## 用語集

### 兵力

植民に関わる数値です。主に軍拡アクションで獲得し、植民によって消費します(p.5)。

### 市民

ダイスの出目修正に関わる数値です。経済レベルを上げる等で獲得します。
毎ラウンドのダイスフェイズ時、減らした市民の数だけダイスの出目が修正されます(p.3)。

### 税収

ドラクマに関わる数値です。文化レベルを上げたり、マイルストーンを達成したりすることで獲得します。
毎ラウンドの税収フェイズ時、税収値に等しいドラクマを得ます(p.3)。

### 栄誉

勝利点に関わる数値です。軍事レベルを上げたり、マイルストーンを達成したりすることで獲得します。
勝利点の最終計算時、考慮に入れます(p.6)。

### 植民都市

植民都市ボードに描かれている1つのマス目が、1つの植民都市を表します。
黒、赤、緑の三種存在し、それぞれ対応する知識トークンを保持しています。
軍拡アクション時に植民することで、対応する知識トークンやドラクマ、勝利点(VP)を得られます(p.5)。

### マイルストーン

全体ボード右上に書かれている5つの目標の事を指します。
毎ラウンドのマイルストーンフェイズ時に解決し、栄誉や税収を得ることができます。詳細は(p.4)を参照してください。

10勝利点

12市民

6兵力

経済レベル4

政治カード3枚使用

目標達成の目安として、メインボードおよびポリスボードのトラック内に盾のマークが記されています。


奥付

| | |
|---|---|
| **ゲームデザイン** | Head Quater Similation Game Club |
| **出版元** | 株式会社ASOBITION |
| **イラストレーション** | 木下月乃 |
| **アート・DTPワーク** | 別府さい |
| **英語翻訳** | Donald Leavey |

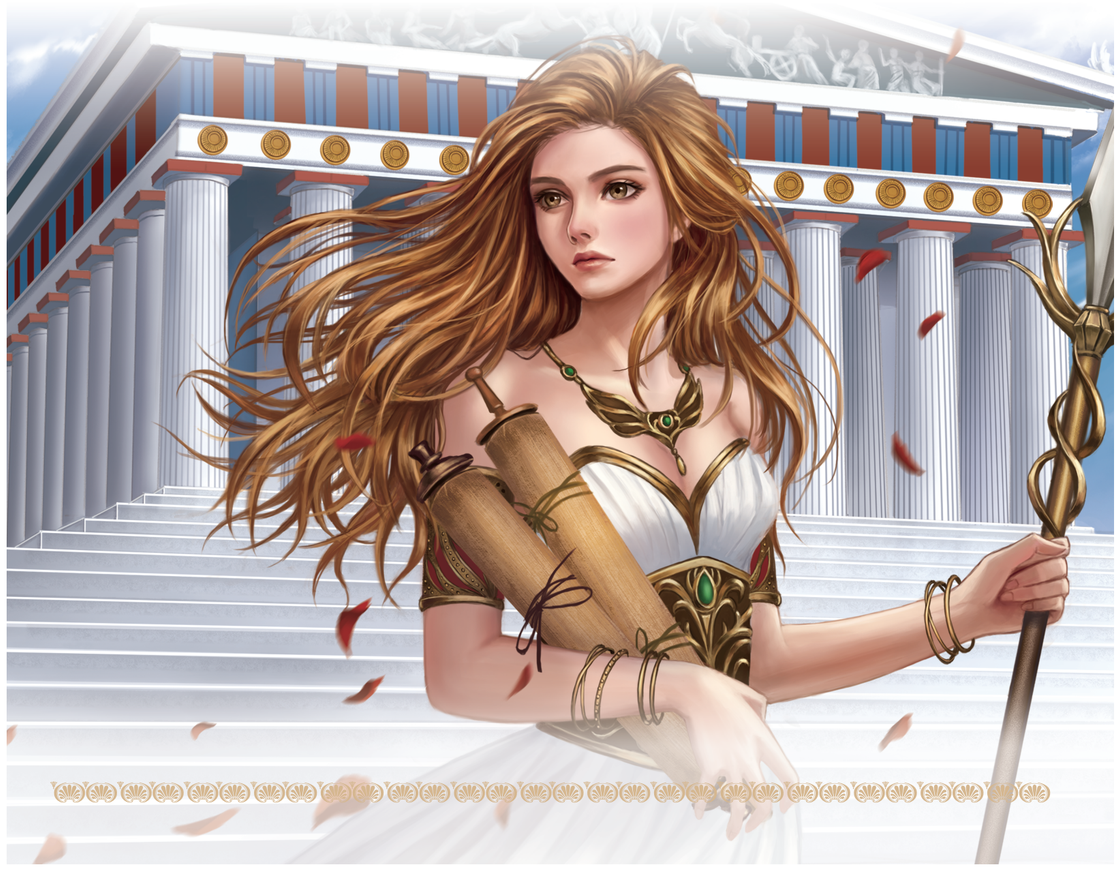
各種お問い合わせは　board_game@asobition.com まで




# Improvement of the POLIS

Head Quater Similation Game Club

Rulebook



舞台は紀元前9世紀。
プレイヤーは古代ギリシャにおける
各ポリス（都市国家）の有力者となり、
自分のポリスを成長させることを目指します。

## 内容物とゲームの準備

### ボード

**●メインボード 1枚**　テーブル中央に広げます。

メインボードの外周は勝利点トラックとなっています。
植民都市
イベントカード置き場
政治カード置き場
マイルストーン

**●ポリスボード 7種**　裏向きにして各自1枚ずつランダムに取り、自分の前に表向きで置きます。

表

裏

### カード

表

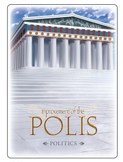


裏

**●イベントカード 16種**

「集住」と「大王の出現」以外の全てをシャッフルし、ランダムで7枚を選びます。（選ばなかったカードは今回は使用しません）
一番上に「集住」、一番下に「大王の出現」となるように全て裏向きのまま重ね、メインボード右下の置場に配置します。

表



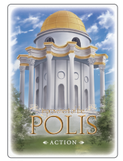
裏

**●政治カード 40種**

各プレイヤーにランダムで5枚を配り、時計回りにドラフト※して自分の手札にします。
以降、自分の手札の表面は他の人に見えないようにしてください。

**※ドラフトの詳細…**
各プレイヤーが、配られた5枚から1枚を選び、残り4枚を裏向きにして左隣のプレイヤーに渡します。そして右隣から渡された4枚のうち1枚を選んで取り、残りの3枚を左隣に回す…という手順を、自分が選んだカードが5枚になるまで繰り返します。

表



裏

**●アクションカード 7種×4色**

[1]立法、[1]哲学、[2]文化、[3]交易、[4]軍拡、[5]政治、[6]進歩の7枚1セットになっています。
各プレイヤーは青、黄、白、黒の中から自分の色を決め、同色のアクションカードを1セット取り、自分の前に置きます。

表

裏

**●サマリーカード 日本語版、英語版 各4枚**

表面にはこのゲームの1ラウンドの流れ、裏面にはゲーム中に使用する用語の説明や哲学チップの使い道が書かれています。各プレイヤーに1枚ずつ配ります。

### トークン・コマなど

**●1ドラクマ硬貨　27枚**
各プレイヤーは4ドラクマを取り、自分の前に置きます。

**●5ドラクマ硬貨　15枚**
残った1ドラクマ硬貨とともに、
メインボードの脇に置きます。

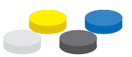
**●哲学トークン　20枚**
メインボードの脇に置きます。

**●知識トークン　計55枚**
メインボード上の植民都市コーナーに配置します。
余った分はメインボードの脇に
ストックとして置きます。

**●特別な知識トークン　計20枚**
メインボード上の植民都市コーナーに配置します。

**●周回マーカー　4枚**
メインボードの脇に置きます。
ゲーム中、勝利点トラックを一周したプレイヤーが
自分の色の周回マーカーを受け取り
最終的な勝利点トラックの点数にプラスします。

**●木製キューブ　44個（11個×4色）**
各プレイヤーは自分の色のキューブをメインボードの勝利点トラックの0の位置と兵力、栄誉、税収の各ゲージの0の位置、市民ゲージの3の位置、ポリスボードの進歩トラックの一番上の◎マーク上に配置します。5個は後にマイルストーンマーカーとして使用します。



**●木製ディスク　12個（3個×4色）**
各プレイヤーは自分の色のディスクを自分のポリスボード上の文化、経済、軍事の一番左の円に置きます。

**●ダイス　12個（3個×4色）**
各プレイヤーは自分の色の
ダイスを2つ受け取ります。

**●スタートプレイヤーマーカー　1個**
適当な方法で決めたスタートプレイヤーが
これを取り、ゲームを始めます。

**●説明書**
日本語版（本書）、英語版　各1部

# ゲームの流れ

9ラウンドを行い、最も勝利点（VP）が高いプレイヤーがゲームに勝利します。
各ラウンドは以下のフェイズに分かれています。

**A.イベント告示フェイズ > B.税収フェイズ > C.ダイスフェイズ > D.アクションフェイズ > E.発展フェイズ > F.イベント解決フェイズ > G.マイルストーンフェイズ**

上記の全てのフェイズが終わったならスタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに回し、次のラウンドが始まります。
この時、9ラウンド目であれば得点計算を行います。

## A. イベント告示フェイズ

スタートプレイヤーはイベントカードの山の一番上の1枚を表向きにして、効果を読み上げます。
ここではイベントカードの効果の解決は行われません。
第1および第9ラウンドのイベントカードは固定です。
第1ラウンドでは「集住」が、第9ラウンドでは「大王の出現」が必ず告示されます。
過去のラウンドのイベントカードがあればメインボードの脇によけておき、
その枚数で現在のラウンド数を確認できるようにします。

クイックルール

**イベントカードの効果を確認します。**

## B. 税収フェイズ

全プレイヤーはメインボード上の「税収」のゲージを参照し、自分の税収に等しいドラクマを獲得します。
また、一部の政治カード（→4ページ）はこのタイミングで効果が発動します。

**税収に等しいドラクマを得ます。**

## C. ダイスフェイズ

ダイスフェイズは以下の順序で全員同時に進めていきます。

①全プレイヤーは自分のダイスを振ります。
②各プレイヤーは各ダイスの下に、このラウンドで実行したいアクションカードを伏せて置きます。
③全プレイヤーがアクションカードを伏せたら、一斉に表向きにします。
④もし、伏せたアクションカードの数字がその上に乗せていたダイスの出目よりも大きい場合、
　その差分だけメインボード上の自分の「市民」の数を減らします。
減らすことができない場合、そのアクションは実行できません。
ダイスの出目よりも小さい数字のアクションカードを伏せていても、特に市民の数を減らす必要はありません。
つまり、ダイスの出目が大きい方が有利ということになります。

**ダイスフェイズの例**
M君はダイスを振り、2と3の出目を出しました。M君はこのラウンドに1の立法アクションと、本来実行できない5の政治アクションをどうしても実行したいと考えていたため、2の出目のダイスの下に立法のアクションカードを、3の出目のダイスの下に政治のアクションカードを伏せて置きました。全員がアクションカードを伏せたので、M君は伏せていたアクションカードを表にしました。ここで、M君は3の出目のダイスの下に5のアクションである政治アクションのアクションカードを伏せていたため、その差分である2だけ市民の数を減らします。

**ダイスを振り、選んだアクションカードの上に置きます。**

**全員一斉に表向きにします。**

**ダイスの目がアクションカードの数字に満たなければ、差分を「市民」で支払います。**



## D. アクションフェイズ

全プレイヤーはダイスフェイズで表にしたアクションカードのアクションを実行します。
この時、各自の手番はなく、基本的にはアクションごとに全員同時進行で各自の処理を行います。
例えば、全員が哲学アクションを実行し終えたら全員が立法アクションを実行し、全員が文化アクションを実行…といった具合に、哲学、立法、文化、交易、軍拡、政治、進歩の順番に処理を行います。
プレイ順が重要となるときはスタートプレイヤーから時計回りにアクションを実行します。

**アクションフェイズの例**
M君、K君、S君、T君の4人プレイにおいて、M君は立法と政治を、K君は哲学と軍拡を、S君は文化と軍拡を、T君は哲学と交易を行います。この場合、まずK君とT君が哲学アクションを実行します。次にM君が立法アクションを実行します。次にS君が文化アクションを行い、T君が交易アクションを実行します。次にK君とS君が軍拡アクションを実行しますが、ここではプレイ順が重要だと判断されたためスタートプレイヤーから時計回りに考えてK君が軍拡アクションを行った後にS君が軍拡アクションを実行しました。最後にM君が政治アクションを実行します。

**アクションカードの効果を解決します。**

## E. 発展フェイズ

全プレイヤーはスタートプレイヤーから時計回りに、自分のポリスボード上の「文化」「経済」「軍事」のいずれかを1レベル上げることができます。該当のゲージのディスクをひとつ右の円の上に移動させ、レベルを上げた先の円の中に記載されている数字分、コストとしてドラクマを支払います。
円に下に書かれているアイコンは、そのレベルに達した際にボーナスで得られるものです。（税収1、栄誉1、市民3など）ボーナスはコストを支払った後で得ます。
獲得した税収や栄誉、市民はメインボードの各ゲージにある自分の色のキューブを動かすことで表します。
なお、文化レベルを3から4に上げた際には追加のダイスを1個受け取り、次ラウンドからダイスフェイズでダイスを3つ振って、アクションカードを3つ選択できるようになります。
（ヒント：このアクション数を増やす行為は非常に強力です。）

**「文化」「経済」「軍事」のいずれかを1レベル上げ、ドラクマを支払います。**

## F. イベント解決フェイズ

イベント告示フェイズで表向きにしたイベントカードの効果を解決します。
兵力が最も高いプレイヤーなどを参照する効果のとき、該当するプレイヤーが複数いる場合は全員にその効果が適用されます。

**イベントカードの効果を解決します。**

## G. マイルストーンフェイズ

マイルストーンとは、メインボード上の5つの目標のことを指します。それぞれに書かれている条件を一番初めに達成した人に、報酬として栄誉1もしくは税収1が与えられるというものです。
このフェイズに入ったときにマイルストーンに記載されている条件を満たしているプレイヤーが存在するなら、そのプレイヤーはマイルストーンを達成することができます。マイルストーンを達成したプレイヤーは栄誉1か税収1の好きな方を得ることができます。
ただし、同じ条件のマイルストーンを複数のプレイヤーが同時に達成した場合は達成したプレイヤー全員が税収1を得ます（栄誉1を選ぶことはできません）。マイルストーンを達成したプレイヤーは自分のキューブをメインボードの該当の条件アイコンの上に置きます。

**マイルストーンを達成した人は該当のアイコン上にキューブを置き、栄誉か税収を得ます。**

## 各アクションについて

**[1]哲学**…哲学トークン1枚を得ます。得た哲学トークンは自分のポリスボードの近くにまとめて置いておきます。

**[1]立法**…政治カードを山札の上から2枚引き、1枚を選んで手札に加え、1枚を山札の底に戻します。さらに「市民」3を得ます。
このとき、得た「市民」の数だけメインボードの「市民」ゲージに置いてある自分の色のキューブを動かし、その数が分かるようにします。

**[2]文化**…現在の自分の「文化」レベルに等しい勝利点を獲得します。
獲得した勝利点の分だけメインボード上の勝利点トラックの自分のキューブを動かし、その数値が分かるようにします。

**[3]交易**…現在の自分の「経済」レベル+1に等しいDp(ドラクマ)を獲得します。
その後、1ラウンドに1回だけ、5ドラクマを支払い、ボード外のストックから任意の知識トークン1枚を購入することができます。

購入した知識トークンは自分のポリスボードの脇に置きます。
所持できる知識トークンに上限はありません。

**[4]軍拡**…現在の自分の軍事レベルに等しい数の兵力を得ます。その後、1度だけ「植民」を行うことができます。
「植民」とは好きな植民都市を征服してその上に置かれている知識トークンを手元に加え、報酬を得る行為です。
軍拡を複数のプレイヤーが行う場合、「植民」はスタートプレイヤーから順番に行います。

**植民の条件…**
- ●すでに知識トークンがなくなっている植民都市に植民することはできません。
- ●「植民」する際には、自分の兵力数が植民したい植民都市に記載されている必要兵力(右側の数字)以上である必要があります。
- ●植民した際には、記載されている消費兵力(左側の数字)の分だけ自分の兵力を減らす必要があります。
- ●ペルセポリスも1つの植民都市であり、征服した場合は3つの特別な知識トークンを全て獲得します。

**植民都市の例…**

この植民都地に植民アクションを行う場合、自分の兵力が8以上必要で、
植民後自分の兵力を7下げる必要があります。
植民した場合は3ドラクマと3勝利点、1つの青の特別な知識トークンを得ることができます。

**[5]政治**…政治カードを手札から1枚選んで表向きに置き、その効果を解決します。

**政治カードの条件…**
- ●知識トークンが記載されている場合は、その条件を満たすように知識トークンを所持している必要があります。
- ●ドラクマが記載されている場合は、場に出す際にそれだけのドラクマを支払う必要があります。

政治カードには「ϟ即時(黄色のカード)」「∞永続(青のカード)」「↻得点(グレーのカード)」の3種類があります。
「即時」は、場に出した瞬間に効果が発動します。「永続」は、一度出せばそれ以降、特定の条件下で何度でも効果が発動します。
「得点」は、ゲーム終了時に特定の条件に応じて勝利点を得ることができます。
政治カードは効果解決後、種類にかかわらず、そのまま自分の前に表向きで置いておきます。

**[6]進歩**…自分のポリスボードの進歩トラックのキューブを1つ下に下げ、その能力を開放します。
能力には政治カード同様「ϟ即時」「∞永続」「↻得点」の3種類があり、条件やコスト、種類ごとの効果に関しては政治カードと同じです。
また、これらの能力は追加されます。進歩したからといって今までの能力が無くなることはありません。



## 哲学トークンについて

哲学トークンには以下の3つの効果があります。

1.ダイスフェイズのアクションカードをオープンする際に任意の数をストックに戻すことで1つにつき市民3を得ることができます。この効果はダイスフェイズのこのタイミングでしか発動できず、また市民を消費しない場合でも発動可能です。

2.発展フェイズ時に任意の数をストックに戻すことで1つにつき1回追加でレベルを上げることができます(同じレベルでも別のレベルでも構いません)。なお、追加で発展を行う場合にも通常の発展と同じようにコストを支払う必要があります。2つ以上ストックに戻した場合はその数分だけ追加でレベルを上げることができます。

3.政治アクションや進歩アクション時に2枚をストックに戻すことで一時的な任意の知識トークンを所持しているものとして扱うことができます。これは知識トークンを得るわけではないので注意が必要です。

## 得点計算

第9ラウンドのイベント解決フェイズが終わり次第、勝利点の集計を行います。
各プレイヤーはゲーム中に貯まった勝利点に以下の数値を加えて最終勝利点とします。

**1.ポリスの能力で「ゲーム終了時に勝利点」の効果をもっているものからの勝利点**
**2.「得点」の種類の政治カード(色がグレーのカード)からの勝利点**
**3.「栄誉」×「特別な知識トークンの数」(例　栄誉7×特別な知識トークン数8＝56点)からの勝利点**

これらの勝利点を合計した上で最も勝利点が多いプレイヤーがゲームに勝利します。勝利点が同じだった場合は最終時点でより多くのドラクマを持っているプレイヤーがゲームに勝利します。

・補足
ドラクマ硬貨や知識トークン、哲学トークンに上限はありません。無くなってしまった場合は別のもので代用してください。一方、メインボードの各ゲージには上限が存在し、それ以上の数値にはなりません。
(※軍拡アクション時に兵力が15を超えてしまう場合は、植民後に15以下になるのであれば一時的に超えても構いません。)