. 18  | マラータ族(Marathas)  | 総合:B       |
| AGE:5~7 | 地域:インド           | 系統:拡張系育成国家 |
| 攻撃イベント  | Pestilence (ペスト) | 総合:C       |



### 【国家】

インドの帝国が陳腐化している場合に発生させれば、インド全域を支配できることでしょう。特別ルールもないので、さもなくばインド支配を取るのには単独では難しいでしょう。

GPアイコンは、[所持金]アイコンに比重が高くなっています。[アジア]アイコンがあるので、まず拡張して[アジア]アイコンを目指せる程度にまで収益力を高め、その後所持金を貯めつつ首都を安全にするのが手順でしょう。4~5GP程度が稼げれば十分な帝国でしょう。

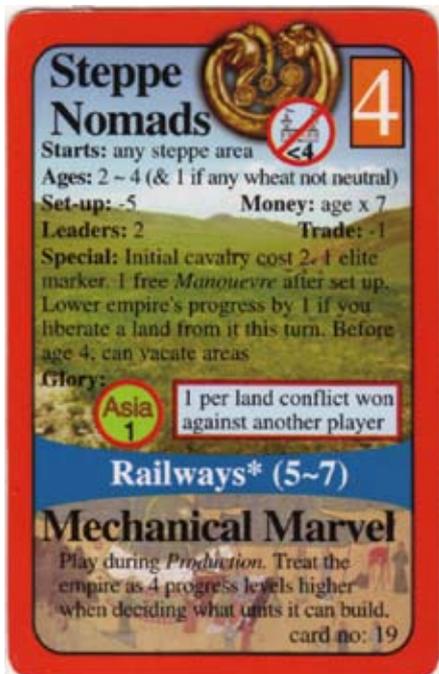
### 【イベント】

エリアを指定し、その対象のエリアの帝国のAGEから山札から引いたカードの数値を引きます。その差がプラスの値ならば、その数だけそのエリアからユニット、リーダー、または都市レベルを任意の組み合わせで除去できます。

「No.39伝染病」とほぼ同様ですが、対象の帝国のAGEが低いほど成功率が上がるイベントです。僻地の古代帝国などが狙い目でしょう。

## 19. 遊牧民族

|         |                           |            |
|---------|---------------------------|------------|
| No. 19  | 遊牧民族(Steppe Nomads)       | 総合:C (E)   |
| AGE:2~4 | 地域:任意の草原                  | 系統:襲撃系移動国家 |
| 生産イベント  | Mechanical Marvel (機械の驚異) | 総合:D       |



### 【国家】

典型的な襲撃系国家で、襲撃が終了したならば廃棄する必要があります。襲撃系としてでなければ総合評価Eでしょう。ステップ地形周辺の帝国を荒らしまわるのが目的で、目標が無くなったならば、使命は終わったと見るべきでしょう。AGE4に出すと、エリアを空にできないのに注意すべきです。蛮族でもなくなります。AGE2に出すのは、下手をするとGPが取れない可能性が高いので、評価は低くなるでしょう。

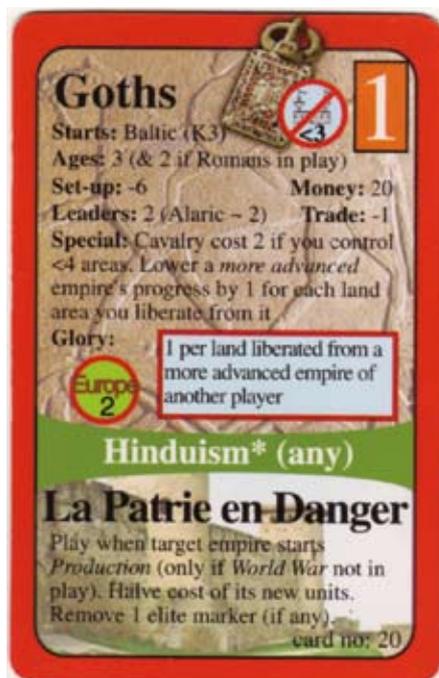
### 【イベント】

「生産」アクション時に、一時的に対象の帝国は4進歩レベル上のユニットまで生産可能になります。

恒久的ではないので、たまたま条件が合えばプレイする価値はありますが、条件が揃わない限りはさほど有効でもありません。よくあるのはレベル17の騎兵やレベル23の帆船を出すためにプレイされることです。

## 20. ゴート族

|        |                                  |            |
|--------|----------------------------------|------------|
| No. 20 | ゴート族(Goths)                      | 総合:E (D)   |
| AGE:3  | 地域:東ヨーロッパ                        | 系統:襲撃系促成国家 |
| イベント   | La Patrie en Danger (祖国の危機への愛国心) | 総合:C       |



### 【国家】

襲撃する以外には意味がない国家です。アイコンも乏しいので、長く続ける帝国ではないでしょう。エリアを空にできないので、襲撃できる場所も限られています。実は近くに出てくる帝国もないので、どこかの帝国が拡げている際に妨害に出る場合くらいしか出番は無いはずですが。

### 【イベント】

対象の生産を行う帝国は生産コストが半分になります。ただし、エリートマーカがあるならば1個失うことになります。

貯金がある場合などは、配置制限に引っかけられない限りはかなり有力なイベントです。しかしながら、収入に対して維持費が多い帝国や、配置制限に引かかる帝国には収入を倍にするイベントの方が効果が大きいです。

さすがにエリート・マーカを失わせるために他のプレイヤーに使うことはないでしょう。

## 21. フランク族

|        |                |                 |
|--------|----------------|-----------------|
| No. 21 | フランク族 (Franks) | 総合: D (C)       |
| AGE: 3 | 地域: 中央ヨーロッパ    | 系統: 拡張系促成国家     |
| 攻撃イベント | Flood (洪水)     | 総合: B (攻撃C、対抗B) |



### 【国家】

追加移動 (Free Maneuver) があるので、拡大は素早いでしょう。しかしながら、No.33ドイツ、No.46ハプスブルグ家、No.32フランスなどという大帝が後継者帝国として変換できるので、実は相手を利する場合が少なくありません。

この帝国の最も有効な使い方の一つは、それを逆にとるやり方です。発生可能な帝国の枠が2つ以上なければなりません、もしも枠が1つでも残りの帝国のうち1つがさほど稼げていないならば、廃棄してでも行うだけの価値があるやりかたです。それは、まずこの帝国を出し、すかさず自分で後継者帝国をプレイしてユニットを丸ごと変換してしまうやり方です。

### 【イベント】

「No.77豊作」「No.42火事」「No.100早魘」がプレイされた際に効果を無効にします。

または、1本の河川を選択し、その河川に隣接する全ての陸上エリアはどの帝国かに関係なく混乱 (Disorder) マーカーが置かれます。

攻撃イベントとしてよりも、対抗イベントとしての方が有効かもしれません。また、混乱マーカーを付ける系統のイベントには「No.26叛乱」「No.34帝国の崩壊」との連携がより効果的なのは言うまでもないでしょう。

## 22. 日本

|            |                                   |             |
|------------|-----------------------------------|-------------|
| No. 22     | 日本 (Japanese)                     | 総合: A (A)   |
| AGE: 2 ~ 7 | 地域: 東アジア                          | 系統: 内政系海洋国家 |
| GP獲得イベント   | Glory? Bah, humbug! (栄光? ふん、ばかな!) | 総合: C       |



### 【国家】

実はかなり高い評価を得ているのが日本で、地勢状の安全面も加えると、最高に近い評価になります。AGE2から出せるのも大きなポイントですが、AGE4以降に出しても追いつけます。都市化が早いので、本土5エリアを早期に都市レベル3にしておくといでしょう。所持金アイコンがあるので、都市の収益は大きな意味を持つでしょう。ただし、放置系でないのは、GPの獲得を確実にし、イベントに対抗するためには手をかけるべきだからです。また、安定したら、交易を多くして帆船を獲得しないと、〔海World:2〕アイコンが取れなくなり陳腐化します。

中国の状態をみて大陸沿岸部の小麦エリアを襲ったり、足を伸ばしてカンボジアなどを狙うのもよくある手なので、本土防衛も兼ねて兵力は本土に積んでおき、またエリア支配数に支障をきたさないならば、輸送用に本土に海軍を置いておくか、Stリーダーを用意しておきたいところです。島嶼国家の定石ですが、本土上陸を妨害するために周囲の海は確保しなければなりません。

この国もイベントの襲撃の対象の最有力候補になりがちです。対抗イベント無しでも防げるイベントもあるので、それに備えて手をかけるべきでしょう。

### 【イベント】

全プレイヤーがGPを獲得できません。自分が一時的にせよGP収益力が落ち込んでいる場合にプレイする手もありますが、最も効果的なのは、他のプレイヤーが何らかの形でGP獲得イベントをプレイしている場合にプレイしてそれらを無意味にしようことでしょう。

## 23.サクソン人

|        |               |            |
|--------|---------------|------------|
| No. 23 | サクソン人(Saxons) | 総合:C(C)    |
| AGE:3  | 地域:中央ヨーロッパ    | 系統:拡張系育成国家 |
| 攻撃イベント | Tsunami(津波)   | 総合:C       |



### 【国家】

見た目よりは使いやすい帝国で、初期に限れば中核帝国となりうることができます。特に発生AGEが3になればいきなりAd+Taリーダーを持っていますので、拡大はより容易でしょう。ただしSet-upが-5なので、最先進国のAgeが26か27の時に出不ないと初期から使うことはできません。

問題は後半には強力な本格帝国が出てくるために、陳腐化しやすいことです。したがって、総合ではCランクですが、前半Bランクで後半Dランクといったところでしょうか。ヨーロッパ本土よりも、ブリテンと北欧でエリアを取りに行くほうが安全でしょう。

### 【イベント】

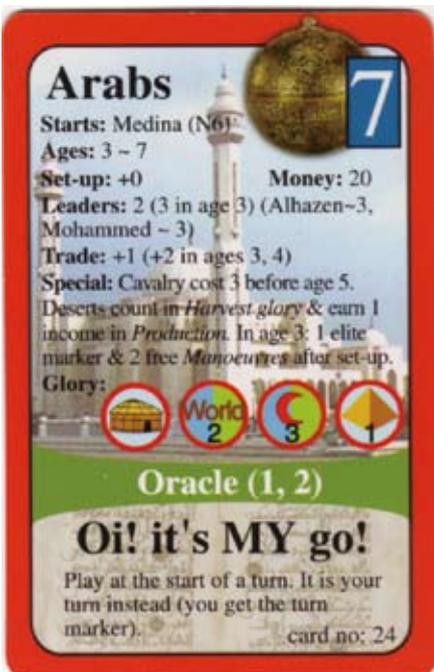
対象の近海エリアを選択し、そこにいる全ての海軍ユニットを除去します。海洋エリアや沿岸エリアは選ばません。

「No.44嵐」に似て非なるもので、こちらは1エリアにしか影響を与えられないため、海洋国家にとってはさほどの痛手ではありません。上陸作戦から撤退したスタックなどが狙い目でしょう。3ユニット程度を除去できれば上出来で、2ユニットでも十分な戦果です。

もちろん海洋国家は、「津波」の存在は頭にいれ、海軍ユニットでハイタックを組まないようにすべきです。

## 24.アラブ

|             |                           |            |
|-------------|---------------------------|------------|
| No. 24      | アラブ(Arabs)                | 総合:B(A)    |
| AGE:3~7     | 地域:中東                     | 系統:拡張系育成国家 |
| アクション関係イベント | Oil it's MY go!(ずっと俺のターン) | 総合:D       |



### 【国家】

一瞥してお分りのように、イスラム国家になれるかどうかで価値が大きく変わります。仮にイスラム教が付けば、本格帝国として十分な価値がありますが、イスラム教が付かない間は、残念ながら2流国家でしかありません。〔文物〕アイコンはありますが、実質は〔World〕と〔イスラム教〕で勝負です。イスラム教はより大きな帝国に容易に宗教適用されてしまうので、イスラム教のGP3を取りに行くならば、同時に〔World〕も取りに行く必要があります。特別ルールもあるので、それは可能でしょう。中東の発生はこのAGE3で一段落するので、比較的后顧の憂い無く拡張できる帝国です。砂漠でも維持費が出て、支配エリア数にカウントできるのも拡張に際して摩擦が少なくなる理由の一つでしょう。

ちなみにこの帝国は暗黒時代だけのAGE3においてScリーダーを持っています。その意味で、非常に強力な帝国であるとはいえましょう。

この帝国は1つにイスラム教帝国になれるかどうかにかかっています。イスラム教の文物を手札に抑えているならば、最強帝

国の1つに数えてもよいでしょう。

### 【イベント】

ターン開始時に自分が「Turn」マーカーを受け取り、第1プレイヤーになることができます。

臨戦態勢の状態、先制攻撃をかけたい場合に使うのが普通でしょう。また、自分が第1プレイヤーになることによりGP獲得量が変わります。

稀にですが、第3の帝国を発生させる時に自分の好みの色、通常は黒のユニットを取るためにこれをプレイするケースもあります。

## 25. クメール人

|         |                 |            |
|---------|-----------------|------------|
| No. 25  | クメール人(Khmers)   | 総合:C (C)   |
| AGE:3~6 | 地域:東南アジア        | 系統:放置系促成国家 |
| イベント    | New World (新世界) | 総合:E       |



### 【国家】

東南アジアには放置系や内政系としての補助帝国が比較的多く、クメールもその意味では使いやすいとっていいでしょう。ただし、本拠地は肥沃であるものの防御力が弱く、警戒が必要です。特に海上からの強襲は軽快すべきで、Java Seaの制海権は必須です。この帝国はインドネシアなどに支配を作って[文物]アイコンでも勝負できるので、放置系としても、内政系としても使えます。

### 【イベント】

「内政(Civilise)」時のイベントですが、結果的に移動なのでここにおいてあります。AGE4またはAGE5のキリスト教帝国は、アメリカ大陸の連続している4つまでの中立エリアに対してその帝国のユニットをマップ上の任意の場所から移動できます。ただし、エリアを空にはできません。

確かに強力に思えるイベントですが、実はさほどの効果はありません。それというのも、AGE4 またはAGE5 の本格帝国ならば帆船を使って容易にそれらのエリアを支配できますし、生産力からみてその場所で生産を行うのは簡単です。したがって、条件が整っている場合であっても、少し便利、程度でしかありません。内陸国が船を使わずに、という効果もありますが、そのような帝国はそもそも行き来が不便なアメリカにエリアを持つ意味がほとんどありません。

発生したての本格帝国に対して、補助帝国からキリスト教をすかさず適用させて、すぐにこれをプレイすれば[植民地]アイコンをすぐに獲得できるでしょうが、稀なケースでしょう。

## 26. スラブ族

|         |                |            |
|---------|----------------|------------|
| No. 26  | スラブ族(Slavs)    | 総合:D (D)   |
| AGE:2~3 | 地域:東ヨーロッパ      | 系統:拡張系育成国家 |
| 攻撃イベント  | Rebellion (叛乱) | 総合:A       |



### 【国家】

肥沃なエリアの中央に出現し、しかも周囲に発生する帝国が少ないために、アイコンが陸のみということもあって拡張して最大の4GPを中盤まで獲得するのは不可能ではありません。特にAGE2またはAGE3から始まったゲームであれば、初順に出ていればかなり有望です。ただし、拡張すればするほど他の帝国の発生エリアに踏み込むことにもなります。進歩レベルを上げないと陳腐化がひどい帝国ですが、仮に先進国であっても本格帝国としては不十分ですので、後半まで生き残らせることはあまりないでしょう。

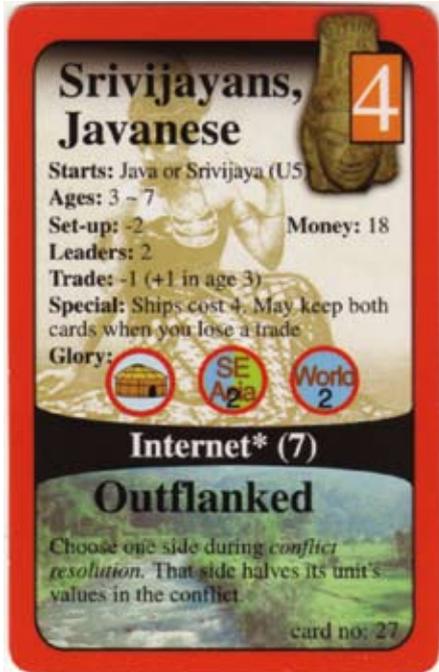
### 【イベント】

対象の帝国の混乱(Disorder) マーカーが置かれているエリアの全てのユニット、リーダー、要塞、文物は除去されます。また、除去されなかった残りの陸上エリアには全て混乱マーカーが置かれます。

「No.34帝国の崩壊」同様に非常に強力なイベントで、混乱マーカーが厄介である原因の大きな理由になっています。ただし、帝国の崩壊と異なり、他のエリアに混乱がつくことはありません。それでも強力なには変わりありません。

## 27. シュリービジャヤ王国・ジャヴァ王国

|          |   |             |
|----------|---|-------------|
| No. 27   | シュリービジャヤ王国・ジャヴァ王国<br>(Srivijayan, Javanese) | 総合: B (B)   |
| AGE: 3~7 | 地域: 東南アジア                                   | 系統: 拡張系海洋国家 |
| 戦闘イベント   | Outflanked (迂回攻撃)                           | 総合: B       |



### 【国家】

取引に負けると使用した両方のカードを自分のものにできる特別ルールが目玉です。GPアイコンはそこそこですが、その割には使いづらい印象があります。GPアイコンの相性自体はよいのですが、ライバルのNo.73 ポリネシアやNo.22 日本がAGE2から発生し、AGE3までの間に足場を作っている場合が多く、後から発生した場合に逆転までしにくいのです。しかしながら、取引の特別ルールにより、取引で勝利しやすく、AGE4以降に到達しやすいのが非常に大きな強みです。そうなれば帆船が出せますし、東南アジアの他の帝国も陳腐化できますから、かなりの価値を持ちます。本拠地はJavaの方が安全でしょう。取引の特別ルールにより、この帝国は他のプレイヤーの憎悪的になりやすいことに注意が必要です。

### 【イベント】

戦闘において、片方の側のユニットの戦力が全て半減となります。実際には端数切り上げであり、また地形修正などは半減されませんので、簡単に半分にはなりません、それでもかなりの効果があるカードです。目安としては、同数程度の相手になれば相手に地形効果などがあっても勝てるようです。

## 28. スウェーデン人

|          |                          |             |
|----------|--------------------------|-------------|
| No. 28   | スウェーデン人 (Swedes)         | 総合: C (B)   |
| AGE: 3~7 | 地域: 北ヨーロッパ               | 系統: 拡張系海洋国家 |
| イベント     | Empire Fragments (帝国の分裂) | 総合: B       |



### 【国家】

この帝国はAGE3以下で出せば植民地GPが取りやすいのですが、進歩レベル23までいく帝国が現れるとすぐに陳腐化しますから、最先進帝国の進歩レベル27以降で出すべきです。AGE4で発生すればAd+Taリーダーを発生時に使えますので、乏しい所期の所持金に大いに寄与するでしょう。しかしながら、本格帝国としては力不足で、[ヨーロッパ:2]も[植民地:1]もヨーロッパの本格帝国の前には威力不足でしょう。しかしながら、先んじて出せば、最強帝国の一つであるNo.37イングランドの価値を落とすことができるでしょう。また、直接の競合帝国でもあり、イングランドのプレイヤーのGP獲得を間接的に妨害するならばこの帝国は向くでしょう。代わりにイングランドとの共存は困難です。

### 【イベント】

「No.67内戦」と似ていますが、こちらは対象のプレイヤー以外の誰かが帝国の発生が可能であれば(つまり帝国が上限に達していなければ)プレイ可能です。

まず帝国をいくつかの派閥に分割するの

かをイベントをプレイしたプレイヤーが定め、そしてそれぞれの派閥に属するエリアを決めます。そして山札からカードを引き、その数値が分割したい派閥の数よりも上ならばイベントが発動します。したがって、分割したい派閥の数が少ない方が成功率が上がります。もしも数値が派閥の数よりも上ならば、本来の持ち主から順番にどの派閥を取るのかを決めますが、本来の持ち主以外のプレイヤーは帝国の発生が可能でなければなりません。誰も選ばれなかった派閥は本来の持ち主のものとなります。したがって、帝国の発生が行え、かつ派閥を選んでくれるプレイヤーの数を見定めて分割の数を決めるべきでしょう。帝国カードは共用します。本来の持ち主以外が選んだ派閥は、その選んだプレイヤーのユニットとなり、交換します。

こちらも帝国を一気に崩壊させられる強烈なイベントで、しかも自分に帝国の枠の空きがなくともプレイできる分だけ柔軟なイベントになります。

## 29.近代中国

|         |                       |            |
|---------|-----------------------|------------|
| No. 29  | 近代中国 (Modern Chinese) | 総合:A       |
| AGE:6~7 | 地域:中国                 | 系統:拡張系育成国家 |
| 鉱山イベント  | Gold Mine (金山)        | 総合:A       |



### 【国家】

AGE6以降でしか発生できない帝国は、近代中国とNo.105近代国家のみです。それだけに、No.50アメリカと同じく最大GP9と最高のGPアイコンを誇っています。発生時の所持金も十分な上に初期歩兵コストが1なので、中国の王朝を覆すだけの力はあるといえましょう。

問題は、この帝国が中国を覆しただけでは、GPを獲得できないことです。かなり育てていかないと、GPが1も獲得できない可能性は出現時期が遅いだけに十分にありえることです。AGE6といえば、AGE4に発生した本格帝国が力を貯めているのに十分な期間であり、そこから逆転するためには、近代中国単独では困難でしょう。特にNo.104明王朝が従来の中国王朝と共存できなくもないために、そのような状態では近代中国といえども発生してもGP獲得までに至るにはかなりの時間が必要で、その前にゲームが終わっている可能性も高いでしょう。

しかしながら、やはり単独としての素質は高く、中国の状態次第ではあつという間に列強に割って入ってくるでしょう。ま

た、明王朝同様に海外に出て行くことにより従来の中国王朝とも共存できることは忘れるべきではないでしょう。特にNo.102唐王朝などとは相性が悪くないはず。7 Agesにおいては、対抗の帝国を否定しにかからなくとも共存は可能なのです。

### 【イベント】

対象の帝国の「内政」時ならば所持金を30、それ以外ならば15を増やします。

帝国カードの「近代中国」は優秀な帝国ですが、AGEが高いので、ほとんどの場合は迷わずに「金山」として使えます。一方で文物の「イスラム教」は貴重で、[イスラム教]アイコンがある帝国を持つプレイヤーは涙を呑むことになるでしょう。

## 30.バイキング・デー人

|         |                            |            |
|---------|----------------------------|------------|
| No. 30  | バイキング・デー人 (Vikings, Danes) | 総合:C (C)   |
| AGE:3~7 | 地域:北ヨーロッパ                  | 系統:拡張系海洋国家 |
| 戦闘イベント  | Treachery (裏切り者)           | 総合:A       |



### 【国家】

アイコンは豊富ですが、[本拠地]アイコンが却って足を引っ張っています。陸路で侵攻されると防御が困難ですので、Germanyを抑えたいところですが、この地域には陸軍大国が生まれやすいので、防衛が困難です。仮にプレイヤーが下位にいるならば襲われにくいでしょうから、価値は大きいといえましょう。しかしながら実質〔海World:3〕で稼がなければならないために、見た目ほど使える帝国でもありません。AGE3以下で出すと、海洋国家であるだけに帆船が使える帝国には勝てませんので、AGE4以降で出すべきです。AGE3以前で出したならば、さほどの帝国でもありません。

### 【イベント】

戦闘開始時にプレイします。どちらの帝国が勝利するかを直ちに決めることができ、敗北した側は直ちに退却します。退却できない場合は除去されます。

非常に強力なカードで、場合によっては最強の攻撃カードの1つになります。

基本的な使い方は、地形の堅い首都などを籠っている敵を追いやって首都を奪うこ

とや、中核エリアに侵入してきた敵を撃退することです。

しかしながら、もっと悪質なのは退却場所を無くしてユニットを丸ごと全滅させてしまうことでしょうか。まず考えられるのは、発生したてでまだ広がっていない帝国や、1エリアしか陸上エリアがない帝国を狙うことです。海洋国家などではガレー船の支援のための陸上エリアを1エリアしか確保していなかったりしている場合があり、これを使えば丸ごと壊滅できます。また、引きこもって邪魔になっている帝国もこれで潰せます。

また、相手が退却できる周辺エリアにもユニットを送り込んでしまえば、退却不可能にできますので、1ユニットでも送ってこのイベントをプレイすれば全滅です。

各帝国は、このイベントを想定してかならずエリアを構成させなければなりません。使われたらそれはそれでやむなし、というのでない限り、1エリアに頼った領土構成は危険です。ガレー船の支援も、このイベントがなくても陸上エリアの喪失で失いますので、複数の陸上エリアで行うようにしておくべきです。

## 31. ガーナ人・マリ人

|         |                       |            |
|---------|-----------------------|------------|
| No. 31  | ガーナ人・マリ人(Ghana, Mali) | 総合:C (C)   |
| AGE:3~5 | 地域:西アフリカ              | 系統:放置系育成国家 |
| 生産イベント  | Mercenaries (傭兵)      | 総合:D       |



### 【国家】

中盤で出すアフリカの帝国としては申し分ない帝国で、砂漠で維持費もでますしエリアに数えるので、他の地方のアフリカ帝国の間隙を縫っての拡張が可能です。また、〔植民地〕アイコンを持つ帝国は西アフリカを使うことが多いのですが、それらを駆逐しやすい場所でもあります。とりあえずは進歩レベル17まで行って騎士ユニットまでは使えるようにはしておきたいところでしょう。

### 【イベント】

対象の帝国はレンジ内の他の帝国が生産できるユニットを生産できます。機械の驚異同様に、一時的なもので、条件が整わない限りはさほど有効ではありません。

## 32. フランス

|          |                              |            |
|----------|------------------------------|------------|
| No. 32   | フランス(French)                 | 総合:A       |
| AGE:4~7  | 地域:西ヨーロッパ                    | 系統:拡張系育成国家 |
| GP獲得イベント | Glory pour Moi! (栄光はわれらの上に!) | 総合:B       |



### 【国家】

7 Agesの最強国家の1つで、GPで下位にいる場合の追い上げの切り札となりうる大帝国です。〔植民地:3〕アイコンについては、No.37イングランドのように島国ではないので、むしろ2位の2GPを狙う感じで、〔ヨーロッパ:2〕を取りにいき、そのついでに海外に手を広げるのがよいでしょう。イングランドとは、〔植民地〕1位を譲ることにより、妥協する方がよいでしょう。それでも5GPは稼げますので、あとは文物で稼ぎにいけば6GPを安定して稼いでくる帝国になります。都市化が楽なので森林との相性がよく、AGE5になればすさまじい収益力を持つでしょう。

問題は、No.33ドイツまたはNo.34ロシアが発生した時で、〔ヨーロッパ〕アイコンをうまく共存していくか、発生を許さずに潰していく方針なのかははっきりさせるべきでしょう。特にドイツは陸アイコンと海陸アイコンで共存が可能なので、どちらかが1位争いをしてなければ、妥協できるでしょうが、〔文物〕アイコンでドイツが妥協してこない場合は、問題なりやすいでしょう。

リーダーも豊富ですが、特にAGE5のナ

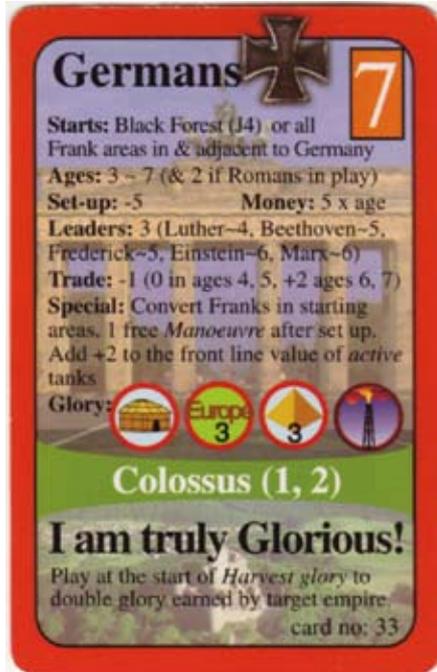
ポレオンは非常に強力で、恐らくAGE5までいけば、暗黒時代で止まっているヨーロッパの古代王国は一掃されてしまうでしょう。

ドイツ同様にフランスもNo.21フランク族を使った変換は大きな手です。交易+1修正もあるので、AGE4まで抜けやすいでしょう。早目にエリアを拡大して内政で都市化や文物のプレイはしたいところです。一度安定すれば、イベント以外での攻撃されるのは困難でしょう。

### 【イベント】

GPの獲得(Harvest Glory)の開始時にプレイすると、GPを獲得できるのは対象の帝国のみになります。「No.33私は本当に素晴らしい!」、「No.50拡がった栄光」、「No.104栄光ある栄光」などと共に使うと効果的でしょう。

## 33. ドイツ



|            |                                    |             |
|------------|------------------------------------|-------------|
| No. 33     | ドイツ (Germans)                      | 総合: A (B)   |
| AGE: 3 ~ 7 | 地域: 中央ヨーロッパ                        | 系統: 拡張系育成国家 |
| GP獲得イベント   | I am truly Glorious! (私は本当に素晴らしい!) | 総合: B       |

### 【国家】

最強国家の1つですが、日本などとは異なり、低いAGEで出すのは初期の所持金が低くなり、さほどの威力はありません。条件次第ではAGE2でも出すことができますが、初期の所持金の低さから、あまり活躍できません。ただし、敵がいなければ、内政系育成国家として最低限のエリアを確保して[文物]アイコンで勝負をする手もあります。その場合は常に敵からの攻撃におびえる必要はあるでしょう。

ドイツはリーダーにも恵まれているので、後半は有利でしょう。

真価を発揮するのは、後半、特に終盤で発生した場合です。AGE5で発生したいところですが、最低でもAGE4は欲しいところです。無理して[ヨーロッパ]の1位を狙うより、2位の2GPで我慢してでも勢力を維持しつつ[文物]で勝負するのが1つのコツです。AGE5になれば森林の小麦が解禁になりますので、そうになったらNo.32フランスなどがない限りは手のつけられない国になりそうです。せっかくの大国ですので、相手が1位争いをしていない限りは、そのフランスなどとは少し譲ってでもうまく

折り合った方が得なのはもちろんです。

フランス同様に、もう一つの重要なテクニクがNo.21フランク族の後継者であることを利用して丸々変換してしまうことで、これならば低いAGEで出した場合の戦力不足をかなり補えます。AGEが低い場合は[文物]アイコンの比重が大きくなりますので、リーダー値の高いことを利用して、そのついでにSCリーダーをなんとか引いていきたいところです。

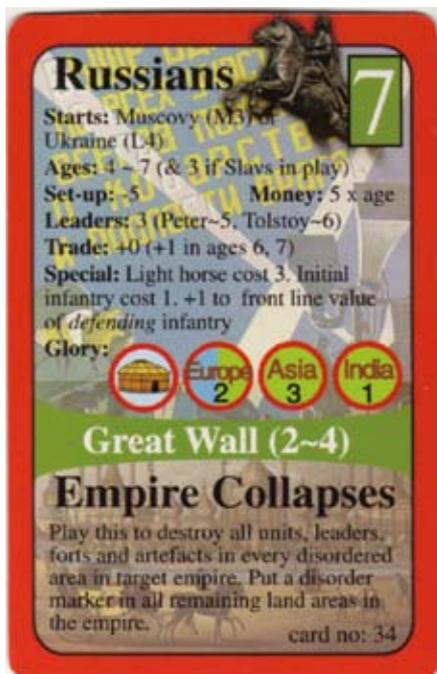
また、文物アイコンの比重が高いので、内政系の支援国家をレンジ内に入れ、そこから文物をドイツにプレイするのも非常に重要な手になります。Drought (飢饉)のイベントに弱い帝国なので、注意が必要でしょう。

### 【イベント】

GPの獲得 (Harvest Glory) の開始時にプレイすると、対象の帝国の獲得できるGPは倍になります。

他のGP獲得イベントと組み合わせるのも効果的でしょう。

## 34. ロシア



|            |                          |             |
|------------|--------------------------|-------------|
| No. 34     | ロシア (Russians)           | 総合: B       |
| AGE: 4 ~ 7 | 地域: 東ヨーロッパ               | 系統: 拡張系育成国家 |
| 攻撃イベント     | Empire Collapses (帝国の崩壊) | 総合: A       |

### 【国家】

本格帝国になりうるGPアイコン群ですが、実際には育てるのはかなり困難です。Set-upが-5なので、AGE4の後半に出すべきでしょう。地域アイコンが3つもありますが、[アジア]アイコンを重視するとして、後は1GPをどちらかで稼げれば御の字でしょう。最大8GPの帝国ですが、実際には4GP程度に落ち着きそうです。

### 【イベント】

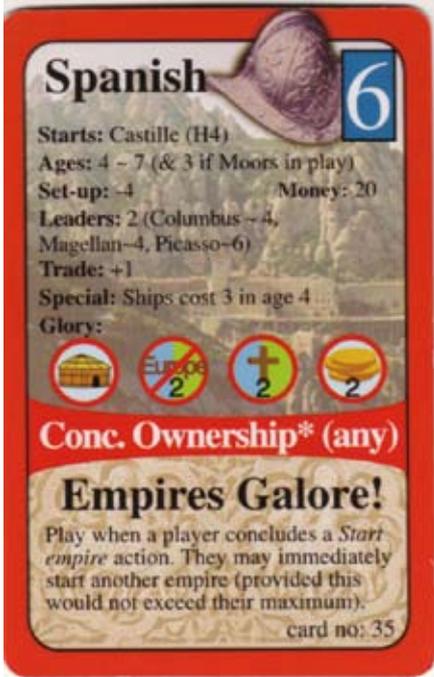
対象の帝国の混乱 (Disorder) マーカーが置かれているエリアの全てのユニット、リーダー、要塞、文物は除去されます。また、除去されなかった残りの陸上エリアには全て混乱マーカーが置かれます。

「No.26叛乱」同様に非常に強力なイベントで、混乱マーカーが厄介である原因の大きな理由になっています。

当然ながら他の混乱を付けるイベントとの連携で大きな効果をもたらすでしょう。このイベント自身が混乱を付けますので、「叛乱」との連携にもなります。

## 35. スペイン

|          |                            |            |
|----------|----------------------------|------------|
| No. 35   | スペイン(Spanish)              | 総合:C       |
| AGE:4~7  | 地域:西ヨーロッパ                  | 系統:拡張系育成国家 |
| 帝国発生イベント | Empires Galore! (帝国がいっぱい!) | 総合:B       |



### 【国家】

キリスト教が付かないと本格帝国としては難しい帝国です。また、アフリカかアメリカで勢力を拡大する必要があるでしょう。宗教アイコンはより大きな帝国が適用することによりすぐ陳腐化しますので、実質は〔植民地〕アイコンは2GPを取りきるつもりで拡大しないと難しいといえます。〔所持金〕アイコンも、帝国を拡大した結果付いてくる形にしないとうまく回りません。結局のところ、キリスト教が付けられることが確実でなければ本格帝国にはなりませんし、またアフリカまたはアメリカ大陸に大勢力がいると障害になります。収益は近海エリアを重視するべきでしょう。フランスなどと競合すると〔ヨーロッパ〕アイコンがあるフランスの方がヨーロッパで兵力を持っているでしょうから不利です。うまく提携するか、ドイツなどを利用して牽制する必要があるでしょう。

### 【イベント】

帝国の発生時に、1つの帝国を発生後に、所有している帝国の上限を超えなければ、さらに1つの帝国を発生できます。帝国が上限に達して安定している場合は必要でも何でもありませんが、序盤の帝国を出している時期や、AGE4辺りの帝国の入れ替えの時期などには非常に重宝します。

普通に帝国を2つ出すのも手筋ですが、帝国とその後継者帝国を同時に出してしまい、一気に変換してしまっただけのプレイヤーに付け込まれないようにしてしまうのも便利な使い方の一つです。

## 36. ノルマン人

|        |                |                |
|--------|----------------|----------------|
| No. 36 | ノルマン人(Normans) | 総合:D (D)       |
| AGE:3  | 地域:西ヨーロッパ      | 系統:拡張系育成国家     |
| 交易イベント | Eureka (分かった!) | 総合:D (交易D、妨害D) |



### 【国家】

〔本拠地〕アイコンがあるのが足を引っ張りやすい好例で、AGE4でNo.32フランスが出るが多いため、本拠地を維持しなければなりません。No.37イングランドも発生しやすいので、そうなると結局は〔ブリテン〕アイコンも取れなくなりやすく、どうしても期間限定になりやすいといえます。存在し続ければフランスも大変ですが、ノルマン人も陳腐化しますので、結局は廃棄せざるを得なくなります。AGE3が長ければその分だけ有効な帝国といえます。

### 【イベント】

交易を行っている帝国の出したカードが表になった時に、どちらかのプレイヤーのカードを他の手札と変更させることができます。

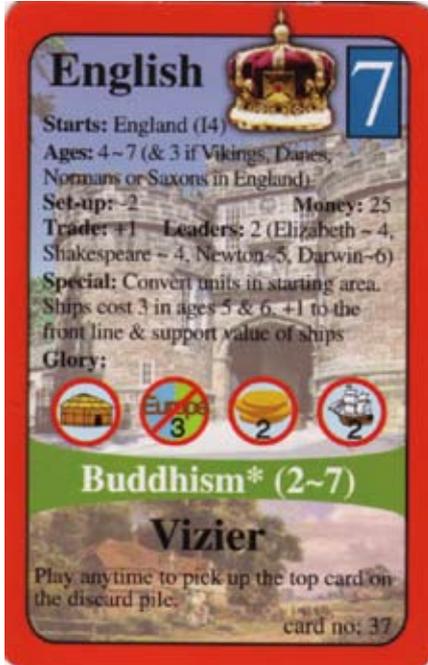
1つ目の使い方は、自分に使って相手に勝てる(またはわざと負ける)数値の手札と交換することです。

2つ目の使い方は、相手に使って、死蔵するつもり的重要なカードと交換させたり、またはより低そうな数値の手札と交換させることで交易の勝利を狙うことです。

3つ目は、他のプレイヤー同士が交渉や下位連合などで互いに有効なカードのやり取りを交易で行おうとしている際に、それを妨害してしまうことです。

## 37. イングランド

|         |                 |            |
|---------|-----------------|------------|
| No. 37  | イングランド(English) | 総合:A       |
| AGE:4~7 | 地域:ブリテン         | 系統:拡張系海洋国家 |
| 手札イベント  | Vizier(大臣)      | 総合:A       |



### 【国家】

7 Agesで最良の国家の一つです。フランスのように大陸を圧してAGE5の森林での小麦エリア解禁による爆発はありませんが、安定しており、安全性の面でも有利です。そのような意味では、他の本格帝国を破壊するだけの能力はありませんが、自分がGPを稼ぎに行くという意味では、フランス以上といえるかもしれません。

また、AGE4の拡大期のAd + Stリーダー、AGE5とAGE6のSCリーダーと先進国として非常に強力なリーダーを持っており、終盤を引っ張る存在になるのは確かでしょう。

アイコンは典型的な海洋国家です。〔所持金〕アイコンがあるので、首都陥落は避けたいところで、そのためにもブリテンの周囲の海の制海権は何としても取るべきでしょう。ガレー船で周囲を守り、帆船で海外へ乗り出すのがコツでしょう。実質上陸能力があるのはフランスかスペインくらいでしょう。妥協できるならば妥協した方がいいのはもちろんです。〔植民地〕アイコンで3GPは欲しいのですが、2GPでも目的は達します。

条件を満たせばAGE3からイングランドは発生しますが、よほど条件がよい、つまり変換できるユニットが多いのではない限り、帆船が生産できる進歩レベルに最先進国が進むまで待つ方がよいでしょう。

### 【イベント】

評価がAなのは、そのプレイヤーにとってその状態で評価がAであるようなカードを引いてくることを前提にはいません。No.37の方は帝国がイングランドなので、帝国としての価値の方が高いかもしれません。

任意の時点でプレイを行い、捨て札の1番上からカードを1枚引くことができます。評価Aのイベントだけでなく、帝国や文物、特にイスラム教やキリスト教などはGPアイコンにも関わってきますので、そのようなカードを引いてくるのに非常に役立つでしょう。

## 38. 満州族

|          |                    |            |
|----------|--------------------|------------|
| No. 38   | 満州族(Manchus)       | 総合:B       |
| AGE:4~7  | 地域:東アジア            | 系統:拡張系育成国家 |
| 帝国発生イベント | Time Ripple(時のさざ波) | 総合:C       |



### 【国家】

中国の王朝に共通ですが、3つの小麦エリアを押さえるとそれだけで15もの収入が入るので、すぐに強化できますので、現在中国を持っている帝国が陳腐化していない限りは、侵略は困難です。その意味で、中国に各個たる帝国ができていないか、または自分の帝国を鞍替えする場合以外は難しいのが実情でしょう。しかしながらGPアイコンは魅力的で、本格帝国に準じるだけの能力を持っているといっていでしょう。発生までは問題ありませんが、その後本格帝国にできるかどうかは、周囲の状況次第といっていでしょう。

### 【イベント】

帝国の発生するAGEを±1できます。そのために、通常よりも早く強力な帝国が発生できたりします。

ただし、有力な帝国のいくつかは、リーダーや生産できるユニットの種類、または初期の所持金の変動する場合などで、早く出てもあまり意味が無い場合があります。例えばNo.33ドイツなどは、所持金がAGE×5ですから、AGE2で発生しても所持金

10では弱小帝国としかいけません。また、No.37イングランドなども、海外植民地を取りに行くためには帆船がないと困難ですし、既存の海洋国家に対していきなり帆船を作ることで海軍ユニットの数などでも有利にたつべきがAGE3で出るとは威力も半減です。もちろん、No.29近代中国やNo.50アメリカ合衆国はAGE4で出せるならば出したいところでしょう。

基本的に、AGE4以降で活躍させるべき帝国を無理してAGE3で出すのは、あまりいい手ではありません。暗黒時代が多く、進歩に取り残されて陳腐化してしまう可能性があるからです。AGE5の帝国をAGE4で出したり、AGE3の帝国をAGE2で出すのは十分ありえる選択でしょう。

変わったところではAGE3までの帝国をAGE4でも出すという手で、後継者帝国の兼ね合いの場合や、僻地の帝国で他に適当な帝国がない、などの場合は大いに考えられます。

## 39. ポーランド人

|         |               |            |
|---------|---------------|------------|
| No. 39  | ポーランド人(Poles) | 総合:C       |
| AGE:4~7 | 地域:東ヨーロッパ     | 系統:拡張系育成国家 |
| 攻撃イベント  | Plague (伝染病)  | 総合:C       |



### 【国家】

〔キリスト教〕の比重が大きいため、結局は〔ヨーロッパ〕アイコンのGPを取りにいけるだけ拡大する必要はあるでしょう。発生時の所持金が少ないのですがAGE4に発生するならば望みはあります。Ad + Taリーダーを持てるので、所持金以上にユニットを生産することができますから、ウクライナ周辺を素早く押さえることができなければ、拡大は可能でしょう。ただし、No.33ドイツとNo.34ロシアに挟まれますので、拡大しても安定しているとはいえません。AGE4でドイツとロシアが発生する前を捉えられなければ、総合評価はD以下でしょう。

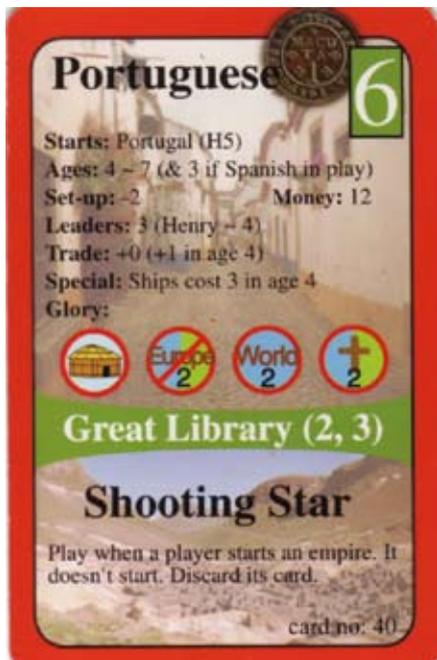
### 【イベント】

エリアを指定し、その対象のエリアの帝国のAGEを山札から引いたカードの数値から引きます。その差がプラスの値ならば、その数だけそのエリアからユニット、リーダー、または都市レベルを任意の組み合わせで除去できます。ユニットが全滅すればリーダーも同時に除去されることは覚えておくべきでしょう。また、エリアの支配を失えば、建築物も除去できます。もしも除去できたならば、隣接するエリア（同じ帝国である必要はありません）で同様のチェックを行え、それはカードの数値が対象の帝国のAGE以下になるまで続けられます。中立エリアや一度行ったエリアを選ぶことはできません。

対象の帝国のAGEが高いほど成功率が上がるイベントです。とりあえずはユニット数が少ない沃地などを狙うのが手ですが、他にはリーダーとがいるユニット数が少ないエリアなども狙い目です。また、ガレー船を支援している沿岸エリアなども効率が良いでしょう。

## 40. ポルトガル

|          |                    |            |
|----------|--------------------|------------|
| No. 40   | ポルトガル(Portuguese)  | 総合:C       |
| AGE:4~7  | 地域:西ヨーロッパ          | 系統:拡張系海洋国家 |
| 帝国発生イベント | Shooting Star (流星) | 総合:A       |



### 【国家】

AGE4に発生したならば、Ad + Exリーダーを持ちますので、特別ルールで海軍コスト3と相まって海軍コスト2となりますので、立ち上がりは相当早いといえます。ただし似たような帝国であるNo.35スペインと両立するのは難しいでしょう。比較すると、本拠地が地形効果がない分だけ守りは薄いのですが、その分他の勢力から遠いので、むしろ守りやすいかもしれません。ただし常に本拠地を守らなければならない点で共通点があります。アイコンの内容は、No.35スペインよりも使いやすいいといえます。ただし共に安全性が確保される場合や〔キリスト教〕がつけられるならば、1ランク評価を上げるべきでしょう。

キリスト教帝国となり、かつスペインと競合しないならば、案外と悪くない帝国ですが、プレイヤーの順位が上位だと本拠地を狙われます。順位が下位ならば案外と使える帝国だといえましょう。

### 【イベント】

発生させた帝国を捨て札にできます。ある意味では強力な帝国が盤上に出る前に滅ぼしてしまうので、最強の攻撃カードの一つと考えてもよいでしょう。AGE4からの本格帝国の登場時に最も注意しなければならないイベント

トでしょう。

逆に、このカードに対してどう対抗するかが問題となります。一つは囹の帝国を出して本命の帝国を温存することです。例えばNo.32フランスを温存してNo.35スペインを出してみる、などです。もう一つは、鉱山系のイベントカードで所持金をそのプレイヤーに適用させることを約束するか、必要な宗教や政体などを適用してあげてを交換条件とする、などのイベントのプレイを見送ってもらうことでしょう。交渉できるものならば、交渉するべきです。特にフランスを始めいくつかの本格帝国は追い上げの切り札となりますので、安全に出せるならば出したところでは。

ただし、注意したいのは、基本的には手札を見せることはマナー違反なので、これらの行為は全て口約束で行われるべき、ということです。したがって、先に鉱山イベントで所持金を増やしたのに「流星」を使われても、ルール違反でもマナー違反でもない、ということです。もちろんそのプレイヤーが以後信頼されるかは別の話でしょう。

もちろん、「流星」を持っているプレイヤーは、上位のプレイヤーが本格帝国を出してくる時は、口車に乗るべきではありませんし、下位のプレイヤーが本格帝国を出してきても、見逃すべきでしょう。

## 41. モンゴル帝国

|          |                   |             |
|----------|-------------------|-------------|
| No. 41   | モンゴル帝国 (Mongols)  | 総合: B (A)   |
| AGE: 3~4 | 地域: 東アジア          | 系統: 襲撃系育成帝国 |
| 対抗イベント   | Bad Augury (悪い占い) | 総合: A       |



### 【国家】

イベントも最重要カードですが、帝国としても非常に重要な帝国です。東アジアはモンゴル帝国が発生するかどうかでかなり展開が変わり、恐らくモンゴル帝国の襲撃に耐え切れる帝国はほとんどないでしょう。恐らく中国の王朝は壊滅的な状況になるはずで、AGE3で発生すれば、所持金が高いうえに初期騎兵コストが2で、リーダーのジンギスはSt + Taリーダーでエリアを空にできる上に追加移動 (Free Maneuver) が2回もありますから、一撃目で首都の周囲を潰して、Stリーダーの追加移動で首都を襲撃、さらに2撃目で各個撃破を行い、Stリーダーの移動で止め、のような形で1つの巨大な帝国もさすがに粉砕されるでしょう。

発生がAGE4になってしまうのは最先進国の進歩レベルが27~28の場合のみですが、その場合はエリアを空にできないので破壊力はやや減殺されますが、それでも恐ろしい存在です。

問題は、出した後です。[World]は案外と簡単に取れますが、日本が出てると[北東アジア]のGPは困難です。また、仮にそれが取れても最大で4GPですから、本格帝国が発生した後半になると、明らかに収入不足になります。「強大な帝国がそのまま多大なGPをもたらすわけではない」というこのゲームの奥深さの一つの典型例でしょう。したがって、3GPで我慢して

半ば放置するか、さっさと目的を達したら廃棄するかのどちらかになります。そもそもモンゴル帝国自体が恒久的なGP目的としては不向きな帝国ですから、目的が弱いならば、むしろ強力な対抗イベントとして手札に秘蔵している方が役に立つでしょう。

### 【イベント】

ある意味では最重要のイベントといってよいでしょう。全てのイベントを無効にできるために、他のプレイヤーからの攻撃イベントや戦闘イベントなどを打ち消すのみならず、上位プレイヤーを攻撃する際にそのプレイヤーの対抗イベントをさらに打ち消して攻撃を有効にしようような攻撃支援の効果もあります。上位プレイヤーならずとも手札にはなるべく長く保持し、上位プレイヤーの手に渡りにくくすべきでしょう。

また、Reリーダーがいる場合や、「No.37.92大臣」イベントなどでも最優先で回収すべきイベントです。

あまりに重要なイベントなので、高いAGEが必要で文物としてはともかく、帝国カードとしての使用頻度が低くなるのは仕方が無いことでしょう。

## 42. ジンバブエ

|          |                     |             |
|----------|---------------------|-------------|
| No. 42   | ジンバブエ (Zimbabweans) | 総合: C (C)   |
| AGE: 3~7 | 地域: 南アフリカ           | 系統: 放置系促成国家 |
| 攻撃イベント   | Fires (火事)          | 総合: B       |



### 【国家】

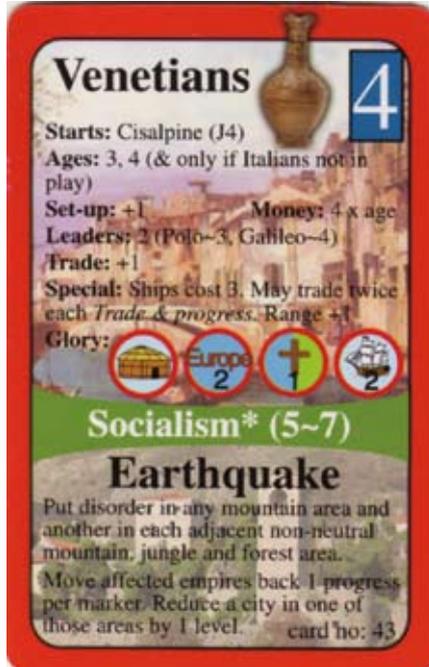
評価が難しいのがこの帝国で、他にライバルがいなくて[アフリカ]アイコンで2GPが獲得できるならば十分な帝国です。しかしながら、周囲に発生する帝国も少なくなく、特にNo.51 ブルー族には要注意で、恒久的な価値が高いかという点と難しいといえましょう。また、交易での勝利で2GPですが、交易-1修正ですから、周囲に交易が弱い帝国がいないと価値が落ちます。また、そのような帝国がジンバブエを避けて廃棄されてしまうこともよくあるでしょう。そのため、順位が下位ならば存在の意義はあるでしょうが、上位にいる場合はこの帝国は価値が落ちると言えましょう。

### 【イベント】

砂漠以外のエリアを選び、その周辺の砂漠以外のエリアは全て混乱します。「No.43地震に似ていますが、発生させる場所はより柔軟といえましょう。

## 43. ベネチア

|          |                  |             |
|----------|------------------|-------------|
| No. 43   | ベネチア (Venetians) | 総合: C (B)   |
| 地域: イタリア | AGE: 3~4         | 系統: 拡張系海洋国家 |
| 攻撃イベント   | Earthquake (地震)  | 総合: C       |



### 【国家】

この帝国も評価が難しい帝国です。一言でいえば、あまりに陸上からの襲撃に弱い位置にあります。しかしながら、ここに兵力を集中して守ると、No.44イタリアが後継者帝国なので、全て失ってしまいます。どれだけ繁栄していても急転直下で亡国になることもありますので、アイコンやSet-upが+1であることを加味しても、総合評価は低くならざるを得ません。ただし、逆に自分でイタリアを押さえている場合や、自分の順位が下位ならば、使ってみる手もあるでしょう。しかしながら、やはりイタリアは発生 AGESが4~7なので、常に不安が付きまといまいます。やはり自分で両方を抑えていない限りは難しい帝国だといえましょう。AGE3だけならば、そこそこGPを稼ぎやすい帝国です。

### 【イベント】

山岳エリアを一つ選び、そのエリアは混乱 (Disorder) します。さらに、そのエリアに隣接するいずれかの帝国が支配している山岳、ジャングル、森林エリアは全て混乱します。

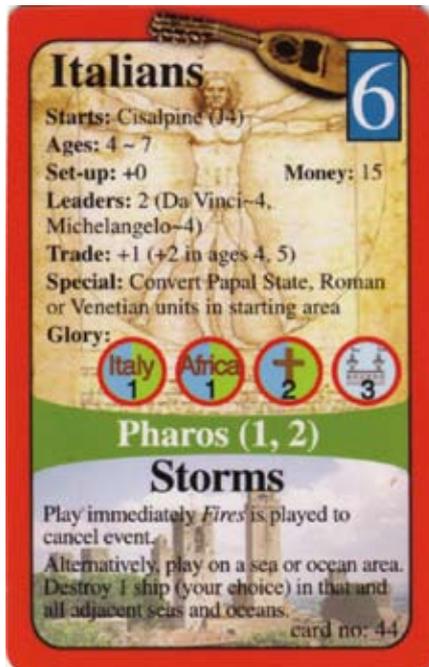
これにより混乱マーカーを置かれた帝国の進歩レベルは全て1下がります。さらに、それらのエリアにのうち1つのエリアの都市のレベルを1段階下げさせます。

中国やヨーロッパ南東部、中東などで威力を発揮するでしょう。

ただし、混乱だけでは致命傷にはなりませんので、「No.26叛乱」「No.34帝国の崩壊」などのイベントと組み合わせたいところです。

## 44. イタリア

|          |                 |                 |
|----------|-----------------|-----------------|
| No. 44   | イタリア (Italians) | 総合: C           |
| 地域: イタリア | AGE: 4~7        | 系統: 内政系育成国家     |
| 攻撃イベント   | Storms (嵐)      | 総合: B (攻撃B、対抗D) |



### 【国家】

No.43ベネチア及びNo.89法王庁の後継者帝国です。逆に言えば、その手助けを借りるのは大きなテクニクではあります。No.12ローマの後継者にもなれますが、ローマが生き残っているなら恐らく大帝国でしょうから、挟み撃ちに合いますので、発生は危険です。

キリスト教帝国になれると本格帝国に近いGPを獲得できる可能性が高いのですが、〔都市レベル〕GP中南米の帝国などがすでに先行している場合が多く、その意味ではGPを獲得できるようになるまでは時間がかかりそうです。ただし都市レベル5まで上げられるであろうイタリアの逆転は可能でしょう。

キリスト教を適用できる場合で、ベネチアなどの後継者帝国として発生できるならば、発生させるべきでしょう。それ以外は残念ながらさほどの帝国ではありません。

### 【イベント】

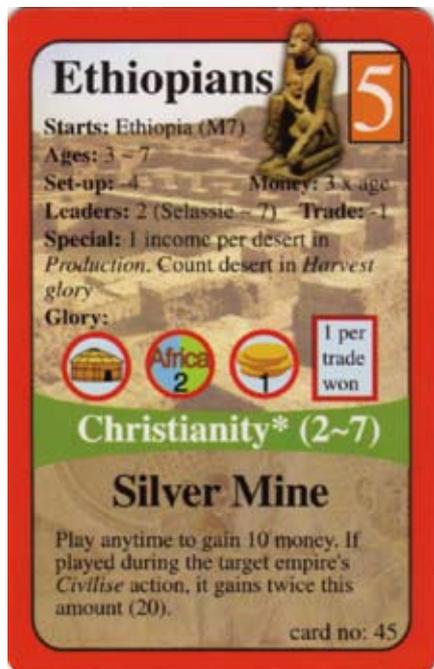
海洋国家には天敵ともいえるイベントです。1つの近海または海洋エリアを選び、そのエリアとその隣接の近海及び海洋エリアから1ユニットずつ海軍ユニットを選んで除去できます。

海洋国家は海軍ユニットを薄く広げるのが通常ですから、一気に大打撃を与えられるでしょう。特にガレー船は支援できる陸地エリアの関係で互いに隣接することが多いので、特に引っかけやすいといえましょう。

海洋国家は、「嵐」の存在を忘れてはなりません。全く完全に隣接させないというのは無理な話ですが、ガレー船しか生産できなくてもなるべく早くはなれた場所に支援できる沿岸エリアを見出して2つ以上のグループに分けるべきです。

## 45. エチオピア

|         |                   |            |
|---------|-------------------|------------|
| No. 45  | エチオピア(Ethiopians) | 総合:C(C)    |
| AGE:3~7 | 地域:東アフリカ          | 系統:拡張系育成国家 |
| 鉱山イベント  | Silver Mine(銀山)   | 総合:B       |



### 【国家】

アフリカのGPとしては十分ですが、場所が中東に近く、また他のアフリカの帝国ともぶつかりやすいので、難しい帝国でもあります。逆に言えば、積極的に中東の帝国を脅かすためには悪くない場所といえましょう。交易でのGPと所持金のGPの両方があるので、戦略的には比較的柔軟といえましょう。

### 【イベント】

対象の帝国の「内政」時ならば所持金を20、それ以外ならば10を増やします。

「No.11 インカ帝国」はかなり優秀な帝国ですが、「No.45 エチオピア」は微妙な評価でしょう。文物は共に宗教ですが、「仏教」は罰則が無い宗教で、「キリスト教」はGPアイコンを持つ帝国があります。

## 46. ハプスブルグ家

|         |                    |            |
|---------|--------------------|------------|
| No. 46  | ハプスブルグ家(Hapsburgs) | 総合:D       |
| AGE:4~6 | 地域:中央ヨーロッパ         | 系統:拡張系育成国家 |
| 移動イベント  | 電撃戦(Blitzkrieg)    | 総合:D       |



### 【国家】

AGE4に発生したならばAdリーダーを持つので、案外と拡大は早いでしょう。しかしながら、アイコン自体が帝国の拡大を必要としており、周囲にはNo.33 ドイツやNo.39 ポーランド人などの陸上拡張型の帝国があるので、競合相手がいると困難です。ただし、ドイツだけならば特別ルールの結婚ルールで侵略を止めることはできるので、キリスト教さえ付けば、といったところでしょう。しかしながら、残念ながらAGE4からの帝国としてはGPアイコンは物足りません。さほどの価値があるわけではない中程度の帝国です。キリスト教をつけることができるのが確実ならば、発生させるのはありでしょう。

### 【イベント】

対象の帝国の全てのリーダーはSt + Taリーダーとしての能力を持ちます。

対象の帝国にはリーダーが必要なのがブレイの敷居を少し高くしています。また、戦闘以外に役立っているリーダーを戦闘に巻き込むと、結果次第では失いやすいのも難点でしょう。

ただし、実際に発動すると、この両方の能力を備えたリーダーは非常に強力です。条件が揃えば価値は高いといえるでしょう。

## 47. オスマン帝国

|         |                  |            |
|---------|------------------|------------|
| No. 47  | オスマン帝国(Ottomans) | 総合:C       |
| AGE:4~7 | 地域:中東            | 系統:襲撃系促成国家 |
| 攻撃イベント  | Volcano (噴火)     | 総合:B       |



### 【国家】

発生させるならばAGE4以外は効果は薄いでしょう。AGE4にはAd + Bu + Stリーダーという非常に強力なスレイマン大帝が手に入る上に2つの発生後追加移動 (Free Maneuver) がありますので、あっという間に周囲の帝国を圧倒できるでしょう。Adリーダーがいれば、発生時の騎兵コストがなんと1で済むのです。しかしながら、さすがに[アジア]と[ヨーロッパ]アイコンを両立させるのは無理で、片方が[World]アイコンならばまだ使いではありますが、残念ながらどちらかに絞らなければならないでしょう。

オスマンは育っているNo.24アラブを襲撃できるので、上位のプレイヤーがイスラム教を付けているアラブを出している場合に出す、と考えればよいのではないのでしょうか。ほぼ壊滅させてから、廃棄される前にすかさずイスラム教を適用させておくのがコツです。

残念ながら、オスマン帝国は歴史に与えたインパクトに見合ったGPを獲得できる帝国ではありません。せいぜいイスラム教をつけて4GP程度です。その意味ではモ

ンゴルと似たような意味があります。襲撃系の帝国としては、モンゴルと並んで最強といえましょう。

### 【イベント】

1つの山岳エリアを選択し、そのエリアの全てのユニットを除去します。また、対象となった帝国の進歩レベルは1下がります。

全ての帝国に効果があるわけではありませんが、特定の帝国には致命的な効果があります。また、発生エリアが山岳である帝国も少なくありませんが、発生の瞬間を狙われるといきなり全滅です。その意味で、非常に怖いイベントです。

この「噴火」イベントがあるために、帝国は攻撃を受けない位置にいるから「No.30裏切り者」が使われる可能性が無くても、1つの山岳エリアに依存しているのは危険です。

## 48. ムガル帝国

|          |                          |               |
|----------|--------------------------|---------------|
| No. 48   | ムガル帝国(Mughals)           | 総合:D          |
| AGE:4~6  | 地域:中央アジア                 | 系統:拡張・襲撃系育成国家 |
| その他のイベント | Exotic Artefact (魅力的な文物) | 総合:C          |



### 【国家】

初期の所持金も多く、AGE4の発生になればAd + Buリーダーが使えますので、インドに侵入して大帝国を作ることには可能です。インド自体の肥沃な小麦エリアに加え、Ad + Buリーダーの存在で、AGE4のうちに帝国の基礎は築けるはずです。

問題はやはりGPアイコンにあり、[イスラム教]が付かなければ、労多くして実り少なし、という結果になりやすいでしょう。

一方で、襲撃系として使うと割り切るやり方もあるでしょう。それならばAGE4の発生ならば、かなりの威力が見込めるといえます。

### 【イベント】

文物のプレイをAGE±1できます。使い方によっては強力な効果があるでしょう。「ルネッサンス (Renaissance)」を早目に出して宗教の効果を薄めるのがよくある使い方、AGEの低い建築物を高いAGEでもプレイする、などにもよく使われます。特に[都市レベル]アイコンがある帝国がAGE3でも「空中庭園 (Hanging Garden)」をプレイできるのは大きいと見るべきです。また、近代の3つの政体はAGE5からですが、AGE4から適用すると、本格帝国の拡大に寄与しそうです。

## 49. オランダ

|          |              |            |
|----------|--------------|------------|
| No. 49   | オランダ (Dutch) | 総合:C       |
| AGE:4~7  | 地域:中央ヨーロッパ   | 系統:内政系育成国家 |
| GP獲得イベント | Glory? (栄光?) | 総合:D       |



### 【国家】

GPアイコンは豊富で相性も悪くないのですが、問題はNo.32フランスとNo.33ドイツの狭間にあり、生存自体が困難だということでしょう。〔植民地〕アイコンに頼らずに〔文物〕アイコンと〔所持金〕アイコンを中心に帝国を作ればいいのですが、〔本拠地〕アイコンがあるために、本拠地の守りも行わなければならない、困難が予想されます。

しかしながら、仮にプレイヤーが古代帝国でヨーロッパをある程度確保しているならば、この帝国は威力を発揮するでしょう。ドイツやフランスでは〔文物〕アイコンがかぶるので、避けた方がよいでしょう。この帝国は所持金を貯めにかかるために、首都が狙われやすいので、それをカバーできなければなりません。そのために、支援帝国があればかなりの威力があります。または、順位が下位ならば襲われにくいはずなので、追いつけの手段としてはありえるでしょう。

GPアイコンの内容は悪くないながらも、本格帝国としては自衛が難しいために、残念ながら総合評価は低くならざるを得ないでしょう。

### 【イベント】

全ての帝国の獲得GPが半減します。自分が第1プレイヤーに一番遠い場合で、かつ帝国の多くの獲得できるGPが奇数である場合は少し得するでしょう。しかしながら、さほどの効果があるイベントでもありません。

## 50. アメリカ合衆国

|          |                         |            |
|----------|-------------------------|------------|
| No. 50   | アメリカ合衆国 (United States) | 総合:A       |
| AGE:5~7  | 地域:北米                   | 系統:拡張系育成国家 |
| GP獲得イベント | 拡がった栄光 (Expanded Glory) | 総合:A       |



### 【国家】

AGE5までくればもちろん最強国家の1つであるアメリカ合衆国は出す価値が高いでしょう。アメリカ大陸に本拠地を持つ帝国は基本的に陳腐化しているはずですし、よほどのことが無い限りは北米を席卷するのは間違いないでしょう。AGE6や7でも大きな効果がある帝国です。

この帝国を出すためには、やはり事前工作をするほうがよいでしょう。後継者帝国としていずれか1エリアでの変換が可能ですから、もしもすでに北米で帝国を持っていたならば、ユニットを生産しておき集結しておけばよいでしょう。北米に植民地をもつ本格帝国があるならば、収益力があるでしょうから所持金をためておき、ユニットを北米の1エリアに集めておき、アメリカの発生でユニットを変換させ、直後の生産で変換させたユニットを回復させるとよいでしょう。後発帝国ですから、すぐに本格化させるためには、そのような事前工作は必要でしょう。

一度北米を制覇したならば、あとはなんとかなるでしょう。キリスト教を付けるべきなのはもちろんです。この帝国で5GP

以上は最低稼ぎたいところでしょう。

また、イベント以外では手が出しにくいNo.11インカをこれで潰す手もあります。首都であっても変換できてしまうので、インカの首都を奪ってしまえば廃棄を強要できるでしょう。

他のプレイヤーがアメリカの1つのエリアに兵力を集めている場合、次のターンにラテンアメリカを出してくるかもしれません。収益力の劣っている帝国をワイルド・マーカーにしておき、ラテンアメリカが発生したらすかさず廃棄し、直後のターンでアメリカ合衆国を発生させて全て変換させてしまう手も考えられます。また、可能ならば直接そのエリアを先に変換させてもよいでしょう。

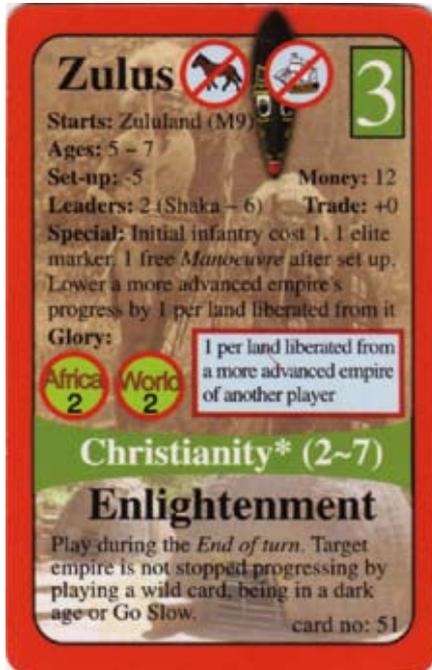
### 【イベント】

対象の帝国のGPアイコンの数値は2倍になります。ただし、数値がないアイコンには影響がありません。

GPアイコンが倍になると、単にGPが2倍になるよりも大きな効果がある場合があります。例えば〔World:3〕で4位の場合は0GPですが、6に増えれば2GPを得ます。

## 51.ズールー族

|          |                    |               |
|----------|--------------------|---------------|
| No. 51   | ズールー族 (Zulus)      | 総合:C          |
| AGE:5~7  | 地域:南アフリカ           | 系統:放置・襲撃系促成国家 |
| その他のイベント | Enlightenment (啓蒙) | 総合:D          |



### 【国家】

アフリカでは恐らく最も後に出る帝国でしょう。しかしながら、初期歩兵コストが1で発生後追加移動 (Free Maneuver) があるので、アフリカを支配しているような帝国を覆すには十分な帝国です。アフリカの帝国は多くの場合は薄く広がりやすいので、襲撃はしやすいでしょう。また、その後も [陸World] と [陸アフリカ] なので、他の海陸アイコンの帝国と比べて妥協がしやすく、ここで4GPを稼げていれば十分な帝国です。

この帝国のもう一つの利点は [本拠地] アイコンがないことで、アフリカ全面に広がっても痛手が少ないことです。そのため、No.42ジンバブエやNo.82ハウサ都市国家などが後から発生してきても冷静に収益力の違いで封じ込めてしまえば問題ありません。逆に他のアフリカの帝国の多くが [本拠地] アイコンがあるために、本拠地を襲われるとGPで大きな痛手になります。かといって本拠地を守ると他が薄くなります。GPの面でアフリカ最良とはいえませんが、他のアフリカの帝国からは最も警戒されるべき帝国です。

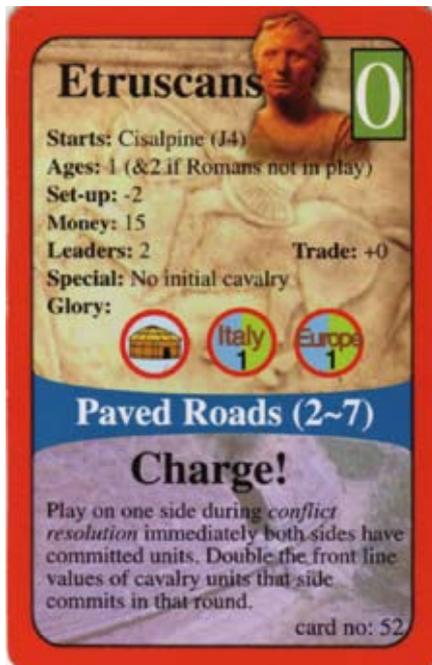
### 【イベント】

対象の帝国は自動進歩 (Free Progress) を「ワイルド (Wild)」アクションまたは暗黒時代の存在では妨げられません。

持っていたらプレイする程度の価値ですが、変わったところでは、文物やリーダーの保持の関係でわざと暗黒時代に留まっている帝国に対してこれを使って強引に進ませよう手もあります。アメリカやアフリカの帝国には交易を使ってわざとAGEを上げさせようにも、代わりに騎馬や海軍ユニットの生産を許したり、または相手の交易修正が低くて負けられない、などの事情で効果が薄い場合もありますが、このイベントはそれらの弊害がありません。

## 52.エトルリア

|         |                   |            |
|---------|-------------------|------------|
| No. 52  | エトルリア (Etruscans) | 総合:D (D)   |
| AGE:1~2 | 地域:イタリア           | 系統:放置系促成国家 |
| 戦闘イベント  | Charge! (突撃!)     | 総合:E       |



### 【国家】

実質は [本拠地] と [イタリア] の2GPが限界で、ローマが出てくるまでの命ということになりそうです。すぐに2GPは得られるので、それまでの間のつなぎという形で発生させる意味はあるでしょう。

### 【イベント】

互いにそのラウンドに参加させるユニットを決めた直後にプレイします。つまり、互いに参加ユニットの内容が明らかになる前にプレイする必要があります。そのラウンドだけ騎馬 (Calvary) ユニットの前衛 (Front) 値が倍になります。

1ラウンド限定ですので、一時的な意味はありますが、効果としてはさほどのものではありません。

## 53. ヴァンダル族

|          |                               |            |
|----------|-------------------------------|------------|
| No. 53   | ヴァンダル族(Vandals)               | 総合:E(E)    |
| AGE:3    | 地域:中央ヨーロッパ                    | 系統:襲撃系移動国家 |
| その他のイベント | Ambitious Leaders(野心的なリーダーたち) | 総合:C       |



### 【国家】

AGE3で出現するのですが、ほとんどの場合は登場AGEは2になるでしょう。しかしながら、まずアイコンの傾向が完全に分裂しており、[ヨーロッパ]か[アフリカ]のどちらかしか実質はとれませんし、そのどちらかだけでは不十分です。したがって、エリアを奪取してGPを稼ぎたいところですが、エリアを空にできないので、徐々に兵力が減殺されてしまいます。その意味では、確かに出されると周囲の帝国には迷惑ですが、それによりGPをどれくらい増やせるかという、あまり期待できないといえましょう。典型的な襲撃目的の国家です。

### 【イベント】

評価が分かれるイベントかもしれません。対象の帝国はリーダーの登用時に、リーダー値を超えなければ、1人をさらに追加して登用できます。つまり、有名リーダーを2人登場させたり、無名リーダーと有名リーダーを1人ずつ登用したり、無名リーダーを2人登用できるわけです。

リーダーというものの価値が帝国によっ

ては非常に大きく、またリーダー値が大きければより有名リーダーで使いやすいものを選びやすいのですから、価値は高いでしょう。ただし、AGEが変わると死亡してしまうので、そこまでの価値がないと見るべきかもしれません。間接的ではありますが、効果が大きいイベントといえると思います。

また、もう一つの使い方として、有名リーダーを1つAGEをずらして登用できます。こちらの代表的な使い方はAGE3における暗黒時代群を抜けるために、ScリーダーをAGE2やAGE4に持っている帝国が登用するやり方です。そのような帝国には、このカードの意義は大きいでしょう。暗黒時代が1つですが存在するAGE2の4人の有名リーダーはともかくとして、暗黒時代がないために出番が少ない3人の有名Scリーダーを活用できる道であり、このイベントがあるならば、AGE3において「No.43ベネチア」を積極的に発生させる動機にはなるでしょう。残りは「No.39ポール人」はAGE5で使うために保持しておくべきかもしれませんが、「No.44イタリア」はAr + Scなので、普通に出してしまうべきでしょう。

## 54. ビザンチン

|          |                   |            |
|----------|-------------------|------------|
| No. 54   | ビザンチン(Byzantines) | 総合:D(C)    |
| AGE:3~4  | 地域:地中海            | 系統:拡張系育成国家 |
| 帝国発生イベント | Phoenix(不死鳥)      | 総合:A       |



### 【国家】

[本拠地]アイコンが存在しますが、場合によっては発生エリアが多くなりすぎ、それを守りきるのは困難になります。また、少数のエリアを都市化させて[都市レベル]アイコンでGPを獲得にかかるのは、発生エリアが通常は交通の要衝であるだけに、守りきることは不可能です。そのため、ヘレニズム期ギリシア、マケドニア帝国、ローマなどが所持金を多数持っている時に発生し、大帝国への道を走るしかないでしょう。固定した発生時の所持金がないために、非常に使いにくい帝国になっています。一度発生してしまえば、そこそこのGPアイコンはありますが、本格帝国となるにはやや力不足といえましょう。

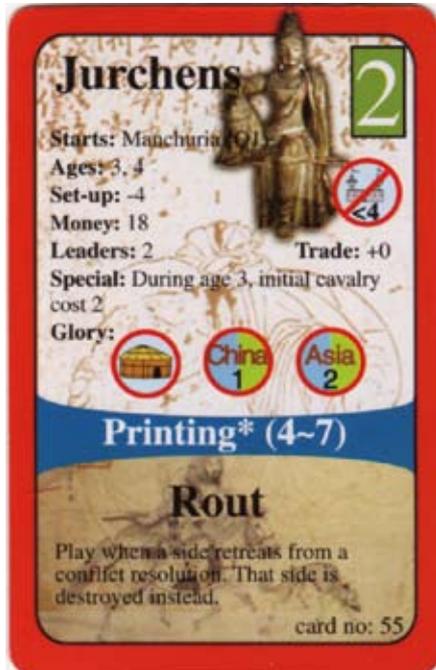
### 【イベント】

「帝国の廃棄」を行うと同時に「帝国の発生」が行われるイベントで、タイム・ラグが最小限で済みますし、また自分の選んでいたユニットの色をそのまま継続できます。黒のユニットを選んでいる帝国を廃棄する場合などによくあることです。

また、廃棄を予定している帝国は「ワイルド」アクションにしておき、様子を見ておくよりも柔軟でしょう。

## 55. 女真族

|         |                |            |
|---------|----------------|------------|
| No. 55  | 女真族 (Jurchens) | 総合:D (D)   |
| AGE:3~4 | 地域:東アジア        | 系統:拡張系育成国家 |
| 戦闘イベント  | Rout (壊走)      | 総合:D       |



### 【国家】

中国に侵入して[中国]アイコンを活かしたいところですが、実はそれには少し力不足で、維持も難しいでしょう。それならばいっそ満州から北に広がり、[アジア]アイコンを活かす手もあります。しかしながらそれならば最大GP3で、出すだけの意義がある帝国かといえば、そうでもありません。中国における支援帝国の意味で、自分が1つ中国に対抗できる王朝がある場合に出す手もありますが、それで結果的にGPの利益が出ているかは疑問です。むしろ相手プレイヤーと交渉してどちらかが廃棄した方が共倒れになりにくいといえましょう。相手プレイヤーが1位争いをしているならば別の話ですが。

### 【イベント】

対象の戦闘時に、退却したユニットを全て除去できます。

タイミングが合えば、非常に大きな損害を与えられます。例えばSt+Taリーダーをもつ敵スタックが一度侵入してこちらの一部のユニットをそいだ後にTaリーダーの能力で一方的に退却してStリーダーの能力で再度攻撃をかけるという常用の技がありますが、このイベントを使うとそのスタックを丸ごと葬れます。

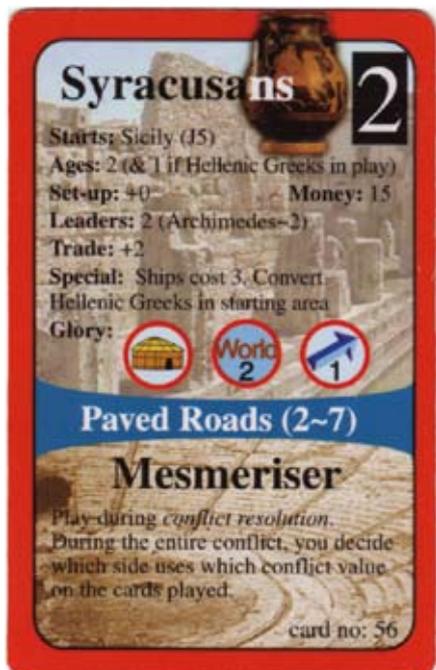
また、「No.30裏切り者」のカードと組み合わせると、単純に相手を壊滅できるでしょう。

しかしながら、相手が退却するというのが基本的に計算しがたく、また確実に勝てるような戦闘では相手も大損害を受けることが多いので、使うほどの価値が無い場合が多いのです。

手札に保持する価値があるのは、他のプレイヤーにTaリーダーがいて活用されている場合でしょう。

## 56. シラクサ

|        |                   |               |
|--------|-------------------|---------------|
| No. 56 | シラクサ (Syracusans) | 総合:D (B)      |
| AGE:2  | 地域:地中海            | 系統:拡張・内政系海洋国家 |
| 戦闘イベント | Mesmeriser (催眠術師) | 総合:B          |



### 【国家】

地中海を握っていれば陸からの海峡越えは防げるので、海上に十分な兵力さえあれば安全です。ただし、地中海自体が狭く、[海 World] アイコンとは相性が悪いので、どちらかというとなり交易+2修正を活かして、[進歩レベル]アイコンと[本拠地アイコン]の2GPを基本に戦うことになりそうです。ただし、AGE1から始まっている場合は[進歩レベル]アイコンをもつ帝国が多い上に地中海の海洋国家もあるので、競合することになります。AGE2から開始するならばそこそこ使いではありますが、AGE1から始まる場合は、Set-upが±0とはいえ、ミノアやフェニキアが出ていたら苦戦です。AGE4まで生き残れば、放置系補助帝国として生き残らせる意味はあるかもしれません。

### 【イベント】

勝敗を左右できるかなり強力なカードです。1つの戦闘時全体でそれぞれが引いたカードのうち、どちらの数値をどちらが使えるのかを自分で選べます。選ぶのはカードをプレイしたプレイヤーで、戦闘に参加している必要はありません。

Taリーダーがいれば、自分のカードを3~4辺りの中庸なカードになるように調整していけば損害は最小限に抑えられますが、それでもかなりの痛手です。倍程度の戦力比ならば逆転可能なイベントと言えましょう。

また、他のプレイヤーの戦闘に介入して、片方または相互に打撃を多く受けるように調整することも可能です。うまく引き分けに持ち込めれば、他のプレイヤーには有利に働くでしょう。

## 57. テオティワカン・オルメカ文明

|          |                                     |             |
|----------|-------------------------------------|-------------|
| No. 57   | テオティワカン・オルメカ文明 (Teotihuacan, Olmec) | 総合: D (C)   |
| AGE: 2~3 | 地域: 中南米                             | 系統: 内政系育成国家 |
| 対抗イベント   | Land Reform (農地改革)                  | 総合: C       |



### 【国家】

都市レベルで勝負を挑むのは、特別ルールも無いために、北上して穀倉地帯を押さえないければなりません。その場合は自然と〔アメリカ〕アイコンでもGPが取れるでしょう。ただし、必然的に沃地を中心に展開する上に、騎馬ユニットが作れないので薄く広がる必要があり、他の帝国の発生には弱く、長い間生き残れないでしょう。また、交易-2修正でLeader値も1なので、暗黒時代を越えるのは困難で、AGE4以降は陳腐化が早いと思われます。

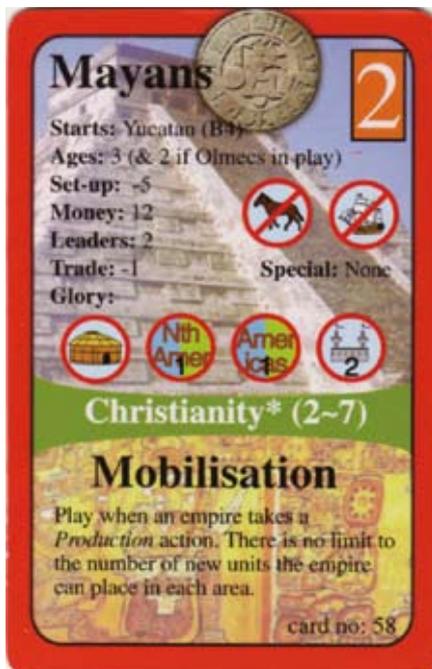
### 【イベント】

「内政」アクション時にプレイできます。文物の「土地所有の集中 (Concentrated Ownership)」を除去するか、対象の帝国の混乱 (Disorder) マーカーを全て除去できます。

「No.60業」と同様に、混乱の除去はタイミングによりますので、自分の状況に応じて保持しているべきです。

## 58. マヤ文明

|        |                   |                |
|--------|-------------------|----------------|
| No. 58 | マヤ文明 (Mayans)     | 総合: D (C)      |
| AGE: 3 | 地域: 中南米           | 系統: 拡張系育成・促成国家 |
| 生産イベント | Mobilisation (動員) | 総合: D          |



### 【国家】

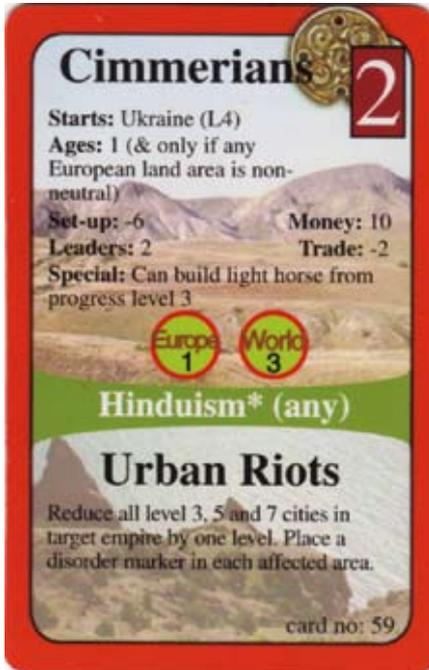
この帝国は、すでにアメリカで競合相手がいる場合には非常に厳しい帝国です。インカには都市の発展速度でかきませんし、北米の国々相手に侵略できるほどの力はありません。あくまでも、先に出て北米を維持し、先に都市化を進めなければGPをまともに稼げない帝国です。仮にアメリカ大陸に対抗してくる帝国がなければ潜在能力として最大5GPが得られますが、それは机上の空論に近いでしょう。

### 【イベント】

「生産」アクション時に、対象の帝国はユニットの配置数制限をうけなくなります。状況によっては重宝するでしょう。

## 59. キンメリア族

|        |                     |            |
|--------|---------------------|------------|
| No. 59 | キンメリア族(Cimmerians)  | 総合:E (D)   |
| AGE: 1 | 地域:東ヨーロッパ           | 系統:拡張系育成国家 |
| 攻撃イベント | Urban Riots (都市の暴動) | 総合:B       |



### 【国家】

ヨーロッパに勢力がないと発生できない上に〔ヨーロッパ〕アイコンが1なので、実質は〔World〕アイコンが頼みです。ただし、序盤は競争相手が少ないので、〔World〕は取れるかもしれません。しかしながら交易-2修正でもあり、すぐに陳腐化するので、やはり序盤だけの帝国です。

### 【イベント】

対象の帝国のレベル1以外の全ての都市の都市レベルが1段階落ちます。さらに、それらの都市レベルが落ちたエリアには混乱(Disorder)マーカーが置かれます。

特定の対抗イベントがなく、「No.541悪い占い」と「No.110お返し」でしか対処できないのが大きな利点です。都市化が進んでいる帝国ほど痛手を蒙る上に、確実に首都も混乱しますので、「No.26叛乱」「No.34帝国の崩壊」と組み合わせれば中枢エリアを除去できるでしょう。

## 60. チャビン・モチェ文明

|          |                             |            |
|----------|-----------------------------|------------|
| No. 60   | チャビン・モチェ文明(Chavin, Mochica) | 総合:E (D)   |
| AGE: 2~3 | 地域:中南米                      | 系統:放置系促成国家 |
| 対抗イベント   | Karma (業)                   | 総合:C       |



### 【国家】

アイコンだけみると拡張系ですが、〔陸World〕なので海軍生産不可能はともかく、騎馬ユニットが生産不可能なので、他のエリアの〔World〕アイコンには勝てません。そのため、実質は〔南米〕アイコンと〔本拠地〕アイコンで2GPを稼いで放置系となるべきで、仮に競合相手がいたら、その相手の順位をみて妨害にでるか、潔く廃棄するべきでしょう。前半の放置系国家としてならば役に立ちます。

### 【イベント】

「内政」アクション時にプレイできます。文物の「宗教論争(Religious Strife)」を除去するか、対象の帝国の混乱(Disorder)マーカーを全て除去できます。

混乱の除去は純粋な対抗イベントではないので、自分を挟んでの複数のプレイヤーの連携によるものを防げますが、同一のプレイヤーからであったり自分を挟まないで連携されると防げません。

自分のエリアが山岳が多いなどで混乱の除去が難しい場合は、保持しておくべきでしょう。また、順位が上位のプレイヤーならば保持しておくべきです。また、宗教や政体の変更を行う場合に産まれる混乱を即座に除去できるので、そのような帝国用にとっておくのも大きな意味があるでしょう。

## 61. チムー王国

|          |                |             |
|----------|----------------|-------------|
| No. 61   | チムー王国 (Chimu)  | 総合: D (D)   |
| AGE: 3~4 | 地域: 中南米        | 系統: 拡張系育成国家 |
| 戦闘イベント   | Barrage (弾幕射撃) | 総合: D       |



### 【国家】

あまり強力な国家とはいえず、No.11 インカ帝国が先に出ているとお手上げです。逆に先に出してインカ帝国の発生を阻止する効果はあるでしょう。インカ以外は欧米の本格帝国が〔植民地〕アイコンのために進出してくるまではほとんど南米は無風です。インカもチムーが拡大していれば、満足のいくGPを獲得はできませんので、発生はしないでしょう。しかしながら、騎馬ユニット不足であるため、アメリカ大陸などの僻地の帝国にありがちな〔World〕アイコンでGPを稼ぎにくく、結局は陳腐化も早いと見なければなりません。

### 【イベント】

対象の戦闘では以後は投射 (Missile) ユニットの支援 (Support) 値は倍になります。

構成を整えて攻め込めば、かなりの威力をもたらすでしょう。また、他のプレイヤーの戦闘時の介入にも効果的な威力をもたらします。

## 62. ミノア人

|         |                 |             |
|---------|-----------------|-------------|
| No. 62  | ミノア人 (Minoans)  | 総合: B (A)   |
| AGE: ●● | 地域: 地中海         | 系統: 放置系促成国家 |
| 手札イベント  | Busted! (破滅した!) | 総合: C       |



### 【国家】

ポリネシアと似たアイコンですが、〔本拠地〕アイコンがあるために、陳腐化している間も確実なGPが見込めます。また、交易修正と交易が2回できる特典で、進歩レベルを引っ張ることができるため、中盤に陳腐化している場合でもいち早く帆船を作ることができれば立場を回復できるかもしれません。

本拠地は2つしか海エリアに接していないために、早目にアフリカなどに上陸してガレー船の活動可能な海域を増やさなければなりません。本拠地とガレー船数隻で序盤は安定したGPを稼げますが、中盤以降も生き残らせるならば、北西アフリカなどに上陸しておくべきです。

この帝国の最大の問題点は、No.47 Volcano (噴火) イベントで一発で吹っ飛ばす可能性があることです。序盤に出されるといきなり全滅なので、その意味でも早目に北アフリカなどに陸地を確保してガレー船まで支援沿岸エリアを失ったことにより巻き込まれて全滅することを防ぐべきです。

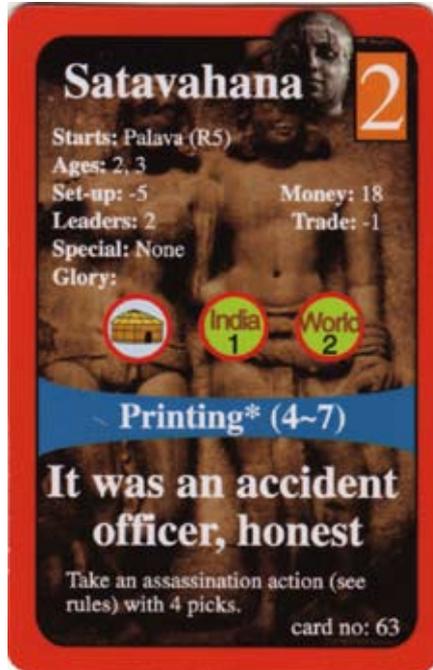
### 【イベント】

内政 (Civilise) アクション時にプレイします。対象のプレイヤーの手札から2枚をランダムに選んで捨て札にします。

上位プレイヤーに仕掛けるのが当然で、特に自分の順番が早い場合などにプレイして、自分や他のプレイヤーがイベントで攻撃を行うのを手助けします。ここで対抗イベントを抜き取ってしまえば、かなりの痛手になるはずですが、直接的な効果はないものの、プレイされた相手には相当な打撃になるでしょう。

## 63. サータヴァーハナ朝

|         |  |            |
|---------|--|------------|
| No. 63  | サータヴァーハナ朝(Satavahana)                                    | 総合:D (C)   |
| AGE:2~3 | 地域:インド   | 系統:放置系促成国家 |
| 攻撃イベント  | It was an accident officer, honest<br>(間違いなく事故であります、士官殿) | 総合:D       |



### 【国家】

典型的な地方大国系のアイコンで、[World]を取れなければ大量GPの獲得は不可能です。ただし、インドだけ押さえておけば2GPは確実なので、放置系国家として生きるべきでしょう。[World]を取りに行く手もありますが、それは最初の順で出た場合にのみ有効で、しかも陳腐化しやすいので、どうせならば最初から放置系補助帝国として活用すべきではないでしょうか。

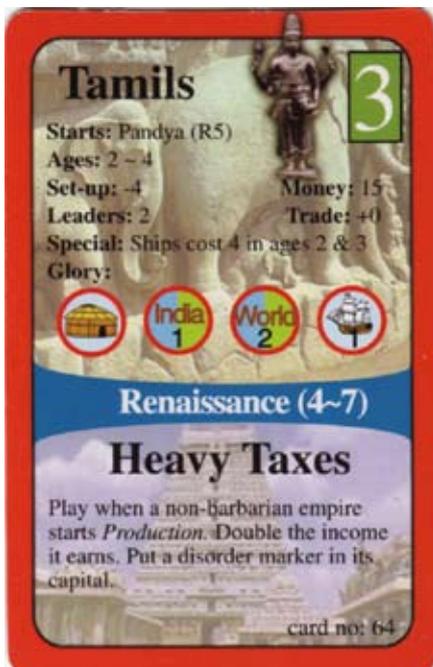
### 【イベント】

いわゆる暗殺イベントで、山札からカードを引き、「No.63」の方は4枚、「No.89」の方は3枚までの引きなおしが行えます。対象のリーダーを持つプレイヤーはその帝国のリーダー値まで引きなおしが行え、互いの数を比べて、イベントをプレイしたプレイヤーの数値の方が高ければ、対象のリーダーは除去されます。

案外と成功率は高いとはいえませんが、プレイしてあまり損はないでしょう。

## 64. タミル朝

|         |                  |                |
|---------|------------------|----------------|
| No. 64  | タミル朝(Tamils)     | 総合:C (C)       |
| AGE:2~4 | 地域:インド           | 系統:拡張系海洋国家     |
| 生産イベント  | Heavy Taxes (重税) | 総合:B (生産B、攻撃E) |



### 【国家】

インドの中では優秀な帝国です。本拠地が山岳なので、Volcanoイベントには弱いのですが、Comores (沃地)やSinhalaも取れば安全でしょう。また、他のインドの帝国とも、近海エリアをうまく使うことで[海陸インド]と[陸インド]アイコンとで共存が可能でしょう。ただし、交易で進歩レベルを上げていかないと、陳腐化も早いので、注意が必要です。この方面には海洋国家も少ないので、後半も補助国家としての価値はあるでしょう。ただし、とりあえずはインドの両方の小麦エリアを押さえて収入増を図り、海軍を充実させるのが手順でしょう。No.65シンハラ人とは競合するはずですが、先に発生していたなら、すかさずBay of Bengalを抑えれば問題ないでしょう。

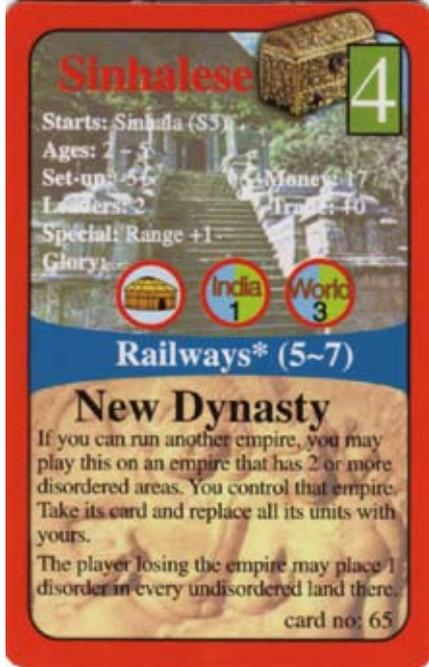
### 【イベント】

蛮族でない帝国は、首都エリアを混乱させることにより、収入を倍にできます。

通常はもちろん自分の帝国に使うべきです。混乱マークが文物などで置かれられないような帝国にはもってこいでしょう。ただし混乱マークにより攻撃イベントの対象になってしまうこともよくあるので、中核の帝国が行うのは避けるべきでしょう。

逆に、他の帝国に混乱マークを付けることを目的にプレイされることも稀にありますが、相手を助けるだけの結果に終わりがねないので注意が必要です。混乱マークにより何か技がかかるのが確実ならば別ですが。

## 65. シンハラ人



|          |                   |             |
|----------|-------------------|-------------|
| No. 65   | シンハラ人 (Sinhalese) | 総合: C (B)   |
| AGE: 2~5 | 地域: インド           | 系統: 拡張系海洋国家 |
| 攻撃イベント   | New Dynasty (新王朝) | 総合: A       |

### 【国家】

地勢的には海洋国家となるはずで、タミル朝と競合するでしょうが、先に出されていたらお手上げです。そうでなければ、共存もできるでしょう。東南アジアやオーストラリアに手を伸ばして[海陸World]を活かすべきでしょう。レンジ+1を活かして、弱い帝国を目標に交易で進歩レベルを上げて陳腐化を防ぐ手もありますが、逆に育ったならば放置系国家として扱っても大丈夫でしょう。

### 【イベント】

最強の攻撃イベントといえるでしょう。イベントをプレイするためには、帝国の発生が行える序教である必要があります。対象の帝国が2個以上の混乱 (Disorder) マーカーが置かれているエリアがあるならば、その帝国はそのままイベントをプレイしたプレイヤーのものになり、ユニットを全て置き換えます。本来の持ち主は、全ての混乱マーカーが置かれていないエリアに混乱マーカーを置くことができます。

育ちきった本格帝国であっても、何らかの理由で混乱マーカーが載せられることを完全に避けるのは難しいでしょう。上位プレイヤーがすでに確立した中核のGP獲得源をそのままいただくのですから、追い上げの切り札となりうるのは当然です。ただし、混乱マーカーが全てのエリアに置かれると考えるべきなので、「No.57農地改革」「No.60業」などを持っているとなおよいでしょう。最悪の場合は混乱マーカーのために仮にそれで帝国を失ったとしても、上位プレイヤーから得点源を奪っただけでも大きな戦果でしょう。

## 66. アルメニア人



|          |                     |             |
|----------|---------------------|-------------|
| No. 66   | アルメニア人 (Aemenians)  | 総合: E (E)   |
| AGE: 2~5 | 地域: 中東              | 系統: 拡張系育成国家 |
| 戦闘イベント   | High Command (上級命令) | 総合: D       |

### 【国家】

キリスト教が付けばそれなりの価値はあるように見えますが、[宗教]アイコンはより大きな国が適用してくればすぐに陳腐化するので、やはり価値は小さくなります。そもそもキリスト教を付けるためには、中東の帝国のレンジを通らなければなりません、通してくれない場合はその帝国に先につけてしまう常用の手段も、すでにイスラム教を適用していたり、そのそもその中東の帝国がアルメニア人よりも大きかったりもするので、なかなかうまくいきません。そう考えると、[アジア:2]アイコンで稼げる可能性はかなり低いでしょう。手元にキリスト教がすでにあって、初順で発生させるならば、悪い選択ではないでしょう。

### 【イベント】

戦闘中に、対象の戦闘中の帝国は毎ラウンド相手のユニットを見て1~3個のユニットを強制的にそのラウンドに参加させることができます。相手はそれに対してさらにそのラウンドに参加させるユニットを追加しても構いません。

前提となるような効果的な条件が起こる

可能性があまり無いので、使いどころが難しいイベントです。まず対象の帝国に十分な捨て駒を行えるほどの戦力が必要です。つまり戦力自体が対等以上である必要があります。また、その相手の帝国の戦力が3~6ユニット程度の時に最も効果がでるでしょう。

基本的な使い方は、相手のユニットを早期に参加済み状態にしてしまい、疲労マーカーを付けることです。例えば最初の2ラウンドに相手のユニットを全て強制参加させてこちらは2ユニットを捨て駒にしてしまえば、勝負は有利になるでしょう。また、退却のオプションも取りやすくなります。

また、前衛ユニットのみ、または後衛ユニットのみを強制参加させてしまえば、残ったユニットの戦力バランスが崩れますので、相手プレイヤーに多くの戦力を参加させるように強制できるでしょう。

中規模以上の戦闘ではかなりの効果が見込めますが、残念ながら汎用的なイベントではなく、また間接的なものであり、必勝イベントではありません。

## 67. ベニン王国

|          |                |             |
|----------|----------------|-------------|
| No. 67   | ベニン王国 (Benin)  | 総合: D (C)   |
| AGE: 3~6 | 地域: 西アフリカ      | 系統: 拡張系育成国家 |
| 戦闘イベント   | Civil War (内戦) | 総合: B       |



### 【国家】

AGE3のアフリカの帝国にしては〔Africa:1〕アイコンであり、〔World〕アイコンに頼らなければならないのが難点です。仮に初順回りでこの帝国は発生したならば使いではありますが、現実にはあまり使いやすい帝国とはいえません。交易で最大3GPを得られますが、それを目当てに発生するのは難しいでしょう。

### 【イベント】

帝国の発生が行える場合にプレイできます。本来の持ち主とイベントをプレイしたプレイヤーが持ち主から順番に1エリアずつ選び、イベントをプレイしたプレイヤーが選択したエリアはそのプレイヤーのエリアとなり、そのプレイヤーの使うユニットに置き換えます。帝国カードは共有します。本来の帝国と分裂してできた帝国の両方の帝国の進歩レベルは1下がります。

大国が瞬時に崩壊しかねない強烈なイベントです。「No.28帝国の崩壊」の方が柔軟ですが、こちらは確実に発動しない可能性があります。

首都以外の場所にハイスタックがある瞬間が特に有効でしょう。〔本拠地〕アイコンがある場合は、2つに分かれたどちらかの帝国は大抵は廃棄されるでしょう。本来の帝国が生き残ったとしても、回復までには相当な時間がかかるでしょう。

1位のプレイヤーの足を止めるには絶好のイベントですが、自分のGPが大量に獲得できるわけではありませぬので、大抵はさっさと廃棄してしまうことになるでしょう。

## 68. フン族

|          |            |             |
|----------|------------|-------------|
| No. 68   | フン族 (Huns) | 総合: C (B)   |
| AGE: 2~3 | 地域: 任意の草原  | 系統: 襲撃系移動国家 |
| 攻撃イベント   | Chaos (混沌) | 総合: B       |



### 【国家】

襲撃系としては強力な国家です。ツボにはまれば大量のGPが獲得できるでしょう。都市を奪えば、その都市レベル+2GPが獲得できるので、都市が密集している場所などは狙い所でしょう。ただし、カタパルトを大量に作れないので都市相手には損害が出がちです。明確な襲撃場所がないならば、一度拡大して〔World:3〕を目指し、ユニット数が最大になったら兵を纏めて襲撃に転じるのも有効な作戦です。襲撃系として振舞うならば、都市を襲えなくなった時点でさっさと廃棄すべきでしょう。

### 【イベント】

対象の帝国から1個の文物 (Artefact) を取り除き、その帝国は1進歩レベルを失います。

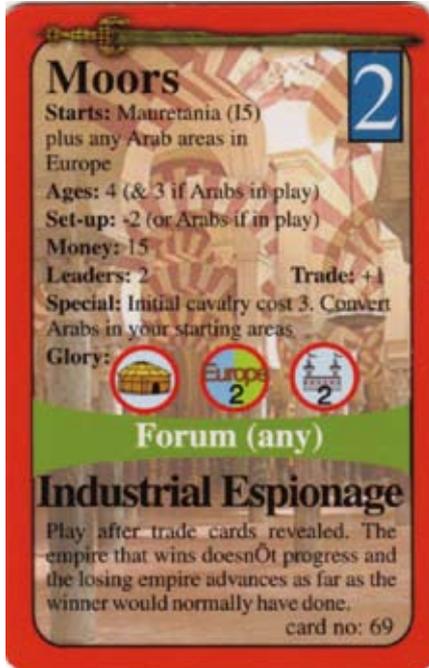
「No.8奇妙な兆し」に比べて過去の文物を除去できる分だけ優り、発明などには効かない分だけ劣ります。

また1進歩レベル下げさせる効果は、例えば進歩レベル15や43で止まっている帝国が強力なリーダーを持った場合に使うとリーダーが除去できる効果などがありますが、こちらとしてのプレイは稀でしょう。

宗教アイコンを持っている他のプレイヤーの帝国の宗教を除去するのみならず、自分の宗教アイコンを持つ帝国などに他の宗教やを付けられてしまった場合などにも改修の際の混乱マーカーが付くというリスクを避けることができます。

## 69. ムーア人

|        |                              |               |
|--------|------------------------------|---------------|
| No. 69 | ムーア人 (Moors)                 | 総合:D          |
| AGE:4  | 地域:北アフリカ                     | 系統:拡張・内政系育成国家 |
| 交易イベント | Industrial Espionage (産業スパイ) | 総合:C          |



### 【国家】

No.24アラブが発生していればAGE3で発生できるので、その場合は素早くスペインに進出すればそれなりのGPは獲得できます。AGE4から発生するのは少しきつい意味があり、その時点では〔ヨーロッパ〕アイコンは絶望で、都市化も追いつくのは地形的に困難でしょう。交易+1修正もGPとしては意味がありませんその意味では、アイコンは少しもったいないのですが、発生時期が遅すぎるといえます。

### 【イベント】

交易の際にカードを表にした後、交易の勝利が得るべき進歩レベルを敗者が獲得します。

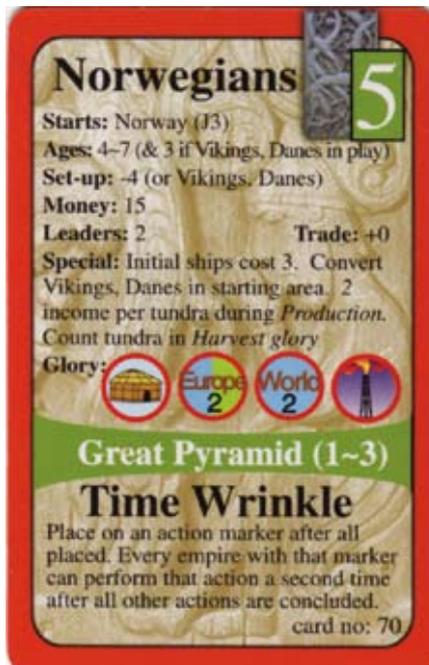
実は強力なカードです。進歩レベルが低い帝国から仕掛けられた場合などにわざと負ければ3進歩レベルを自分がもらえますし、進歩レベルが低い帝国に仕掛けてわざと負けても、これのプレイで2進歩レベルを得ます。

また、リーダーや文物の維持のためにわざと進歩レベルを進めない帝国に仕掛け、自分が勝っておいて相手に進めさせるという手もあり、相手の交易修正が低い場合などにわざと負けるのが難しい場合などに使えます。

自分が勝ったならばそのままプレイしなければよく、負けたならばこのカードを使えばよいので、確実に進歩レベルが上がります。その意味で、このイベントはかなり強力なカードといえます。

## 70. ノルウェー人

|             |                     |            |
|-------------|---------------------|------------|
| No. 70      | ノルウェー人 (ノルウェー)      | 総合:B       |
| AGE:4~7     | 地域:北ヨーロッパ           | 系統:拡張系海洋国家 |
| アクション関係イベント | Time Wrinkle (時のひだ) | 総合:C       |



### 【国家】

案外と使いやすいのがこの帝国でしょう。本格帝国には一歩劣りますが、ツンドラも活かせるので、海軍を中心に〔海World〕を狙いに行けば、自然と〔ヨーロッパ〕アイコンからもGPを得られるでしょう。4~5GPを稼げれば十分といえます。AGE7にはNorth Seaの北海油田で1GPを狙えますが、あまりこだわらず、むしろ北米の油田を狙いに行くなどの柔軟な対応が必要でしょう。

この帝国も後継者帝国ですので、No.30バイキング・デーン人がAGE4に入ったなら鞍替えするのも手でしょう。AGE4からはフランスやドイツのような危険な帝国が出てきますから、ノルウェー人のほうが本拠地が安全です。できる限りのユニットを事前にNorwayに移し、すかさず発生させればよいでしょう。帆船が生産できるようになったらすぐに行動をすべきです。

### 【イベント】

全プレイヤーがアクション・マーカーを配置した後に、一つのアクションを選択します。そのアクションを選択した全ての帝国は、そのアクションを2回行えます。

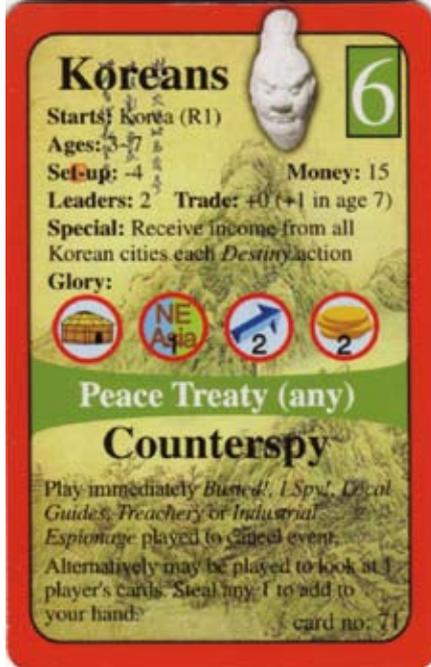
最もよくある使い方は、「生産」アクションを2回やることでしょうか。この場合は1回目では生産を行わず2回目にまとめて生産の方が維持費が得ですが、配置制限に引かかる場合は1回目から生産を行えばよいでしょう。

「移動」アクションを2回行うのももちろん効果的ですし、「交易」アクションを2回行うのも頻出です。都市化を推進したい場合も「内政」アクションを2回行うとよいでしょう。リーダーも2回引けます。

ただし、全プレイヤーの該当する帝国が2回のアクションを行えるので、使い方には気をつける必要があります。

よくある使い方は、「ワイルド」アクションを使って2つの帝国に恩恵を与えることでしょうか。

## 71. 高麗



|          |                   |                    |
|----------|-------------------|--------------------|
| No. 71   | 高麗 (Koreans)      | 総合: C (B)          |
| AGE: 3~7 | 地域: 東アジア          | 系統: 内政系育成国家        |
| 手札イベント   | Counterspy (逆スパイ) | 総合: A (攻撃 A: 対抗 B) |

### 【国家】

アイコンは豊富ですが、見た目よりも使いつらい帝国です。まずNo.22日本の価値が高いため発生される場合が多く、その場合は〔北東アジア〕アイコンは日本に邪魔されてGPを得られないでしょう。また、海に囲まれて小麦沃地も持つ日本と所持金勝負になった場合は勝てません。交易も修正が±0ですから、〔進歩レベル〕アイコンでGPを得るためには、他の帝国で手札の入れ替えを行って数値の高いカードを得る必要があります。

しかしながら、中国の安定した王朝を自分で所持しているかうまく折り合いが付くならば、満州一帯を確保して収益を増やす手もあります。

また、高麗は鉱山イベントを使って所持金を増やし、その他は交易にかけるのもありでしょう。その場合もうまく交易修正が低い帝国を狙いたいところでしょう。

見逃せないのが、都市レベルを上げる効果です。うまく都市レベルを上げて安定させれば、手札入れ替えに使いながら所持金を増やすことができるので、放置系国家として非常に役立つでしょう。仮に3エリア

を支配してそれぞれにレベル3都市を作れば、毎ターン所持金9を獲得しながら手札の入れ替えが行えます。ただし、所持金をためすぎると首都が狙われるのに注意してください。

### 【イベント】

非常に強力なイベントです。

1つは対抗イベントとして、「No.62破滅した!」「No.9スパイ」「No.106現地案内人」「No.30裏切り者」「No.69産業スパイ」を打ち消します。特に「裏切り者」など非常にきついイベントに対抗できますので、防衛用に持っておく価値は大でしょう。

それに優るとも劣らないのがもう1つの使い方です。「内政」アクション時にプレイして、相手プレイヤーのカードを全て見て、そのうちの1枚を抜き取ることができます。AGE4以降の本格帝国として準備している帝国や、今後の戦略の軸にしようとしている強力な帝国、またはこれからプレイされようとしている鍵となる文物などを奪ってしまうのは、相手プレイヤーには急所の打撃となりうるでしょう。

## 72. マジャール人



|          |                  |             |
|----------|------------------|-------------|
| No. 72   | マジャール人 (Magyars) | 総合: C (B)   |
| AGE: 3~4 | 地域: 東ヨーロッパ       | 系統: 拡張系育成国家 |
| 移動イベント   | Overrun (蹂躞)     | 総合: C       |

### 【国家】

侮れないのがこのマジャール人で、ウクライナ周辺をすぐに確保できれば、一気に強国になりあがる可能性もあり、3~4GPを稼げる可能性が高いでしょう。天敵はNo.34ロシアということになりますが、その前に東欧を制覇してしまえば、〔本拠地〕アイコンもありませんし、好きなように伸ばればいいでしょう。アイコンが海陸であるため、実は本格帝国がでると5GPを獲得するのは困難ですが、それでもつなぎとして、または支援帝国としてもAGE3の中では使える帝国です。

### 【イベント】

対象の帝国は「移動」アクションを終わらせた直後に再度の「移動」アクションが行えます。

移動イベントの中ではもっとも効果が大きいでしょう。拡大時及び戦争時に効果があります。

## 73. ポリネシア人

|          |                      |                |
|----------|----------------------|----------------|
| No. 73   | ポリネシア人 (Polynesians) | 総合: B (A)      |
| AGE: 2~7 | 地域: 太平洋              | 系統: 拡張・放置系海洋国家 |
| 戦闘イベント   | Chaos (混沌)           | 総合: B          |



### 【国家】

放置系の代表的な帝国ですが、そのためには少し手間もかかりますので、育成国家の面もあります。AGE3までは3~5GPをコンスタントに稼ぎ出すでしょう。水色のユニットとの相性が最もよいのはもちろんです。ただし、AGE4で進歩レベル23に達した帝国が登場した瞬間に完全に陳腐化します。そのため、代替帝国の用意が必須でしょう。

逆に、AGE4以降にこの帝国を出すと、本格帝国に準じたGP獲得も見込めるのですが、その場合は放置系とはいえ、拡張系国家とみなさなければなりません。

最も [Storm] イベントに弱い帝国です。で、なるべく分散させてリスクを減らす努力は怠らないようにしてください。

### 【イベント】

対象の帝国から1個の文物 (Artefact) を取り除き、その帝国は1進歩レベルを失います。

「No.8 奇妙な兆し」に比べて過去の文物を除去できる分だけ優り、発明などには効かない分だけ劣ります。

また1進歩レベル下げさせる効果は、例えば進歩レベル15や43で止まっている帝国が強力なリーダーを持った場合に使うとリーダーが除去できる効果などがありますが、こちらとしてのプレイは稀でしょう。

宗教アイコンを持っている他のプレイヤーの帝国の宗教を除去するのみならず、自分の宗教アイコンを持つ帝国などに他の宗教を付けられてしまった場合などにも改宗の際の混乱マーカーが付くというリスクを避けることができます。

## 74. ピクト人・スコット人

|          |                           |             |
|----------|---------------------------|-------------|
| No. 74   | ピクト人・スコット人 (Picts, Scots) | 総合: D (C)   |
| AGE: 2~5 | 地域: ブリテン                  | 系統: 放置系促成国家 |
| 生産イベント   | 朝貢 (Tribute)              | 総合: D       |



### 【国家】

陸路での拡張ができないため、[ヨーロッパ] アイコンでのGP獲得は困難です。むしろ[本拠地]と[ブリテン]アイコンで放置系として手札入れ替えに専念してしまうのがよいでしょう。Englandには1ユニット程度は入れておきたいのですが、No.37 イングランドに変換されてしまうのは知っておくべきでしょう。

### 【イベント】

「内政」アクション時にプレイします。対象の帝国は中立エリアと自分の支配エリアとの境界にマーカーを起きます。その中立エリアが誰かに支配されるまでは、その中立エリアからの税収を「生産」アクション時に得られます。

よくあるのは近海で3の収入を得ることでしょう。

## 75. 平原インディアン

|         |                                |            |
|---------|--------------------------------|------------|
| No. 75  | 平原インディアン(Plains Americans)     | 総合:C (D)   |
| AGE:2~6 | 地域:北米                          | 系統:放置系促成国家 |
| 生産イベント  | Brilliant Financier (素晴らしい財政家) | 総合:A       |



### 【国家】

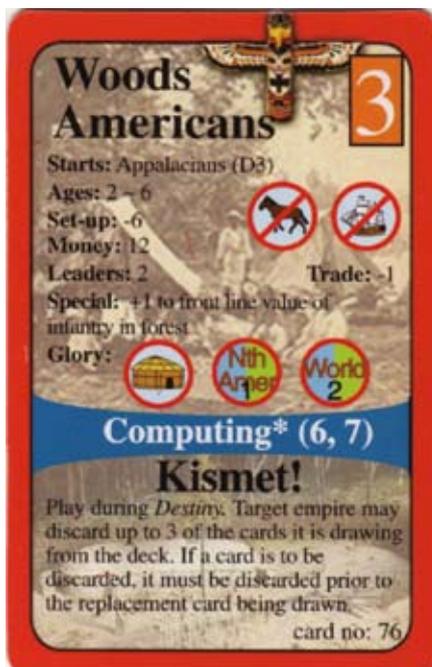
放置系としてならば、そこそこの能力です。育ててもあまり意味が無いのですが、他の帝国の発生にも備えて、ある程度の軍備は忘れないでおくべきでしょう。ただし、GP自体はあまり稼げる能力はありませんので、主力の帝国にはなれないために、長期的な視野に立てば放置系国家として意味はありますが、短期的にはもっと稼げる帝国を活用したいところです。

### 【イベント】

単純に収入が倍になりますので、大きな価値があるでしょう。また、対抗するプレイヤーへの妨害となっている他のプレイヤーの帝国に適用して強化させてしまう手もなくはありません。

## 76. 森インディアン

|         |                          |            |
|---------|--------------------------|------------|
| No. 76  | 森インディアン(Woods Americans) | 総合:C (D)   |
| AGE:2~6 | 地域:北米                    | 系統:放置系促成国家 |
| 手札イベント  | Kismet! (アラの御意!)         | 総合:B       |



### 【国家】

No.75平原インディアンと比べると、[北米]アイコンは確実に取れますが、[World]アイコンはほぼ絶望で、2GPが確実という形です。中南米の帝国と共存できる意味では、優りますが、平原インディアンはうまくいけば3GPを取れるので、一長一短です。どちらにしる放置系国家であることには変わりはありません。

### 【イベント】

手札の交換(Destiny)アクションにおいて、山札から引くカードのうち3枚までを捨て札にして換わりのカードを山札から引くことができます。

引いたカードの価値が現在の状況からあまり高くない場合に引きなおせるカードで、それなりの効果はあるでしょう。

## 77. シャム人

|         |                     |                  |
|---------|---------------------|------------------|
| No. 77  | シヤム人(Siamese)       | 総合:B (B)         |
| AGE:2~7 | 地域:東南アジア            | 系統:内政系育成国家       |
| 生産イベント  | Bumper Harvest (豊作) | 総合:B (生産:B、対抗:C) |



### 【国家】

東南アジアに他に競合がでていなければ、かなり優秀な帝国の1つです。〔本拠地〕と〔東南アジア〕の2GPで放置系国家として前半に振舞う手もありますが、むしろある程度領土を押さえて〔東南アジア〕を確実にとる一方で収入への道を付けて、〔所持金〕アイコンを狙いに行く方がよいようです。〔進歩アイコン〕狙いは、さほど効率がよくありません。場所的には武力では手が出しにくいところなのですが、東南アジアには他にも帝国が出るので、ある程度の備えは忘れるべきではないでしょう。

### 【イベント】

対抗イベントとして、陸上型の帝国には恐ろしい「旱魃(Drought)」イベントを防ぐ効果があります。または陸上エリアの収入を倍にできます。

陸上エリアからの収入に頼って貯金もないような帝国は「旱魃」イベントで壊滅しかねません。その可能性があるならば、保持しておくべきでしょう。

## 78. オーストラリア人

|         |                       |            |
|---------|-----------------------|------------|
| No. 78  | オーストラリア人(Australians) | 総合:D (E)   |
| AGE:2~7 | 地域:オーストラリア            | 系統:内政系育成国家 |
| 移動イベント  | Forced March (強行軍)    | 総合:D       |



### 【国家】

AGE2から発生できるのに、AGE5以前は蛮族で、かつ〔都市レベル:2〕アイコンがあるという皮肉な帝国です。ただし、〔文物〕アイコンを利用して早めに発生させ、ひたすら手札入れ替えと内政の繰り返しでいく手もあり、その場合は案外と侮れません。AGE6になったとしても、都市レベルで競争しては追いつけないでしょうから、なかなか難しい帝国です。Buリーダーを引ければ話は大きく変わりますが。

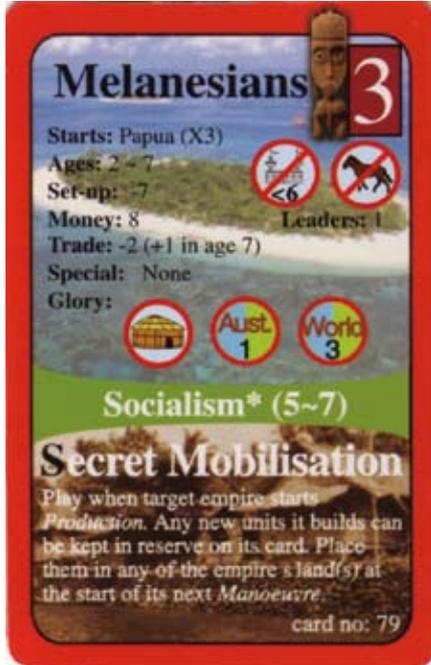
### 【イベント】

対象の帝国のユニットは「移動」アクション時に騎兵、海軍、空軍は+2移動力、それ以外は+1移動力を得ます。

確かに移動力は大きいのですが、わざわざ手札に残し続けるほどの価値はありません。あれば積極的に使う、程度の価値でしょう。

## 79.メラネシア人

|         |                            |            |
|---------|----------------------------|------------|
| No. 79  | メラネシア人(Melanesians)        | 総合:D(C)    |
| AGE:2~7 | 地域:太平洋                     | 系統:拡張系海洋国家 |
| 移動イベント  | Secret Mobilisation (秘密動員) | 総合:D       |



### 【国家】

〔オーストラリア〕アイコンが取れるかどうかで、価値に大きな違いがでます。〔海陸World〕はAGEが低いうちはともかく、交易-2修正なので進歩に追いつけず、陳腐化が早いので、あまり期待できません。また、交易的になりやすいのも難点です。

### 【イベント】

2段階を得るイベントです。まずは対象の帝国が「生産」アクション時にこのイベントがプレイされます。その生産分のうち任意の数のユニットが帝国カード上に置かれ、予備となります。その帝国の次の「移動」アクション開始時に、任意の支配エリアに配置されます。

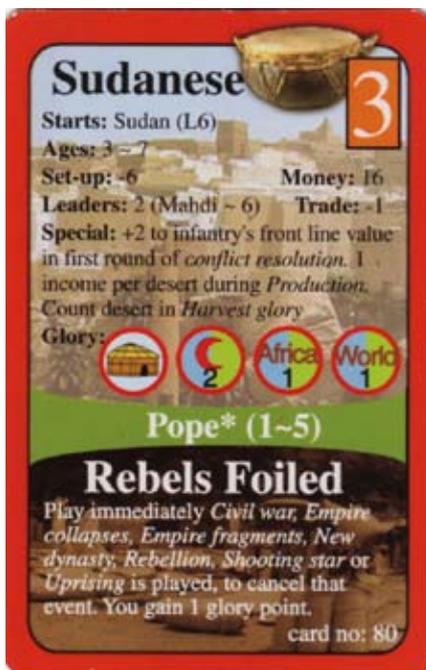
一つ見逃せないのが、配置制限を無視できることです。鉱山系のイベントや生産イベントなどで大量のユニットを生産できる場合に、配置場所がなくて作りきれないのはよくあることです。

また、奇襲効果もあります。例えばヨーロッパの帝国が生産力に物を言わせて大軍を生産し、アメリカなどにあるわずかな支配エリアにいきなり出現させてその地方を支配している古代帝国を一気に覆滅させてしまう、などの遠隔地に大軍を運ぶ効果もあるのです。

ただし、これらの軍隊は実際には盤上にはないために、現実のエリア守備には役立ちません。そのため、ある程度のエリアと防衛力を持っている帝国以外は少し危険な意味もあります。

## 80.スーダン人

|         |                       |            |
|---------|-----------------------|------------|
| No. 80  | スーダン人(Sudanese)       | 総合:E(C)    |
| AGE:3~7 | 地域:東アフリカ              | 系統:拡張系育成国家 |
| 対抗イベント  | Rebels Foiled (叛乱の挫折) | 総合:B       |



### 【国家】

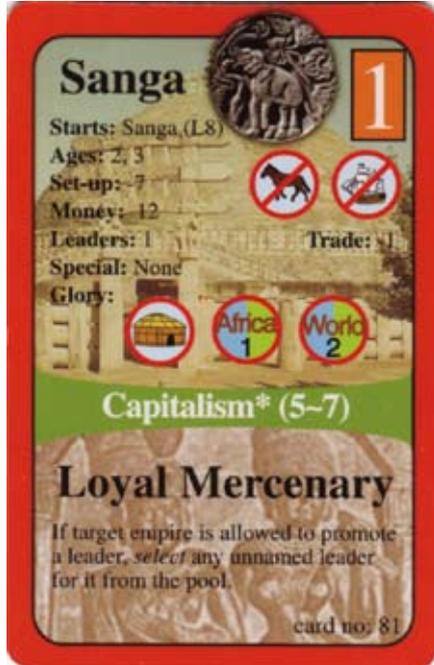
この帝国もNo.24アラブ同様に〔イスラム教〕アイコンの比重が大きく、もしもイスラム教が付くならば、評価はCに上がるでしょう。しかしながら、イスラム教は案外と入手しにくいので、アフリカに強力な勢力が無い状態で、イスラム教が付くのが確実な場合にのみ意味がある帝国です。そうでなければ、あまり価値はありません。

### 【イベント】

「No.67内戦」「No.34帝国の崩壊」「No.28帝国の分裂」「No.65新王朝」「No.26叛乱」「No.40流星」「No.90,107蜂起」がプレイされた際にその効果を無効にします。その際にIGPを獲得します。いずれも劣らぬ致命的な攻撃イベントをキャンセルするために、「No5,41悪い占い」が手札に無い場合などは必ず持っていなければならないでしょう。

## 81. サンガ族

|          |                         |            |
|----------|-------------------------|------------|
| No. 81   | サンガ族(Sanga)             | 総合:D (C)   |
| AGE:2~3  | 地域:南アフリカ                | 系統:拡張系促成国家 |
| その他のイベント | Loyal Mercenary (忠実な傭兵) | 総合:B       |



### 【国家】

初順か二順目辺りに発生させ、かつ早期にエジプトなどの帝国と負けを覚悟で交易をして騎馬と海軍ユニットを解禁にすれば、[World] アイコンを目指すこともできますが、陳腐化は必至です。むしろ[Africa] アイコンで我慢して放置系国家として生きる手もあります。また、最初は拡張しておき、後に放置系となるのもよいでしょう。どちらにしろ、他のアフリカの帝国の発生を断念させられる程度の戦力は作っておく必要はあります。

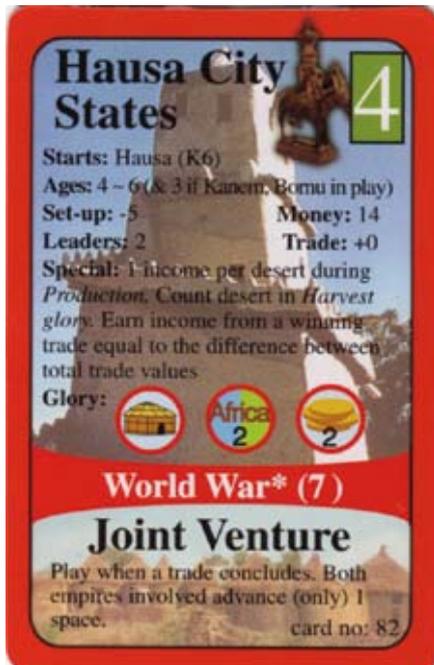
### 【イベント】

対象の帝国は、指揮官の登用時に、任意の無名リーダーを1人登用できます。

価値としては非常に高いイベントで、どの帝国にも大抵は必要なリーダーやいれば便利なリーダーがいますから、それを任意で引けてしまうのは非常に大きなポイントです。無名リーダーにも複数の能力があるリーダーは少なくないので、その意味でも一石二鳥になる可能性は高いでしょう。

## 82. ハウサ都市国家

|         |                            |            |
|---------|----------------------------|------------|
| No. 82  | ハウサ都市国家(Hausa City States) | 総合:C       |
| AGE:4~6 | 地域:中央アフリカ                  | 系統:拡張系育成国家 |
| 交易イベント  | Joint Venture (共同事業)       | 総合:D       |



### 【国家】

アフリカ諸国の中では平均の能力で、砂漠の収税能力とエリア換算も珍しくありませんが、交易での収益なども含めると、総合的には使いやすい帝国の1つです。しかしながら、[所持金] アイコンであるために、ある程度首都を防衛する必要もある上に、[所持金] アイコンの帝国が複数あると生産アクションをこまめに行う必要があるために、放置系の補助帝国には向きません。したがって、AGE4以降にしては本格帝国でもなく、補助帝国でもないために、わざわざ古代帝国を廃棄してまでの価値はないでしょう。たまたま陳腐化していた帝国があり、アフリカが手薄ならば価値はあるでしょうが、多くの場合はアフリカにはすでに帝国が君臨しているでしょうし、それをひっくり返すだけの力はありません。

GPアイコンだけみれば悪くありませんので、ゲームがAGE4スタートの場合は、大いにありえる選択でしょう。

### 【イベント】

交易の際に、結果や修正に関わらず双方が1進歩レベルのみ上昇します。

1つは確実に自分が進歩レベルを上げる、または進歩したがっていない帝国の進歩レベルも上げつつ自分も上げる、などの効果があります。

もう1つの効果として、進歩レベルを2以上上げようと目論んでいた帝国の進歩レベルの上昇を1に制限してしまう効果もあります。暗黒時代の場所の関係で、結果的にこれにより1手パスに近い効果になることもありえます。

## 83. カネム・ボルヌ帝国

|          |                          |                 |
|----------|--------------------------|-----------------|
| No. 83   | カネム・ボルヌ帝国 (Kanem, Bornu) | 総合: E (B)       |
| AGE: 3~6 | 地域: 中央アフリカ               | 系統: 拡張系育成国家     |
| 生産イベント   | Militia (民兵)             | 総合: C (生産C、攻撃E) |



### 【国家】

実質的には〔本拠地〕と〔アフリカ:2〕しか見込めず、〔進歩レベル〕アイコンは意味がないものでしょう。Set-upが-6なのに対し、交易-1修正では、絶望的です。その意味では、他に選択があるならば他を選びたいところです。

しかしながら、仮に第1ターンの第1プレイヤーが初順に発生させるならば、かなりの価値がある帝国です。素早く山札と交易してAGE4にまでいけば、進歩アイコンがかなりの意味を持ちます。

### 【イベント】

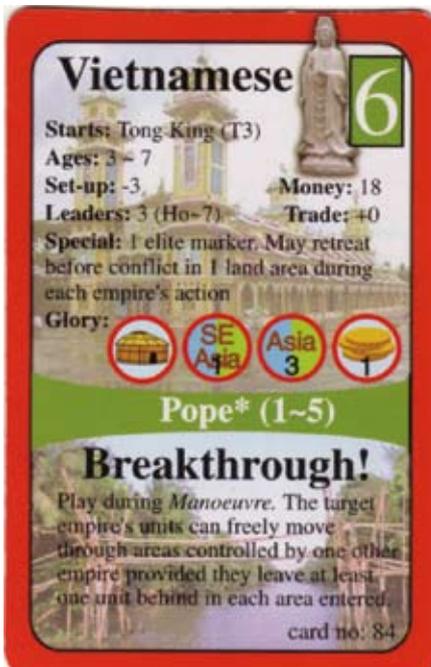
「生産」アクション時に対象の帝国はユニットの維持費を支払わなくてよくなりますが、1個のエリート・マーカーを失います。

一応はエリートを持っている蛮族帝国相手にプレイすることも考えられますが、実際はそのようなプレイはほとんどありえないでしょう。

結果的には「No.100早魃」に対する対抗手段になります。他に対抗イベントなどが無い場合は、持っておくとよいでしょう。

## 84. ベトナム

|          |                    |             |
|----------|--------------------|-------------|
| No. 84   | ベトナム (Vietnamese)  | 総合: C (B)   |
| AGE: 3~7 | 地域: 東南アジア          | 系統: 拡張系育成国家 |
| 移動イベント   | Breakthrough! (突破) | 総合: D       |



### 【国家】

東南アジアの中では、拡張志向の帝国で、陸海で東南アジアとその周辺海域を押さえれば、〔アジア〕アイコンが2~3GPを稼ぐのはそう難しくなく、そうすると4~5GPが見込めます。本拠地への急襲さえ気をつければ、他の東南アジアからの発生には発生時の追加移動 (Free Maneuver) がないので、後顧の憂いはあまりなくなるでしょう。地形的にも他の地方からの攻撃はあまりありません。また、特別ルールで戦闘前退却が可能であるため、ユニットの保全にかなり有利となっているのも見逃せません。ただし、東南アジアにありながらも放置系の補助帝国ではなく、それにしては本格帝国にはやや届かないGPの内容ですので、好みではないプレイヤーもいるかもしれません。しかしながら、地味に稼いでくれる帝国になりやすいのは確かです。

### 【イベント】

「移動」アクション時に、対象の帝国は1ユニットでもそのエリアに残していれば、他のユニットはそのエリアで停止しなくても構いません。

通常ならば相手のユニットの2倍を残さねばそのエリアを通過できませんが、これをプレイすれば1ユニットで済みます。

もちろん狙いは首都ということが多くでしょうが、実はより効果的な使い方は上陸作戦です。島嶼エリアなどに本拠地がある帝国は、周囲の制海権をとっている場合は首都の守りはそれなり程度であることも多いでしょう。その場合には直撃を狙えます。また、ガレー船は陸上エリア支配による支援が必要ですが、このカードでガレー船を半ば無視して支援源の陸上エリアを襲うことにより、周囲のガレー船も同時に除去してしまうことも狙えます。

しかしながら、状況が揃わねばなかなか活用は難しいでしょう。

## 85. チャム族

|          |               |            |
|----------|---------------|------------|
| No. 85   | チャム族(Chams)   | 総合:C (C)   |
| AGE:2~4  | 地域:東南アジア      | 系統:放置系促成国家 |
| その他のイベント | Maestro (芸術家) | 総合:D       |



### 【国家】

No. 77 シャム人とはほぼ同じ選択になります。ただし、進歩レベルで金銭を受け取っても、直接の利点はないので、間接的にプレイヤーとしてAGEの高い帝国を出したり、または何らかの形で相手を妨害するのではない限りは、生産での収入の方が効率がよいでしょう。シャム人同様に自衛分の武力は必要です。

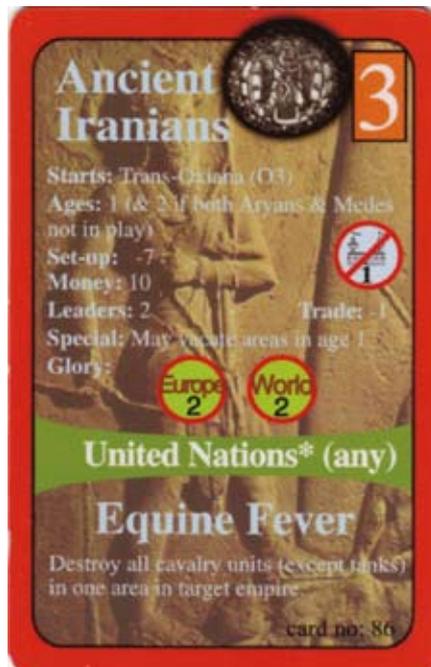
### 【イベント】

「帝国の発生」または「内政」アクションの時に、有名リーダーの登用できるAGEを±1できます。

強力なリーダーがいる場合に適用すべきですが、そもそも有名リーダーがない帝国には無用の長物です。

## 86. 古代イラン人

|        |                          |            |
|--------|--------------------------|------------|
| No. 86 | 古代イラン人(Ancient Iranians) | 総合:D (D)   |
| AGE:1  | 地域:中央アジア                 | 系統:拡張系移動国家 |
| 攻撃イベント | Equine Fever (馬熱)        | 総合:B       |



### 【国家】

AGE1の間は蛮族で、またエリアを空にできます。〔ヨーロッパ〕アイコンと〔World〕アイコンなので、西に向かって伸びていき、まずはウクライナ周辺の肥沃なエリアを確保し、そこで生産を重ねていくことになるでしょう。順調に伸びれば4GPを稼いで中盤までは活躍できるかもしれませんが。ただし、最初の順に発生した上で、さらに強力な競合相手がいないことが条件となるでしょう。

### 【イベント】

対象のエリア内の戦車ユニットを除く騎馬ユニットを全て除去します。騎馬のコストが安い帝国などでハイスタックがある場合や、リーダーと同じエリアにあるユニットが騎馬のみの場合などに有効になるでしょう。

逆に全ての帝国は首都に1ユニットは騎馬以外のユニットを置くべきでしょう。いかにこのイベントを使うか、よりいかにこのイベントの効果を薄めるか、の方を重視するべきでしょう。

## 87. アイルランド人

|          |                      |                 |
|----------|----------------------|-----------------|
| No. 87   | アイルランド人(Irish)       | 総合:E (D)        |
| AGE:2~7  | 地域:ブリテン              | 系統:放置系促成国家      |
| その他のイベント | Herbal Remedy (薬草治療) | 総合:C (対抗C、その他C) |



### 【国家】

拡張系としては物足りない地勢的な位置であり、また〔ブリテン〕アイコンも案外と維持が困難でしょう。そのため、2GPを稼いで放置系として活動し、代替帝国が準備できたらさっさと廃棄すべきでしょう。キリスト教が付けば確かに大きいのですが、周辺の帝国もそれを阻止するためにキリスト教を適用にでるでしょうから、大きなGP獲得が見込めるケースはレアになりそうです。早期にキリスト教が付けば大きいのですが、AGEが低い間はレンジも狭いので、困難です。

### 【イベント】

「No.18ペスト」や「No.39伝染病」のプレイを無効にします。

または、自動進歩(Free Progress)によってAGEが変わってリーダーが死亡するのを1人防ぎます。交易(Trade and Progress)や蛮族の特別ルールによってAGEが変わった場合などには防げません。

貴重なリーダーがいる場合や、薄く広がった帝国をもっていて順位が上位ならば評価は1段階か2段階上がるでしょう。そうでないならば、さほどの評価ではありません。

## 88. イヌイット

|         |                 |            |
|---------|-----------------|------------|
| No. 88  | イヌイット(Inuits)   | 総合:E (E)   |
| AGE:2~4 | 地域:北米           | 系統:拡張系育成国家 |
| 交易イベント  | Bargain (値引き取引) | 総合:D       |



### 【国家】

典型的な使いづらい帝国で、〔アメリカ〕アイコンを一生懸命とるくらいならば、他の〔本拠地アイコン〕のある帝国を発生させた方が得です。また、騎馬ユニット禁止の帝国の〔World〕アイコンはかなり厳しいといわざるを得ません。ツンドラ中心にいくことにより、地味に〔World〕を競合相手無しに取りに行くこともできますが、その分収益が少ないために、かなり苦労します。育成しなければならぬならば、2GP程度が稼げる放置系国家を発生させる方がはるかに効率がよいといえましょう。

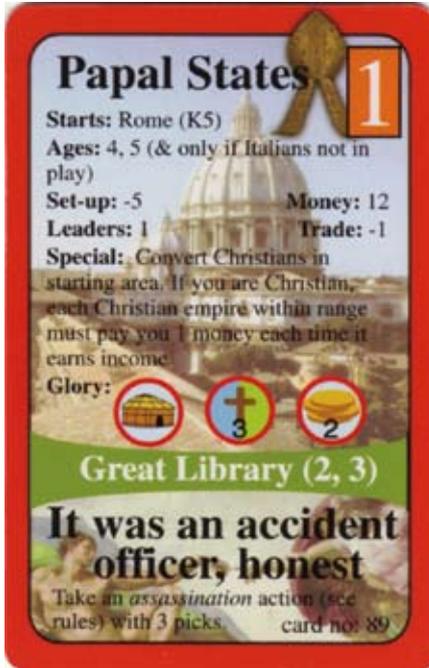
### 【イベント】

対象の帝国は2回の交易が行えます。

交易の時間がなかなか取れない帝国が多いのですが、特にAGE3を抜けるためや、進歩レベルで上に行くには便利なイベントでしょう。うまく交渉を切り抜ければ、一気に1つ上のAGEにまでいけるかもしれません。しかしながら、手札の内容や交易修正にもかかっているのと、陳腐化覚悟の帝国には役に立たないため、帝国を選ぶことでしょう。

## 89. 法王庁

|         |  |            |
|---------|--|------------|
| No. 89  | 法王庁 (Papal States)                                     | 総合:D       |
| AGE:4~5 | 地域:イタリア  | 系統:内政系育成国家 |
| 攻撃イベント  | It was an accident officer, honest (間違いなく事故であります, 士官殿) | 総合:D       |



### 【国家】

非常に脆い帝国で、その割にはGPアイコンの内容がよくありません。[キリスト教:3]アイコンがそもそも宗教に依存していますし、しかも他の大帝國が適用すればあっという間に陳腐化します。そのため、恐らく[キリスト教]アイコンが機能する期間はごく短いものになるでしょう。さらに、[所持金]アイコンが危険で、首都を狙われやすくなっています。そのため、法王庁はGPアイコンを活かすためには領土拡張をしなければなりません。キリスト教が付いた上で、他の大帝國にキリスト教を適用されてもGPを獲得できるだけのエリアを稼ぎ収益力を増し、さらにそれにより首都の安全を確保し所持金を貯金できるようにしなければなりません。つまり、Romeに引きこもって所持金をひたすら貯金する放置系としては、意義が薄いのです。しかしながら、初期の所持金が低く、大帝國を目指すのはほぼ不可能です。

法王庁が活きるのは、後継者帝国としての立場を十分に活用した場合でしょう。何らかの古代帝国をキリスト教に適用させ、Romeに兵力を集中させてすかさず法王庁

を発生させれば、かなりGPを稼げる優良帝国になることができます。それ以外の手段では、法王庁はかなり使いづらい帝国です。

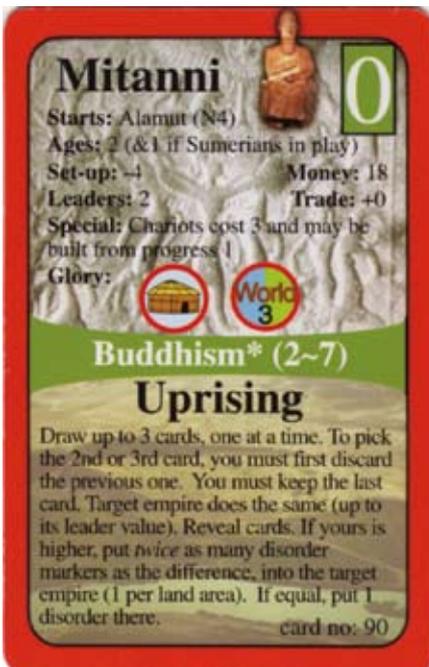
### 【イベント】

いわゆる暗殺イベントで、山札からカードを引き、「No.63」の方は4枚、「No.89」の方は3枚までの引きなおしが行えます。対象のリーダーを持つプレイヤーはその帝国のリーダー値まで引きなおしが行え、互いの数を比べて、イベントをプレイしたプレイヤーの数値の方が高ければ、対象のリーダーは除去されます。

案外と成功率は高いとはいえませんが、プレイしてあまり損はないでしょう。

## 90. ミタンニ

|        |                |            |
|--------|----------------|------------|
| No. 90 | ミタンニ (Mitanni) | 総合:D (C)   |
| AGE:2  | 地域:中東          | 系統:拡張系育成国家 |
| 攻撃イベント | Uprising (蜂起)  | 総合:C       |



### 【国家】

アイコンの値が3なのは大きいのですが、周囲に発生する帝国が多いために、拡大維持が困難です。山岳を中心に兵力を集め、沃地には少数の兵力で支配にいくのが無難な策で、中東に発生した他の帝国に対しては、折り合うべきか廃棄すべきか、または襲って妨害するかは、状況次第でしょう。ただし陳腐化もしやすいので、あまりこだわらぬ帝国でもありません。

### 【イベント】

1枚のカードを山札から引きますが、2回まで引きなおしができます。対象の帝国も1枚のカードを引きますが、リーダー値の数から1を引いた回数まで引きなおしができます。互いの数値を比べ、イベントをプレイしたプレイヤーの数値の方が高ければ、差の2倍だけ混乱 (Disorder) マーカーをその帝国の任意の陸上エリアに配置します。もしも同じ値ならば1個を配置します。持ち主の値の方が大きければ何も起こりません。

## 91. ウクライナ

|          |                      |            |
|----------|----------------------|------------|
| No. 91   | ウクライナ(Ukrainians)    | 総合:C       |
| AGE:5~7  | 地域:東ヨーロッパ            | 系統:拡張系育成国家 |
| その他のイベント | Miracle Cure(驚異的な回復) | 総合:C       |



### 【国家】

評価Cは高すぎるように思えるでしょうが、状況によっては爆発する力を持っています。まず1つの要素が後継者帝国であることで、No.26スラブ族が発生している場合、特に自分が持っている場合などは、スタート・ダッシュを行うことができますでしょう。

それ以上に有効なのが、西ヨーロッパを制覇している本格帝国を自分が持っている場合です。その場合、西ヨーロッパの森林小麦地帯はAGE5なので小麦が生きてきますから、自分から防御を薄くしてスラブにとらせれば、小麦アイコンで大量のGPを獲得させることができますでしょう。仮にそのうちの3エリアだけでもウクライナに取らせれば、Ukraineの小麦と〔本拠地〕アイコンとをあわせて5GPです。その場合はヨーロッパを半ば独占しているわけですから、〔ヨーロッパ〕アイコンからもGPがいくつか獲得できるでしょうから、本格帝国程度のGPを稼ぐことができ、しかも共存できるでしょう。

一方で、そのような形が取れていない場合は登場時期が遅いこともあり、拡張して

いくことは困難でしょう。しかしながら、放置系の支援帝国としてならば、本拠地を持っていれば2GPを得ることができますから、その意味では価値がないわけではありません。

### 【イベント】

リーダーが死亡した際に、直ちにその死亡を無効にします。スタックしていたユニットが無くなったならば、他の任意の支配エリアへ移します。

有効なリーダーがいる場合は、非常に重要なイベントになるでしょう。また、死亡自体がなかったことになるので、リーダーの存在が必要な「公正な統治」を生き残らせることができるのも大きいといえましょう。

## 92. カルタゴ

|        |                     |            |
|--------|---------------------|------------|
| No. 92 | カルタゴ(Carthaginians) | 総合:B(A)    |
| AGE:2  | 地域:北アフリカ            | 系統:拡張系海洋国家 |
| 手札イベント | Vizier(大臣)          | 総合:A       |



### 【国家】

案外と強力な帝国で、〔ヨーロッパ〕アイコンは、地中海とスペインでいけば、2位ならばさほど難しくありません。陸路でも西へ行けますので、他の地中海の海洋国家に比べて拡張性が高いといえましょう。また、アフリカの帝国とも折り合いが付けやすい上に、〔ヨーロッパ〕も海陸で〔陸ヨーロッパ〕の帝国とも折り合いが付き、また〔像〕アイコンもあるので、海洋国家としても4GPは奪えます。Sudanに入ってしまうのも手ですが、できたらエジプト経由で行きたいものです。ただし、交易修正が高いとはいえないので、陳腐化を防ぐためには、AGE3ではむしろリーダー値を活かして、内政でSCリーダーを引きに行くほうが効率がいいはずです。

### 【イベント】

評価がAなのは、そのプレイヤーにとってその状態で評価がAであるようなカードを引いてくることを前提にはいません。No.37の方は帝国がイングランドなので、帝国としての価値の方が高いかもしれません。

任意の時点でプレイを行い、捨て札の1番上からカードを1枚引くことができます。評価Aのイベントだけでなく、帝国や文物、特にイスラム教やキリスト教などはGPアイコンにも関わってきますので、そのようなカードを引いてくるのに非常に役立つでしょう。

## 93.セルジューク朝

|         |                                 |            |
|---------|---------------------------------|------------|
| No. 93  | セルジューク朝(Seljuks)                | 総合:D (C)   |
| AGE:3~4 | 地域:中央アジア                        | 系統:襲撃系移動国家 |
| 手札イベント  | Corrupt Administration (腐敗した政府) | 総合:C       |



### 【国家】

中央アジアにあって[アジア]アイコンをもちながら[アフリカ]アイコンがある辺り、すでにGPアイコン同士の相性がよくありません。さすがに両方でGPを稼ぐのはほぼ不可能で、そうなると実質2GPの帝国です。また、AGE1~2の間しかエリアを空にできないので、その意味ではAGE2に発生できる時に襲撃用に使うくらいしか意義は余りありません。無駄に交易+1修正があるのもちぐはぐ感を与えます。

しかしながら、リーダーのサラディンはAd + St + Taリーダーと強力なので、襲撃系としては十分な帝国ではあります。

### 【イベント】

対象のプレイヤーが手札の交換(Destiny)アクションを行って手札を引く前にプレイします。対象のプレイヤーが山札から引ける数を3枚減らします。0枚未満にはなりません。

例えば手札を5枚持っているプレイヤーが3枚を捨てて4枚引こうとした瞬間にこれをプレイすれば、1枚しか引けませんし、2枚を捨てて3枚を引こうとしても、1枚も引けずに捨て札の分だけ無駄にさせられてしまいます。

通常はプレイヤーは重要なイベントは手元に抑えているはずですから、それに影響を与えられない分だけ効果は薄いのですが、それでも対象のプレイヤーには大きな痛手となるでしょう。1回のアクションをパスさせられる以上の損失を蒙ることになるからです。

## 94.初期フィン人

|        |                  |            |
|--------|------------------|------------|
| No. 94 | 初期フィン人(Finns)    | 総合:E (E)   |
| AGE:1  | 地域:北ヨーロッパ        | 系統:拡張系育成国家 |
| 鉱山イベント | Copper Mine (銅山) | 総合:C       |



### 【国家】

ツンドラを支配しても維持費が出るため、北極海やツンドラ地帯を利用してエリアを拡張すれば、競争相手がいないために、拡張は可能です。しかしながらアイコンが1でしかも陸なので、交易値-2修正もあり、陳腐化も早いでしょう。

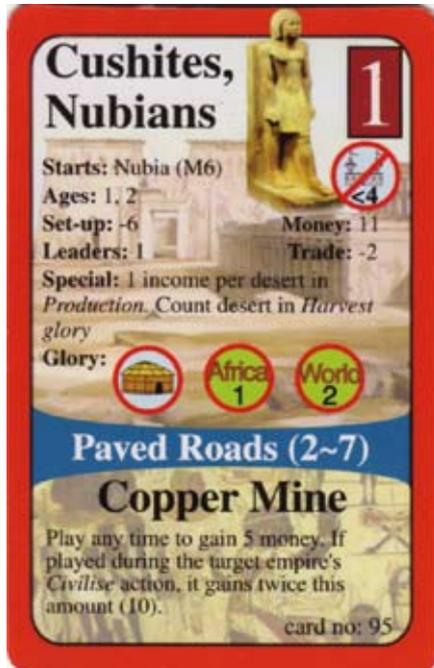
### 【イベント】

対象の帝国の「内政」時ならば所持金を10、それ以外ならば5を増やします。

どれも帝国としては今一つのカードですが、文物としては、「世界大戦(World War)」以外は使いやすいかもしれません。

## 95. クシュ人・ヌビア人

|          |                               |             |
|----------|-------------------------------|-------------|
| No. 95   | クシュ人・ヌビア人 (Cushites, Nubians) | 総合:C (D)    |
| AGE: 1~2 | 地域: 東アフリカ                     | 系統: 拡張系育成国家 |
| 鉱山イベント   | Copper Mine (銅山)              | 総合:C        |



### 【国家】

アフリカに最も早く出る帝国なので、基盤を作れば後に出てくるアフリカの国家を妨害できます。ただし、交易修正-2なので、陳腐化も早いでしょう。AGE3まで蛮族で、かつ砂漠エリアもエリアに数えられるのは利点です。できたら他の交易修正の低い帝国相手に交易で進歩レベルを上げて陳腐化を防ぎたいところではあります。

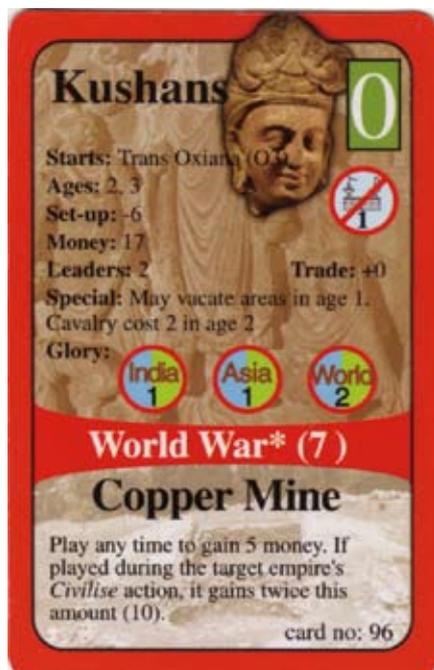
### 【イベント】

対象の帝国の「内政」時ならば所持金を10、それ以外ならば5を増やします。

どれも帝国としては今一つのカードですが、文物としては、「世界大戦 (World War)」以外は使いやすいかもしれません。

## 96. クシャナ朝

|          |                  |             |
|----------|------------------|-------------|
| No. 96   | クシャナ朝 (Kushans)  | 総合:D (C)    |
| AGE: 2~3 | 地域: 中央アジア        | 系統: 拡張系育成国家 |
| 鉱山イベント   | Copper Mine (銅山) | 総合:C        |



### 【国家】

インドに移住するよりも、拡張していく方向をインドとしていく方が、他のアイコンとの相性はいいでしょう。AGE2では騎馬ユニットのコストが安く、成長は悪くありません。しかしながら陳腐化も避けられない帝国で、廃棄は常に頭に入れておくべきでしょう。

### 【イベント】

対象の帝国の「内政」時ならば所持金を10、それ以外ならば5を増やします。

どれも帝国としては今一つのカードですが、文物としては、「世界大戦 (World War)」以外は使いやすいかもしれません。

## 97.アマゾン族

|             |                |            |
|-------------|----------------|------------|
| No. 97      | アマゾン族(Amazons) | 総合:D(D)    |
| AGE:1       | 地域:中央アジア       | 系統:内政系促成国家 |
| アクション関係イベント | Alliance(同盟)   | 総合:B       |



### 【国家】

少し特殊な国で、交易で負けたら両方のカードを奪えるので、相手プレイヤーは交易で勝ちにいきづらく、進歩レベルを獲得しやすいといえましょう。本拠地に初期ユニットを積んだままでもよいので、交易をしまくるのもありますが、最初に少し広がって本拠を安全にする方が長期的には有利です。ただし、期間限定と見てさっさと交易に打って出るのもよいでしょう。

### 【イベント】

自分のいずれかの帝国のレンジ内にある他のプレイヤーの帝国がアクションマークをあげた瞬間に、そのアクションの種類を「帝国の発生」「帝国の廃棄」以外のいずれかのアクションに変更できます。そのアクションはすでに終わっていても構いません。

基本的な使い方は、自分にとって脅威の帝国の「移動」アクションなどを「交易」アクションなどに換えてしまうことです。

発生したばかりでスタックしている蛮族でない帝国がこれから拡大しようと「移動」アクションを選んだ際に「生産」アクション

を選ぶと、収益が維持費を遥かに下回り、ユニットの除去と混乱マーカーを招かせることができます。発生後追加移動(Free Maneuver)がない帝国は大抵は大打撃を受けるはずですが。

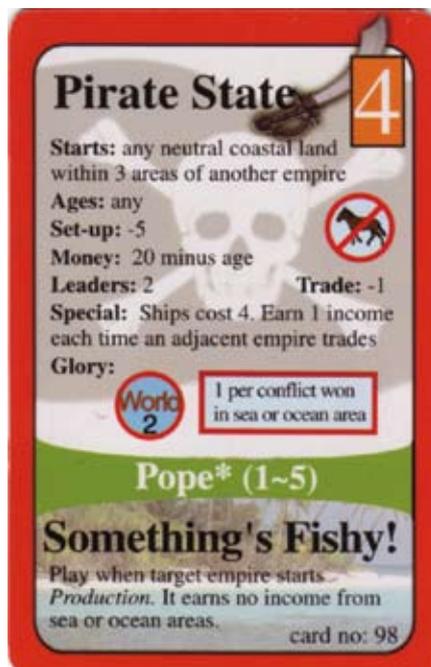
また、「帝国の廃棄」を行おうとしている帝国に「交易」などを行わせて廃棄を遅らせてしまうのも手でしょう。

別の使い方としてですが、他のプレイヤーを助けるためにも使えます。自分の競合プレイヤーの行動によって他の下位プレイヤーが不利益を蒙っている場合などに、そのプレイヤーのアクションを変えてあげるのも一つの手です。

ちなみに、帝国の発生は防げません。

## 98.海賊国家

|         |                             |            |
|---------|-----------------------------|------------|
| No. 98  | 海賊国家(Pirate State)          | 総合:E       |
| AGE:1~7 | 地域:任意                       | 系統:襲撃系海洋国家 |
| 生産イベント  | Something's Fishy(魚みたいなもの!) | 総合:D(攻撃D)  |



### 【国家】

海洋国家を襲撃してGPを得ることができる帝国ですが、そのためには海軍を集結させる必要もあるので、[海World]アイコンとは実は矛盾します。単に値2のアイコンならば他にいくらかでも海洋国家はあります。したがって、実はあまり発生の価値はありません。期間限定で目標の海洋国家に損害を与えて、さっさと廃棄すべき帝国です。

また、後継者帝国が変換に対して帝国名の指定が無い場合に、この帝国を発生させ、その直後にこの帝国を丸ごと変換させてしまうという意味では、使えなくはないでしょう。先に海賊行為を行い、それが終わったら海軍を本拠地に集結させ、直後に後継者帝国を出すのもある手ではあります。

しかしながら、単独の帝国としては、GPアイコンは乏しく、使えない帝国の一つでしょう。

### 【イベント】

対象の帝国は「生産」アクション時に近海または海洋エリアからの収入を得られなくなります。拡張しようとしている海洋国家などには足を止めるだけの効果があります。また、タイミング次第では海洋エリアからの収入に依存している海洋国家のユニットの維持費を足りなくさせるだけの効果がでてしまうこともあります。

次の「No.100旱魃(Drought)」と組み合わせると、恐ろしい効果がえられるでしょうが、滅多に起こらないでしょう。

## 99. 自由国家



|             |                             |            |
|-------------|-----------------------------|------------|
| No. 99      | 自由国家(Free State)            | 総合:C       |
| AGE:1~7     | 地域:任意                       | 系統:拡張系育成国家 |
| アクション関係イベント | Unique Conjunction (特別な出来事) | 総合:B       |

### 【国家】

発生エリアをそのまま変換してしまえる、使い方によっては強力な帝国です。しかしながら[World]アイコンなので、使い方は難しいといえましょう。理想をいえばAGE5以降でヨーロッパか北米を制覇するか、中国の小麦3エリアを奪うことでしようが、なかなか困難です。しかしながら、それらの地方を制覇している帝国を持っているプレイヤーが[小麦]アイコン目当てにわざわざ発生させるのは効率がよいとはいえないでしょう。

この帝国は、他のプレイヤーの帝国の巨大なスタックを変換してしまうことが真価を発揮します。GPアイコンを重視するよりも、むしろ襲撃系として使い、さっさと廃棄してしまうのも1つの手でしょう。

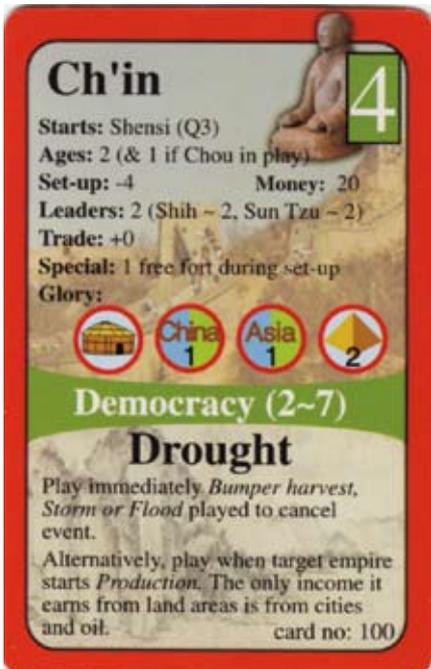
### 【イベント】

全プレイヤーがアクション・マーカーを選択した後に、一つのアクションを選びます。全てのプレイヤーのそのアクションはパス・アクションに変えられてしまいます。

自分の帝国が選ばないアクションを選ぶのが当然でしょう。手札が豊富な時に「手札入れ替え」アクションを選ぶのがよくある手ですが、もちろん「生産」や「交易」などでもありえますし、「帝国の発生」を選ぶことも少なくないでしょう。

最も普通の手は「移動」アクションを殺す手で、特に発生したばかりの帝国が多い場合や敵が明確な攻撃意思を示している場合などに「移動」を選ばれたりします。その間に「生産」を選んでユニットを増やして対抗しておくのです。

## 100. 秦王朝



|         |              |               |
|---------|--------------|---------------|
| No. 100 | 秦王朝(Ch'in)   | 総合:D(B)       |
| AGE:2   | 地域:中国        | 系統:内政系育成国家    |
| 生産イベント  | Drought (旱魃) | 総合:A(攻撃A、対抗C) |

### 【国家】

中国の王朝は、元と清を含めれば8つが登場します。その中で秦は比較的共存が効きやすい国家で、山岳を中心に守り、[文物]アイコンを活かせば、案外と放置系国家としても役に立ちます。ただし、自分の順位が上位の場合は見逃されないのでし、順位が下ならば、もう少しGPを獲得できる帝国になるべく早く鞍替えしたいところです。そのような意味で、地域的にも安全ではないので、結果として拡大できてその上で[文物]アイコンを活かせる場合もありますが、レアケースとみていいでしょう。前半だけを考えれば、比較的使いやすい帝国といえます。

### 【イベント】

陸上エリアからの収入を都市レベルと石油からのものに限定します。つまり、都市、近海、海洋、石油以外からの収入をなくさせてしまいます。

条件が揃えば非常に恐ろしいイベントで、実際にこれ一発で帝国が減ることもよくある、非常に凶悪なイベントです。維持費が足りないユニットは除去され、除去されたユニットが存在するエリアが混乱しますので、陸上型の帝国には痛手です。

対象になるのは、基本的に蛮族以外で都市化が進んでいない陸上帝国です。貯金がない瞬間を狙うのが基本になるでしょう。これが快心のタイミングで決まれば、首都の収入の1以外は収入が得られず、1ユニットを残して全ユニットが維持費がでずに吹っ飛び、しかも首都には混乱マーカーが乗っかるとい

う、「帝国の廃棄」必至の状態になるでしょう。

また、この「旱魃」を軸に他のイベントと組み合わせるのも効果的で、首都にしか都市が無い場合に「重税」で混乱マーカーを付ければ全滅しますし、「魚みたいなもの！」で海陸両方の収入を無くすのも考えられます。また、事前に「No.13通貨危機」をプレイしておく手もあります。

陸上型の帝国は、かならずこのイベントには対策を取る必要があります。イベントを組み合わせられるならばともかく、このイベント一発で大帝国が壊滅してしまうのでは泣くに泣けません。もちろん対抗イベントを持っているのが手っ取り早いですが、それ以外でもいくらか対策は取れます。まず貯金を少しでもしておくことで、中程度の規模ならば所持金5程度でももっていたいところです。また都市化と海上エリアの支配もある程度を進めれば、怖くなくなります。

発明などの効果で収入が増えてくる終盤は貯金の余裕もできてくるので、相対的に効果は落ちるでしょう。

「No.77豊作」「No.44嵐」「No.21洪水」に対する対抗イベントであるのもこのイベントの価値を非常に高めています。特に嵐は成長途中の海洋国家には痛手になります。

## 101.漢王朝

|         |              |            |
|---------|--------------|------------|
| No. 101 | 漢王朝 (Han)    | 総合:B (B)   |
| AGE:2~3 | 地域:中国        | 系統:拡張系育成国家 |
| 戦闘イベント  | Sappers (工兵) | 総合:E       |



### 【国家】

世界帝国としては、山岳と肥沃な小麦地帯があり、しかも山岳間の移動が容易なので、育つことができれば安定できる素質があります。その意味では5GPの獲得は難しくありません。また、AGE2においてSCリーダーがおり、AGE3でも交易+1修正があるので、陳腐化も最低限にできるでしょう。残念ながら後半では本格帝国としては力不足ですが、それでも十分は能力を持つでしょう。ただし、No.41 モンゴル帝国の発生には常に警戒しておかねばなりません。

### 【イベント】

戦闘時に、都市と要塞の効果を無くします。

「No.106現地案内人」と組み合わせれば、防御側は丸裸になるでしょうが、そこまでの価値があるかは疑問です。そもそも都市自体は投射兵 (Missile) ユニットの打ち消せます。

## 102.唐王朝

|         |                    |            |
|---------|--------------------|------------|
| No. 102 | 唐王朝 (T'ang)        | 総合:C (A)   |
| AGE:3~4 | 地域:中国              | 系統:拡張系育成国家 |
| 戦闘イベント  | Reinforcement (増援) | 総合:C       |



### 【国家】

アイコンなどを見ると、AGE3の帝国としては満足のいくものといえましょう。Set-upが-2で、交易+1修正をAGE3では持ちますから、[進歩レベル]アイコンで稼ぐのは難しくありません。問題は初期の所持金が15と必ずしも多いとはいえないことです。中国に王朝が確立している状態では、特別ルールもなくてその所持金では、少し厳しいといわざるを得ません。

唐を出すためには、古代帝国となって陳腐化した中国の王朝をうまく利用して、育成に目処がたつまで楯とするのがよいでしょう。No.41 モンゴルや草原に発生する襲撃系王朝を使って支援させる手もありますが、そこまでの価値があるかは疑問です。No.103宋王朝よりもGPアイコンの内容は優るといえましょう。一度小麦3エリアを確保すれば、あっという間に世界帝国になれるので、問題は発生時といえましょう。中国を確保できそうならば、評価を一段階引き上げるべきです。

### 【イベント】

戦闘において、第1ラウンド以降の任意のラウンドにおいて、敵ユニットがいない隣接する1つの支配下のエリアからユニットが移動可能ならば戦闘しているエリアに移動させて戦闘に

参加できます。

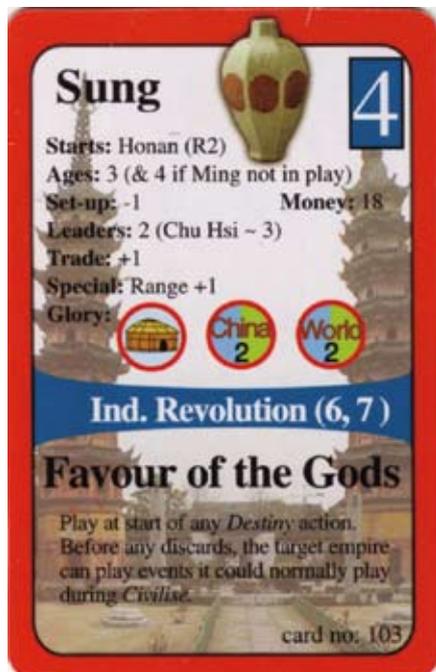
もちろん第2ラウンドに早々に参加させるのが基本ですが、もう一つこちらのユニットが全て疲労状態になる直前や直後に参加させて相手の目論見を崩すのも効果があります。

また、このイベントを利用して機動防御のような形も取れるために、防御には非常に便利です。ただし、相手に予備のあるエリアを直撃されると目論見が崩れるので注意が必要です。

もう一つの非常に強力な使い方は、攻撃時の使い方です。移動力が足りなかったユニットをとりあえず隣接エリアに集めて参加させるのみならず、まずは1つの戦闘に主力を参加させたのち、その隣のエリアの戦闘にその主力を連続して参加させるのも可能です。つまり、相手の主要なエリアや野戦軍が隣接しているエリアにある際に、まず主力で片方に侵入すると共にもう片方には2ユニットを参加させておき、先に主力の侵入した側のエリアの戦闘解決を行って勝利し、ついで2ユニット参加させた側の戦闘の第1ラウンドは1ユニットを捨て駒にして直後に隣接エリアから主力を呼び寄せることができます。

## 103. 宋王朝

|         |                           |            |
|---------|---------------------------|------------|
| No. 103 | 宋王朝 (Sung)                | 総合:C (B)   |
| AGE:3~4 | 地域:中国                     | 系統:拡張系育成国家 |
| 手札イベント  | Favour of the Gods (神の恩寵) | 総合:C       |



### 【国家】

唐王朝と同様に初期所持金が中国を確保しているような帝国に対して所持金18では少し不足します。Set-upが-1ですので、古代王国で陳腐化していれば、可能かもしれませんが、少し厳しいといえましょう。その意味では、唐王朝同様に自分が中国の古代王朝を持っている上で鞍替えするか、支援帝国を使うのが手です。こちらも肥沃なエリアを保持しやすいので、問題は発生時点といえましょう。中国を確保できそうならば評価は一段階引き上げられるでしょう。

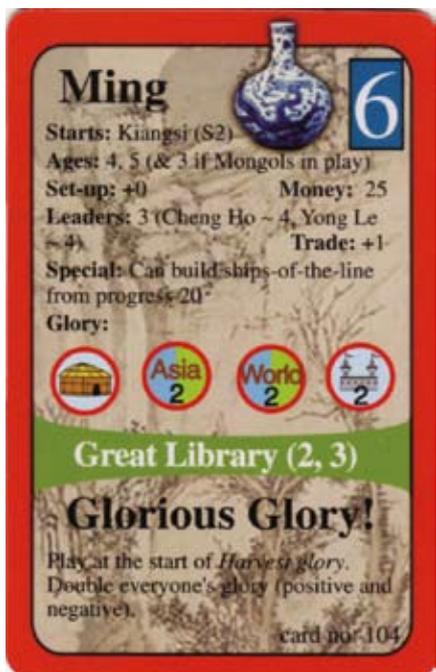
### 【イベント】

「手札の交換 (Destiny)」アクション時に、捨て札にする前にイベントを「内政 (Civilise)」でプレイするかのようにプレイできます。

タイミング次第では大きな効果があるでしょう。特に攻撃イベントが多い場合などは、ここでプレイしてしまうと、手札も補充できて安心でしょう。

## 104. 明王朝

|          |                          |            |
|----------|--------------------------|------------|
| No. 104  | 明王朝 (Ming)               | 総合:B       |
| AGE:4~5  | 地域:中国                    | 系統:拡張系育成国家 |
| GP獲得イベント | 栄光ある栄光 (Glorious Glory!) | 総合:D       |



### 【国家】

本格帝国とみなしてもいいかもしれませんが。中国の支配にこだわらずとも海に出て行く手があるので、既存の中国王朝とも共存できるのも大きなポイントになります。ただし、[都市レベル]アイコンもあるので、都市化のためにも沿岸部は欲しいところですが。

理想を言えば、No.102唐王朝またはNo.103宋王朝で中国を確保している状態で明王朝を出せば、相乗効果があるでしょう。

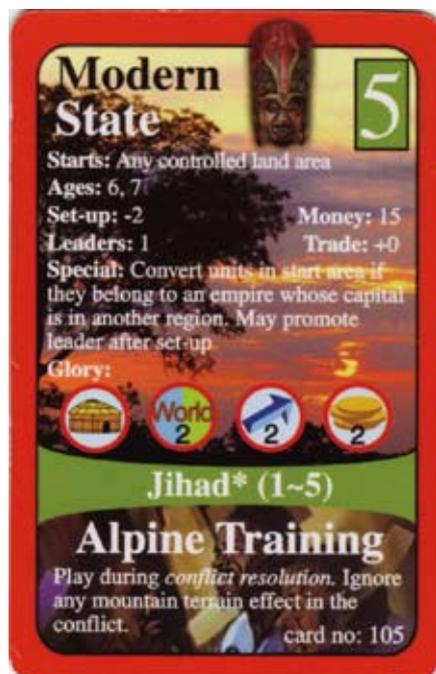
都市レベルを作りに行く場所ですが、オーストラリアまで遠征してしまうのが一つの手です。No.78オーストラリアは初期所持金10ですから、発生しても後が続きにくいはずで、発生してくることは少ないはずです。発生する場所だけ4ユニット程度で守るか、むしろ都市レベルを上げすぎないようにすればよいでしょう。

### 【イベント】

GPの獲得 (Harvest Glory) の開始時にプレイすると、全プレイヤーの獲得GPが倍になります。現状の収益力が高いプレイヤーがプレイすると得になります。上位プレイヤーが一時的に収益力を失っている場合や、自分が第1プレイヤーの時にプレイすると効果が大きいでしょう。また、単独ではなく他のGP獲得イベントと組み合わせると多大な効果が出ます。

## 105. 現代国家

|         |                        |            |
|---------|------------------------|------------|
| No. 105 | 現代国家 (Modern State)    | 総合:C       |
| AGE:6~7 | 地域:任意                  | 系統:内政系育成国家 |
| 戦闘イベント  | Alpine Training (山岳訓練) | 総合:E       |



### 【国家】

No.99自由国家に比べてGPアイコンは豊富ですが、終盤でしか発生できないので、あまり見る機会はないでしょう。

発生できれば、Set-upが-2なので、[進歩]アイコンが機能する可能性はありますが、多数の本格国家が最先端にいる場合は、さほど効率よくは獲得できないでしょう。また、中盤以降は[所持金]アイコンのある帝国も増えるので、わざわざ機能している帝国を廃棄してまでも発生させるほどの帝国ではありません。しかしながら、逆に言えばエリア数があまりなくても機能するアイコン群でもありますので、枠が開いているならば積極的に発生させてもよいと思われます。

### 【イベント】

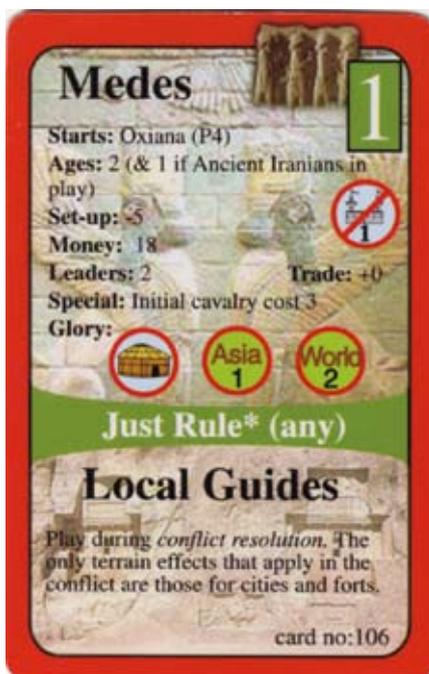
対象の戦闘において、山岳の地形効果+3を無効にします。

攻撃用イベントの中では比較的効果が高い方でしょう。しかしながら、山岳を本拠地としている帝国は他のイベントでも打撃を与えられるのと、具体的なユニットの数の方が地形効果に優る場合が多いので、やはりそこまでの評価は付きません。

当然ですが、相手のユニット数が多い時はラウンド数も多くなりますので、その度に相手に地形修正が付く機会があるので、効果的になります。

## 106. メディア王国

|         |                      |            |
|---------|----------------------|------------|
| No. 106 | メディア王国 (Medes)       | 総合:E (D)   |
| AGE:2   | 地域:中央アジア             | 系統:拡張系育成国家 |
| 戦闘イベント  | Local Guides (現地案内人) | 総合:D       |



### 【国家】

隙間にあるので、AGEが低い間はGPを取れる可能性もありますが、陳腐化も早い帝国で、その場合は[本拠地]アイコンしか期待できないので、補助国家にもできません。したがって、帝国の価値としてはかなり低いといわざるを得ません。

### 【イベント】

戦闘において、都市と要塞以外の地形修正を受けなくなります。

地形修正を打ち消す系統のカードでは最強で、都市の修正も進歩レベル11以上ならばカタパルトなどを使って打ち消せますので、大軍が平押しをするのに有利になります。

## 107.バビロニア

|          |                     |            |
|----------|---------------------|------------|
| No. 107  | バビロニア (Babylonians) | 総合:C (B)   |
| AGE: 1~2 | 地域:中東               | 系統:拡張系育成国家 |
| 攻撃イベント   | Uprising (蜂起)       | 総合:C       |



### 【国家】

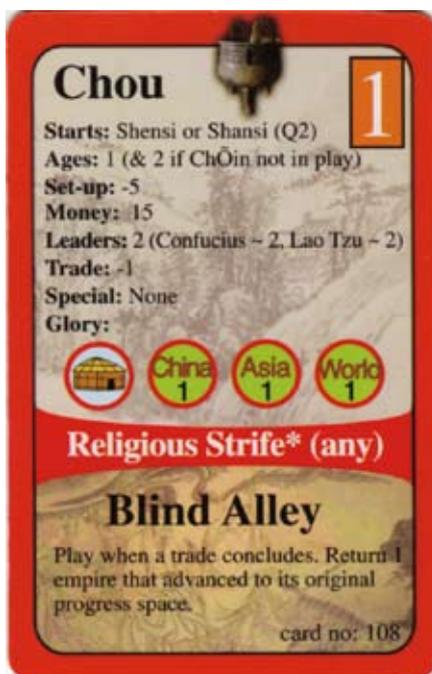
最大5GPですが、実質はまずは〔アジア〕アイコンを取りに行き、その後に広大な帝国のその収入を活かして〔所持金〕アイコンを使うのが正しい手順でしょう。〔文物〕アイコンは序盤は珍しいので、1~2個の文物があれば獲得できるかもしれません。引きこもって〔所持金〕と〔文物〕アイコンを使い内政系で3GPを目指すのは、今後の中東に発生する帝国の多さから難しいでしょう。交易修正+1であるので、陳腐化は避けられるかもしれませんが、それだけの価値があるかは疑問です。

### 【イベント】

1枚のカードを山札から引きますが、2回まで引きなおしができます。対象の帝国も1枚のカードを引きますが、リーダー値の数から1を引いた回数まで引きなおしができます。互いの数値を比べ、イベントをプレイしたプレイヤーの数値の方が高ければ、差の2倍だけ混乱 (Disorder) マーカーをその帝国の任意の陸上エリアに配置します。もしも同じ値ならば1個を配置します。もしも持ち主の値の方が大きければ何も起こりません。

## 108.周王朝

|          |                   |            |
|----------|-------------------|------------|
| No. 108  | 周王朝 (Chou)        | 総合:D (D)   |
| AGE: 1~2 | 地域:中国             | 系統:拡張系育成国家 |
| 交易イベント   | Blind Alley (袋小路) | 総合:D (妨害D) |



### 【国家】

商王朝に対して〔アジア〕アイコンが増え、実名リーダーも用意されていますが、やはり生き残るのは難しい帝国です。交易-1修正でもあるので、陳腐化は確実でしょう。また、徹底的に拡張しないと最大の4GPを受け取れないので、早い順に出ていないと育成は難しいでしょう。

### 【イベント】

交易を行って対象の帝国が進歩レベルが上がった時に、その上昇を取り消します。基本的に1回のアクションをパスさせたに等しいため、目に見える効果ではないものの、受けたプレイヤーには非常に痛手なイベントです。

## 109. 暗殺教団

|         |                        |            |
|---------|------------------------|------------|
| No. 109 | 暗殺教団(Assassins)        | 総合:E (E)   |
| AGE:3   | 地域:中東                  | 系統:内政系促成国家 |
| 移動イベント  | Mass Migration (民族大移動) | 総合:E       |



### 【国家】

発生時の所持金が10しかないので、中東が空の時に肥沃な地帯を素早く押さえて急成長させない限りは、非常に厳しい帝国です。内政アクションで暗殺を繰り返せばいいのですが、さほど成功率が高いともいえませんし、リーダーが都合よく周囲に存在するとも限らないので、暗殺による期待値GPは1未満です。ただし、中東の帝国にとっては喉元に出現してくるので、厄介なのは確かです。地形と要塞もあるので、守りに専念すると簡単には滅亡しないでしょう。しかしながら、GPの獲得源としては、放置系としても不満が残ります。

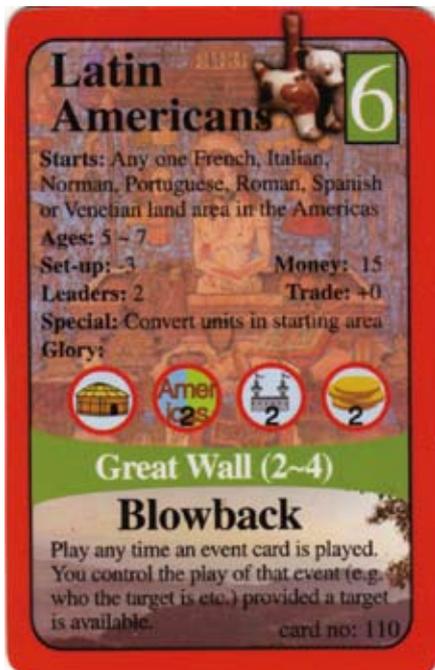
### 【イベント】

対象の帝国は、「移動」アクション時にエリアを空にして移動できます。

不要なエリアから兵力を引き抜く際などに便利ではありますが、恒久的な能力ではないので、さほどの重要性はありません。砂漠に多い象を入手できるエリアに侵入してから退却したり、陸エリアに単独で侵入している海軍を抜き取るなど小技はいくらでもありますが、大きな効果ではありません。

## 110. ラテンアメリカ

|         |                          |            |
|---------|--------------------------|------------|
| No. 110 | ラテンアメリカ(Latin Americans) | 総合:B       |
| AGE:5~7 | 地域:アメリカ                  | 系統:内政系育成国家 |
| 対抗イベント  | Blowback (お返し)           | 総合:A       |



### 【国家】

GPアイコンとしては、No.50アメリカ合衆国が発生していなければ、かなり有望な帝国です。[都市レベル]アイコンを考えれば、どちらかといえば北米に発生させたいところです。しかしながら、最も警戒しなければならないのはアメリカにより返還されてしまうことです。ラテンアメリカもまたアメリカによって後継者帝国の対象にされてしまいます。せっかく発生させたのに、直後にアメリカで丸ごと奪われては、泣くに泣けないでしょう。逆に言えば、常用の手段としてラテンアメリカなどを先に出しておく、ついですぐにアメリカを発生させて最初から強大な帝国にする手もありますが、終盤にきて帝国の枠をさらにあげなければならないのは、後半はなるべく育成して本格帝国を維持しなければならないという原則からは反します。やはりアメリカは本格帝国を使って出す方がよいでしょう。

アメリカ合衆国の項でも述べた、本格帝国が所持金の貯金がある状態でアメリカ大陸の1エリアにユニットを集中し、それらをラテンアメリカの発生時に変換させてしまい、同時にその本格帝国が生産により変換して失った分のユニットを生産するという手が有効です。

ラテンアメリカはアメリカ合衆国が発生している状態か、捨て札にある状態以外では、変換のための兵力集結が危険です。アメリカ合衆国の動向だけは注意すべきでしょう。それ以外では、終盤の帝国だけあって収益力は申し分ありません。

### 【イベント】

「No.5,41悪い占い」に優るとも劣らない最重要イベントです。全てのイベントの対象を自分が変更できるという恐ろしいイベントで、その点では「悪い占い」に優りますが、状況が許さない場合はプレイできずに打ち消せないのが劣る点です。

典型的な使えない例は、「帝国の発生」アクションで「No.40流星」で帝国の発生を打ち消される場合で、発生は一つ一つ解決するために、自分が帝国カードをプレイした瞬間には他に代替できるものがないために、「お返し」はプレイできないのです。

また、「お返し」は「悪い占い」で対抗できますが、「悪い占い」を「お返し」で対抗できるのは非常に稀な場合だけです(対抗イベントが複数重ねてプレイされている場合など)。したがって、ほとんどの場合は万能の対抗イベントとして働きますが、いくつか対抗できない可能性があるのは知っておくべきです。

## 文物(Artifact)

最も地味ながらも、実はかなり重要なのが文物のカード・プレイです。イベントや帝国は効果が目に見えやすいのに対して、文物は直接的な効果が薄いように思われます。しかしながら、決して重要度は帝国及びイベントとしてのプレイに劣りません。

文物のプレイは大きく3つの意義があります。1つは地味ながらも1GPを稼ぐ(または減らさせる)、もう1つは文物自体の特典を得る、そして最後の1つが[文物]アイコンのために使う、という意義があります。仮にその帝国が[文物]アイコンを持っていなかったとしても、他のプレイヤーの帝国の妨害にもなりますし、またArリーダーを引いてくるかもしれないので、完全に無駄になるとは限りません。しかしながら、やはり[文物]アイコンがある帝国や、Arリーダーがいる帝国に付けたいものです。

### 文物のプレイ

文物の最も重要なポイントは、内政(Civilise)アクションを行っている帝国のみでなく、その帝国のレンジ内の任意の帝国に対してプレイできる、ということです。これは非常に重要な意味を持っています。

また、宗教・政体はレンジ内の帝国が適用していれば、カードプレイなしに内政アクションを行う時に適用できること、そしてそれが変更という形ならば都市のあるエリアが混乱してしまうことです。

まず普通に考えられるのが、内政を行っている帝国に文物をプレイすることです。次に考えられるのが、内政を行っている帝国のレンジ内にある自分の他の帝国に対して文物をプレイしていくことにより、[文物]アイコンを持っている帝国自らが内政を行わなくても文物を手に入れることができる、ということです。

さらに、赤い帯の文物は妨害用ですので、これはレンジ内の他のプレイヤーの帝国に付けることにより、1GPを失わせたとささまざまな弊害をもたらさせます。

もう1つ重要なルールが、宗教・政体を相手に勝手に適用させてしまうことです。これにより、例えば[イスラム教]アイコンを持っている帝国に対してキリスト教を勝手に適用させてしまうことにより、イスラム教帝国にすることを困難にさせてしまうのが代表例で、逆に[キリスト教]帝国に[イスラム教]を付けてしまうのもよくある手です。帝国が混乱(Disorder)が付くのは、様々な攻撃イベントがあるために、避けたいところだからです。

さらに、例えば自分の帝国2つそれぞれにイスラム教を一気に適用させるために、内政を行っていない帝国にイスラム教を付けて、内政を行っている帝国がすぐに適用してしまったり、他のプレイヤーとの交渉で適用させてあげる、という手もあります。

また、例えばある帝国がPalestineとその

周囲を確保しており、キリスト教の適用のためのレンジ適用に対してエリア通過を拒否してきた場合に、むしろその帝国にキリスト教を適用させてしまい、その後自分が適用させる手もあります。

また、政体や宗教が相手プレイヤーの帝国にとっては弊害になることも少なくなく、その場合にも勝手に適用させてしまうのは一つの手になります。史実でも為政者の意向に反した思想や宗教が民衆の間に勝手に流布された例はよくあることです。

### ■政体・宗教■

宗教・政体は、文物カードのプレイで適用させる場合は、宗教の場合は宗教、政体の場合は政体がないことが条件です。すでにある場合はレンジ内の帝国の宗教または政体からの適用という形になり、リーダーがいるか都市のあるエリアが混乱します。したがって、相手の帝国に宗教や政体を付けてしまうことは相手に大きな妨害になります。ただし、相手に1GPを与えることも忘れてはなりません。

レンジを教える時には、対象のエリアの支配は関係ありませんが、中間のエリアに対しては、他のプレイヤーに通してもらうための交渉が必要になります。したがって、例えばMedina自体が他のプレイヤーの支配下にあっても、そこがレンジ内であれば、適用は可能です。

### 仏教(Buddhism)

インドがレンジ内にある帝国がカードプレイで適用できます。

仏教は異端(Heresy)に巻き込まれることを除き罰則が全く無いために、他の宗教では困る帝国が適用してしまうのが一つの手です。

仏教帝国がエリアを奪われた場合、その仏教帝国の持ち主は奪った帝国の任意のエリアを混乱させることができます。また、アクションを行う前に1個任意の自分のエリア内の混乱マークを取り除くことができます。

### キリスト教(Christianity)

Palestineがレンジ内にある帝国がカードプレイで適用できます。

毎ターン、隣接する中立エリアにユニットを移動させるか、隣接する他の非キリスト教帝国のエリアに混乱マークを置くことができます。ただし、肥沃エリアを奪われると首都(すでに混乱ならば、他の任意の都市のエリア)が混乱します。

強力な帝国には有意義で、また中立地帯が多い前半にはかなり使い道があるといえましょう。生産や内政などを行いながら自然に支配エリアを徐々に拡大できるので、しかしながら、肥沃なエリアが多い帝国には厄介な宗教で、中東などは肥沃なエリアが多く、キリスト教が付くと危険な意味はあります。後半は罰則がきつく、重荷

になることもあるでしょう。特にNo.32フランスやNo.33ドイツなどは、森林小麦地帯がAGE6から肥沃小麦地帯に変わってしまうので、争奪戦の度に混乱してしまうのではたまったものではありません。

また、頻繁には起こらないはずですが、十字軍(Crusader)も面倒です。

### 儒教(Confucianism)

中国(China)か東南アジア(SE Asia)を1エリア以上支配している帝国がカードプレイで適用できます。

混乱(Disorder)マークが付く度に山札からカードを引き、数字が現在のその帝国のAGE以上ならば混乱を回避できます。つまり、その帝国のAGEが低ければ低いほど混乱しにくいのですが、AGEが高くなると混乱を回避できる可能性が減ります。

また、儒教がついている帝国のエリアを奪った帝国は儒教を適用できますが、儒教を適用しない場合はそのエリアは混乱マークが付いてしまいます。つまり、儒教の帝国を攻撃しにくくなるわけです。

罰則は交易修正値が-1されることです。[進歩レベル]アイコンがある帝国は、レンジ内の帝国に儒教を適用させてしまえば、交易が行いやすくなります。逆に[進歩レベル]アイコンがある帝国には儒教をつけようべきでしょう。

### ヒンズー教(Hinduism)

インドのエリアを1エリア以上支配している帝国がカードプレイで適用できます。

他の宗教からのヒンズー帝国に都合の悪い効果を打ち消します。例えばキリスト教帝国から混乱マークを付けられることがなくなります。

また、ターン終了時のGP獲得(Harvest Glory)の際に、その帝国の獲得GPが0~1GPならば+1GPされますが、5GP以上ならば-1GPされます。

放置系の帝国で[本拠地]アイコンくらいしか機能していない帝国にヒンズー教を付けておくのは、重要なテクニックです。一方で、他のプレイヤーの本格帝国にヒンズー教を付けてしまうのも手です。

### イスラム教(Islam)

Medinaがレンジ内にある帝国がカードプレイで適用できます。

イスラム教帝国は、非イスラム教帝国のエリアを奪うたびに1GPを得ますが、イスラム教帝国からエリアを奪うと1GPを失います。

あまり罰則がきつくなく、大帝國ならばさっさと適用させてしまうのも一つの手でしょう、しかしながら、聖戦(Jihad)が面倒なものも確かです。また、弱小国が大国に対してイスラム教を適用させて自分もすかさず適用することにより攻撃を躊躇させてしまうのも常用の手段です。

## 資本主義(Capitalism)

罰則が無いために使いやすい政体ですが、産業革命(Industrial Revolution)が適用されていなければなりません。

相手も資本主義で無い限り、交易(Trade and Progress)アクションの際に2枚のカードを出しておき、相手のカードを見てどちらを選ぶかを決められます。また、交易で勝てば、1GPを得ます。

さらに、自分が交易アクションを行って勝った場合、1GPを単に受け取るか、交渉相手から奪うことができます。もしも相手が資本主義帝国ならば2GPを奪えます。

## 民主主義(Democracy)

自発的な侵略がしにくくなる代わりに、自衛はしにくくなります。また、ワイルド(Wild)カードが使いやすくなります。内政系の帝国や、すでに発展している帝国には相性がいいでしょう。

もしも前のターンまたは当該のターンで他のプレイヤーによってエリアを喪失させられていたならば、生産アクションにおいて生産コストが全て-1されます。

ただし、前のターンまたは当該のターンでその民主主義の帝国のエリアに侵入してきていた帝国に対してでない限り、他の帝国のエリアを奪う度に1GPを失います。

また、ワイルドカードを選んでいても、自動進歩(Free Progress)が適用されます。

## 封建主義(Feudalism)

ルネッサンスが適用されている場合は適用できず、また適用されたら自動的に封建主義が廃棄されます。

収入に対してユニット数が多い帝国には生産力が上がります。

まず収入が半減されます。しかし、ユニットの維持費が不必要になり、また歩兵と騎兵ユニットの生産コストが-1されます。

ただし、交易の勝利時に上昇する進歩レベルが1減ります。

したがって、低いAGEで陳腐化覚悟の帝国には、封建主義をつけてしまうのも1つの手でしょう。また、[進歩レベル]アイコンがある帝国に封建主義をつけてしまうのは大きな妨害になります。

## 社会主義(Socialism)

産業革命(Industrial Revolution)が適用されている必要があります。

拡張系育成国家の帝国には相性がいいでしょう。

全ての生産コストが-1されます。またターン終了時のGPの獲得(Harvest Glory)を除き、自分の宗教の効果が無視されます。具体的には、ヒンズー教のGPの±1は適用されます。

宗教はマイナス要素もありますので、その意味でも社会主義は恩恵は大きいのですが、仏教は宗教でマイナスになることが少

ないので、むしろ仏教は民主主義との方がより相性がいいでしょう。

## ■□発明■□

発明は、青と緑のマーカーが1対になっている文物で、条件を満たす進歩レベルになれば全帝国が自動的に適用されるのが特徴です。AGEが低い間は後述する建築物が文物の主力ですが、AGEが高くなると、発明への依存度が上がります。確かに他の帝国も恩恵を受けますが、プレイした帝国は他の帝国に先駆けて利益を受け取れますし、何より1GPと[文物]アイコンのためにもプレイはされるべきでしょう。自分がプレイしなければ他のプレイヤーがプレイするだけだからです。

発明は前提条件が多くあるので、注意が必要でしょう。

また、インターネットは黒い帯ですが、ここに含めています。

## コンピューター化(Computing)

無線技術(Radio)が適用されていることがプレイに必要です。

交易(Trade and Progress)時において、1枚のカードを手札からでなく山札から引くことで代用できます。結果的に手札が1枚増えることにはなりますが、負ける確率も増えるでしょう。ただし、資本主義(Capitalism)などと併用してしまう手はあります。1枚を手札から、1枚を山札から引き、その後使わなかった方は手札に戻せます。

## 産業革命(Industrial Revolution)

ルネッサンス(Renaissance)が適用されていることがプレイには必要で、非常に重要な中間技術です。

産業革命が適用されている帝国は、生産(Production)時には都市からの収入が倍になります。したがって、産業革命後は、エリアを奪うよりも都市化を行う方が収入が増えていくでしょう。

## インターネット(Internet)

コンピューター技術(Computing)が適用されていなければなりません。その帝国は直ちに7GPを得た上で、ゲームが終了します。インターネットで終了した場合は、GPの獲得(Harvest Glory)は行われません。

## 無線技術(Radio)

産業革命(Industrial Revolution)が適用されていることがプレイに必要です。

適用されている帝国は、レンジを他のプレイヤーの支配エリアを無条件に通せるようになります。

また、Taリーダーのカード2枚引き、及び退却制限の恩恵を、同じ帝国のTaリーダー隣接エリアでも適用できるようになります。

## 鉄道技術(Railways)

産業革命(Industrial Revolution)が適用されていることがプレイに必要です。

適用されている帝国はレンジが1増えます。

さらに自分が支配している陸上エリア内の移動はいかなる距離でも1移動力で済むようになるため、陸軍型の大帝国の維持が非常に容易になります。

## 舗装道路(Paved Roads)

適用されている帝国は、レベル3以上の都市があるエリアに対し1移動力で移動が行えます。そのため、適用されていない他の帝国の都市であっても、1移動力で移動できますし、逆に適用されていない帝国が適用されている帝国に対しては地形の移動力を適用しなければなりません。

## 印刷技術(Printing)

ルネッサンス(Renaissance)が適用されていることがプレイに必要です。産業革命(Industrial Revolution)との中間技術になります。

適用されている帝国が、より進歩レベルが高い帝国と交易(Trade and Progress)を行って勝利した場合、さらに1進歩レベルを受け取れます。したがって、自分から仕掛けた場合は最大で4進歩レベル上昇するわけです。

## ルネッサンス(Renaissance)

舗装道路(Paved Roads)を除く全ての発明の基本となる非常に重要な発明です。

適用されている帝国の交易修正が+1され、さらに所持金50でなく所持金20で1GPを入手できるようになります。

## 人工衛星(Satellite)

無線技術(Radio)が適用されていることがプレイに必要です。

全ての帝国がレンジ内になります。

アクションを行う前に、所持金1を消費するごとに他のプレイヤーの手札のうち1枚を見ることができます。

## 普通選挙(Universal Suffrage)

資本主義(Capitalism)か民主主義(Democracy)か社会主義(Socialism)が適用されており、かつルネッサンス(Renaissance)が適用されていることがプレイに必要です。

普通選挙が適用されており、かつ資本主義か民主主義か社会主義を適用している帝国は、支配している各エリア(海上エリアも含む)の収入が+1されます。

## ■□建築物■□

ここでは、カードの帯が緑で、エリアに対応する1個のマーカーが直接置かれるものを建築物と規定しています。

建築物は基本的に低いAGEの間のみ使

用できます。したがって、わざと暗黒時代に引っかかったままにして建築物の恩恵を受け続けるのは頼出の手で、特に進歩レベル13で引っかかるのは有効な手です。それに対してわざと交易で負けて進ませしまうのも対抗手段です。

一般には、プレイできるならばプレイした方が有効です。しかしながら、AGEを上げて発明の効果を利用される方が一般には強力な効果があるので、結局は陳腐化してしまうことが多くなるでしょう。

また、発明品は数が少なく、前提条件が多いのに対し、建築物はエリアさえ十分であればより多くの文物を帝国が持っています。後半の[文物]アイコンをもつ近代の帝国は古代帝国に勝てない場合がよくあります。

いわゆる世界の七不思議に含まれるものが多いといえましょう。

### ロードス島の巨像(Colossus)

レンジが+1されます。

### ローマの公共広場(Forum)

1回アクションをパスさせ、それを予備アクションとして次回以降のターンの任意のアクション時に使用できます。同じアクションを2回はできません。

### アレキサンドリア大図書館(Great Library)

交易修正値が+1されます。

### ギザの大ピラミッド(Great Pyramid)

ピラミッドの置かれたエリアとその隣接エリアには混乱(Disorder)マーカーが置かれません。

### 万里の長城(Great Wall)

蛮族はプレイできません。そのエリアと隣接エリアには要塞が置かれているものとみなされます。

### バビロンの空中庭園(Hanging Garden)

[都市レベル:2]アイコンと同様の効果を得られます。通常の[都市レベル]アイコンとも重複します。

### デルファイの神託所(Oracle)

神託所をもつ帝国のアクション開始時毎に、神託所から2倍のレンジ内にある帝国をもつプレイヤーから1枚のカードを見ることができます。しかも相手の帝国の首都が混乱しているならば、そのカードを入手できます。

### エフェソスのアルテミス神殿(Temple of Diana)

神殿のレンジ内にある他の帝国の混乱しているエリアから、神殿を持つ帝国の生産時に収入を得ることができ、さらにGPの獲得時に支配しているものとして換算できます。

キリスト教と相性がいい建築物といえま

しょう。

### アレキサンドリアの大灯台(Pharos Lighthouse)

沿岸エリアに置かれる必要があります。その帝国のそのエリア及び隣接エリアの海軍ユニットは前衛(Front)値及び支援(Support)値が+1できます。また、交易修正が+1されます。

### ■□その他の緑色の文物□■

これらは建築物に似ていますので、建築物に便宜上含めても差し支えないのかもしれませんが、前提条件があるものと、基本的に目に見えるものではないので、別にしておきます。

### 聖戦(Jihad)

これがプレイされた場合、対象のイスラム帝国に隣接する非イスラム帝国の支配するエリアに置かれます。この場合、あくまでも対象の帝国は、そのイスラム帝国ですので、1GPを得るのはそのイスラム帝国であり、かつ文物の数を数える時もそのイスラム帝国のものになります。

これが盤上にある限りは、全てのルネッサンス(Renaissance)が適用されていないイスラム帝国は、移動(Maneuver)アクションを行わないターンでは3GPを失います。

使い方によっては非常に強力なイベントになります。例えば、弱小国にイスラム教(Islam)を付けてさらに聖戦を付けてしまえば、他のイスラム帝国も同じく足を引っ張られます。また、自分のイスラム帝国を対象にプレイし、直後にそのイスラム帝国を廃棄してしまう、などの手もあります。

イスラム帝国は、とりあえず移動アクションを繰り返す以外にも、廃棄する、または改宗してしまう、などの対抗手段もあるので、状況に応じて使い分けるべきでしょう。また、聖戦マーカーが置かれた帝国のプレイヤーと交渉を行うのも必要な手です。

聖戦マーカーの置かれたエリアとその隣接エリアでは、イスラム帝国のユニットは前衛(Front)値と支援(Support)値が共に+1されます。

### 公正な統治(Just Rule)

重要な大国には非常に効果のある文物で、できたら最優先でプレイしたいところです。ただし、リーダーを持っている必要があります。リーダーを失うと公正な統治もその瞬間に失われるので、イベントでリーダーを生き残らせない限りは、実質的にはAGEが変わると公正な統治も失われます。

公正な統治をプレイしたら、その帝国の混乱マーカーは全て取り除かれます。また、兵舎の叛乱(Barracks Revolt)、内戦(Civil War)、帝国の崩壊(Empire Collapses)、帝国の分裂(Empire

Fragment)、新王朝(New Dynasty)、叛乱(Rebellion)のイベントの対象になりません。これらは全て致命的な打撃を与えるイベントであり、1枚の対抗イベント以上の効果がある場合が多いでしょう。その意味で、公正な統治のカードは優先して手札に保持され続けるべきでしょう。

### 月面着陸(Moon Landing)

人工衛星(Satellite)とコンピューター化(Computing)が適用されている必要があります。

月面着陸を持っている帝国が内政(Civilise)アクションを行うたびに、そのプレイヤーは7GPを獲得します。したがって、大逆転の可能性を秘めています。

逆に、他のプレイヤーは月面着陸を除去しに行くか、またはインターネット(Internet)を使うか交易(Trade and Progress)で進歩レベル49を越えるようにしてなるべく月面着陸の効果を減らすべきでしょう。

### 平和条約(Peace Treaty)

1つ目を内政(Civilise)をプレイした帝国かまたはレンジ内の任意の帝国のエリアに置き、2つ目をその1つ目の帝国のレンジ内の別の帝国のエリアに置くことにより、相互にエリアに侵入ができなくなります。

どちらかの帝国のAGEが変わるか、どちらかのマーカーが置かれたエリアの支配が変わった場合に、両方のマーカーが取り除かれます。

使いようによっては強力な文物ですが、実際には[文物]アイコンを持っている帝国がすかさずプレイしてしまうことが多いようです。

### 教皇(Pope)

No.89法王庁(Papal State)に対してプレイするのが本来ですが、もしも発生していないならば任意のキリスト教帝国にプレイします。法王庁がキリスト教で無いならば、直ちにキリスト教が適用されます。これを利用して、先に法王庁が発生している場合にイスラム教などを適用させてしまい、すかさず教皇をプレイすれば、法王庁の都市があるエリアは混乱しますので、様々なイベントで技がかけられますが、法王庁自体があまり発生しない帝国です。

教皇を持つ帝国は、異端(Heresy)において全ての票を持ち、かつ十字軍(Crusade)を内政(Civilise)アクションにおいて宣言できます。

十字軍が宣言されると、聖戦(Jihad)と似た効果になりPalestineに十字軍マーカーが置かれPalestineがキリスト教の支配になるか教皇マーカーが取り除かれるまではマーカーは除去されません。その場合、キリスト教帝国は移動(Maneuver)アクションを行わないターンでは3GPを失います。また、Palestineとその隣接エリアで

はキリスト教帝国は前衛 (Front) 値と支援 (Support) 値が+1されます。

十字軍は Palestine に置かれますので、予測できればいいのですが、そうでない場合は Palestine でなくむしろ教皇を持つ帝国に襲い掛かってくる可能性もあります。Palestine はキリスト教帝国には手が届かないことも多いでしょう。しかしながら、逆に Palestine を支配する帝国を前もってキリスト教にしてしまう手もありますし、十字軍が宣言された後でも適用させれば終了します。

また聖戦同様にキリスト教帝国は、改宗する、廃棄する、Palestine を持つ帝国と交渉する、などの手もあるので、柔軟に対処すべきでしょう。

### 国連 (United Nations)

世界大戦 (World War) が有効になっていないとプレイできません。

国連を持つプレイヤーは、プレイヤーが他のプレイヤーの帝国のエリアに侵入するか、以下の新王朝 (New Dynasty)、蜂起 (Revolt)、内戦 (Civil War)、帝国の崩壊 (Empire Collapse)、帝国の分裂 (Empire Fragment) のどれかのイベントがプレイされた瞬間に、非難決議を提案できます。その場合、進入したかイベントをプレイしたプレイヤー以外の全プレイヤーが全員一致で賛成したならば、非難決議が可決されます。その場合、対象のプレイヤーは侵入を取りやめて直ちに移動アクションを終わらせるか、イベントを捨て札にして無効にしない限りは、1GP を直ちに失います。

1GP ですのでさほどの効果がないようにも思えますが、多くのエリアをもつ帝国に対する大侵攻などには大きな効果があるでしょう。

### 赤い文物

これらの文物の対象となった帝国は1GPを失います。対象の帝国だけでなく、多くの帝国が巻き込まれるものも含まれてしまうので、注意も必要です。

### 土地所有の集中 (Concentrated Ownership)

対象の帝国は、革命 (Revolution) が付けられるか AGE が変わるまでは、要塞以外の生産コストが+1されてしまいます。

### 異端 (Heresy)

一つの宗教を持っている帝国を対象にプレイします。ただし、同じ宗教を持っている帝国全てが巻き込まれます。

異端が適用されている間中、各帝国のアクションマーカーを明けた際に、通常のアクションの代わりに投票アクションになり、そのアクションをとるプレイヤーが山札からカードを引き、その数値をその宗教をもつ帝国のプレイヤーに割り振ります。その数値がこの異端をここで終わらせるかどうかの投票権になり、同時に直ちに失わ

なければならないGPになります。過半数の投票が終了に同意ならば、異端は終了してマーカーは失われ、そうでなければ続きます。どちらにしろGPは失います。キリスト教で教皇 (Pope) がいる場合はそのプレイヤーが、そうでない場合で引いたカードの数字が0ならばアクションのプレイヤーが全投票権を持ちます。

この異端の際に、うまく票を配分すれば、上位プレイヤーを叩くことができます。また、改宗する手もありますが効率が悪いかもしれません。また、他の帝国を異端が発生している宗教に改宗させてしまう手もありますが、逆に異端を付けられた帝国の持ち主が廃棄するだけではなく、その帝国に別の宗教を改宗して適用してしまう手もあります。

いずれにしろ、あまりこれにこだわると共倒れに終わりますので、関わってしまっている場合は、あまりこじらせずにさっさと終わらせた方がよいでしょう。

### 宗教論争 (Religious Strife)

これを付けられた帝国は、宗教の恩恵を受けることができず、罰則は適用されなければなりません。異端 (Heresy) が終わるか、AGEが変わるか、革命 (Revolution) が付けられると終了します。

### 革命 (Revolution)

直ちに4進歩レベル減少し、宗教を失い、首都が混乱します。革命が付けられている間は歩兵の生産コストが-1され、海軍と空軍ユニットは+1されます。

社会主義が適用されるか、いずれかの宗教が適用されるか、AGEが変わった場合に革命は終了します。

歩兵コストが-1される恩恵がありますが、進歩レベルが下がるので、好んで付けるほどでもありません。都市が多い場合に宗教を変更するためや、宗教を単に取り除きたい場合にプレイするのも考えられますが、進歩レベルが下がるので、効果は微妙なところです。

ただし、一度付けられたならば、焦って取り除く必要もさほどありません。

### 世界大戦 (World War)

AGE7な場合だけでなく、産業革命 (Industrial Revolution) が適用されていれば対象になります。ただし、効果は全ての帝国が被ります。対象の帝国が必要なのは、対象の帝国がGPを1失うのと、対象の帝国の進歩レベルの場所にマーカーが置かれ、そのAGEが終了の条件に関係することにあります。ただし、帝国マーカーに付けられるものではありませんので、対象の帝国が廃棄されても世界大戦は終わりません。

世界大戦の間は、生産 (Production) の際にユニットの生産の合計コストが半分になり、また配置制限がなくなります。

また、世界大戦の間は、移動 (Maneuver)

アクションを行う場合、移動・戦闘を行った後にさらに移動・戦闘を行えます。Stリーダーを持っている場合は、その後にStリーダーによる移動を適用します。

交易で勝利しても上がるのは1進歩レベルまでになります。

自動進歩 (Free Progress) はなくなります。

国連 (United Nation) がプレイされるか、世界大戦が配置された AGE よりもいずれかのプレイヤーが上に行けば終了します。その場合、AGE を上げて終了させた帝国以外の帝国は、支配している肥沃 (Fertile) エリアの数だけ直ちに GP を獲得します。

世界大戦は、拡張系の本格帝国が有利になるだけではなく、都市レベルなどで収益が高い帝国がエリアを拡張するチャンスで、また空軍が使えるかどうかなどでも大きな差が生まれ、陳腐化した帝国にとっては不利に、先進国の本格帝国には有利に働くでしょう。また、エリアが少ない帝国は出遅れるとあっという間にエリアを失ってしまい、不利になります。

世界大戦は、上位のプレイヤーを叩いて順位を再編成する大きなチャンスですが、混沌をもたらすのも確かです。また、下位のプレイヤーで1位プレイヤーを叩きにかかるべきで、大きなチャンスだからと下位同士で潰しあっては、結局は漁夫の利をさらわれるでしょう。