

Eric B. Vogel

FIRST empires™

ファーストエンパイア

世界の歴史全体が現実とは違う展開をしたらどうなるでしょうか？
歴史上の偉大な帝国が誕生しなかったとしたらどうなるでしょうか？
代わりに他の初期文明が大きく発展したとしたらどうなるでしょうか？
これらの文明が崩壊せず、何世紀にも渡って成長し続けたとしたらどうなるでしょうか？
征服された者たちが勝者となり、入植者たちが入植されるということもあり得たかもしれません。

結局のところ、帝国とはダイスの一振りの勝ち負けに過ぎないのですから！

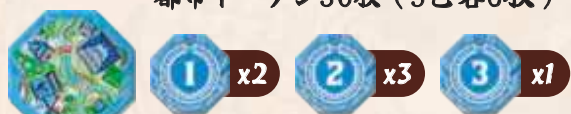


内容物

ゲームボード1枚



都市トークン30枚 (5色各6枚)



文明マーカー25個 (5色各5個)



偉業カード45枚 (5色各9枚)



ターントラック
クマーカー1個



探検家駒50個
(5色各10個)



特殊ダイス5個



保管ボックス5箱 (5色各1箱)

ターントラックボード1枚



文明ボード5枚

準備

1. ゲームボードをテーブルの中央に置きます。

2人ゲーム: ボードの2人用面を使います。

3人ゲーム: ボードの3-5人用面を使います。5と4と書かれている、点線で囲まれた地域(南北アメリカ風大陸、Malagasy、Ezu)は使いません。

4人ゲーム: 5と書かれている、点線で囲まれた地域(南北アメリカ風大陸)は使いません。



2人用



3-5人用

2. 各プレイヤーは文明ボードをランダムに1枚取り、その色の探検家駒と都市トークンも取ります。

2人ゲーム: Karthadst(橙)とEtruria(黄)文明ボードだけを使います。

3/4人ゲーム: Wallmapu(緑)文明ボードは使いません。

3. 各プレイヤーは各色の文明マーカーを1個(計5個)取り、文明ボード上にある対応する色の発展トラック(列)の一番下のスペースに置きます。

4. スタートプレイヤーをランダムに選びます。そのプレイヤーはターントラックボードを取り、自分の文明ボードの上側に置きます。ターントラックボードのプレイ人数に対応している面を使うよう注意してくださ

い。ターントラックボードの最初のスペースにターントラックマーカーを置きます。

5. 各プレイヤーは自分の黄トラック の一番下のスペースに示されている数の探検家駒を、自分の初期地域 (文明ボードと同じ名前の地域)に置きます。

6. 各プレイヤーは自分の文明ボードと同じ色の“偉業カードデッキ”を取ってよく混ぜ、裏向きの山にして手元に置きます。各プレイヤーは緑の偉業カードトラック の一番下のスペースに示されている枚数のカードを引きます。

7. 各プレイヤーは自分の都市トークン6枚を裏向きにしてよく混ぜます(各プレイヤーは1勝利点トークン2枚、2勝利点トークン3枚、3勝利点トークン1枚を持っています)。各プレイヤーは自分の初期地域に都市トークンを裏向きで(表面を見ずに)1枚置きます。そのあと、各プレイヤーは残りの都市トークン5枚を裏向きで(表面を見ずに)文明ボードの各トラックの一番上のスペースに1枚ずつ置きます。

1 x2

2 x3

3 x1

スタートプレイヤーからゲームを始めます。他プレイヤーは時計回り順に続きます。



ゲームの概要

「ファーストエンパイア」は5人プレイ時には7ターン、2-4人プレイ時には8ターンに渡ってプレイされます。

各プレイヤーの文明のさまざまな特性(各ターンごとに振るダイスの数、振り直しできる回数、移動ポイント、ゲーム中に引くカードの枚数、ボード上の探検家駒の数)は文明ボード上の発展トラック(列)で示されます。各文明ボードの特性はすべて異なっています。



発展トラック上で文明マーカーが上昇するにつれて、対応する特性と勝利点の両方が向上します。ある発展トラック上でマーカーを上昇させるためには、そのトラックと同じシンボル／色を持つ、ダイスシンボルとボード上の地域の両方が必要になります。



勝利点は発展トラック、達成した偉業カード、占領／維持した都市からゲーム終了時に得られます。

黒いダイスシンボルは特別征服ボーナスであり、発展のために使うことはできません。



ターンの進行

スタートプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは1手番を実行していきます。各手番は以下の3フェイズからなります。

- 1 - ダイスロール
- 2 - 移動と征服
- 3 - 発展

フェイズ1 - ダイスロール

自分の手番開始時、手番プレイヤーは文明ボードの橙トラック上にある文明マーカーで示されている数のダイスを振ります。

振り直し

そのあと、文明ボードの青トラック上にある文明マーカーで示されている回数まで、一部または全部のダイスを振り直すことができます。振り直すことにするたびに、プレイヤーは任意の数のダイスを選んで振り直すことができます。

偉業カードの破棄

すべての振り直しを終えたあと、手番プレイヤーは手札から偉業カードを好きなだけ捨て札にして、そうした1枚ごとにダイスのうち1個のシンボルを黒に変更することができます。

シンボルを変更するために捨て札にした偉業カードを達成することはできず、引き直すこともできません。

フェイズ2 - 移動と征服

移動

ダイスを振ったあと、手番プレイヤーはゲームボード上で探検家駒を移動させる機会を得ます。紫トラック上の文明マーカーで示されている移動ポイント1ごとに、手番プレイヤーはボード上の陸境か海境1本を横切って探検家駒1個を移動させることができます。

手番終了時、プレイヤーは2つの海エリアのどちらにも探検家駒を残しておくことはできません。言い換えると、海に移動させたすべての探検家駒は、手番終了時まで陸上地域に移動させなければなりません。手番プレイヤーは複数の地域から探検家駒を同時に移動させて、同じ移動先の地域に同時に到着させることができます。

プレイヤーは自分の都市トークンがある地域を空にすることができます。この場合、その都市トークンはボード上に残ります。自分の都市トークンしかない地域に手番プレイヤーが探検家駒を移動させた場合、その都市トークンはボード上に残ります。

振ったダイスで出したシンボルに関係なく、プレイヤーはその手番中に**任意の地域へと移動(そして征服)することができます**。しかし、概してダイスのシンボルに対応している地域を征服しようとする方が有利です。

征服

他プレイヤーの探検家駒が支配している地域を通過することはできません。征服するために必要な数の探検家駒を移動させることができる場合にのみ、手番プレイヤーは他プレイヤーの支配地域へと探検家駒を移動させることができます。

他プレイヤーの支配地域へと十分な数の探検家駒を移動させたときには常に、征服が発生します。通常、プレイヤーは地域を征服するために、相手より多くの探検家駒をその地域に移動させなければなりません。

しかし、手番プレイヤーは各黒シンボル  を、その手番中の**すべての征服において追加の探検家駒1個**として数えます。

手番プレイヤーが持っている黒シンボル  の数に関係なく、征服を行うには最低1個の探検家駒が必要です。

あるプレイヤーがボード上で**1地域しか**支配していない場合、他プレイヤーはその地域を征服することは**できません**。

**都市がある地域**

- 都市トークンは防御力を持っていません。
- 征服した地域に他プレイヤーの都市がある場合、手番プレイヤーはそのすべてを取り、自分の文明ボードの横に置きます。
- 他プレイヤーの都市があり、そのプレイヤーの探検家駒がない地域に探検家駒を移動させた場合、手番プレイヤーはそれらの都市トークンをすべて取り、自分の文明ボードの横に置きます。
- これらの都市トークンは裏向きのままにしておかなければなりません。ゲーム終了まで、プレイヤーは自分が得た都市トークンの勝利点を見ることはできません。

退却

征服の直後、敗北した相手プレイヤーは征服された地域から自分の探検家駒をすべて取り、自分の探検家駒が最低1個はある他の任意の1地域に移動させなければなりません。

自分の探検家駒がない地域に退却することは(その地域に自分の都市があるとしても)できません。

征服と退却のあと、まだ移動ポイントが残っている場合、手番プレイヤーは移動フェイズを続けることができます。

フェイズ3 - 発展

偉業カードの破棄

発展フェイズ開始時、手番プレイヤーは手札から偉業カードを好きなだけ捨て札にして、そうした1枚ごとにダイスのうち1個のシンボルを**任意のシンボル**に変更することができます。



シンボルを変更するために捨て札にした偉業カードを達成することはできず、引き直すこともできません。

文明マーカーの上昇

手番プレイヤーは発展トラック上で文明マーカーを上昇させる機会を得ます。

ある色(シンボル)のダイスシンボル1つと、同じ色(シンボル)の支配地域1つのセット1組ごとに、手番プレイヤーはその色の発展トラック上で文明マーカーを**1スペース上昇**させることができます。

発展トラック上での文明マーカーの1スペース上昇ごとに、同じ色(シンボル)のダイス1個と支配地域1つの個別のセットが1組必要です。



緑  の偉業マーカーを次の+1スペースへと上昇させたとき、手番プレイヤーは自分のデッキから新たな偉業カードを1枚引きます(新たな偉業カードは、このトラック上でマーカーを上昇させたときにのみ引くことができます)。

黄  の人口マーカーをより大きな数字のスペースへと上昇させたとき、手番プレイヤーは増えた分の新たな探検家駒を、自分の支配地域に自由に分配して置きます(このトラック上の数字は、プレイヤーがボード上に置いている探検家の総数を示しています)。

探検家駒がない地域は(都市があったとしても)どのプレイヤーも支配していないと見なされ、発展や新たな探検家駒の配置のために使うことはできません。

都市トークンの配置



発展フェイズ終了時、都市アイコンがあるスペースへと1個以上の文明マーカーを到達(または通過)させた場合、手番プレイヤーはそれらの列の上段にある都市トークンを、ボード上の支配地域に裏向きのまま置かなければなりません(可能な限り他の都市トークンがない地域に置かなければなりません。不可能な場合には任意の支配地域に置くことができます)。



偉業の達成

自分の偉業カードの条件を自分の手番中に満たし、そのことを他プレイヤーに示すことができる場合、手番プレイヤーはそのカードを文明ボードの下側に表向きで置くことができます。条件さえ満たしていれば、プレイヤーはある偉業カードを引いた直後に手元に置くこともできます。ゲーム終了時、プレイヤーは手元に置いた偉業カードに示されている勝利点を得ます。



ターンの終了

全プレイヤーが1手番を完了したあと、スタートプレイヤーはタートラックマーカーを1スペース右に進め、そのあと次のターンをプレイします。

例 - フェイズ1

手番開始時、カルメンは3地域(Scythia  と、AlbionとIndus )を支配しています。黄  トラックは探検家駒5個を示しており、これらは3つの支配地域に分配されています。



フェイズ1 - ダイスロール

橙  トラックによって、カルメンはダイスを2個振ることができます。

カルメンは黄  と青  を出しました。しかし、カルメンは偉業マーカーを上昇させて偉業カードを得るために緑  が欲しいと考えました。

青  トラックによって、カルメンは2回振り直すことができます。最初の振り直しで、カルメンは青  ダイスだけを振り直すことにしましたが、望みの緑は出ませんでした。

2回目の振り直しで、カルメンは両方のダイスを振り直し、緑  と紫  を出しました。

例 - フェイズ2

フェイズ2 - 移動と征服

カルメンは自分の紫 地域に隣接している緑 地域、Rusを侵略することにしました。今、Rusはダンが探検家駒2個で支配しています。カルメンは黒 を出していないので、最低3個の探検家駒でこの地域を侵略する必要があります。

紫 トラックによって、カルメンは4移動ポイントを得ます。2移動ポイントを払って、カルメンはScythiaからRusへと探検家駒を2個移動させ、Scythiaを完全に放棄しました。同時に、カルメンはAlbionから東の海へ、そのあとRusへと探検家駒を1個移動させました。これでRusには、ダンの探検家駒2個に対してカルメンの探検家駒が3個あります。



ダンは即座に、他の自分の支配地域1つに探検家駒2個を退却させなければなりません。一番近くの地域に退却させる必要はありませんが、ダンは隣接している青 地域 (Huaxia) に退却させることにしました。



例 - フェイズ3

フェイズ3 - 偉業

紫 地域を支配していないので(都市しかないScythiaは支配していません)、カルメンは紫 ダイスを使って紫マーカーを上昇させることはできません。



カルメンは手札から偉業カードを1枚捨て札にして、紫 を橙 に変更しました。



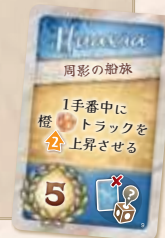
ヒント: 各ダイスと対応する地域をペアにするため、ダイスをボード上に直接置くといいでしょう。



カルメンは橙 マーカーを1スペース上昇させました。その結果、次の手番でダイスを3個振れるようになりました。

カルメンは緑 マーカーを1スペース上昇させ、偉業カードを1枚引きました。

カルメンは「周影の船旅」カードを引きました。この手番中に橙 マーカーを2回上昇させていれば、このカードを即座に達成することができました。このカードを達成するためには、1手番中に橙 地域を2つ支配し、かつ橙 シンボルを2つ出さなければなりません。



ゲームの終了と得点計算

タレントトラックマーカーがタレントトラックの最後のスペースに到達したとき、プレイヤーは最後のターンをプレイします。そのあとゲームは終了します。



- 各プレイヤーは自分の各発展トラックから勝利点を得ます。各列ごとに、マーカーが到達した最高の勝利点を得ます。



- 各プレイヤーはゲームボード上に残っている自分の都市トークンと、占領してプレイヤーボードの横に置いた都市トークンを表向きにして、示されている勝利点を得ます。



注意: まだ自分の文明ボード上にある都市トークンからは勝利点を得ません。

- 各プレイヤーは達成した偉業カードに示されている勝利点を得ます。



最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、その中で最も多くの偉業カードを手札に残しているプレイヤーが勝利します。これも同数の場合、その中で都市と偉業カードの勝利点合計が最も多いプレイヤーが勝利します。これも同点の場合、その全員が共同での勝利を祝います(または最終的な引き分け判定がないことに不満を言います)。

戦略的ヒント

- ゲーム序盤では、各発展トラックのマーカーを少なくとも1か2スペースは上昇させることが重要です。そうしなければ、ゲーム内でのあなたの進展はかなり遅れることになるでしょう。
- 最初の手番では、ダイスを振り直したり偉業カードを破棄したりすることをためらわず、文明を発展させる役に立つダイスシンボルを得ましょう。
- 必要にもかかわらず、移動ポイントや探検家駒が足りなくて征服できない色の地域を征服するために、黒シンボルは非常に役に立ちます。



例 - 得点計算



- 文明ボードの得点: $10+6+9+7+6=38$ 勝利点
- 占領した都市とボード上に残っている都市の得点: $3+2+2+1+1=9$ 勝利点
- 偉業カードの得点: $5+4=9$ 勝利点

Huaxiaの最終得点: $38+9+9=56$ 勝利点

クレジット

ゲームデザイン
Eric B. Vogel

イラストレーション
Jérémie Fleury

グラフィックデザイン
Cyrille Daujean

プロダクション
Ted A. Marrioti

プレイテストと助言

Thanks to Playtesters: Alexis, Shannon Appelcline, Aram, Gaëtan Beaujannot, Johan Borglin, Heather Boshears, David Boyd, David Brown, Cordell Brown III, Hey Cheng, Jeremy Cleveland, David Stuart, Evan Denbaum, Michael Economy, Dan Fernandez, Alex Francisco, Anna Gee, Terrence Gee, Brad Goodson, Ian Hanrahan, Jos Harrington, Fred Hicks, Carmen Ho, Laurel James, Nick Klumpp, Amelia Landesman, Seth Lavender, Eric Lyttle, Mak Mak, Paul Meyerholtz, Emily Moore, Andrew Nguyen, Jamison Noorlander IV, Eric Olander, Dan O'Neill, David O'Sullivan, Sam Owen, Haley Pitoni, Christina Robinson, Lydia Roth, Chris Ruggiero, Tin Sakulsiriwatna, John Sheck, Chris Specker, Jon Spinner, Stephen, Mackenzie Stuart, Tyler Wallpole, Aaron Waters, Ali Watson, and Martine Wargnier.



Sand Castle Games
304 S. Jones Blvd #3342,
Las Vegas NV 89107 - USA
First Empires © 2021-2022 / Sand Castle Games Inc.



日本語版販売元
テンディイズゲームズ
〒181-0013 東京都三鷹市下連雀
3-42-13 園田ビル2F