

A GAME BY STEFAN RISTHAUS  
FOR 2-4 PLAYERS

# GENTES



# RULEBOOK





A GAME BY STEFAN RISTHAUS  
FOR 2-4 PLAYERS

# GENTES



## コンテンツ

1.0 導入.....	2
2.0 ゲームの用具.....	4
3.0 準備.....	4
4.0 ゲームの進め方.....	6
5.0 ゲームの終了と最終得点計算.....	11



## 1.0 導入

紀元前の最初の千年紀には、時には広大な地域にまたがる都市国家と民族集団が東部地中海で誕生しました。

征服と商取引を通じて、新しい州、王国、そして人々はそれぞれの「全盛期」を持ち、繁栄しました。

*Gentes*では、プレイヤーは歴史の浮き沈みを通して人々を導き、歴史の年代記に永続的な場所を得ようとしています。あなたは、司祭、兵士、商人、職人、貴族および学者を訓練して、有名な都市を設立し、壮大な建造物を建てることができます。

巧妙なタイミングメカニズムでは、プレイヤーにさまざまな戦術的決定を要求します。



## 2.0 ゲームの用具

- ・ゲームボード 1
- ・プレイヤーマット 4
- ・文明カード 5 4
- ・勝利点マーカー 4 (プレイヤー色で各 1)
- ・ターンマーカー 1 (紫)
- ・都市 2 4 (プレイヤー色で各 6)
- ・木製キューブ 6 4 (茶)
- ・スタートプレイヤートークン 1
- ・砂時計タイル 4 0
- ・アクションタイル 2 8
- ・雇用コストタイル 6
- ・ボーナスポイントタイル 1 2
- ・コイン 8 9 (1 が 36, 5 が 32, 1 0 が 21)
- ・50点/100点得点トークン 4 (プレイヤー色で各 1)
- ・プレイヤーエイド 8 (英語版・ドイツ語版各 4)
- ・ルールブック 2 (英語版とドイツ語版)
- ・用語集 (英語版とドイツ語版)



## 2.1 ゲームボード

ゲームボードは3つの地域に、24の都市がある地中海地方を表しています(1)。さらに、ゲームボード上には、哲学者(2)、航海者(9人の故郷のエリアを含む)(3)、徴税者(4)、スタートプレイヤー(5)、歴史家(6)、写本(7)があります。写本の文明カードは、ゲームボードの下側に置かれます(8)。左少し上にゲームターン・トラックがあります(9)。右下にボーナスポイントタイルの枠があります(10)。勝利点トラックはボードの回りに沿ってあります(11)。



## 2.2 プレイヤーマット

プレイヤーは、人口チャート上で雇用した人々を表します(1)。選択したアクションと対応する砂時計タイルをタイムトラック上に置きます(2)。木製キューブを、寺院(3)や神託(4)のスペースに、様々な追加アクションのために置きます。



## 2.3 文明カード

文明カードは、の3つの時代に分けられます。カードは4つの区画に分けられています。時代、カード名とそのイラスト(1)は左上に描かれています。





右上は4つの異なる業績を示すスペースがあります(2)。左下には、カードをプレイする際の条件を示しています(3)。右下には、プレイヤーが受け取ったり、支払ったりする褒賞や損害を示しています(4)。

## 2.4 アクションタイル

アクションタイルには、アクションのコスト(1)と、そのアクションを実行するときを使う時間(2)が記されています。タイルの裏面は、どのプレイヤー人数によって使うかが記されています。



For 2  
or 4 players



For 3  
and 4 player



For 4 players



For all player numbers

## 2.5 砂時計タイル

砂時計タイルは表が砂時計1個、裏面が砂時計2個描かれています。プレイヤーが選んだアクションに応じて、これらのタイルを自分のタイムトラックに置きます。



## 2.6 ボーナスポイントタイル

ボーナスポイントタイルには3種類あり、それぞれの条件が満たされた場合に追加の勝利ポイントが与えられます。



## 2.7 雇用コストタイル

貴族、兵士、司祭、職人、商人、学者の雇用にはどのコストが必要かを示す6つの雇用コストタイル(哲学者のアクションエリアに置かれている - ゲームボードの(2)を参照)があります。



商人 貴族 学者 兵士 司祭 職人

## 2.8 木製パーツ

プレイヤーは、自分の色の6個の都市と1個の勝利点トークンを受け取ります。紫のターンマーカーは、現在のターンを示します。さらにスタートプレイヤートークンとゲーム中に様々なかたちで使用する木製キューブがあります。



## 2.9 "+50 / +100" 勝利点タイル

得点が50点または100点を越えたことを示す勝利点タイルです。



## 2.10 コイン

Gentesでは、価値が1, 5, 10のコインを使います。説明書で単にコインといった場合、1コインを表します。ゲーム中いつでも共通のサプライから両替することができます。



## 2.11 説明書、用語集、プレイエイド

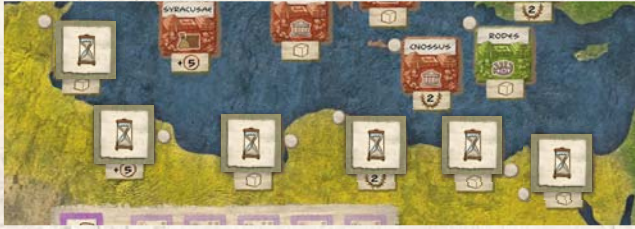
ドイツ語と英語のルール、用語集、プレイエイドがあります。





### 3.0 準備

**A** プレイエリアの中央にゲームボードを置きます。2人ゲームでは、黄色い地域を砂時計でカバーします。この地域は2人ゲームでは使われません。



**D** ゲームターントラックの最初のスペースにターンマーカーを置きます。

**E** 6枚の雇用コストスタイルを混ぜ、コストテーブルのスペース(哲学者のアクションエリア)に置きます。

**F** 砂時計タイル、コイン、+50/+100勝利点タイル、茶色の木製キューブを共通のサプライとしてボードの横に置きます。全ての共通のサプライの用具は、限りが無いものとします。足りなくなったら他の物で代用してください。

**B** プレーヤーは、アクションタイルに対応するスペースに置きます。

タイルの裏側に何人プレイで使うか記されています。4人プレイなら全てのタイルを使います。3人以下のプレイでは、対応するアクションスペースは使わないタイルを裏向きにして覆います。そのアクションタイルやアクションスペースはそのゲームでは使いません。

経験豊富なプレイヤー同士なら、全員の総意で徴税者のアクションスペースをカバーしても構いません。



**C** プレーヤーはボーナスポイントタイルに対応するスペースに配置します。8勝利ポイントを与えるタイルを一番上に置きます。各山札の残りは4勝利点を与えるタイルで構成されています。3人以下のプレイでは、1つの山札あたり4点のタイルを1又は2枚箱に戻します。





**G** 各プレイヤーは、プレイエイド、プレイヤーマット、11個の茶色のキューブと砂時計タイル1枚を受け取ります。  
木製キューブ6個を人口チャートの左と右の0のスペースに置きます。各グループ、現在は0人であることを示しています。  
タイムトラックの右から5つのスペースに木製キューブを置き、6つ目のスペースに砂時計タイルを置きます。  
勝利点マーカーを勝利点トラックの0のスペースに置きます。プレイヤーマットのそばに都市6個を置きます。これらは個人ストックで、ゲーム中に都市を建設した場合に使います。

**H** 各プレイヤーはコイン20を受け取ります。ゲーム中、プレイヤーが持つコインは公開情報です。だれからもよく見えるようにします。

**I** 好きな方法でスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーは、スタートプレイヤートークンを取ります。

**J** スタートプレイヤーは、3つの時代(Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ)に文明カードを分類し、時代ごとにカードを混ぜます。時代Ⅰの山札は、ゲームボードの隣に置きます。  
ここで、スタートプレイヤーは、プレイヤー1人につき、Ⅰの山札から3枚の文明カードをめくります(3人のゲームなら9枚)。スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーから反時計回りに、各プレイヤーはカードを1枚選び手札にします。各プレイヤーが2枚のカードを持つまで続けます。再びスタートプレイヤーは残った文明カードをⅠの時代の山札に入れて混ぜます。  
次に、各プレイヤーは、自分の人口チャートを、ちょうど4人の人物が開始時の人口となるように選んでマークします(職業は3種類までで、任意の組み合わせ)。  
例: Heikelは、貴族1人、商人1人、司祭2人を最初の人物にします。



**EXAMPLE FOR THE FIRST GAME WITH 3 PLAYERS**



**最初のゲームのみ:** 各プレイヤーは、Ⅰの時代の文明カードと人口チャートの4人の人物を表のように決めます。

	Civilization cards	Persons
Starting player	Treasure Chamber, Monument	1 noble; 2 priests; 1 merchant
2nd player	Tenement, Training Ground	1 noble; 3 soldiers
3rd player	Marketplace, Shipyard	1 artisan; 3 merchants
4th player	Scriptorium, Road	1 artisan; 3 scholars

**K** 最後に、スタートプレイヤーは、Ⅰの時代の文明カードから8枚を引き、ゲームボードの下側に並べます。Ⅰの時代の残りのカードはその列の右側に置きます。

**NOW YOU CAN START PLAYING GENTES!**



## 4.0 ゲームのプレイ

ジェンテスは6ラウンドで行います。1つの時代は2ラウンドで構成されます。ターントラックと文明カード( )で分かります。各ラウンドは2つのフェイズで行います。

### 4.1 繁栄フェイズ アクションの実行

### 4.2 衰退フェイズ ラウンドの終了とクリーンアップ

プレイヤーは次のフェイズを開始する前に、前のフェイズを完了させます。

以下のルールは、Gentesの一般的な手順を説明しています。一部の文明カードまたは故郷はこれらの手順に反するか、またはそれらを変更する能力を与えます。文明カードと故郷によって与えられる特別な能力は、通常のルールよりも優先されます。


### 4.1 繁栄フェイズ アクションの実行

このフェイズはゲームの根幹です。スタートプレイヤーから順番に、様々な目的のために手番を行います。

手番では、タイムトラックに少なくとも1カ所の空いたスペースがある限り、メインアクションを必ず行わなくてはなりません。プレイヤーは自分の意思でパスすることはできません！また、いくつかの追加のアクションを実行することもできます。タイムトラックの最後のスペースにアクションタイルか砂時計タイルが置かれると、繁栄フェイズの残りをパスすることになります。このように、プレイヤーによって、繁栄フェイズでのアクションの数が違ってきます。

#### A) メインアクション

手番ではプレイヤーはメインアクションを実行します。通常はどのメインアクションでも、アクションタイルを取らなくてはなりません。そして、それに対応する砂時計タイルと一緒にタイムトラックに置きます。その代わりに、自分の手元の置かれた文明カードや故郷に示されたメインアクションを行うことができ、そのときはタイムトラックに砂時計タイルだけ置きます。

文明カードの  アクションを使用するためには、プレイヤーはそれまでにカードをプレイして、手元に置いていなければなりません。手番の間に、プレイヤーはアクションタイルを取る代わりにカードの主なアクションの1つを使うことができます。手番中にこれらのアクションは1回しか使えないので、共通のサプライから茶色のキューブを取ってカードに置きます。キューブは衰退フェイズ中に取り除かれます。

プレイヤーは、手番中にいつでも、いつでもこのカードアクションを使用することができます。これらのアクションは、特定のアクションタイルの主なアクションを変更することができます。

アクティブプレイヤーは、次の3つのステップを実行します。

- (1) アクションの選択とコストの支払い
- (2) タイムトラックに砂時計タイルとアクションタイルを配置する
- (3) アクションを実行する

#### 1) アクションの選択とコストの支払い

プレイヤーはアクションを選び、そのアクションタイルを取ります。そして、タイルに記されているコストを支払います。もし、徴税者アクションか、スタートプレイヤーになることを選んだら、払う代わりにコインを受け取ります。

例：Heikelは8のコストの哲学者のアクションを選び、ストックに8コイン支払います。



プレイヤーはコストを支払うことができ、タイムトラックに十分なスペースがあるときのみ、メインアクションを選ぶことができます。たとえ部分的であっても一部は実行できなくてはなりません。

さまざまなアクションの実際のコストは、プレイヤーが選んだアクションタイルで支払う必要のあるコストより低いことがよくあります。いくつかの文明カードと故郷では、プレイヤーは実際のアクションに必要なコストだけを支払うことができます。こうすることで、プレイヤーは望んだアクションのコストをきっちり支払うことも可能になります。

プレイヤーは、ゲームボードから必要なアクションタイルを取ることができるときのみ、通常メインアクションを実行することができますが、徴税人はアクションタイルがないので、いつでも選ぶことができます。

もし、タイムトラックにまだ空いているスペースがあり、ゲームボードのアクションタイルを取ることができない、取りたくない場合は、タイムトラックが全て埋まるまで、徴税人アクションかスタートプレイヤーのアクションを実行しなくてはなりません。自発的なパスはできません。

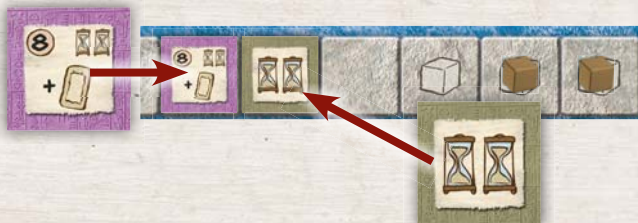
いくつかの文明カードや故郷は、プレイヤーに手番中アクションタイルを取ることなしでメインアクションができるものがあります。この場合、必要なコストを支払うだけです。

#### 2) タイムトラックに砂時計タイルとアクションタイルを置くこと

選んだアクションタイルは、タイムトラックの最も左側の空いているスペースに置きます。さらに、タイルに記されている数に対応する砂時計タイルも（共通のサプライからとって）、タイムトラックの続くスペースに置きます。一度に複数の砂時計を取らなくてはならない場合は、1個ずつの砂時計で置くか、裏面の2個の砂時計で置くかを決めなくてはなりません。一度タイムトラックに置いたら、砂時計タイルを交換することはできません（裏返ししたり、ストックから交換したり）。

徴税人アクションを選んだら、タイムトラックには砂時計タイルだけを置きます。スタートプレイヤーアクションを選んだら、アクションタイルだけを置きます。

例：Heikelはコスト8の写本アクションのタイルをタイムトラックに置き、さらに2砂時計のタイルも置きます。または、1個の砂時計タイル2枚を置くこともできますが、そうすると、次のアクションでは1マスしか空いているスペースが残りません。





### 3) アクションの実行

プレイヤーは選んだアクションを実行します。

#### 徴税人



このアクションを選んだら、コインを得ます。ここでは常に2つのアクションが可能です。

アクションタイルは取りません！

砂時計1個を取れば4コインを銀行から得ます。

砂時計2個を取れば8コインを得ます。

#### 新しいスタートプレイヤー



このアクションを選んだら、次の手番ではスタートプレイヤーになります。

このアクションは、手番ごとに1人のプレイヤーのみ選ぶことができます。アクションタイルを取り、砂時計は取りません。

プレイヤーは直ちに2コインを受け取ります。この手番に続く、衰退フェイズで新しいスタートプレイヤーになります。

#### 哲学者



このアクションを選択すると、プレイヤーは新しい人を雇用して人口を増やします。

プレイヤーの人数によって、このアクションは2または4回選ぶことができます。4~8コインのコストを支払い、砂時計タイルを1枚取ります。

1人または2人の人物を訓練して、プレイヤーマットの人口チャートに追加します。

プレイヤーが誰を雇用できるかは、支払ったコストによって変わります。上の列は、1人を雇用するのに必要なコストで、下の列は2人を雇用するのに必要なコストです。

例：Heikelはコスト4の哲学者のタイルを選びます。誰でも好きな人物1人を雇用できます。もし一度に2人雇用したいなら、Heikelは最もコストの低いところに現在ある2人を選ぶことができず、その右側の4列分の人物は選ぶことができず、それには5~8コインが必要です。



もし2人を雇用するなら、同じ職業の人物を2人雇用するか、違う職業の人物を2人雇用するか選ぶことができます。それぞれ雇用された人物について人口チャート上を1スペース、対応するキューブを移動します。

2つの職業が人口チャートの同じ列にあります。同じ列の木製キューブは、同じスペースに置くことはできず、他方を越えて移動することもできません。もし、ある列の木製キューブが隣り合って、その2つの職業の一方の人物をもう1人訓練することにしたなら、もう一方の木製キューブを減らさなくてはなりません。一つの職業で6人を越える人物を持つことはできませんし、0を通り越して移動することもできません。

例：Heikelは新しい司祭を雇用します。彼女は既に2人の司祭と4人の研究者を持っています。研究者を1人失い、人口チャートに新しい司祭を追加するように研究者のキューブをずらします。



最後に、雇用した人物のタイルをテーブルの一番右端に移動して、空いたスペースを残っているタイルで左の方に詰めます。もし違う職業の2人を雇用したなら、より右側にあったタイルを先に移動させます。

例：Heikelはコスト4の哲学者のアクションを選び、4コインを支払います。彼女は司祭と戦士を雇用し、それらの木製キューブを人口チャート上で適切に移動します。そして、最初に、戦士のタイルを取って、他のタイルを左に詰め、空いた場所に戦士を置き、その後、司祭のタイルを同じように移動します。



いくつかの文明カードや故郷は3人以上の人物を訓練することを可能にしています。その場合、最初に最も訓練コストの高い人物を右に移動し、その後、他のタイルも同様に移動します。

もし、自分の人口チャート上で18人の人物を持ったら、該当する山札の一番上のボーナスポイントタイルを取ります。文明カードの追加の人物はこのボーナスには数えませんが、10ページの追加アクションを参照してください。

#### 航海士



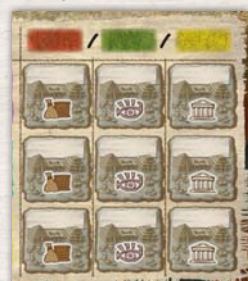
このアクションを選んだら、都市を建設します。

プレイヤーの人数に応じて、このアクションは4回から9回まで選べます。これらのアクションのためには0~6コインをコストとして支払い、2または3の砂時計を取ります。

プレイヤーはゲームボードの空いているマスに都市を建設します。ゲームボードや故郷の3色の地域にある都市のマスを選びます。



City sites



Hometown sites



アクションタイルは、プレイヤーがどのマスを選ぶことができるかを示しています。



寺院のマスに建設できる



貿易のマスに建設できる



神託のマスに建設できる



どの都市にも建設できる

もし、個人ストックに都市コマがなくなったら、ボード上の任意の都市を撤去し、直ちに他のマスに置き換えます。空いたマスは再び全てのプレイヤーが使えるようになり、また直ちに建設できます。

### 都市の建設

都市を選んだら、空いているマスに自分の駒を置きます。選んだアクションタイルと同じアイコンのマスに置きます。そして、**その地域にある全ての自分の都市を、今建てた都市も含めて、活性化させます。**これらの都市によって以下の報酬を得ます。

- ・**寺院**：プレイヤーは木製キューブを1個取り、寺院エリアのプレイヤーマット上に置きます。同時に最大4個の木製キューブを保管することができます。それ以上を受け取った場合、残りは捨てます。
- ・**神託**：プレイヤーは木製キューブを1個取り、神託エリアのプレイヤーマット上に置きます。同時に最大4個の木製キューブを保管することができます。それ以上を受け取った場合、残りは捨てます。
- ・**貿易**：5コインを得ます。
- ・**勝利点**：プレイヤーは2点を得ます。勝利点トラックのマーカーを得点分だけ進めます。



例：Heikelはコスト0の航海士アクション(寺院)を選び、アテネに都市を建設します。アテネには、寺院があつて赤の地域に属しています。Heikelは直ちに木製キューブを受け取り、自分の寺院エリアに置きます。そして赤の地域の全ての自分の都市シラクサとカノッサを活性化させます。2点と5コインを得ます。



**故郷の建設**：もし故郷を選んだら、建物の1つを、選んだアクションタイルと同じアイコンがある空いているスペースに置きます。そして、**1つの地域(色)を選び、その都市全てを活性化させて、それらの報酬を得ます。**

故郷は、プレイヤーにアクションの追加オプションを提供します。繁栄フェイズにこれらを使用することができますが、ラウンドに1回のみ、自分の手番で使うことができます！

### 写本家の故郷



アクションタイル取ること無しで、写本のアクションを行います。6コインを支払い、タイムトラックに砂時計1個を置きます。



プレイヤーがゲームボードから利用可能なアクションタイルを取るか、文明カードのアクションを使用するか、または故郷の写本など他のアクションによって、写本アクションを選択する場合、支払うコスト(1~10コイン)をアクションの指定通りに決めることができます。このようにして、正確なコストを支払うことができます。

### 哲学者の故郷



アクションタイル取ること無く哲学者のアクションを行います。4コインを支払いタイムトラックに砂時計1個を置きます。

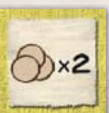


プレイヤーがゲームボードから利用可能なアクションタイルを取るか、文明カードのアクションを使用するか、または故郷の哲学者など他のアクションによって、哲学者アクションを選択する場合、支払うコスト(1~8コイン)をアクションの指定通りに決めることができます。このようにして、アクションの正確なコストを支払うことができます。

### 発明家の故郷



プレイヤーがゲームボードから利用可能なアクションタイルを取るか、文明カードのアクションを使用するか、または故郷の哲学者など他のアクションによって、哲学者アクションを選択する場合、可能な範囲の中で、追加の人物を雇用することができます。



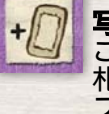
徴税人アクションを選んだら、同じ金額のコインをもう一度受け取ります。このアクションは文明カードのTenement and Wellの同じアクションと組み合わせることができます。

例：Heikelは徴税アクションを選び砂時計1個を取ります。彼女は故郷の発明家を使い、 $4 + 4 = 8$ コイン得ます。

プレイヤーは、故郷ごと(横の列ごと)に2つの選択肢の1つだけを使うことができます。複数の故郷があれば、同じ手番でこれらの選択肢を組み合わせることができます。

例：Heikelは哲学者の故郷を2つ持っています。最初に、1個の砂時計の哲学者のアクションを行い、そして、そのコストをちょうど支払うようにするために2つ目のオプションを使います。

故郷を使った後、そのスペースに共通のサプライから木製キューブを取って置きます。こうして、このラウンドでは、この故郷は使えないことを示します。もし、あるプレイヤーが一番最初に、都市または故郷に6個の建物全てを建設したら、対応するボーナスポイントタイルの一番上のものを取ります。追加のアクションは10ページ参照。



**写本家**  
このアクションを選んだら、文明カードを手札に加えます。プレイヤーの人数に応じて、このアクションは3回から5回選択できます。6~10のコストを支払い、1個か2個の砂時計を取ります。



プレイヤーは新しい文明カードをディスプレイから、または捨て札から手札にします。どちらから取るかを決めなくてはならず、両方を組み合わせることはできません。

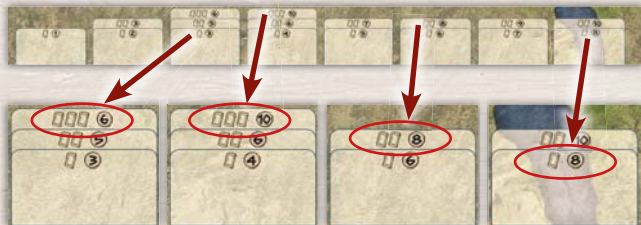
プレイヤーが何枚文明カードを取ることができるかは、支払ったコストによって決まります。アクションタイルが示す枚数以下のカードだけ取ることができます。

繁栄フェイズの間は、何枚でも文明カードを手に入れることができます。しかし、衰退フェイズの間の手札制限は3枚です。4枚以上のカード1枚ごとにタイムトラックに砂時計を置く必要があります。

**ディスプレイから選択する：**プレイヤーは、表向きのカードのディスプレイから1枚、2枚、または3枚のカードを選択します。カードの上に表示されたコストに応じて、異なるカードを選択することができます。

例：Heikelはコストが8の写本家を選択します。

1. ディスプレイ全体から任意のカード1枚を取る。
2. 最初の6枚のカードから2枚のカードを取る。
3. Heikelが3枚のカードを取りたい場合、最初の3枚のカードを選択する必要があります。最初の4枚のカードの中から選ぶために、Heikelはコイン10枚のアクションタイルが必要です。



ターン終了時に、プレイヤーは文明カードを補充します。空きを埋めるためにディスプレイのカードを左に移動させます。その後、対応する時代の新しい文明カードをめぐり、それらを右端のスペースに置きます。ディスプレイのすべてのスペースにカードが含まれているか、現在の時代の山札がなくなるまで、行います。山札内のすべてのカードが引かれている場合、ディスプレイの残りの空きスペースは未使用のままです。

**捨て札から選択する：**

プレイヤーは、捨て札の文明カードをすべて見ることができます。支払った費用に応じて、1枚または2枚のカードを捨て札から手札に入れることができます。第2または第3の時代に、プレイヤーは過去の時代から文明カードを選ぶことができます。

例：Heikelはコスト10の写本アクションタイルを選択します。捨て札から最大2枚のカードを受け取ることができます。

Gentesは「記憶ゲーム」ではありません。プレイヤーは任意の山札を見ることができます（捨て札、現在の時代の山札、将来の時代の山札）。このような山札を調べた後、対応する山札を再シャッフルする必要があります。



**歴史家**

このアクションを選んだら、手札から文明カードをプレイします。

プレイヤーの人数によって、5～9回選ぶことができます。0～5コインのコストを支払い、1または2の砂時計を取ります。

**文明カードのプレイ：**条件があう文明カードを1枚手札からプレイすることができます。そして、カードに記されている報酬を得るか、損害を被ります。

最初に、カードに記されている必要条件を他のプレイヤーに提示します。カードに記されている全ての人々が人口チャート上に必要で、もし必要条件に含まれているなら、ゲームボード上に必要なアイコン（交易、信託、寺院）を持つ都市または故郷もなくてはなりません。都市や故郷のアイコンだけが重要なので、都市と故郷のどちらでも構いません。



もし、プレイヤーが人口チャートに十分に人物の数が足りていないなら、自分の寺院から木製キューブを使うことができます。足りない人物ごとに、木製キューブ1個を共通のサプライに戻します。これらの架空の人物を人口チャートに表すことはできません。

そして、プレイヤーは、プレイしたカードに記されている全ての報酬や損害を受けます。全ての報酬と損害は自動で受け取るので、一部をパスすることはできません。

補足：全ての文明カードの概要は用語集にまとめてあります。

例：Heikelは文明カードForgeをプレイします。最低2人の職人と1人の戦士、1人の学者が必要です。戦士に加えて人口チャートには職人3人と学者2人もいます。こうして必要条件を満たし、この文明カードの報酬と損害を受けます。Heikelは直ちに勝利点1点を獲得し、勝利点マーカーを1スペース進め、学者を1人失います。



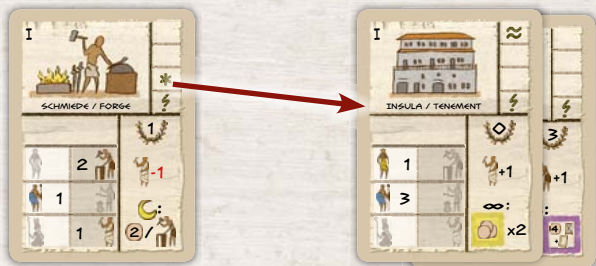
**得点アイコン：**その後、プレイヤーは以前にプレイしたカードに重ねて、今プレイしたカードを手元に並べます。これによって、これらのカードによって付与された恒久的なアクションのオプションを確認することができます。

さらに、ちょうどプレイされた文明カードの右上隅にあるシンボルの1つに対して追加の勝利ポイントを受け取ります。プレイヤーはシンボルの1つを選択し、手元のカードに同じ種類のシンボルを持つ数だけ勝利ポイントを受け取ります。最初に自分のカードの1つにシンボルが表示された場合、そのプレイヤーは1勝利ポイント（プレイしたカードのみ）を受け取ります。すでにこのシンボルが表示されたカードが2枚ある場合、この種の3番目のシンボルは3点獲得します。

の時代のカードにはもうこれらのシンボルはありません。よってこの方法でそれ以上の勝利点は得られません。



例：Heikelは文明カードForgeを既にプレイした文明カードに重ねて置きます。そして1勝利点を得ます。第3列のシンボルからなら1勝利点が得られますが、4列目に以前と同じ3つ目のシンボルがあるので、3勝利点を追加して合計4スペース勝利点トラックを進めます。



プレイヤーが手元に合計8枚の文明カードを置いた場合、対応するボーナスポイントタイルを取ります。追加アクションの方法については、下記を参照してください。

また、報酬として雇用する人物を受け取り、人物が18人になったらボーナスポイントタイルを受け取ることができます。ただし、アクションの最後に条件を満たさなければなりません。文明カードがちょうどプレイされたためにプレイヤーが人を失い、合計人数が18を下回ると、プレイヤーはボーナスポイントタイルの条件を満たすことはありません。

## B)追加アクション

プレイヤーは、手番の間、メインアクションの前または後に以下のような追加のアクションを行うことができます。

### 人物の訓練

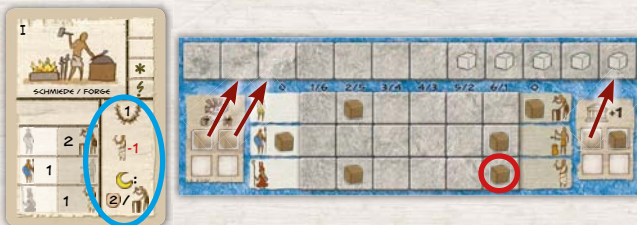
プレイヤーは、プレイヤーマット上の寺院およびまたは神託から3つの木製キューブを取って、それらを共通のストックに戻すことで人物を雇用できます。雇用した人物のために、対応する木製キューブを人口チャートで1つ分スペースを進めます。1つの列で互いに向かい合っている人の職業は、最大数でお互いを制限し続けます。

例：Heikelは神託から2つの木製キューブを寺院から1つの木製キューブを取って共通のストックに戻します。そしてもう1人の貴族を雇用します。人口チャートを進め、貴族が2人になります。



もし、プレイした文明カードで人物を失うときに、代わりに寺院と（または）神託から木製キューブを3つ戻すことができます。プレイヤーは、寺院から1つの木製キューブを戻すことによってこの損失を止めることはできません（"仮想"の人物ではだめなのです）。

例：Heikelは文明カードForgeをプレイした後、彼女は学者を1人失います。できれば人口チャートの人物を保持したいので、自分のプレイヤーマットから、1個は寺院、2個は神託から、木製キューブを取り除きます。



### 2人の人物の入替

プレイヤーは、1人の人物を別の人物と入れ替えるために、神託から共通のストックに木製キューブを戻すことができます。このようにして木製キューブを戻して入れ替えを2回行うことができます。そのために、ある人物の木製キューブをチャート上で1マス戻し、別の人物のキューブを1マス進めます。

例：Heikelは神託から共通のストックに木製キューブ1個を戻します。そして、貴族の木製キューブを2マス戻します。学者のキューブを1マス進め、戦士のキューブを1マス進めます。



### ボーナスポイントタイルを取る

プレイヤーは、このタイルの条件を満たす場合、ボーナスポイントタイルを取ることができます。

6都市の建設、8枚のカードのプレイ、18人の人物を持つ最初のプレイヤーは、8勝利ポイントを持つタイルを取ります。2人目以降のプレイヤーが、そのカテゴリーの要件を満たした場合は、4勝利ポイントの対応するタイルを取ります。プレイヤーはすぐに勝利ポイントトラック上の勝利ポイントマーカーをスペース数に従って進めます。

プレイヤーはカテゴリーごとに1つのボーナスポイントタイルを受け取ります！

全てのプレイヤーの時間トラック上の全てのスペースが埋まるとすぐに、繁栄フェーズが終了します。



## 4.2 衰退フェイズ ラウンドの終了とクリーンアップ

このフェイズでは、プレイヤーはラウンドを終了するためのいくつかのステップを経ます。基本的に、すべてのプレイヤーは同時に衰退フェーズのこれらのステップを行うことができます。しかし、最初のゲームでは、これらの個々のステップをプレイ順に行うことをお勧めします。衰退フェーズはまた、ゲームの第6（最終）ラウンドでも完全に行わなくてはなりません！衰退フェイズでも、プレイヤーは追加のアクションを実行することもできます（上記を参照）。



### A) 新しいスタートプレイヤーの決定

タイムトラックに新しいスタートプレイヤーのアクションタイルがあるプレイヤーは、スタートプレイヤートークンを取ります。いずれのプレイヤーもこのタイルを持っていない場合、スタートプレイヤートークンは変わりません。



### B) 故郷と文明カードから木製キューブを取り除き、タイムトラックのクリーンアップを行う

プレイヤーは、文明カードの1回のアクションをマークするために使用した木製キューブを共通のストックに戻します。次の繁栄フェイズにこれらのアクションを再び使うことができます。同様に、故郷の隣に置かれたすべての木製キューブを共通のストックに戻します。プレイヤーは、タイムトラック上のすべてのアクションタイルをゲームボードの対応するスペースに戻します。その後、1個だけの砂時計タイルすべてを共通のストックに戻します。2個の砂時計タイルは砂時計1個の面にひっくり返し、タイム・トラック上に残します。これらの砂時計タイルや木製キューブの数が違うため、プレイヤーは次のターンのタイムトラックでの空きスペースが変化する可能性があります。

例: Heikelは自分のタイムトラックをクリーンアップし、砂時計1つの砂時計タイルだけがタイムタイルに残ります。



### C) ターンマーカーを進め時代の変遷をチェック

スタートプレイヤーはターンマーカーを進めます。ターンマーカーが新しい時代(2番目と4番目のラ



ウンド後)を示すスペースに進んだら、スタートプレイヤーは古い時代のすべての文明カード、ゲームボードの下カードと残りの山札の古い時代のカードを捨て札にします。次の時代の文明カードの山札を取り、カードをめくり、ゲームボードの下に並べます。プレイヤーは自分のカードを保有し、その後のターンで前の時代の文明カードをプレイすることができます。

時代の変遷の間、各プレイヤーは自分のタイムトラックから共通のストックに木製キューブを1個戻します。この後タイムトラック上の追加スペースが利用可能になります。プレイヤーがすでにこれらの木製キューブをすべて取り除いた場合、サプライから木製キューブを1つ取り、それをプレイヤーマットの神託または寺院エリアに置きます。

例: 時代 から時代 への時代の変遷の間、Heikaはタイムトラック上で木製キューブを1個取り除きます。



### D) 都市と文明カードの活性化

新しいプレイ順で、プレイヤーは3つの地域のそれぞれの都市の1つを活性化し、それぞれの報酬を受け取ります。

さらに、自分の手元に衰退アイコンCを持つすべての文明カードを活性化します。各文明カードの用語集を参照してください。

各プレイヤーは、彼が自分の都市とカードを活性化するための順番を選択できます。

例: Heikelは、黄色地域のApolloniaで2点を、赤地域のSyracusaeで5コインを獲得することにします。彼女は手元にトレーディングポストを持っているので、シラクサで受け取ったコイン3枚を勝ち点1に変えます。



### E) 手札上限の確認

プレイヤーが手札に3枚を超えるカードを持っている場合は、超えるカード1枚ごとに1個の砂時計をタイムトラックに配置しなくてはなりません。プレイヤーがこのようにいくつかの砂時計を取らなければならない場合、1個ずつの砂時計の代わりに2個の砂時計のタイルを取っても構いません。

ゲームは次のラウンドに入り、新しい繁栄フェイズを開始します。ターンマーカーがすでに6番目のスペースに到達していれば、ゲームは終了し、プレイヤーは最終スコアリングを続けます。



### 5.0 ゲームの終了と最終得点計算

第6ラウンド終了時にプレイヤーが衰退フェーズを終えた後、最終得点計算でゲームが終了します。達成できていないボーナスポイントタイルをボックスに戻します。

### A) 手札の得点カード

各プレイヤーは、必要条件を満たしている手札のカードをすべて得点計算に入れることができます。これらのカードのそれぞれの報酬に指定されたポイントの半分しか受け取れません(端数は切り上げ)。他のすべての報酬またはシンボルは得点計算されません。同様に、プレイヤーはこの段階でボーナスポイントタイルを受け取ることはできません。

プレイヤーは、計算する文明カードの順序を自由に決めることができます。寺院と神託のエリアの木製キューブを使って追加のアクションをすることもできます。手札に残っているカードのうち、プレイヤーが満たすことができないカードの場合は、カードが勝利ポイントとして与えた勝利ポイントを半分(切り上げ)減らさなければなりません。



### B) コインの勝利点

10コインごとに1勝利点を得ます。コインはそのまま持っています。

### C) 寺院と神託に残った木製キューブの勝利点

寺院や神託に残った木製キューブ2個ごとに1勝利点を得ます。木製キューブの総量は、どこから来たものであっても考慮されます。

### D) 砂時計のペナルティ

タイムトラックに残った砂時計タイルから勝利点を失います。

砂時計の数	1	2	3	4 +
減点	-2点	-4点	-8点	-16点

最も勝利点を得たプレイヤーがGentesで勝利します。同点の場合、ディスプレイにより多くの文明カードを置いているプレイヤーが勝利します。さらに同点なら、コインが多い方が勝利です。



# GENTES



Copyright © 2017 Spielworxx  
www.spielworxx.de

The author thanks all playtesters, in particular his wife Heike Risthaus, and Volker Wichert, Robert Rudolph, Christian Heider, Manuel Vinaske, Malte Meinecke, Gero Mulkau, Karsten Becker, Stefan and Louis Malt, Uwe Hilgert, Wilfried Meinecke, Ingo Wagner.