

錬金術師




文明シート




錬金術師は、進歩の加速に望みをかけ、運を試す。

ゲーム開始時、  を獲得する。

収入手番（2～5）開始時、研究ダイスを振って、このシートの出目に対応するマスに自分のキューブを配置する。そこでもう1度振るかやめるか選ぶ。

すでに出ている目が出たら望みは絶たれ、補償として  を獲得。そうなる前にやめたなら、各出目に対応する分野を1レベルずつ上げる（報酬は獲得しない）。いずれの結果にせよ、その後でこのシート上の全キューブを除去する。

この能力の適用によって極めることができた分野ごとに  を得る。

建築士



文明シート

建築士は、組織化された都市計画の構造について思案する。

プレイヤー人数が3人以上なら、ゲーム開始時、他のプレイヤー人数分の(10)を獲得する。

1つの区が埋まった際、区内の全収入拠点が同じ種類なら、追加で(1)を獲得する(ただし1軒は収入拠点がなくてはならない)。

首都で得点(1)するたび、縦列もしくは横列の全収入拠点が同じ種類なら(1)ではなく(2)を得る(1軒は収入拠点であること)。

ゲーム途中でこの文明を獲得したなら、すぐさま首都の2つの収入拠点の位置を入れ替えてよい。この入れ替えを、最大で3回まで行ってもよい。

工匠






文明シート

工匠は、世界の七不思議となりうる巨像の製作に取りかかっている。

最初の収入手番の直後、を支払う。

首都に収入拠点を配置する際、そうせずこのシート上に配置してもよい。各縦列に対し、必ず空いている最下段に配置すること（1つの列が完成していなくても、他の列に配置してよい）。埋めたマスの報酬を、すぐさま獲得する。

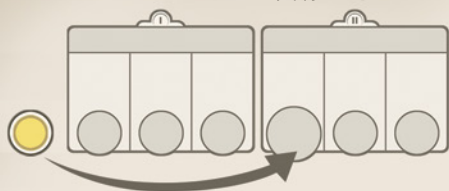
施設関係の報酬（例 ）に関しては、このシート上も首都内とみなすが、首都の列や段の完成には関係しない。

未来派



文明シート



未来派は、格別進歩した状態で、その神秘的な文明を開始する。

全分野を4レベル上げる（右端まで極めたらそれ以上は進歩しない）。報酬も、追加報酬も、世界遺産も獲得しない。

ゲーム開始時、追加で👉👉👉を獲得し、👉を支払う。

先触れ

-15

-14

-13

-12

-11

-10

-9

-8

-7

-6

-5

-4

-3

-2

-1



文明シート

先触れは、自らの業績を世界に告知する。

ゲーム開始時、-15から始める。

このシートの各マスに自分のキューブを1個ずつ（計4個）配置する。この文明でゲームを始めたら、最初の収入手番終了時、『火の熾し手』の上に重ねて錦旗カードをプレイしてよい。

以降の収入手番（2～5）開始時、「プレイ時：」効果の錦旗カード（自分を含むどのプレイヤーのものでもよい）に、このシート上のキューブ1個を載せてよい。そうしたなら、そのカードの報酬を獲得する（追加報酬は獲得できない）。各錦旗カードに載せられるキューブは1個のみ。



歡喜の祭司



文明シート

歡喜の祭司は、しばしば愛と命について祝う。祭司はできるだけ長く続くほうがいい。

ゲーム開始時、を獲得する。

このシート上の各列の一番下のマスに、キューブを1個ずつ（計3個）配置する。**自分の収入手番（2～5）開始時**、キューブ1個を選んですぐ上のマスに移動させ、そのマスの報酬を得る。

選ばれし者



文明シート

選ばれし者は、他者とは合致しない栄光を求める。下々の者は、当惑と憐憫の対象でしかないのだから。

ゲーム開始時、他のプレイヤーの人数分の $\langle 15 \rangle$ を獲得する。

(ゲーム途中でこの文明を獲得したなら、捨て札にして新たに引き直すこと)

自分の収入手番(2~5)開始時:

分野ごとに、極めているか誰もあなたのレベルを超えていなければ、他のプレイヤー人数分の $\langle \text{メダル} \rangle$ を得る。

達成している達成目標の数だけ $\langle \text{メダル} \rangle$ を獲得する。ただし最後の収入手番なら、そのかわりに $\langle 5 \rangle$ を得る。



貿易商




文明シート

貿易商は、他の文明の経済活動に関与する（軍事活動に興味はない）。

ゲーム開始時、  を獲得する。

このシートの各マスに自分のキューブを1個ずつ（計4個）配置する。

以降の収入手番（2～5）開始時、次のいずれかの条件を満たす地域に、このシート上のキューブ1個を載せてよい：

- **空き地域**：隣接する他のプレイヤーの支配地域ごとに  を得る。その地域が征服されたなら、その相手に選ばれなかった征服ダイスの出目の報酬を、あなたが獲得する。
- **他のプレイヤーの前哨以外なにもない地域**：その地域の報酬を獲得する（あるなら）。

このキューブは前哨の代わりであり、他のプレイヤーの前哨と一緒に同じ地域にあるなら、誰もそこを征服できない。

