

覚醒フェイズ

人民希望の旗幟タイルを所有しているならその判定を行う。

アクションフェイズ

サブライを消費して次のメジャーアクションを実行できる。また、サブライを消費することなくメジャーアクションを実行できる。



探索

2～4サブライ

世界デッキか山札からカード3枚を引き、そのうちの1枚を自分のいる拠点(1)を獲得)か助言者エリアにプレイし、残りを捨てる。



召集

1サブライ

自分のいる拠点の空のカードに1)を配置して部隊2個を得る。



取引

1サブライ

自分のいる拠点の空のカードに1)を配置して「1) + 1) / 一致する助言者」を得る。
または、)を配置して「1) / 一致する助言者」を得る。
自分のいる拠点の遺物カード1枚、あるいは旗幟タイル1枚を選んでコストを払い、それを得る。



回収

1サブライ

自分のいる拠点で敵を選択、勝てば拠点・旗幟・遺物を取り、敗者を流刑にする。



戦争

2サブライ



旅行

1～4サブライ

自分のいる拠点から自分のコマを他の拠点に移動する。真向きの拠点ならそれを公開する。

メジャーアクション 0サブライ

助言者(真)のプレイか捨て札/カードのアクション能力の使用/自分のいる拠点にある遺物カードの確認/自分のいる拠点を支配しているならそことボード間の部隊移動/自分のいる拠点到帝国側の部隊を移動させる(相手の許可が必要)

休息フェイズ

カード上の)をすべて一致する希望/ベタに戻す。

カード上の)をすべて自分のボード上に戻す。ボード上で真向きになっている)をすべて表にする。

自分の個人/ベタにある部隊の数を元にしてサブライを復活させる。

宰相

君は、ゲーム終了時に君もしくは市民がオースキーパーなら、ゲームに勝利する。また、他に勝利者がいない場合も君が勝利者となる。ただし、市民に継承者がいるなら、君に代わって継承者が勝利者となる。

君は《王権の笏》を所有してゲームを開始する。次のようにゲームの準備段階で旗幟1枚を受け取る場合もある。

人民のオースキーパーとしてゲームを開始する場合は、1)が載った人民希望の旗幟タイルを受け取る。

敵身のオースキーパーとしてゲームを開始する場合は、1)が載った大暗黒秘儀の旗幟タイルを受け取る。



流刑

コマの移動、
半数削減



サブライ



助言者

