

七

ANTOINE BAUZA 作

不思議

ルール



プレイヤーは古代世界における7つの大都市の1つを導きます。
領土の天然資源を利用し、終わることなき発展の行進に加わり、
通商関係を整備したり軍事力を行使したりしましょう。

来たる時代を超越する驚異的な建物を建設して、
文明の歴史にあなたの足跡を残しましょう。



内容物

- ・ 驚異ボード7枚
- ・ 驚異カード7枚
- ・ 時代Ⅰカード49枚
- ・ 時代Ⅱカード49枚
- ・ 時代Ⅲカード50枚
- ・ 紛争トークン42枚
- ・ 価値3コイン20枚
- ・ 価値1コイン30枚
- ・ 得点シート1冊
- ・ ルールブック1冊
- ・ 2人プレイ用カード2枚

ゲームの概要と目的

「七不思議」は3つの時代に渡ってプレイされ、各時代では3つの山札の1つ（最初は時代Ⅰ、次は時代Ⅱ、最後は時代Ⅲ）を使います。

各時代は同じようにプレイされます。各プレイヤーは時代ごとに6枚のカードをプレイし、都市を発展させて“驚異 (Wonders)”を建設します。

各時代終了時、プレイヤーは自都市の軍事力を両隣の都市と比較します。

時代Ⅲ終了時、プレイヤーは勝利点を計算します。最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

内容物の詳細

驚異ボード

各ボードはプレイヤーが建設することのできる驚異と、ゲーム開始時から供給される資源（ボードの左上に描かれています）を表しています。驚異ボードは両面仕様になっており、各驚異の2つの状態を表しています。各驚異はボードに示されている2～4段階から構成されています。各段階には建設コストがあり、建設が終わるとボーナスが得られます。

コイン

コインはある都市とその両隣の都市のあいだでの商取引の際に使われます。

ゲーム中、各プレイヤーの所持金額に制限はありません。ゲーム終了時、蓄積したコインは勝利点となります。

紛争トークン

紛争トークンは両隣の都市とのあいだでの軍事的勝利／敗北を表すために使います。

紛争トークンは4種類あります。

- ・「-1」敗北トークンは各時代終了時に使います。
- ・「+1」勝利トークンは時代Ⅰ終了時に使います。
- ・「+3」勝利トークンは時代Ⅱ終了時に使います。
- ・「+5」勝利トークンは時代Ⅲ終了時に使います。

カード

「七不思議」では、すべての時代カードは建物を表しています。

建物は7種類あり、カードの枠の色で見分けがつきます。

- ・**原材料（茶）**：この建物は以下の資源を生産します：



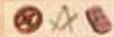
- ・**加工品（灰）**：この建物は以下の資源を生産します：



- ・**民生建造物（青）**：この建物は勝利点をもたらします。



- ・**科学建造物（緑）**：この建物は3つの科学分野における発展具合に応じた勝利点をもたらします。



- ・**商業建造物（黄）**：この建物はコインをもたらし、資源を生産し、取引ルールを変更し、ときには勝利点をもたらします。

- ・**軍事建造物（赤）**：この建物は「紛争の解決」の際に使う軍事力を増大させます。

- ・**ギルド（紫）**：この建物は特定の基準に基づいた勝利点をもたらします。

注意：時代Ⅲの山札には原材料（茶カード）と加工品（灰カード）は入っていませんが、ギルド（紫カード）が入っています。

カードコスト

カードの左上には建設コストが書かれています。ここに何も書かれていなければ、その建物は無料で（資源も必要とせずに）建設することができます。

例：「市場 (Marketplace)」は無料です。「鉱山 (Mine)」は1コイン、「公共水浴場 (Baths)」は石材1個、「競技場 (Arena)」は石材2個と鉱石1個を必要とします。



時代Ⅱ以降の一部の建物は、特定の建物をすでに建設している場合に無料で建設することができます。そうでなければ建設コストを支払って建設します。

例：「薬屋 (Apothecary)」をすでに建設している場合、「馬屋 (Stables)」は無料で建設することができます。そうでなければレンガ、木材、鉱石が1個ずつ必要です。



カードの右下には、その建物を建設した場合、以降の時代に無料で建設することができる建物が（もしあれば）示されています。

例：時代Ⅰに「筆写室 (Scriptorium)」を建設した場合、時代Ⅱには「図書館 (Library)」と「裁判所 (Courthouse)」を無料で建設することができます。



カードの下段中央には、何人でプレイするときそのカードを使うかが示されています。

例：4人プレイ時には「3+」と「4+」カードを使います。



ゲームの準備

各時代のカードの山札

3つの山札から、プレイ人数に応じて使用しないすべてのカードを箱に戻します。

例：6人プレイ時には「3+」「4+」「5+」「6+」カードを使います。「7+」カードは箱に戻します。

さらに、時代Ⅲの山札については以下の処理を行います。

- ・ギルド（紫）カード10枚のうち、プレイ人数に応じて必要な枚数だけをランダムに（そして秘密裏に）選びます。
- ・選んだギルドカードを他のカードに加えてよく混ぜ、時代Ⅲの山札を作ります。

3人プレイ：5ギルド
4人プレイ：6ギルド
5人プレイ：7ギルド
6人プレイ：8ギルド
7人プレイ：9ギルド

注意：

ゲーム開始時に正しくカードを除外していれば、各時代開始時に、各プレイヤーにカードを7枚ずつ配ることができるはずですが。

ギルドカードの枚数は「プレイ人数+2」枚になります。

驚異

驚異カード7枚をよく混ぜ、裏向きで各プレイヤーに1枚ずつ配ります。カードの種類と向きにより、各プレイヤーが担当する驚異ボードと使用する面が決まります。



注意：

最初の数ゲームでは、より簡単に使えるA面を使ったほうがいいでしょう。

全プレイヤーの同意があれば、驚異ボードをランダムに配るのではなく、任意のものを選んでかまいません。

コイン

各プレイヤーは価値1のコインを3枚受け取り、ボードの上に置きます。

残りのコインは銀行とします（プレイヤーは必要ときに両替を行うことができます）。

紛争トークン

紛争トークンは銀行の横に置き、ストックとします。

「七不思議」における建設

ゲーム中の3時代すべてを通して、プレイヤーは建物(カード)と驚異(ボード)の建設に取りかかります。

・ほとんどの建物には資源コストが必要ですが、一部は無料で、一部はコインコストを必要とします。また、資源コストと無料建設条件の両方を持つものもあります。

・すべての驚異には資源コストが必要です。

コインコスト

一部の茶カードは、建設時に銀行に支払わなければならないコインコストを必要とします。

例:「木材置き場(Timber yard)」の建設には1コインが必要です。



無料建設

一部のカードはコストを必要とせず、無料で建設することができます。

例:「東方貿易所(Eastern Trading Post)」は無料で建設することができます。



資源コスト

一部のカードは資源コストを必要とします。

それらのカードを建設するために、プレイヤーは対応する資源を生産したり、両隣の都市の一方(または両方)から購入したりしなければなりません。

生産

各都市の資源は驚異ボード、茶カード、灰カード、一部の黄カードによって生産されます。

ある建物を建設するため、プレイヤーの都市はそのカードに示された資源を生産しなければなりません。

例:ギザ(Giza)は石材2個、粘土1個、鉱石1個、パピルス1個、織物1個を生産します。



都市が必要な資源を生産しているので、プレイヤーは「兵舎(Barracks)」(コスト:鉱石1個)か「筆写室」(コスト:パピルス1個)を建設することができます。



「水路(Aqueduct)」に必要な資源である石材3個のうち、都市は2個しか生産していないので、プレイヤーはこの建物を建設することができません。



重要:建設中に資源を支払うことはありません。ゲーム中ずっと、プレイヤーはターンごとに資源を使うことができます。都市の生産資源が減少することはありません(建設されたカードが捨て札になることはありません)。

取引

プレイヤーはしばしば、自分の都市が生産しない資源を必要とする建物を建設したくなるでしょう。

その資源を両隣の都市のいずれかが生産している場合、プレイヤーは取引を通じて不足している資源(複数可)を購入することができます。

プレイヤーが隣の都市から購入できる資源は以下の通りです。

- ・その都市が最初から生産している(ボードに示されている)資源
- ・茶カードによる資源(原材料)
- ・灰カードによる資源(加工品)

一部の商業建設物(黄カード)や驚異によって生産されている資源を購入することはできません。それらの資源は所有者のものです。

購入した資源1個につき、プレイヤーは相手プレイヤーに2コインを支払わなければなりません。

資源を購入されても、相手プレイヤーは同じターン中にその資源を使い、自分の建物を建設することができます。

プレイヤーは同じターン中に、両隣の都市から複数の資源を購入することができます。

購入した資源は購入したターン中にのみ使うことができます。

プレイヤーは資源の売却を拒否することはできません。

一部の商業建設物(黄カード)は、資源の購入コストを2コインから1コインに減らします。

必要な資源を両隣の都市のどちらかでも(両方からでも)資源を購入することができます。

資源を購入するため、プレイヤーはターン開始時に必要なコインを持っていないければなりません。あるターン中の取引によって獲得したコインを同じターン中に使うことはできません。

例A:プレイヤーは「大学(University)」(コスト:木材2個+ガラス1個+パピルス1個)を建設したいと考えていますが、プレイヤーの都市は木材1個とガラス1個しか生産しません。隣の都市の一方は木材を、もう一方はパピルスを生産しています。

プレイヤーは両隣の各プレイヤーに2コインずつ支払い、それぞれの資源を購入して建物を建設しました。

例B:あるターン中、両隣の都市がプレイヤーから石材を2個ずつ購入し、プレイヤーは計8コイン(資源1個につき2コイン)を受け取りました。

同じターン中に、プレイヤーは両隣の都市に石材を売却したにもかかわらず、自分の資源を使って「図書館」(コスト:石材2個+織物1個)を建設することができます。

例C:前述のプレイヤーは「大広場(Forum)」(コスト:粘土2個)を建設したいと考えました。プレイヤーの都市は粘土1個を生産し、隣の都市もいくつかの粘土を生産しています。

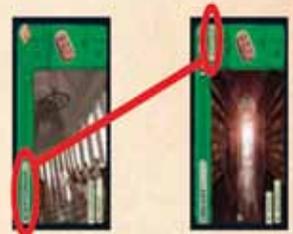
ターン開始時、プレイヤーは十分なコインを持っていませんでした。このターン中に隣の都市がプレイヤーから資源を購入したとしても、プレイヤーはそれによって得たコインを即座に使って不足している粘土を購入することはできません。このコインは以降のターンの取引でのみ使うことができます。このため、このターンに「大広場」を建設することはできず、プレイヤーは別のアクションを実行しなければなりません。

無料建設(連鎖)

時代IIと時代IIIの一部のカードには、資源コストの右側に前の時代の建物名が書かれています。

示されている建物を前の時代に建設していた場合、プレイヤーはその建物を無料で(資源コストを満たすことなく)建設することができます。

例:時代Iで「筆写室」を建設していた場合、プレイヤーは時代IIで「図書館」を無料で建設することができます。



例:時代Iで「劇場(Theater)」を建設すれば、プレイヤーは時代IIで「彫像(Statue)」を、次に時代IIIで「庭園(Gardens)」を無料で建設することができます。



ゲームの進行

ゲームは時代Ⅰから始まって時代Ⅱへと続き、時代Ⅲで終わります。勝利点は時代Ⅲ終了時のみ計算します。

各時代の概要

各時代の開始時、各プレイヤーは対応する山札から7枚のカードをランダムに配られます。

各時代は6ターンからなります。各ターン中、プレイヤーはカード1枚を同時にプレイします。

各ターンは以下のように進行します。

1. カードの選択
2. アクション
3. 手札の交換

1. カードの選択

各プレイヤーは自分の手札を他プレイヤーに公開せず確認し、1枚を選んで手元に裏向きで置きます。

残りのカードは自分と左隣（または右隣）のプレイヤーのあいだに裏向きで置きます（「3. 手札の交換」参照）。

2. アクション

全員がカード1枚を手元に置いたら、プレイヤーはアクションを同時に実行します。

選んだカードを使って、プレイヤーは以下の3つのアクションうちの1つを実行することができます。

- a. 建物の建設
- b. 驚異の1段階の建設
- c. カードを捨て札にし、3コインを得る

注意：ゲームに慣れるため、最初のゲームでは各プレイヤーのアクションを順番に実行していてもかまいません。

2 a. 建物の建設

ほとんどの場合、プレイヤーは選んだカードによって表される建物を建設するでしょう（「七不思議」における建設」参照）。

重要：1人のプレイヤーが同一の（同じ名前と同じイラストを持つ）建物を複数建設することはできません。

カードの配置

茶カードと灰カードは、驚異ボードの左上角から始めて重ねて置きます。こうすることにより、各プレイヤーが生産するすべての資源を素早く見ることができます。

他のカードは表向きで驚異ボードの前に置きます。このエリア全体がプレイヤーの都市に相当します。

スペースを節約するため、カードは各建物の名前だけが見えるようにして、色別に重ねて置きます。



2 b. 驚異の1段階の建設

驚異の各段階を建設するため、プレイヤーは選んだカードを建設マーカーとして使います。

そうするために、プレイヤーはカードに示されたコストではなく、驚異ボードに示されたコストを支払わなければならない。

そのあと、プレイヤーはカードを裏向きでプレイし、半分だけ重なるようにして驚異ボードの下に置いて、驚異のその段階が建設されたことを示します。カードはなんの効果も持たず、建物とは見なされません。

例：プレイヤーは自分の驚異、「アレクサンドリアの大灯台」の第2段階を建設しようと考えました。プレイヤーは手札から1枚を選びました。都市は建設に必要な鉱石2個を生産しているため、プレイヤーは驚異の第2段階の前にカードを置き、半分にボードの下に隠してその段階を建設したことを示します。



驚異の各段階は順番に（左から右に）建設しなければならない。

驚異の建設は義務ではありません。プレイヤーは驚異を完成させなくても（さらには建設を開始さえしなくても）ゲームに勝利することができます。

驚異の建設を記録するために使われたカードは隠されたまま残ります。隣のプレイヤーに渡したくないカードを使うべきでしょう（「3. 手札の交換」参照）。

多くの驚異には3つの段階がありますが、それは時代と関連しているわけではありません。このため、プレイヤーは1時代中に複数の段階を建設したり、時代Ⅲに建設を開始したりすることができます。

各段階はゲーム中に1回だけ建設することができます。

2 c. カードを捨て札にし、3コインを得る

プレイヤーは選んだカードを捨て札にし、銀行から3コインを受け取ることができます。

この方法で捨てられたカードは、裏向きのままでテーブル中央の捨て札置き場に置かれます。自分では建設できないものの、隣のプレイヤーに渡したくないカードを捨てるのは有効な作戦です。

注意：選んだカードを建設することも、驚異の1段階を建設することもできない場合、プレイヤーはそのカードを捨て札にして銀行から3コインを受け取らなければならない。

3. 手札の交換

各プレイヤーは隣のプレイヤーから手札を受け取ります。

注意：手札を渡す方向は時代ごとに変わります。

・時代Ⅰ：手札を左隣のプレイヤーに（時計回りに）渡します。

・時代Ⅱ：手札を右隣のプレイヤーに（反時計回りに）渡します。

・時代Ⅲ：手札を左隣のプレイヤーに（時計回りに）渡します。

6 ターン目の特別ルール

各時代の6ターン目（最終ターン）開始時、プレイヤーは隣のプレイヤーから手札を2枚受け取ります。

各プレイヤーは（これまでのターンと同様に）カードを1枚選んで手元に置き、もう1枚を裏向きで捨て札にします。

選んだカードは通常通りにプレイします。

そのあと、その時代は終了します。

選ばれずに捨てられたカードによって、プレイヤーが3コインを得ることはありません。

例：時代Ⅰ開始時、プレイヤーはカードを7枚受け取ります。1ターン目、プレイヤーはそのうち1枚をプレイします。そのあと、残った6枚のカードを左隣のプレイヤーに渡し、右隣のプレイヤーから6枚のカードを受け取ります。6ターン目、プレイヤーは右隣のプレイヤーから2枚のカードを受け取ります。プレイヤーはゲームのルールに従って1枚をプレイし、もう1枚を捨て札にします。

時代の終了

各時代は6ターンで終了します。

プレイヤーは軍事紛争の解決に進みます。

各プレイヤーは自分の軍事建造物（赤カード）に描かれている盾の数を合計し、両隣の各都市と比較します。

・合計が隣の都市より大きかった場合、プレイヤーはその時代に応じた勝利トークン（時代Ⅰ：+1、時代Ⅱ：+3、時代Ⅲ：+5）1枚を獲得します。

・合計が隣の都市より小さかった場合、プレイヤーは敗北トークン（-1）1枚を獲得します。

・合計が同じだった場合、どのトークンも獲得しません。このため、各プレイヤーは状況によって0～2枚のトークンを受け取ります（トークンは驚異ボードの上に置きます）。

例：時代Ⅱが終了しました。アレクサンドリア（盾3個）の左にはロードス島（盾5個）が、右側にはエフェソス（盾2個）があります。アレクサンドリアは敗北トークン（-1）1枚をボードの左側に、勝利トークン（時代Ⅱなので+3）1枚をボードの右側に置きます。



ゲームの終了

時代III終了時、紛争トークンが分配されたあとにゲームは終了します。

各プレイヤーは自分の勝利点を合計します。最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

同点の場合、その中で最も多くのコインを持っているプレイヤーが勝者となります。それも同じ場合は引き分けです。

注意：最初の数ゲームでは、得点シートを使うと計算が楽になります——また、記念すべきゲームの記録を残すのもいいでしょう！

勝利点の計算

1. 軍事紛争
2. 金庫の中身
3. 驚異
4. 民生建造物
5. 科学建造物
6. 商業建造物
7. ギルド

1. 軍事紛争

各プレイヤーは自分の勝利/敗北トークンの数字を合計します（負の値になることもあります！）。

例：アレクサンドリアは+1、+3、+5、-1、-1、-1トークンを持ってゲームを終了し、その合計は6勝利点となります。

2. 金庫の中身

ゲーム終了時に持っている3コインにつき、プレイヤーは1勝利点を獲得します。余りは勝利点をもたらしません。

例：アレクサンドリアは14コインを持ってゲームを終了し、4勝利点（ $14 \div 3 = 4$ 余り2）を獲得しました。

3. 驚異

各プレイヤーは驚異による勝利点を計算します。

例：アレクサンドリアは自分の驚異（A面）の3段階すべてを建設し、10勝利点（第1段階で3勝利点、第3段階で7勝利点）を獲得します。

4. 民生建造物

各プレイヤーは民生建造物による勝利点を計算します。勝利点は各カードに示されています。

例：アレクサンドリアは「祭壇(Altar)」(2勝利点)「水路」(5勝利点)「公会堂(Town Hall)」(6勝利点)を建設しており、13勝利点を獲得します。

5. 科学建造物

科学建造物はまったく異なる2通りの方法（同じマークのセットと3種のマークのセット）で勝利点をもたらします。

注意：それぞれの方法でもたらされた勝利点は累積します。

同じマークのセット

3種のマークそれぞれについて、プレイヤーは以下の勝利点を獲得します。

- マーク1個：1勝利点
- 同一マーク2個：4勝利点
- 同一マーク3個：9勝利点
- 同一マーク4個：16勝利点



注意：

獲得できる勝利点はマーク数の二乗に等しくなります。

各マークにつき4枚の緑カードがあるので、通常はマークごとに最大16勝利点を獲得することができます。

最大値は「科学者ギルド」やバビロンの驚異によって増やすことができます。同一マーク5個なら25勝利点、6個なら36勝利点になります。

例：アレクサンドリアは3個の、2個の、1個のマークを持つ科学建造物を6つ建設しており、で9勝利点（ 3×3 ）、で4勝利点（ 2×2 ）、で1勝利点（ 1×1 ）の計14勝利点を獲得します。

3種のマークのセット

3つの異なるマークのセット1組につき、プレイヤーは7勝利点を獲得します。

例：前述の例では、アレクサンドリアは3種のマークのセットを1組しか持っていないので追加で7勝利点を獲得し、計21勝利点となります。

アレクサンドリアがを持つ建物をもう1つ建設していれば、勝利点は（ $9 + 4 + 4$ ）+（ $7 + 7$ ）= 31勝利点となりました。



6. 商業建造物

時代IIIの一部の商業建造物は勝利点をもたらします。

例：アレクサンドリアは「商工会議所(Chamber of Commerce)」を建設しています。この建物は自分の都市にある灰カード1枚につき2勝利点の価値を持ちます。アレクサンドリアは灰カードを2枚建設していたので、4勝利点を獲得します。

7. ギルド

各ギルドはプレイヤーの都市や、その両隣の都市の構成に応じた勝利点をもたらします（各建物の解説を参照して下さい）。

戦略的助言

- 他プレイヤーの妨害：「七不思議」で勝利するため、プレイヤーは両隣の都市に注意して、その戦略を分析しなければなりません。相手に有利なカードを自分で使い、妨害しましょう。プレイヤーはそれらのカードを驚異の建設に使ったり、コインが必要ときに捨て札にしたりすることができます。
- 戦略：複数の戦略は勝利をもたらします。一色の建物に特化するのか、さまざまな建物を集めるのか。戦争を仕掛けるのか、軍勢力を無視するのか。資源を豊富に生産するのか、取引に頼るのか……。
- 発展の行進：科学建造物を建設したら、多くの勝利点を獲得しやすい3種のマークのセットを作ようにしましょう。



2人プレイ用“上級”拡張ルール

以下のルール変更により、2人プレイが可能になります。

基本ゲームの内容物に加えて、2枚の特殊カードが必要です。

注意：2人プレイを試してみる前に、3～7人で数回プレイすることを推奨します！



ゲームの準備

プレイヤーは3人プレイ時と同じカード（「3+」カードのみ）を使います。各プレイヤーはボードを1枚受け取り、3枚目のボードを近くに置きます。以下、拡張ルールではこのボードを“自由都市”と呼びます。

国境カードを2人のプレイヤーのあいだに置きます。

各プレイヤーは時代Ⅰのカードを7枚ずつ受け取り、残りの7枚を裏向きの山札として国境カードの隣に置きます。

自由都市の左側のプレイヤーは、手札に自由都市カードを加えます。

各プレイヤーと自由都市は銀行から3コインを受け取ります。

ゲームの進行

ゲームは3～7人プレイ時と同様に進行します。

異なるのは自由都市の管理です。プレイヤーは交互に、自分のカードのプレイに加えて自由都市のカードもプレイします。

1. カードの選択

自由都市カードを持っているプレイヤーは、最初から山札からカードを1枚引き、手札に加えます。

そのあと、そのプレイヤーは手札から2枚のカードを選びます——1枚は自分の都市のため、もう1枚は自由都市のためです。相手プレイヤーは通常通りにカードを1枚だけ選びます。

各プレイヤーは残りのカードを、国境カードの自分の側に置きます。



2. アクション

自由都市カードを持っているプレイヤーは、自分のカードに続いて自由都市のカードもプレイします。相手プレイヤーは自分のアクションだけ実行します。

自由都市に関するルール：

- 自由都市は取引のルールに従い、両隣の都市の双方から資源を購入することができます。必要な資源が両方の都市にある場合、自由都市の管理プレイヤーがどちらかを選びます（たとえ一方の都市から購入した方が安かったとしても、そちらを選ぶ義務はありません）。
- 自由都市はカードをプレイできない（建物も驚異も建設できない）場合のみ、カードを捨て札にして3コインを獲得します。
- 自由都市のために選ばれたカードが無料建設（連鎖）の恩恵を受けている場合、その建物を必ず建設しなければなりません。

注意：各時代の6ターン目には、自由都市の山札にカードが1枚残ります。このカードはプレイヤーの7枚目の手札と共に捨て札になります。

3. 手札の交換

3枚のカードすべてがプレイされたら、プレイヤーは国境カードの反対側にあるカードの山を取ります。次のターンではもう一方のプレイヤーが自由都市のためにプレイすることになり、これをゲーム終了まで繰り返します。

例：ルートウィヒとピーターがゲームを始めました。2人は手札を7枚受け取り、残りの7枚のカードからなる山札を国境カードの隣に置きます。自由都市の左側にいるルートウィヒは手札に自由都市カードを加えます。1ターン目、ピーターは手札からカードを1枚選んでプレイします。ルートウィヒは山札からカードを1枚引いて手札に加え、1枚を自由都市のために、もう1枚を自分の都市のために選びます。プレイヤーは選んだカードを公開し、アクションを実行します。そのあと、プレイヤーは国境カードの反対側にあるカードの山を取り、2ターン目にはピーターが自由都市カードを持つこととなります。このため、カードを引いて自分の都市と自由都市のためにプレイするのはピーターの役目になります。

時代の終了

時代開始時に自由都市カードを持つプレイヤーは時代ごとに変わります。

- 時代Ⅰ：自由都市の左側のプレイヤーが持ちます。
 - 時代Ⅱ：自由都市の右側のプレイヤーが持ちます。
 - 時代Ⅲ：自由都市の左側のプレイヤーが持ちます。
- 紛争の解決に関するルールに変更はありません。

ゲームの終了

最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

同点の場合、最も多くのコインを持っているプレイヤーが勝者となります。



ターン終了時、ルートウィヒはここに手札を置きます。

自分の都市のためにルートウィヒがプレイしたカード



ターン終了時、ピーターはここに手札を置きます。

自分の都市のためにピーターがプレイしたカード



自由都市

驚異の解説

都市とその驚異を表している7枚のボードは両面仕様（A面とB面）になっており、多様なゲームができるようになっています。

A面

各驚異のA面は同じ規則に従って作られています。

- ・第1段階は3勝利点の価値を持ちます。
- ・第3段階は7勝利点の価値を持ちます。
- ・第2段階は各驚異特有の特殊効果をもたらします。

A



ロードス島の巨像

(The Colossus of Rhodes)

軍事衝突解決時、プレイヤーは盾の数に+2します。



アレクサンドリアの大灯台

(The Lighthouse of Alexandria)

ターンごとに、プレイヤーは4種の原材料（石材、粘土、木材、鉱石）のうち任意の資源1個を獲得します。

両隣のプレイヤーは、この資源を取引で購入することはできません。



エフェソスのアルテミス神殿

(The Temple of Artemis in Ephesus)

プレイヤーは銀行から9コインを受け取ります。このコインは第2段階建設後すぐに、1回だけ受け取ります。



バビロンの空中庭園

(The Hanging Gardens of Babylon)

ゲーム終了時、プレイヤーは任意の科学マーク1個を得ます。

マークの選択はゲーム終了時、勝利点の計算のときに行います。第2段階建設時ではありません。



オリンピアのゼウス像

(The Statue of Zeus in Olympia)

各時代ごとに1回、プレイヤーは任意の建物1つを無料で建設することができます。

プレイヤーは建設マーカーとして使ったカードを驚異ボードの上に置き、この能力を使ったときにそのカードをボードの下に戻します。



ハリカルナッソスのマウソロス霊廟

(The Mausoleum of Halicarnassus)

プレイヤーはゲーム中に捨て札となったカードすべて（コインのために捨て札になったものと、時代終了時に捨て札になったもの）を見て、1枚を選んで無料で建設することができます。

この特殊能力は、第2段階を建設したターンの終了時に1回だけ実行します。そのターン中に捨て札となったカードを選ぶこともできます。



ギザの大ピラミッド

(The Pyramids of Giza)

ピラミッドは特殊能力を持っていません。第2段階は5勝利点の価値を持ちます。

B面

B

各驚異のB面は少しだけ複雑です。それでもなお、両面ともバランスが取られており、A面とB面を混ぜてプレイすることができます。



ロードス島の巨像

巨像は2段階で建設されます。

- ・第1段階は盾1個、3コイン、3勝利点の価値を持ちます。
- ・第2段階は盾1個、4コイン、4勝利点の価値を持ちます。



アレクサンドリアの大灯台

- ・第1段階を建設したら、プレイヤーはターンごとに4種の原材料（石材、粘土、木材、鉱石）のうち任意の資源1個を獲得します。
 - ・第2段階を建設したら、プレイヤーはターンごとに3種の加工品（ガラス、織物、パピルス）のうち任意の資源1個を獲得します。
 - ・第3段階は7勝利点の価値を持ちます。
- 両隣のプレイヤーは、これらの資源を取引で購入することはできません。



エフェソスのアルテミス神殿

- ・第1段階は4コインと2勝利点の価値を持ちます。
 - ・第2段階は4コインと3勝利点の価値を持ちます。
 - ・第3段階は4コインと5勝利点の価値を持ちます。
- コインは各段階建設後すぐに、銀行から1回だけ受け取ります。



バビロンの空中庭園

- ・第1段階は3勝利点の価値を持ちます。
 - ・第2段階を建設したら、プレイヤーは6ターン目に7枚目の手札を捨てず、それをプレイすることができます。プレイヤーはコストを支払ってその建物を建設することも、捨て札にして3コインを得ることも、驚異の第3段階建設のために使うこともできます。6ターン目に第2段階を建設し、すぐに特殊能力を使って7枚目の手札をプレイすることもできます。
 - ・第3段階を建設したら、プレイヤーはゲーム終了時に任意の科学マーク1個を得ます。
- マークの選択はゲーム終了時、勝利点の計算のときに行います。第3段階建設時ではありません。



オリンピアのゼウス像

- ・第1段階を建設したら、プレイヤーは両隣の都市から原材料（石材、粘土、木材、鉱石）を2コインではなく1コインで購入できます。この効果は「東方交易所」「西方交易所 (Western Trading Posts)」(黄カード)の効果とは重複しませんが、これらの建物を建設することはできません。
 - ・第2段階は5勝利点の価値を持ちます。
 - ・第3段階を建設したら、プレイヤーは両隣の都市の一方が建設した任意のギルド（紫カード）1つを“コピー”することができます。
- ギルドの選択はゲーム終了時、勝利点の計算のときに行います。プレイヤーはそのギルドを建設したかのように勝利点を計算します。
- ギルドをコピーしても、コピー元のギルドを持つ都市にはなんの影響も与えません。



ハリカルナッソスの Mausolos 霊廟

- ・第1段階は2勝利点の価値を持ちます。第1段階を建設したら、プレイヤーはゲーム中に捨て札となったカードすべてを見て、1枚を選んで無料で建設することができます。
 - ・第2段階は1勝利点の価値を持ちます。第2段階を建設したら、プレイヤーはゲーム中に捨て札となったカードすべてを見て、1枚を選んで無料で建設することができます。
 - ・第3段階を建設したら、プレイヤーはゲーム中に捨て札となったカードすべてを見て、1枚を選んで無料で建設することができます。
- これらの特殊能力は、各段階を建設したターンの終了時に1回だけ実行します。そのターン中に捨て札となったカードを選ぶこともできます。



ギザの大ピラミッド

- ・ピラミッドは4段階で建設されます。各段階は3、5、5、7勝利点の価値を持っており、計20勝利点の価値を持ちます。

カードリストと連鎖



時代 I

- LUMBER YARD 3+ 4+
- STONE PIT 3+ 5+
- CLAY POOL 3+ 5+
- ORE VEIN 3+ 4+
- TREE FARM 6+
- EXCAVATION 4+
- CLAY PIT 3+
- TIMBER YARD 3+
- FOREST CAVE 5+
- MINE 6+

時代 II

- SAWMILL 3+ 4+
- QUARRY 3+ 4+
- BRICKYARD 3+ 4+
- FOUNDRY 3+ 4+

時代 III

- WORKERS GUILD
- CRAFTSMENS GUILD
- TRADERS GUILD
- PHILOSOPHERS GUILD
- SPIES GUILD
- STRATEGISTS GUILD
- SHIPOWNERS GUILD
- SCIENTISTS GUILD
- MAGISTRATES GUILD
- BUILDERS GUILD

- LOOM 3+ 4+
- CLASSWORKS 3+ 5+
- PRESS 3+ 4+

- LOOM 3+ 5+
- CLASSWORKS 3+ 5+
- PRESS 3+ 5+



時代 I

時代 II

時代 III

時代 I

時代 II

時代 III

PAWNSHOP 3
4+ 7+

BATHS 3
5+ 7+

AQUEDUCT 5
3+ 7+

ALTAR 2
3+ 5+

TEMPLE 3
3+ 6+

PANTHEON 7
3+ 6+

THEATER 2
3+ 6+

STATUE 4
3+ 7+

GARDENS 5
3+ 4+

TOWN HALL 6
3+ 5+ 6+

PALACE 8
3+ 7+

STOCKADE
3+ 7+

BARRACKS
3+ 5+

GUARD TOWER
3+ 4+

WALLS
3+ 7+

FORTIFICATIONS
3+ 7+

TRAINING GROUND
4+ 6+ 7+

CIRCUS
4+ 5+ 6+

ARSENAL
3+ 4+ 7+

TÀVERN 5
4+ 5+ 7+

EAST TRADING POST
3+ 7+

WEST TRADING POST
3+ 7+

MARKETPLACE
3+ 6+

CARAVANSERY
3+ 3+ 6+

LIGHTHOUSE
3+ 4+

VINEYARD
3+ 6+

BAZAR
4+ 7+

CHAMBER OF COMMERCE
4+ 6+

FORUM
3+ 6+ 7+

HAVEN
3+ 4+

APOTHECARY
3+ 5+

DISPENSARY
3+ 4+

STABLES
3+ 5+

ARENA
3+ 5+ 7+

LODGE
3+ 6+

ARCHERY RANGE
3+ 6+

SIEGE WORKSHOP
3+ 5+

WORKSHOP
3+ 7+

LABORATORY
3+ 5+

OBSERVATORY
3+ 7+

COURTHOUSE 4
3+ 5+

SENATE 6
3+ 5+

SCRIPTORIUM
3+ 4+

LIBRARY
3+ 6+

UNIVERSITY
3+ 4+

ACADEMY
5+ 7+

SCHOOL
3+ 7+

STUDY
3+ 5+

マークの解説

時代Iカード

カードは描かれた原材料を生産します。



ターンごとに、カードは描かれた2種類の原材料のうち任意の1個を生産

します。ターンごとにどちらか一方のみを建物(または驚異)の建設に使うことができ、両方を使うことはできません。プレイヤーがどちらを生産したかにかかわらず、両隣のプレイヤーはいずれか一方を購入することができます。

カードは描かれた加工品を生産します。



カードは数字分の勝利点を持ちます。

カードは盾1個をもたらしします。

勝利点計算時、カードはこのマークをもたらしします。

勝利点計算時、カードはこのマークをもたらしします。

勝利点計算時、カードはこのマークをもたらしします。

この建物が建設されたときに1回だけ、プレイヤーは銀行から数字分のコインを受け取りません。

この建物が建設されたターン以降、右隣の都市から原材料を購入するとき、プレイヤーは2コインではなく1コインだけ支払います。

この建物が建設されたターン以降、左隣の都市から原材料を購入するとき、プレイヤーは2コインではなく1コインだけ支払います。

この建物が建設されたターン以降、両隣の都市から加工品を購入するとき、プレイヤーは2コインではなく1コインだけ支払います。

注意：矢印はどちらの都市に割引が適用されるかを示しています。

時代IIカード

カードは描かれた原材料2個を生産します。

カードは盾2個をもたらしします。

建設時に自分の都市、および両隣の都市にある茶カード1枚ごとに、プレイヤーは銀行から1コインを受け取ります。両隣の都市で「ブドウ園(Vineyard)」と同じターンに建設された茶カードも数えます。

建設時に自分の都市、および両隣の都市にある灰カード1枚ごとに、プレイヤーは銀行から2コインを受け取ります。両隣の都市で「バザー(Bazaar)」と同じターンに建設された灰カードも数えます。

ターンごとに、カードは4種類の原材料のうち任意の1個を生産します。両隣の都市はこの資源を購入することができません。

ターンごとに、カードは3種類の加工品のうち任意の1個を生産します。両隣の都市はこの資源を購入することができません。

時代IIIカード

カードは盾3個をもたらしします。

建設時、カードは自都市で建設済みの驚異の段階1つにつき3コイン(3、6、9、12コイン)をもたらしします。ゲーム終了時、カードは自都市で建設済みの驚異の段階1つにつき1勝利点(1~4勝利点)の価値を持ちます。

建設時、カードは自都市にある茶カード1枚につき1コインをもたらしします。ゲーム終了時、カードは自都市にある茶カード1枚につき1勝利点の価値を持ちます。

建設時、カードは自都市にある灰カード1枚につき2コインをもたらしします。ゲーム終了時、カードは自都市にある灰カード1枚につき2勝利点の価値を持ちます。

建設時、カードは自都市にある黄カード1枚につき1コインをもたらしします。ゲーム終了時、カードは自都市にある黄カード1枚につき1勝利点の価値を持ちます。

これらのカードでコインが得られるのは、建設時に1回だけです(銀行から受け取ります)。勝利点はゲーム終了時に、その時点で建設されているカードや驚異の段階に従って計算します。

ギルド

多くのギルドは両隣の都市が建設した建物に基づく勝利点を持ちます。

注意：描かれたカードの両側にある矢印は、自都市のカードではなく両隣の都市のカードを数えることを示しています。

密偵ギルド(Spies Guild)：両隣の都市にある赤カード1枚につき1勝利点

行政官ギルド(Magistrates Guild)：両隣の都市にある青カード1枚につき1勝利点

労働者ギルド(Workers Guild)：両隣の都市にある茶カード1枚につき1勝利点

職人ギルド(Craftmans Guild)：両隣の都市にある灰カード1枚につき2勝利点

商人ギルド(Traders Guild)：両隣の都市にある黄カード1枚につき1勝利点

哲学者ギルド(Philosophers Guild)：両隣の都市にある緑カード1枚につき1勝利点

他のギルドは特別ルールに従って勝利点をもたらしします。

建築士ギルド(Buikders Guild)：両隣の都市と自都市で建設済みの驚異の段階1つにつき1勝利点

船主ギルド(Shipowners Guild)：自都市にある茶、灰、紫カード(「船主ギルド」自身を含めます)1枚につき1勝利点

戦略家ギルド(Strategists Guild)：両隣の都市にある敗北トークン1枚につき1勝利点

科学者ギルド(Scientists Guild)：プレイヤーは任意の科学マーク1個を追加で獲得します。マークの選択はゲーム終了時に行います。ギルドの建設時ではありません。

注意：「ブドウ園」「バザー」や各種ギルドなどの効果において、驚異ボードが生産する資源はカードとは見なしません。

ルールサマリー

七不思議

ゲームの準備 (3ページ)

- 各プレイヤーは驚異ボード1枚と3コインを受け取る。
- 3つの山札からプレイ人数に応じて使用しないカードを除外する。
- ギルド(紫カード)をランダムに選び、時代IIIの山札に加えてよく混ぜる。

3人プレイ：5ギルド 4人プレイ：6ギルド
5人プレイ：7ギルド 6人プレイ時：ギルド
7人プレイ：9ギルド

カードの説明 (3ページ)



ゲームの進行 (5ページ)

ゲームは時代Iから始まり、時代IIに続き、時代IIIで終わる。勝利点は時代III終了時に計算する。

時代の概要

各時代開始時、各プレイヤーはランダムに配られた7枚のカードを手札として持つ(その時代のカードはすべて配られる)。

各時代は6ターンに渡ってプレイされ、プレイヤーは各ターンごとに1枚のカードを同時にプレイする。

1. カードの選択

各プレイヤーは自分の手札を他プレイヤーに公開せず確認し、1枚を選んで手元に裏向きで置く。

全員がカードを選んだら、プレイヤーはアクションを実行する。

2. アクション

選んだカードを使って以下の3つのアクションを実行することができる。

- 建物の建設(同一の建物を複数建設することはできない)：カードはプレイエリアに表向きで置く。
- 驚異の1段階の建設(ボードの左側から順に建設する)：カードは半分だけボードの下に隠し、裏向きで置く。
- カードを捨て札にし、3コインを得る：カードは裏向きで捨て札にする。

3. 手札の交換

各プレイヤーは隣のプレイヤーから手札を受け取る。手札を渡す方向は時代ごとに変わる。時代Iは時計回り、時代IIは反時計回り、時代IIIは時計回り。

各時代の6ターン目には、最後のカードは渡さず、裏向きで捨て札にする。

「七不思議」における建設 (4ページ)

建物

- コインコスト：コインは銀行に支払う。
- 無料建設：その建物は無料で建設できる。
- 資源コスト：指示された資源を自都市で生産するか、取引を行って購入する。
- 無料建設(連鎖)：資源コストの横に示されている建物を前の時代に建設していれば、その建物を無料で建設できる。

驚異

- 資源コスト：指示された資源を自都市で生産するか、取引を行って購入する。

生産

- 都市の資源は驚異ボード、茶カード、灰カード、一部の黄カードによって生産される。
- 取引を行わずに建物や驚異を建設するためには、プレイヤーの都市はカードと驚異ボードに示された資源を生産しなければならない。
- 建設中に資源を支払うことはない。ゲーム中ずっと、プレイヤーはターンごとに資源を使うことができる。都市の生産資源が減少することはない。

取引

- 各プレイヤーは両隣の都市とだけ取引することができる。
- 購入した資源1個につき、その所有者に2コインを支払う(相手は取引を断ることはできない)。
- 資源を購入されても、相手プレイヤーは同じターン中にその資源を使い、自分の建設を行うことができる。

時代の終了 (5ページ)

各時代は6ターンで終了する。

プレイヤーは軍事紛争の解決に進む。

各プレイヤーは自分の軍事建造物(赤カード)に描かれている盾の数を合計し、両隣の各都市と比較する。

合計が隣の都市より大きかった場合、プレイヤーはその時代に合った勝利トークン(時代I：+1、時代II：+3、時代III：+5)1枚を獲得する。

合計が隣の都市より小さかった場合、プレイヤーは敗北トークン(-1)1枚を獲得する。

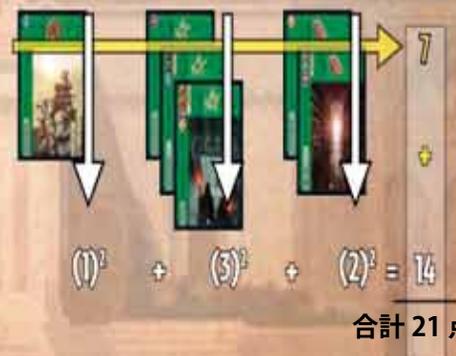
合計が同じだった場合、どのトークンも獲得しない。

このため、各プレイヤーは状況によって0~2枚のトークンを受け取る(トークンは驚異ボードの上に置く)。

ゲームの終了 (6ページ)

時代III終了時、紛争トークンが分配されたあと、プレイヤーは自分の勝利点を合計する。

- 軍事紛争：紛争トークンによる勝利点
- 金庫の中身：所持金3コインにつき1勝利点(端数切り捨て)
- 驚異：驚異ボードに示された勝利点
- 民生建造物：カードに示された勝利点
- 商業建造物：カードに示された勝利点
- ギルド：カードに示された勝利点
- 科学建造物：



七

不思議

ブリュッセルの小便小僧



ブリュッセルの小便小僧 (Manneken Pis - Bruxelles) は「7 不思議」の新たな驚異ボードです。

初期資源

ボードのどちらの面 (A 面か B 面) を使ったとしても、小便小僧は資源を生産しません。

しかし、そのプレイヤーは追加で 4 コインを持って (つまり計 7 コインを持って) ゲームを開始します。

ブリュッセルの小便小僧 (A 面)

小便小僧の A 面は、両隣の都市の驚異の効果のコピーします。

第 1 段階: プレイヤーは左隣の驚異の第 1 段階の効果を使うことができます。

第 2 段階: プレイヤーは右隣の驚異の第 2 段階の効果を使うことができます。

第 3 段階: プレイヤーは左隣か右隣 (プレイヤーが選びます) の驚異の第 3 段階の効果を使うことができます。

- コピーするのは目標となった驚異の効果だけで、建設コストは小便小僧ボードに示されているものになります。
- 目標とする驚異の段階が建設されていなくても、小便小僧はその効果をコピーすることができます。効果をコピーされても、目標となった驚異のプレイヤーはなんの影響も受けません。
- 小便小僧がハリカルナッソスのマウソロス霊廟の効果のコピーし、両者が同じ段階を同じターン中に建設した場合、先にマウソロス霊廟のプレイヤーが捨て札からカードを 1 枚選びます。

ブリュッセルの小便小僧 (B 面)

小便小僧の B 面は 1 段階だけで建設されます。その建設には 7 種類の資源が 1 個ずつ必要です。

- 第 1 段階: プレイヤーは 7 コイン、7 勝利点、盾 1 個を獲得し、ゲームの勝者からよく冷えたビールを 1 杯おごってもらう権利を得ます!



Manneken Pis (and its city, Brussels) is a new board for 7 Wonders.

STARTING RESSOURCE

Whichever side of the board is used (A or B), Manneken Pis produces no resources.

However, its owner begins the game with 4 extra gold (for a total of 7 starting gold).

MANNEKEN PIS - BRUSSELS (A)

This version of the Wonder copies the effects of the Wonders of neighboring Cities.

- Stage 1: the player can use the effect of the Stage 1 of the Wonder on his or her left.
- Stage 2: the player can use the effect of the Stage 2 of the Wonder on his or her right.
- Stage 3: the player can use the effect of the Stage 3 of the Wonder on his or her left OR right (up to the player's choice).

CLARIFICATIONS:

- Only the effect of the targeted Wonder is copied, the construction cost remains the one printed on the Manneken Pis' board.
- The stages of the targeted Wonder do not need to have been completed by their respective owners for the Manneken Pis to copy them. The building of the Manneken Pis' stages has no effect on the owners of the Wonders whose effects have been copied.
- If the Manneken Pis copies the effect of the Mausoleum of Halicarnassus and both players build the corresponding stage on the same turn, the owner of the Mausoleum chooses from the discard before the owner of the Manneken Pis.

MANNEKEN PIS - BRUSSELS (B)

This version of the Wonder contains only one Stage. The construction of this Stage requires one of each of the seven existing resources.

- Stage 1: the player gains 7 gold, 7 victory points, 1 Shield and has the right to get a well-chilled beer from whoever wins the game!