

1 http://rprod.com/index.php?page=download-2

2

3 ***** STEVIE *****

4 Stevie(スティービー)は、驚異の1段階の建設を資源の代わりにコインで支払う事を可能にする。Stevieのコストは、驚異の1段階を建設するのに必要な資源の数と同じ数だけコインを支払う。Stevieは驚異ボードの下に建設し表向きに置く。

5 ※ 明確化 ※

6 1. Courtesan's Guild(愛人ギルド)の対象にStevieが選ばれた時は、Courtesan's Guildをプレイしたプレイヤーは、驚異ボードの下に建設済みのマーカーとして、表向きにCourtesan's Guildマーカーを置く。

7 2. Stevieは、Diplomat's Guildの対象として1回分カウントできる。

8 3. Imhotepは、Stevieに対してなんの影響も持たない。

9

10

11 ***** LOUIS *****

12 Louis(ルイス)は、ゲーム終了時に7勝利点から手に入れた勝利トークンの数だけ引いた勝利点をもたらす。(勝利トークンの値ではなく手に入れた数)

13

14

15 ***** ESTEBAN *****

16 Esteban(エステバン)は、ゲーム中に1度だけ次のプレイヤーに時代カードを渡す事をやめる"フリーズ(凍結)"宣言することを可能にする。全プレイヤーが時代カードを置く前に、Estebanを持つプレイヤーは"フリーズ(凍結)"宣言することができる。各プレイヤーは手札を変更する事無しに計画して置いたアクションを実行し、同じ手札でもう一度別のカードを選択する。このとき、資源は通常通り使える。その後、通常通り手札を次のプレイヤーに渡す。

17 ※ 明確化 ※

18 1. Estebanの能力を使った事を示すため、Estebanを90度回す。

19 2. Estebanの能力を使わなければならないという義務はない。(ただし、使わないと損です!)

20 3. Courtesan's Guild(愛人ギルド)は、Estebanに影響を与える事はできない。Estebanは幼いため"コピーする"事ができない。

21

22

23 ***** WIL *****

24 Wil(ウィル)をプレイした時は以下の処理を実行する。

25 1. Wilをプレイしなかったプレイヤーは裏向きに指導者カードを1枚捨てる。

26 2. Wilをプレイしたプレイヤーは捨て札の指導者カードを全て回収する。そして、その中から1枚選択して、無料で自分の場にプレイする。残った指導者カードは捨て札とする。

27 3. Wilをプレイしなかったプレイヤーは捨てた指導者カードの代わりに新しい指導者カードを1枚山札から引く。

28

29

30 ***** NIMROD *****

31 Nimrod(ニムロッド)は、バベルタイルを1枚建設するたびに3コイン受け取る。また、ゲーム終了時に建設したバベルタイル1枚ごとに1勝利点を追加で得る。