

## Pantheon Play Aid

### ■ゲームの流れ

6つの時代に渡って行われる。第3時代、第6時代が終わるとそれぞれ得点計算を行う。

それぞれの時代は、3つのフェイズで進行する。

### I. 民族の登場 II. 民族の活躍 III. 民族の衰退

#### I. 民族の登場

1. スタートプレイヤーは国家カードを1枚引いて表にする。
2. 対応する民族タイルを、時代メーターの一番左の空いているスペースに置く。
3. 神タイルの山からプレイヤー人数+1枚のタイルを引いてボードに置く。
4. 袋から獲得物タイルをプレイヤー人数+1枚引き、ボード上の対応する民族シンボルの上にランダムに置く。  
(2人時は、3・4は使用しない/3人時は、4は使用しない)
5. 対応する民族の特殊能力を処理する。
6. 神殿コマを対応する民族のスタートマスに置く。

#### II. 民族の活躍

手番になったら、以下の4つのアクションのいずれかを実行する。

##### A. 移動アクション

- 「大きな足コマ(1 step)」を取得し、移動カード(2 step)をプレイする。
- 移動を行う。(ただし、**移動ルール**に従うこと)
- 使用したカードを廃棄し、獲得物タイルに到達していた場合は、獲得物タイルを受け取る。
- 手番プレイヤーから時計回りに移動アクションを行う。(ただし、大きな足のボーナスは無い)  
または、アクションカードを1枚引く。

##### 移動ルール

- ・ステップごとに、足コマか柱コマをボードに置く。
- ・配置する足コマや柱コマは、各プレイヤーの手元のストックのコマを使用する。
- ・足コマは海のヘクスも含めてすべてのヘクスに置けるが、柱が描かれたヘクスには置けない。
- ・柱コマは、柱が描かれたヘクスにのみ置ける。
- ・足コマは神殿コマの隣か、すでにボードに置かれている自分の足や柱コマの隣に置く必要がある。
- ・柱コマは足コマの隣に置かれる。1人のプレイヤーが置いた足と柱は神殿に接続していなければならない。
- ・他のプレイヤーの足や柱があるヘクスにコマを置く場合は追加で1ステップ必要となる。
- ・1つのヘクスに置けるコマは2つまで。それらは異なるプレイヤーに所有されていなくてはならない。

##### B. 購入アクション

複数の商品を購入して良い。

- 捧げ物タイルの購入。(各種類毎に1枚しか持てない/アップグレードの場合は差額を支払う)

- 足コマと柱コマの購入(それぞれコスト1)

- 手元のコマの配置(コストは1。ただし、他のプレイヤーのコマがある場合はコスト2)

使用したお金カードを廃棄する。おつりはない。

##### C. 神タイルの取得アクション

- 神タイルの取得に必要な捧げ物カード/タイルを使用する。
- 捧げ物カードを廃棄する。(捧げ物タイルは保持する)
- 可能なら神タイルの効果を実行する。
- 時代に従い即座に勝利点を得る。  
※神タイルは1アクションにつき最大1枚獲得できる。

##### D. カードの取得アクション

- アクションカードを3枚引く。(表向きのカードか山札のどちらでも良い)

最後の獲得物タイルか、最後の神タイルがボード上から取られるまで、時計回りで手番を実行する。アクション実行後、民族の活躍フェイズは終了する。終了させたプレイヤーは3勝利点を獲得し、神殿コマを左隣のプレイヤーに渡す。

##### 注意:

最後の獲得物タイルが移動アクションによって取られた場合、まだカードを引いたりコマを置いたりしていない他の全てのプレイヤーは残りの移動アクションを行うことができる。

#### III. 民族の衰退

- ・全てのプレイヤーはボード上の足コマを手元に戻す。
- ・取られなかった神タイル、半神タイル、獲得物タイルは箱に戻す。
- ・第3時代、第6時代の場合は、得点計算を行う。

### ■得点計算

**半神:** ゲーム中に獲得した全ての半神タイルについて勝利点を得る。得点計算後も半神タイルは、保持する。

**柱:** ゲーム中に置いた、自分の柱コマについて得点を得る。以下の表に従う。

配置済みの柱コマ	勝利点
1~3個	柱1つにつき1点
4~7個	柱1つにつき2点
8~11個	柱1つにつき3点
12個	柱1つにつき4点

**Pietalte:** 自分の1枚の捧げ物タイルのレベルと同じだけの勝利点を得る。

### ■ゲームの終了

2回目の得点計算後、最も勝利点の高いプレイヤーが勝利。同点の場合は、半神タイルの多いプレイヤーが勝利。