

## I 命令フェイズ

その年の6回の行動を以下から選び、計画ボードに記録する。

- ①移動 ②待機
- ③徴兵 (徴兵タイルのある都市) ④撃退 (モンスターのいる都市)



## II 実行フェイズ

スタートプレイヤーから順に1つ目の行動を実行する。  
以下、2つ目～6つ目まで繰り返す。  
※実行した命令の上には命令トークンを置く。

①移動   
選んだ色の道を通してプレイヤー駒を移動させる

②待機   
その都市にとどまる

③徴兵   
 ・プレイヤー駒が徴兵タイルのある都市にいるときこの行動を選んだ場合、最も弱い部隊を1つ徴兵しなければならない  
 ・部隊の強さは、農民兵 < 弓兵 < 歩兵 < 僧侶 < 魔導士   
 ※1プレイヤーが1つの都市から徴兵できるのは、1年に1回のみ

④撃退   
 ・プレイヤー駒がモンスタータイルのある都市にいるときこの行動を選んだ場合、モンスターを撃退できるときは必ず撃退しなければならない  
 ・撃退に必要な部隊を各プレイヤーの手元から兵舎(ストック)に戻し、タイルに書かれている以下の報酬のうち任意の2つを獲得する

**金貨**：タイルに表示された数の価値の金貨トークンを獲得する

**豎琴**：タイルに表示された数の豎琴トークンを、その都市に隣接する任意の地域に置く

※中央のエリアに置く場合は砦の中に入れる

※自分の色の豎琴トークンを置ききったプレイヤーはこの報酬を選ぶことができない

**魔術師ギルド**：タイルに表示された数の魔術師ギルドの塔を、その都市からつながる のスペースに建設する

※1スペースに建設できるのは1プレイヤー(1色)の1塔のみ

※高さの上限は4階層

次の年の命令フェイズへ  
(スタートプレイヤーは左のプレイヤーに移動)

1～3年(※1・2年)

5～7年(※4・5年)

9～11年(※7・8年)

終了時

※ショートゲームの場合

徴兵タイルを捨て場に移動し、直ちに新たな徴兵タイルを補充

全ての部隊を徴兵

※補充する徴兵タイルの山が尽きたときは、捨て場にあるモンスタータイルを裏返して徴兵タイルの山とする

モンスタータイルを捨て場に移動し、直ちに新たなモンスタータイルを補充

撃退

※補充するモンスタータイルの山が尽きたときは、捨て場にある徴兵タイルを裏返してモンスタータイルの山とする

補充できるモンスタータイルがないとき

タイタンの目覚め

4・8・12年(※3・6・9年)終了時  
※ショートゲームの場合

III 戦力調査へ

## [タイタンの目覚め]

- ・モンスタータイルの山が尽き、ボード上に補充できなくなった場合に発生。各タイタンの山の1番上のタイルを表向きにする
- ・同時に増援部隊が到着する
  - (1)モンスタータイル捨て場にある全てのタイルを裏返し、その上に徴兵タイルの山を重ねる
  - (2)そこから上の2枚を取って新たな徴兵タイルの山とし、残りをシャッフルして裏返し、新たなモンスタータイルの山とする
  - (3)モンスタータイルの山から1枚を取り、「次のモンスタータイル置場」に置く
- ・これ以降、いずれのタイルのない都市で◀の行動をした場合、任意のタイタンを撃退することができる(しなくてもよい)。タイタンの撃退に必要な部隊は、タイルに表示された?の数であればどの種類でもよい。
  - ※1プレイヤーが1つの都市で撃退できるタイタンは、1年に1体のみ

## III 戦力調査フェイズ

- ・4、8及び12年(ショートゲームの場合は3、6及び9年)の終了時、戦力調査が行われる
- ・各プレイヤーはまず、所有している農民兵のうちの、任意の数を片手に握り、一斉に公開して最も多いプレイヤーが右図に表示された報酬を得る。他の4タイプの部隊についても同様に繰り返す。
  - ※公開するかどうか、いくつ公開するかは任意であり、公開した部隊は各プレイヤーの手元に戻される
  - ※同率1位のプレイヤーが複数いる場合、公開した部隊に対応するボーナス(金貨・竖琴・ギルド)をそれぞれ1つ得る
  - ※竖琴の報酬は、プレイヤー駒がいる都市に隣接する地域に置く。
  - ※魔術師ギルドの報酬は、既に建てられている塔に追加する。まだ建てていないプレイヤーが獲得した場合は、後に塔を建てたときに追加する。



12年(※9年)終了時  
※ショートゲームの場合

4・8・12年(※3・6・9年)終了時  
※ショートゲームの場合

次の年の命令フェイズへ  
(スタートプレイヤーは左のプレイヤーに移動)

## IV 決算フェイズ

- (1)各プレイヤーの右図の①に置かれたタイルに対応する評価基準を集計する。
  - ※竖琴による名声は、各地域に置かれている竖琴トークンの数によって決定し、最多プレイヤーが高い方の得点を、2位のプレイヤーが低い方の得点を獲得する。
  - ※最多プレイヤーが複数人いる場合、いずれも高い方の得点を獲得し、2位プレイヤーは得点できない。
  - ※2位プレイヤーが複数人いる場合、いずれも低い方の得点を獲得する。
- (2)第1の評価から順に各プレイヤーを順位付けし、②にプレイヤータイルを配置する。
  - ※同点の場合、手元の部隊が多い方が上位であり、それも同数の場合はスタートプレイヤーから最も手番が遠いプレイヤーが上位
- (3)第1・第2の評価における下位1名(5人プレイの場合は下位2名)が脱落し、当該プレイヤータイルを裏返す
- (4)第3の評価において、脱落していない(プレイヤータイルが表向きになっている)プレイヤーのうち、上位のプレイヤーが勝者となる

