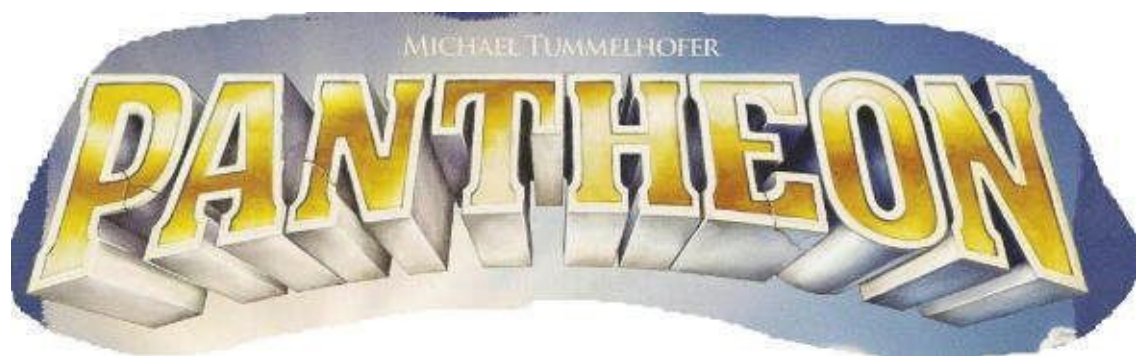




パンテオン

人々，神々，モニュメント



■ゲームセットアップ：

内容物：

1. ゲームボード
2. 柱コマ 12個 × 4色
3. 足コマ 12個 × 4色
4. 得点コマ 1個 × 4色
5. 大きい足コマ × 1個
6. 寺院コマ × 1個
7. 文明トークン × 8個（丸）
8. 捧げ物タイル × 32個（正方形）
9. 戦利品トークン × 40個（六角形）
10. 神タイル × 40個（長方形）
11. 半神トークン × 21個（丸）
12. 50/100ポイントマーカートークン × 4
13. ボーナストークン × 6個
14. アクションカード × 75枚
15. 特別なお金カード × 7枚
16. 文明カード × 8枚
17. 袋 × 1
18. ルールサマリー

1. ゲームボードをテーブルに広げます。大きい足コマと50/100ポイントマーカーはボードの脇に置いておきます。

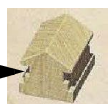
柱コマ48個と足コマ48個は、共通のストックをボードの横に作って置いておきます。

6枚のボーナストークンはシャッフルしてボードの横に伏せて置きます

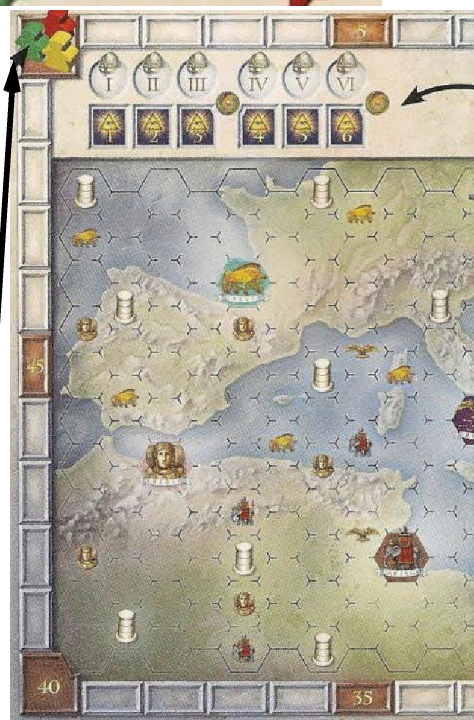


11. プレイヤーの一人が半神のトークンを取ったら、スタートプレイヤーになります。半神を取った人がいない場合は、適当に決めます。

彼は寺院コマを受け取ってゲームスタートします。



10. それぞれのプレイヤーは自分の色を決めます。得点コマを勝利ポイントトラックの0のところに置きます。スタート用に3つの柱コマと4つの足コマを取り、手元に置きます。山札からカードを5枚引きます。ボーナストークンを山から1枚引きます。ショートルールを1枚受け取ります。



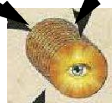
2. 六角形の戦利品トークンは袋に入れてボードの横に置いておきます。



3. 40枚の神タイルをシャッフルしてボードの横に伏せて置きます。



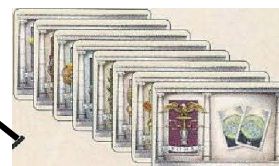
4. 21枚の半神トークンは2つのグループに分けます。
最初に4, 5, 6のトークンをシャッフルしてボードの横に伏せて置きます。
次に1, 2, 3のトークンをシャッフルして, 4, 5, 6のタイル山の上に伏せて置きます。



5. 8枚の文明トークンをオープンにしてボードの横に置いておきます



6. 8枚の文明カードをシャッフルして、文明トークンの横に伏せて置きます。

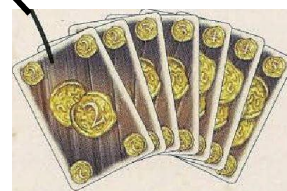


時代ディスプレイ



7. 32枚の捧げ物タイルは、1/2と3/4のグループに種類ごと (offerings, priests, dancers, temples) に分けてボードの横に置いておきます。

8. 2~5の価値の7枚の特別なお金カードは昇順に並べてボードの横に置きます。



9. 75枚のアクションカード (movement, sacrifice, 1-money) はシャッフルして山札としてボードの横に置いておきます。
上から4枚をオープンにして山札の隣に並べます。

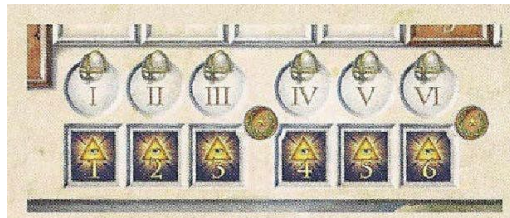
■ゲームの目的：

パンテオンの神や半神の好意を集めることと柱の建設によって、プレイヤーは勝利点を獲得できます。最も勝利点を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

■ゲームの手順：

ゲームは6つの時代に渡って行われます。それぞれの時代では1つの文明だけが栄えます。それぞれの時代は以下の3フェイズで構成されます。

1. 時代の準備 - 文明の興り
2. プレーヤーのアクション - 文明の繁栄
3. 時代の終わり - 文明の衰退



1. 時代の準備 - 文明の興り

- ・スタートプレイヤーは一番上の文明カードを1枚引き、その文明が勃発します。
- ・この文明のトークンを取り、時代ディスプレイの一番左の空いているスペースに置きます。
- ・プレイヤーの人数+1枚の神タイルを引き、ボードの上部のスペースに表向きにして並べます。
- ・別のプレイヤーは袋から戦利品トークンをプレイヤー人数+1枚取ります。そして、それらのタイルを、今勃発した文明シンボルの上にランダムに置きます。プレイヤーの人数に応じて、スタート位置の近くや回りを埋めていきます。
 - ・2人プレーでは、3と4のスペースには置きません。
 - ・3人プレーでは、4のスペースには置きません。
- ・それぞれの文明は特殊能力を1つ持ち、すぐに実行されます。
- ・スタートプレイヤーは、その文明のスタート位置に寺院コマを置きます
- ・これらの準備フェイズは、それぞれの時代の最初に行われます。
(各文明の詳しい能力、神の力は後述)



例：3人プレーにおける、第1時代の準備フェイズ：

- 1 スタートプレイヤーが
"Gallia"を引きます。
- 2 "Gallia"の文明トークンを取り、第1時代に置きます。
- 3 神タイルを4枚（3+1）めくり、表向きにしてボードに置きます
- 4 別のプレイヤーが袋から戦利品トークンを4枚（3+1）引きます。これらのトークンは"Gallia"のシンボルが描かれた六角形のマスに置きます。4は空けておきます。
- 5 文明の特殊効果が実行されます。
- 6 最後にスタートプレイヤーは"Gallia"のスタート位置に寺院コマを置きます。



バリエーション :

無作為にボーナススタイルを配る代わりに、プレイヤーはそれらを選ぶことができます。それらは最初の時代の準備フェイズの後、実行されます。裏向きで準備する代わりに、ボーナススタイルを全て表向きに置きます。スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーからはじめて反時計回りで、それぞれのプレイヤーはボーナススタイルを1枚選び、自分の前に置きます。

2. プレーヤーのアクション - 文明の繁栄 :

スタートプレイヤーから時計回りでアクションを行います。自分のターンでは、次の4つの中から1つを選んで実行しなければなりません。

- I 移動アクション
- II 購入アクション
- III 神タイルの取得アクション
- IV 3枚カードを引く

この中から1つを選んで実行したらターンを終わり、左隣のプレイヤーのターンとなります。



I 移動アクション

- ・このアクションを選んだプレイヤーは、大きい足コマを取ります。大きな足は、1歩の効果があります。
- ・移動カードをプレイします(複数可)。各移動カードは2歩分あります。
- ・神タイルや戦利品またはボーナストークンの足のシンボルを追加します。

例 : 赤プレイヤーの手番です。彼は大きい足コマを取ります。そして追加で移動カードを1枚プレイしたので、合計3ステップです。



移動のルール :

- ・それぞれの歩数ごとに、足コマか柱コマをボードに置きます。
- ・ボードに置く足コマや柱コマは、各プレイヤーの手元から取らなくてはなりません。
- ・足コマは海のスペースも含めてすべてのヘックスに置けますが、柱のマスには置けません。
- ・柱コマは、柱が描かれたマスにのみ置くことができます。
- ・最初の足コマは寺院コマに隣接したマスから置かなくてはなりません。
- ・他の足コマは、寺院コマか、自分の足コマか柱コマに隣接したマスに置かなくてはなりません。
- ・柱コマは自分の足コマに隣接して置かなくてはなりません。プレイヤーは、全ての足コマと柱コマは寺院に接続していなければなりません。



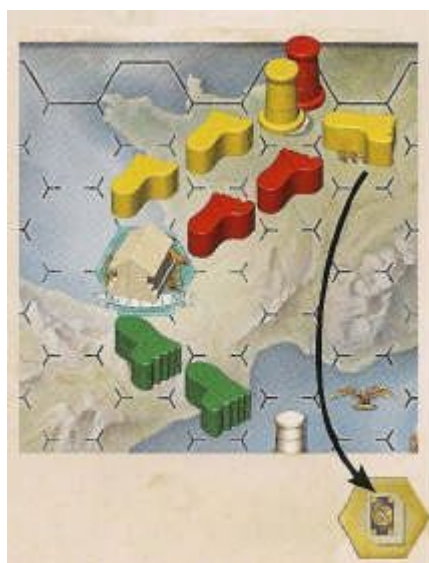
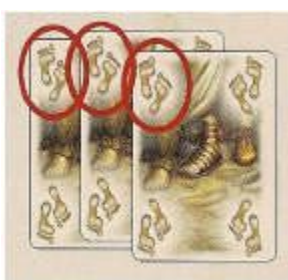
例 : 赤プレイヤーの手番です。彼は3歩持っています。最初の足コマを寺院の隣に置きました。そして、2番目の足コマを最初の足コマの隣に置きました。そして2番目の足コマの隣の柱のマスに柱コマを置きます。これで3歩全て使いました。



- ・もし足コマが戦利品トークンのある場所に置いたら、そのタイルを取り自分の前に置きます。
- ・もし他のプレイヤーの足コマや柱コマがあるマスにコマを置く場合は、追加で1歩支払わなくてはなりません。
- ・1つのマスに置けるコマは2つまでです。それらは別のプレイヤーのものでなくてはなりません。
- ・ターンの完了として、このターンプレーしたカードを捨て、獲得した戦利品トークンによって与えられるボーナスを得ます。次のプレイヤーのターンの前に、各プレイヤーはすぐに、カードをプレーし(さらに、または自分のストックの足のシンボルをつかって)、足コマや柱コマを、移動アクションと同様に行います。移動アクションを終えたプレイヤーの左隣から順番に行います。全ての移動のルールは、先に示したとおりです。

メモ：他のプレイヤーは、大きい足による特別な歩数はありません。

例：赤プレイヤーは移動アクションを行いました(上記の例のように)その移動が終わった後に、緑プレイヤーは移動カードを1枚プレーして足コマを2つ置きました。そして、黄色プレイヤーの番です。彼は3枚の移動カードを持っていて、6歩進めます。寺院から始めて2個足コマを置きます。そしてすでに赤がある柱のマスには2歩分必要で、そこに柱コマを置きます。そして、戦利品トークンを得るために、柱のマスに隣に足コマを置きます。黄は、6歩目は使わず、取った戦利品トークンのボーナスを獲得します。



- ・もし、移動カードをプレーできない、または、したくない場合はカードを1枚引くことができます。(アクションカードの山からで、表向きのカードではない)
- ・全てのプレイヤーが順番に、コマを置くなり、カードを引くなりしたら、移動アクションを行ったプレイヤーは大きい足コマをボード上に戻します。そして自分のターンが終わり、時計回りに次のプレイヤーのターンになります。

移動についての別の例：寺院から別の場所からスタートしたり、以前のルートが続けたり、以前のルートから分岐したり、ルートの端を別につくこともできます。

例：緑は移動アクションを選択しました。大きい足コマを取り、移動カードを2枚プレーし、5歩移動ができます。前回の移動アクションで置いた足コマの先に柱コマを置きます。そして、2つの足コマと1つの柱コマを寺院の左側に置きます。そのコストは3歩です(まだ、黄は柱を置いていないので、足コマに2歩、柱コマに1歩)。そして、黄の番です。3枚の移動カードをプレーしたので6歩使えます。寺院の反対側から足コマ2つ



と柱コマ1つを置きます。最初の足コマと柱コマの場所には緑がすでに置いているので、このコストは5歩です。

赤プレイヤーは移動カードを1枚しか持っていません。2歩では、柱コマや戦利品トークンに届きません。コマを置かずにアクションカードを1枚引くことにしました。

柱コマはゲームを通して残り続けます。(時代の終わりの項参照) プレイヤーは以前の時代に置いた柱コマをルートに加えることもできます。しかし、そのためには、寺院と接続されていなければなりません。

例：黄は、移動アクションを選択します。移動カードを2枚プレイします。大きい足コマもふくめて5歩です。寺院から足コマを2つ置き、以前の時代に置いた柱コマに接続します。ルートにこの柱を使うことができるのでその先にさらに足コマ2つと柱コマ1つを置きます。



II 購入アクション

購入するには、金貨とカードと(または)自分の手元にある神タイルから得られる金を使います。この金で、複数の購入(同じ物も含む)ができます。

・捧げ物タイルが購入でき、自分の前に置きます。4種類ありゲーム中、各種類1枚のみ持つことができます。各種類、1～4のレベルがあります。どのレベルの捧げ物タイルも買うことができます。各捧げ物タイルのコストは、タイルの右下に書かれています。



例：レベル1のダンサータイルを買うなら、そのコストは1金です。または、レベル3のダンサータイルを買うなら、コストは6金です。

・捧げ物タイルは、より上位のレベルへアップグレードすることができます(違う種類のタイルへはできません)。レベル1を2へ、3を4にアップグレードするには、単にタイルを裏返すだけです。1/2から3/4へアップグレードするには、1/2のタイルをストックへ戻し、3/4のタイルを取ります。そして、適切な面を表向きにして自分の前に置きます。

アップグレードのコストは、タイルに書かれたコストの差額になります。

例：レベル1の寺院タイルを持っていて、これをレベル3にアップグレードしたいとします。5（違いは6－1）金支払い、レベル1／2のタイルはストックに戻し、レベル3のタイルを自分の前に置きます。



- ・ 足コマと柱コマを共通のストックから買って手元に持ってくる事が出来ます。足コマと柱コマのコストは、きっかり1金です。
- ・ プレーヤーは、今買った分も含めて、手元の足コマと柱コマをボード上に置くことができます。この方法で足コマや柱コマを置くのは、購入アクションの一部です（カードやシンボルが要りません）。足コマや柱コマを置くマスが必要とする1金か2金を支払います。足コマや柱コマを置くことは、移動カードの代わりに金貨カードを使うこと以外は、移動アクションとほぼ同じことです。他の違いは次の通りです。
 - ・ 大きい足コマは使えません
 - ・ その他のプレーヤーはコマをボードに置けません。
- ・ 購入後、プレーしたお金カードは全て捨て札にします。
- ・ 購入の際、おつりはありません

購入の例：

緑は6枚の金貨カードを持ち、8金使います：

- ・ 彼はレベル1のダンサータイルとレベル2の聖職者タイルを買いました（1＋3＝4金）

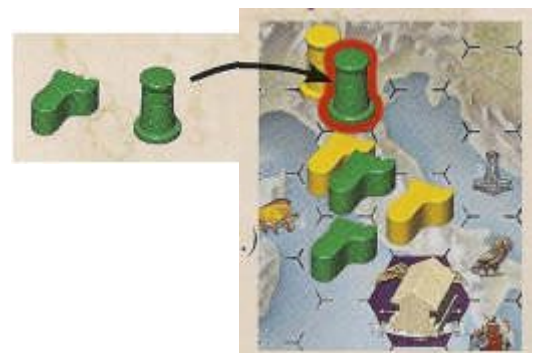


- ・ 足コマと柱コマを1つずつストックから買って、手元にもってきます（2金）。

- ・ そしてすぐに、その柱コマをマスに置きますが、そこにはすでに黄色の柱コマがあるのでコストは2金です。

（写真に載っているその他のコマは、既に置かれていたものです）

- ・ プレーしたお金カードを捨て札にします



Ⅲ 神タイルの取得アクション

プレイヤーはボード上に表向きになっている神タイルを1枚獲得することができます。そのためには捧げ物の要求に応えなくてはなりません。

- ・各神タイルには、必要な捧げ物があります。プレイヤーは、捧げ物カードやタイルを出さなくてはなりません。
- ・捧げ物カードとタイルは同じ種類のものになっています。



このアクションの詳細は？

- ・各神タイルは左上に数字があります。
- ・数字は、何種類の捧げ物があるか、各種類で何枚いるかを表しています。

これについては、以下の例を参考にしてください。

捧げ物カードのみを使う捧げ物の例：



何が必要か：

ある種類の捧げ物 4 枚

他の種類の捧げ物 1 枚



赤は4枚のダンサーカードと1枚の寺院カードをプレーします。これによって神タイルを取得し、自分の前に置きます。

捧げ物タイルだけを使って同じ捧げ物をする例：



黄色プレイヤーはレベル4のダンサータイルとレベル2の寺院タイルを持っています。これは神タイルを取得する条件を満たしています。神タイルを取り、自分の前に置きます。

捧げ物カードとタイルを両方使う例：



緑はレベル2のダンサータイルとダンサーカードを2枚、寺院カードを1枚使います。神タイルを取り、自分の前に置きます。

- ・もちろん、ダンサーと寺院に代わる違う種類の組み合わせの捧げ物カードとタイルを使うこともできますが、1種類で4枚と、別の種類で1枚は必ず必要です。

さらなる例：緑はこの神タイルが欲しいのですが，示された数の4種類の捧げ物が必要です。



- ・ 神タイルを取得した後，プレーされた捧げ物カードは捨て札にします
- ・ 捧げ物タイルは，保持します。タイルは次のターンでまた使うことができます。
- ・ それぞれの神タイルは，確実に利益をもたらします
- ・ 取得した神タイルによって，神タイルを取得した時代に応じた得点が直ちに入ります。得点は，常に時代と対応しており，現在の時代の下に数字で示されています。

例：ゲームは第2時代です。赤は神タイル取得し，直ちに2勝利点を得ます。



- ・ このアクションを選んだときに取得できる神タイルはそれぞれ1枚だけです。

IV カードを3枚引く

プレーヤーは，表向きのディスプレイやカードの山から，3枚のカードを1枚ずつ引きます。表向きのカードを引いたら，別のカードを引く前に，すぐに山札から1枚めくって置きます。

山札がない場合は，捨て札をシャッフルして新たな山札をつくります。捨て札がない場合は，すべてのプレーヤーの手札を捨て，シャッフルして新たな山札をつくります。それから，カードを引くプレーヤーからゲームを続けます。

ターンの終了：

プレーヤーは，ボード上の最後の戦利品トークンか最後の神タイルが取られるまで，時計回りにターンを続けます。アクティブプレーヤーがターンを終わってアクションフェイズは終了になります。フェイズを終了したプレーヤーは，3点を得て，次にスタートプレーヤーになる左隣に寺院コマを渡します。

補記：もし最後の戦利品トークンが移動アクションで取られたら，移動アクションの途中なので終了せず，残りのプレーヤーは足コマや柱コマを置いたりカードを引いたりすることができます。そして，大きい足コマを持つプレーヤーは3点得ます。

3. 時代の終わり - 文明の衰退

- ・全てのプレイヤーはボード上のすべての足コマを取り、手元に戻します
- ・柱コマはボードに置かれたままにします
- ・残った神タイルと戦利品トークンは、箱に戻します
- ・そして、新しい時代のフェーズ1-3が始まります

例外：第3時代が終わった後と第6時代が終わった後にはそれぞれ得点計算が発生します。2回目の得点計算が終わったらゲームは終了します。



得点計算：

- ・2回の得点計算は同じように処理します。
- ・最初に、半神を計算し、次に柱について得点計算します。
- ・半神：それぞれのプレイヤーは、自分の前に置いてある半神について得点を得、スコアマーカーを進めます。得点計算後も半神トークンは、手元に残します。
- ・柱：ゲーム中に置いた、自分の柱コマについて得点を得ます。置いた柱コマの数により、1個あたりの柱で得点できる数が決まります。

ボードに置いた柱コマの数	1～3個	4～7個	8～11個	12個
得点	柱1つにつき 1点	2点	3点	4点

例：赤の得点計算（赤の柱コマと得点コマのみ示しています）

赤は得点計算の前に11点得ていました（各時代の終わりに神タイルによって得点がもらえる）。

彼は3点と2点の半神トークンを持ち、5つの柱コマをボード上に置いていました。

彼は5点を半神トークンから得ます（ $3 + 2 = 5$ ）

彼は10点を5つの柱コマから得ます（柱コマ1つにつき2点の価値があるので $5 \times 2 =$

10）なので全部で15点を獲得します。



ゲームの終了

2回目の得点計算が終わったらゲーム終了です。もっとも多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝利します。

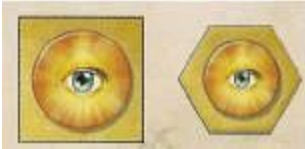
同点の場合は、獲得した半神トークンの数が多い（持っている枚数）プレイヤーの勝ちです。それでも同じ場合は勝利を分かち合います。

ボーナスと戦利品トークン：



補充

タイルに示された数の自分の色の足コマや柱コマをストックから取り、手元に置きます。



半神

各時代の準備：時代の準備中にボードに置かれたそれぞれの半神戦利品トークンについては、半神トークンの山から一番上の半神トークンを取り、神タイルのそばに表向きにして置きます。プレイヤーがこの戦利品トークンのボーナスを取ったら、直ちにもっとも価値の高い半神トークンを取り、裏向きにして手元に置きます。これをスタートボーナスとして取ったときは、直ちに裏向きの半神トークンの山の一番上のトークンを取り、手元に裏向きにして置きます。自分の半神トークンはいつでも確認することができます。



神タイル

プレイヤーは山の一番上の神タイルを取り、自分の手元に表向きにして置きます。このための捧げ物は要りません。直ちにこの神による恩恵を獲得します。さらに、そのときの時代に応じた得点をすぐに獲得します。



柱コマ

準備時このボーナストークンを取ったプレイヤーは、ストックから自分の色の柱コマを取り、最初の時代の準備の後で、どこでも好きな柱マスに置くことができます。この柱コマはゲーム中に置かれた柱コマと同じです。



捧げ物トークン

プレイヤーは手持ちの捧げ物タイルのレベルを1つ上げるか、レベル1の捧げ物タイルを取ることができます。もし複数のタイルを取るか、2×トークンを取った場合は、同じ捧げ物か違う捧げ物か選んで使うことができます。



カードを引く

タイルに示された枚数のカードを山から引くことができます。(表向きのカードからは取れません。)



金カード

プレイヤーはすぐに特別なお金カード山から1枚引きます。購入アクションでこの金カードを使ったら、他のカードと同様に捨て札にします。



歩数

このトークンは自分の前に置いておきます。その後の移動アクション中(自分のでも人のでも)、これで追加で追加の移動を行うことができます。このプレイヤーは移動カードなしで移動ができます。一度取ったら、ゲーム中これらのトークンは保持します。これらのトークンは累積します。購入アクションで使うことはできません。

文 明：



Gallia：各プレイヤー，スタートプレイヤーから順番に，次のどちらかを選択しますー直ちにカードの山からカードを2枚引くか，裏向きの神タイルを1枚表向きにします。このタイルを獲得するためには上にある数字の捧げ物だけはしなければなりません。手持ちのカードやタイルを使います。

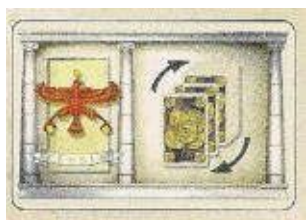
もしこのタイルを獲得できない，選ばない場合は，箱に戻します。例えば，Gadiceaを表向けたら，1種類の捧げ物5つを提供しなくてははいけません。



Germania / Graecia：すべてのプレイヤーは手札をちょうど7枚にします。7枚より多い場合は捨て札にします(選びます)。7枚未満の場合は，7枚になるまで山札から引きます。



Aegyptus：プレイヤーは，スタートプレイヤーから順番に，自分の手元の足コマか柱コマを，ストックの足コマか柱コマといくつでも交換できます。



Persia：特別なお金カード山を降順に並べなおします。そうすると，5のカードが上にきます。以後そのままの状態です。



Iberia：スタートプレイヤーから順にプレイヤーはそれぞれ，手持ちのタイルを1レベルグレードアップするか，レベル1のタイルを獲得します。



Cartago：スタートプレイヤーから順に2金を使って買い物をすることができます。ただし，手札のお金カード等を追加でつかうことはできません。

Roma：スタートプレイヤーから順にカードを2枚引きます。ただし，オープンになっているカードは引けません。



パンテオンの神々：

プレイヤーは5種類の方法で神タイルを獲得します。

- ・ゲームスタート時のボーナススタイルによって。神タイルの山から1枚引きます
- ・移動アクションまたは購入アクションで獲得した戦利品トークンによって。戦利品タイルごとに神タイルの山から1枚引きます
- ・神タイルの取得アクションによって。アクションごとに、ボード上に表向きのタイルから1枚引きます
- ・“Gallia”の文明の効果によって（上記参照）
- ・“Surparit”の神タイルの効果によって（以下参照）



それぞれの神タイルは持ち主であるプレイヤーにもたらされる恩恵が定められています。

黄色の神タイルは、すぐに1度だけ恩恵をもたらします。使用したら箱に戻します。

青色の神タイルは永続的に恩恵をもたらします。これは自分の前に表向けて置いておきます。追加で、それぞれの神タイルは時代にわたって勝利点をもたらします。



Surparit：即効：神

これを獲得したプレイヤーはすぐに別の神タイルをタイル山から獲得します。もしSurparitを再び引いたら、さらに別の神タイルを引くことはできません。プレイヤーはSurparitと引いた神タイルから時代ごとの勝利点を得ます。

Plaesiris：即効：半神

もし準備フェイズでPlaesirisを引いたら、半神タイルを山の上から2枚引いて表向きにします。Plaesirisを神タイルの取得アクションで引いた場合は、もっとも価値の高い2枚の半神タイルを取得します。ボーナススタイルや戦利品トークン、あるいはSurparitで引いた場合は、半神タイルの山から2枚取ります。



Taksator：即効：お金カード

プレイヤーは直ちに特別なお金カード山の上のカードを1枚得ます。もしこのカードを使ったら、通常通り捨て札となります。カードはゲームに残り、再び引くことがあるかもしれません。

Depraccus：永続：カード2枚

時代の準備フェイズの最後に、寺院コマを置いた後に山札から2枚カードを引きます。

解説：もしゲームの最初にボーナススタイルでDepraccusを獲得したら、最初の時代での準備フェイズはすでに終わっているなので、カードを引くことはできません。





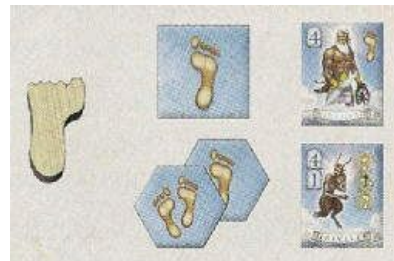
Vinthrad : 永続 : +1 歩

移動アクションのとき追加で1歩、アクションの最初でも続きでも、使うことができます。

複数のタイルの効果は累積します。このタイルの恩恵により移動カードなしで移動することができます。

ただし購入アクションで、このタイルの効果は使用できません。

図のタイルは自由に組み合わせることができます。これらを使うと、移動カードを使わずに行うことも可能です。これらのタイルはどれも、購入アクションでは使えません。



Gaiviles : 永続 : ジャンプ

移動アクションで、最初か続きのどちらかで、1度だけジャンプすることができます。ジャンプの能力は、他のプレイヤーのコマが置いてあるマスを飛び越えることができるという意味です。

以下のことができます。

- ・寺院コマからのジャンプ
- ・斜めのジャンプ
- ・他のプレイヤーのコマがあるマスへのジャンプ (通常2歩必要な)
- ・すでに2つのコマが置いてあるマスのジャンプ
- ・コマの無いマスはジャンプできません
- ・複数のタイルは、ジャンプの回数を増やしますが、それぞれ1マスしかできません。

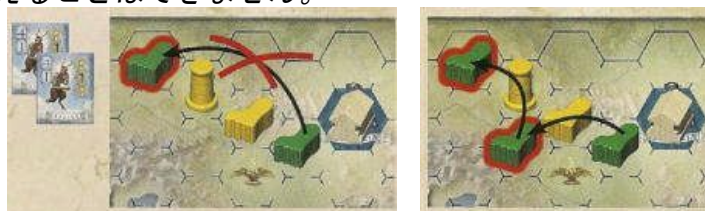
例 : 黄色プレイヤーはGaivilesを自分の前に置いていました。彼はこれの恩恵を使って移動アクションで緑のコマを飛び越えてジャンプできます。彼は斜めに、寺院からジャンプしました。



例 : 緑プレイヤーは2枚のGaivilesを自分の前に置いていました。

しかし、黄色の2個のコマを飛び越えることはできません。

ただし1個ずつ2回のジャンプを使うことはできます。



Stonkus : 永続 : お金

1または2の追加のお金を購入アクションで使うことができます。複数枚のタイルの効果は累積します。お金カードを使わずにStonkusだけで購入することも可能です。移動アクションで、歩数を増やすために使うことはできません。

Gadicea : 永続 : カード+ 1 枚

カードを引くアクションのとき追加で 1 枚引くことができます。複数枚のタイルの効果は累積します。Gadiceaは、カードを引くアクションのときのみ使用できます。



Pietalte : 永続 : 得点

この神タイルは捧げ物カードのみで獲得できます。捧げ物タイルは使用できません。3 枚の同じ捧げ物カードと 2 枚の同じ捧げ物カード、さらに 1 枚の捧げ物カードの 3 種類のカードをプレイしなくてはなりません。Pietalteは得点計算の際に使い、捧げ物タイルと一緒に並べておきます。一緒に並べられた捧げ物タイルのレベルと同じだけの勝利点が得られます。Pietalteを複数持っている場合は、同じまたは違う捧げ物タイルから得点できます。

例：赤は 1 枚のPietalteと 2 枚の捧げ物タイルを自分の前に置いています。得点計算の際、赤は 4 点を獲得します。



例：赤は 2 枚のPietalteと 2 枚の捧げ物タイルを自分の前に置いています。2 枚のPietalteは同じ捧げ物タイルから得点できます。なので 8 点を獲得します。



Traitera : 1 回

アクションを実行したあとすぐに 2 回目のアクションを実行することができます。

- ・ 同じアクションを選ぶことも違うアクションを選ぶこともできます
- ・ もし同じアクションを選んだら、最初のアクションに使ったすべての神タイル、捧げ物タイル、ボーナスタイル、戦利品トークンを再び使うことができます

例：プレイヤーは購入アクションを選択して、Stonkus神タイルを使いました。再び購入アクションを選択すると、Stonkusをまた使うことができます。

- ・ 最初のアクションで獲得した神タイルや戦利品トークンを 2 回目のアクションで使えます。
- ・ ターンのはじめに獲得しても使うことができます。
- ・ 一度のターンで、複数枚のTraiteraを使うことができます。(もしはじめに全部とっても)
- ・ 使用後は箱に戻します。各Traiteraは、一度のみ使うことができます。

神タイルを引かねばならないときに、神タイルの山がなくなること理論上は起こりえます。その場合は、箱に戻したタイルをシャッフルして新しい山を作ります。もし神タイルを獲得しても、恩恵が使えないなら、時代の勝利点を獲得するだけで、他に代償は受け取れません。