

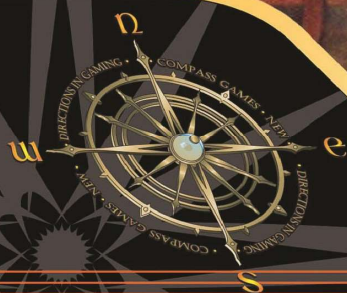
# Cradle of Civilization

## Sumeria to Persia



Game designs by Sean and Daniel Chick

**Compass Games**  
*New Directions in Gaming*



1.0 目的.....	1
1.1 ゲームボード.....	1
1.2 文明カード.....	1
1.3 軍隊.....	1
1.4 時代シティカード.....	1
1.5 時代文明サマリーカード.....	1
2.0 ゲームのセットアップ.....	2
2.1 ゲームの概要.....	2
3.0 新しい文明割り当てフェイズ.....	3
4.0 戦略フェイズ.....	3
5.0 文明ラウンド.....	3
5.1 軍隊プールの作成.....	3
5.2 文明ボーナス.....	3
5.3 新しい文明の開始.....	4
5.4 軍隊の配置ー成長.....	4
5.5 戦闘.....	4
5.6 非戦闘による拡大.....	4
5.7 文明ラウンドの終了.....	5
6.0 文明ごとの特別ルール.....	5
6.1 文明の特徴.....	5
6.2 ボーナスエリア.....	6
6.3 例外.....	6
7.0 プレイヤーのスコアリング.....	6
7.1 非戦闘による拡大 VP.....	6
7.2 エリア支配の VP.....	6
7.3 ラウンド終了時の領域支配による VP.....	6
8.0 時代イベントの終了.....	7
9.0 オプション：ノンプレイヤー文明.....	7
デザイナーノート.....	7
文明ノート.....	8
初期青銅器時代.....	8
中期青銅器時代.....	8
後期青銅器時代.....	9
暗黒時代.....	10
鉄器時代.....	10
アケメネス朝.....	11
プレイヤーエイドカード.....	



## 1.0 目的

*Sumeria to Persia* は、6つの時代(Epochs) (またはターン) でプレイされる4〜6人のプレイヤー向けのゲームです。各時代は、青銅器時代のシュメールの都市国家の出現から鉄器時代のペルシア帝国の台頭まで、古代の歴史の期間を詳述しています。各時代(初期青銅器時代、中期青銅器時代、後期青銅器時代、暗黒時代、鉄器時代、アケメネス朝の台頭)では、プレイヤーは文明を支配します。文明はマップ全体に広がりますが、通常は将来の文明に追い抜かれます。ゲームの目的は、領土を征服し、勝利ポイント(VP)を獲得することです。ゲーム終了時にVPが最も多いプレイヤーが勝ちます。



## 1.1 ゲームボード

ボードには、ギリシャからペルシア、コーカサスからアラビアまでの古代オリエントが表示されています。エリアやエリアの名前は、さまざまな歴史的文明に由来しています。

マップは9つの陸地エリアに分割されており、それぞれに固有の色の境界線があります。各エリアは、いくつかの陸地エリアに分割されています。どのエリアにも属さない青い境界線は海域を示しています。



## 1.2 文明カード

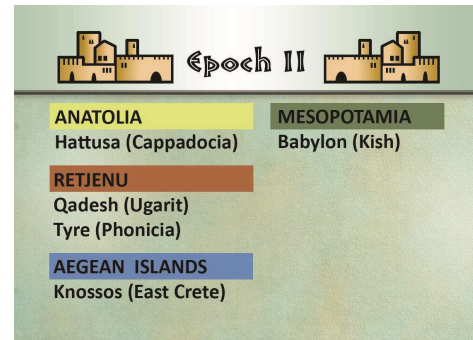
6つの時代それぞれに、6枚の文明カードがあります。各カードは古代史からの文明を表しています。プレイヤーは時代(ターン)ごとに1枚の文明カードを受け取ります。

## 1.3 軍隊

各カウンターは文明に属する軍隊です。すべての時代には、文明カードと文明が使用する陸軍カウンターの両方に表示される代表的な兵士のアイコンがあります。左側の背景のストライプは、陸軍が使用される時代を示しています。陸軍カウンターの右側の背景ストライプの色は、その陸軍を支配しているプレイヤーを示します。

例: 青銅時代後期の時代IIIの中期アッシリア(Middle Assyria)の場合、プレイヤーは「III」のマークが付いた5つの青い陸軍カウンターを使用し、時代IIIの兵士のアイコンを使用してゲームボードで中期アッシリア帝国を成長させ

ます。青いプレイヤーが時代VIのメデス(Medes)文明を持っていて、アケメネス朝と中期アッシリア文明がまだゲームボードに存在するのに十分幸運である場合、青いプレイヤーは最初に青い「III」カウンターを使用して中期アッシリア人を成長させ続けます。その後、時代VIの兵士のアイコンが付いた12個の青い「VI」カウンターを使用してメデスを成長させます。



## 1.4 時代シティカード

時代ごとに1枚の時代シティカードがあります。カードの裏面は、カードが属する時代を示しています。カードの表には、時代中にゲームに参加する各都市がリストされています。

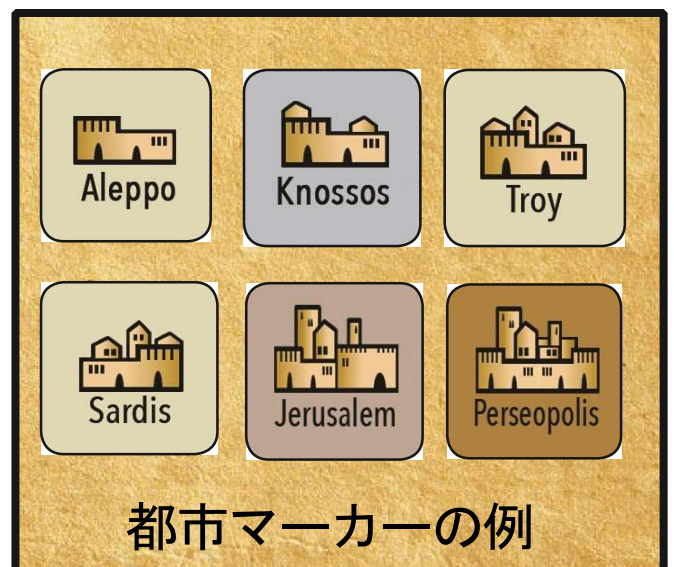
都市が表示されるエリアは、エリアの境界線の色で強調表示されます。都市名はそのエリアの下に表示され、都市が配置されているエリアは都市名の横の括弧内に表示されます。

Epoch II			
Civilization	Armies	Start	Bonus
2-1 Minoans	3	East Crete	--
2-2 Middle Kingdom of Egypt	4	Zoan	--
2-3 Babylon	8	Kish	--
2-4 Phoenicia	6	Phoenicia	--
2-5 Kassites	9	South Zagros	Uruk
2-6 Hittites	13	Cappadocia	Kish
Seafaring ● Commerce ⚔ Military			

## 1.5 時代文明サマリーカード

時代ごとに1枚の時代文明サマリーカードがあります。カードの裏面は、カードが属する時代を示しています。カードの表面には、時代の文明が到着順にリストされ、各文明の重要な情報が記載されています。

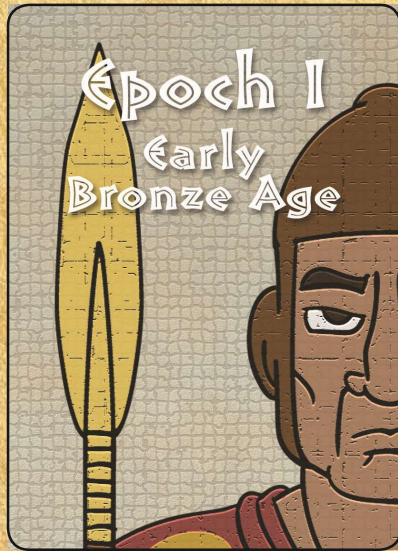
プレイヤーはカードの情報をを使用して、文明カードを選択するとき、または文明を拡張するときに戦略を立てるのに役立てることができます。





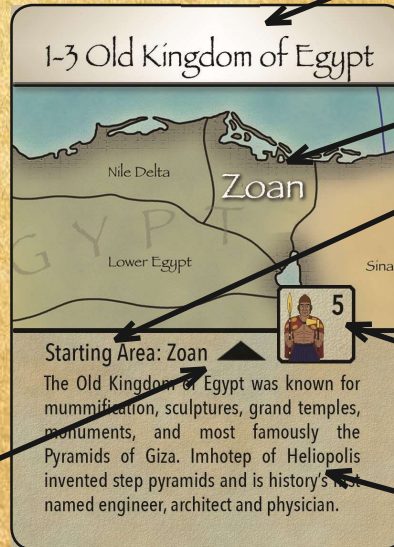
裏面

## 文明カードの例



文明に特別なルールが適用されることを示すアイコンがカードに表示される場合があります。このアイコンは、この文明が不思議(Wonder)を構築する専門知識を持っていることを示しています。

表面



これがタイトルバンドです。文明の名前、その時代、およびその順番が含まれています。「1」は、時代1の初期青銅器時代を示しています。「3」は、その時代の3番目の文明であることを示しています。

マップセクションは、ゲームボードのどこに開始エリアがあるかを示しています。

開始エリアは、この文明に属する最初の軍隊が配置されなければならないエリアを示しています。この場合は Zaan です。

四角には文明の陸軍情報が含まれています。この文明は5つの時代1の陸軍を受け取ります。

文明に関する歴史的なテキストがここに表示されています。



赤のプレイヤーのための6つの時代軍カウンター。左のストライプに、陸軍が使用される時代を示しています。

### 2.0 ゲームのセットアップ

各プレイヤーは自分の使う色を選択し、その色のすべての陸軍カウンターをプレイヤーの近くに配置します。プレイヤーはこのカウンターから軍隊のプールを構築します。

ゲームボードのゲームトラックのゼロスペースに勝利ポイントマーカーを配置します。

ゲームボードの Sumeria to Persia ゲームターントラックの時代 I スペースにターンマーカーを配置します。Alexander Versus Darius ターントラックは、このゲームでは使用しません。

文明カードを時代ごとに6つのデッキに分けます：初期青銅器時代、中期青銅器時代、後期青銅器時代、暗黒時代、鉄器時代、アケメネス朝

各デッキをシャッフルし、ゲームボードの横に裏向きに置きます。

時代シティカードを時代の昇順で整理し、文明カードの横に裏向きに置きます。

時代文明サマリーカードを時代の昇順で整理し、時代シティカードの横に裏向きに置きます。

デッキから時代 I シティカードを取り出し、それを使用して、適切なエリアのゲームボードにシティマーカーを配置します。その後、そのカードをゲームから取り除きます。必要になるまで、将来の時代に到着する都市マーカー

を脇に置きます。

各プレイヤーは、時代 I デッキから文明カードを1枚引きます。これは、プレイヤーが時代 I で使用する文明です。プレイヤーが6人未満の場合、時代 I デッキの残りのカードをゲームから取り除きます。

最も早く到着した文明を持つプレイヤーは、デッキから時代 I の時代文明サマリーカードを取り、必要に応じて戦略の形成を支援するためにそれを使用します。

### 2.1 ゲームの概要

ゲームは6つの時代（またはターン）でプレイされます。各時代は3つのフェイズに分かれています。

- 1) 新しい文明割り当てフェイズ
- 2) 戦略フェイズ
  - プレイヤー文明ラウンド
  - プレイヤーのスコアリング
- 3) 時代フェイズの終了

### 3.0 新しい文明割り当てフェイズ

ターン1でこのセグメントをスキップします。

デッキから現在のターンの時代シティカードを取り、それを使用してシテイマーカーをゲームボードの適切なエリアに配置します。カードをゲームから取り除きます。

各プレイヤーは、現在の時代から1枚の文明カードを受け取ります。文明がゲームボード上に少なくとも1つの軍隊を維持している限り、プレイヤーはゲーム全体を通してその文明を支配します。

文明カードは、VPが最も少ないプレイヤーから始めて、VPの逆の順序でプレイヤーによって引かれます。同点の場合は、前のターンに軍隊が最も少なかったプレイヤーを優先して解決します。それでも同点の場合、両方のプレイヤーがサイコロを振り、合計値が高い方が勝利します。

文明カードを引いているプレイヤーはそれを見て、他のプレイヤーから隠しておきます。ドロウプレイヤーは、カードを保持して文明を支配するか、このターンにカードを受け取っていない別のプレイヤーにカードを渡すかを決定します。このターン、ドロウプレイヤーがすでに文明カードを受け取っている場合、そのプレイヤーはドロウされたカードを他のプレイヤーに渡さなければなりません。

渡されたカードを受け取ったプレイヤーは、そのカードを保持し、その文明を支配する必要があります。パスした文明カードは、そのターンにすべてのカードが配布されるまで、その所有者が調べることはできません。

ドロウは、すべてのプレイヤーがカードを引くまで続きます。すべてのカードが割り当てられたら、すべての人が見ることができるようにそれらを表向きに置きます。

時代文明サマリーカードをプレイヤー間で渡して、意思決定を支援することができます。プレイヤーエイドには、同様にプレイヤーを支援するために、到着順にリストされているゲーム内のすべての文明に関する情報が提供されます。

### 4.0 戦略フェイズ

戦略フェイズのプレイヤーの順番は、現在のターン(時代)中にゲームに参加する文明によって決定されます。前のターン(前の時代文明)からのプレイヤーによって支配されている文明カードは、戦略フェイズでプレイヤーが順番をとる順序とは関係ありません。

例: 時代IIでは、時代Iで最後に移動した1-6Amoritesを支配している場合でも、2-1Minoansのプレイヤーが最初に移動します。

プレイヤーの順番が確立されると、各プレイヤーは順番に各文明カードに対して文明ラウンドを実施します。これは文明によって昇順で行われます。ターン1(プレイヤーが1枚の文明カードしか持っていない)の後、各プレイヤーは最初に自分が支配する以前の時代文明ごとに文明ラウンドを実施し、次に自分が支配する現在の時代文明を実施します。

例: 6人プレイヤーのゲームの時代IVでは、5番目にプレイするプレイヤーが以下に示すカードを支配します。文明ラウンドは、カードごとに次の順序で実行されます。

- 1-3Old Kingdom of Egypt
- 2-6Kassites
- 3-3Mitani
- 4-5Arameans (このカードが、プレイヤーがこの時代で5番目だった理由です)

### 5.0 文明ラウンド

各文明ラウンドでは、文明は軍隊をゲームボード上のエリアに配置することによってその支配を拡大(または成長)しようとします。プレイヤーがすべての文明ラウンドを完了すると、プレイヤーはプレイヤーが支配するエリアと領域(Regions)に基づいて勝利ポイントを受け取ります。

必要に応じて、軍隊プールを作成するときに、軍隊を文明カードに配置することができます。

#### 5.1 軍隊プールの作成

文明に属する軍隊は、プールを作成するために使用します。文明が拡大するにつれて、軍隊はプールから取り出され、ゲームボードに配置されます。

##### 以前の時代文明の場合:

ゲームボード上の前の時代文明に属する非アクティブな軍隊をアクティブ側に反転させます。

前の時代文明が占めていたエリアの数を数えます。

- ゲームボードに軍隊がない場合、文明カードをゲームから取り除きます。文明は時間の霧の中に消えました。
- 文明に1~2の領域がある場合、それらは成長を経験せず、それ以上拡大することはできません。
- それらが占める3つのエリアごとに、切り捨てられて、1つの軍を軍隊プールに追加します。文明の時代に提供されたカウンター数に制限されます。

例: 青のプレイヤーは7つのエリアに軍隊を持っています。6に切り捨てます。6/3=2で、プールに2つの軍隊を追加します。

##### 現在の時代文明の場合:

文明カードに表示されている軍隊の数を取得して、軍隊プールを形成します。

#### 5.2 文明ボーナス

プレイヤーが初めて文明をボードに置く前に、彼らは文明ボーナスを決定するためにロールします。2つのサイコロを振って、文明ボーナスチャートを参照してください。ボーナスは文明ラウンドの期間中のみ有効です。

現在の時代に属する文明のみが文明ボーナスを受け取ります。以前の時代の文明は受け取れません。

##### エリアについて

エリアには、スタック制限まで複数の味方軍を入れることができます(地形チャートを参照)。

文明が占めるエリアは、その文明の友軍であると言えます。

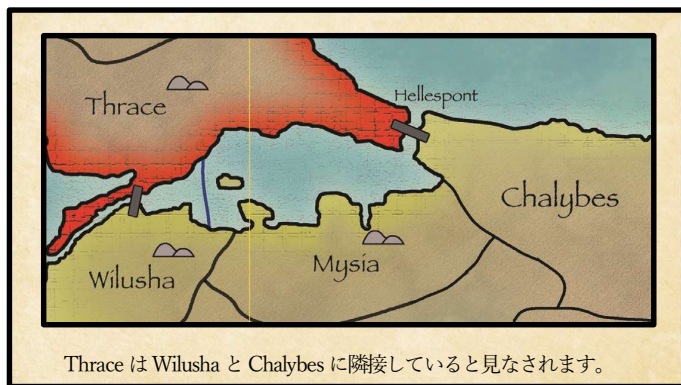
空の領域は中立です。

異なる文明の軍隊は、文明ラウンドの終了時に同じエリアを占めることはできません。

他の文明が占領しているエリアは敵対的です。

重要: プレイヤーによって支配されている以前の時代文明は、互いに敵対的であり、プレイヤーの現在の時代文明に対しても敵対的です。





### 5.3 新しい文明の開始

現在の時代文明の最初の軍隊がゲームボード上のその文明カードに表示されている開始エリアに配置されます。別の文明の軍隊がすでにそこにいる場合、その別の文明の軍隊は空いているか友軍の隣接するエリアに移動しなければなりません（スタック制限の対象となります）。それができない場合、軍隊はゲームボードから除去されます。

例：Kush は最初の軍隊を Nubia に配置します。すでに敵軍が占領している場合、敵軍は空いているエリアまたは友軍エリアに移動する必要があります。それ以外の場合は除去されます。

### 5.4 軍隊の配置－成長

軍隊を軍隊プールから取り出し、一度に 1 つずつ配置します。軍隊は、同じ文明がすでに占領しているエリア（スタックの対象）または文明が占領しているエリアに隣接するエリア（敵対的なエリアを含む）に配置できます。これを、軍隊プールが空になるまで続けます。

例：時代 I では、Sumerians は、プールに軍隊がなくなるまで、Uruk、Ur、Sumer などに軍隊を配置できます。

軍隊を敵対的なエリア（別の文明が占領しているエリア）に配置すると、すぐに戦闘を行います。これは、両方の文明を支配している場合でも発生します。

### 5.5 戦闘

戦闘は、軍が敵対的なエリアに配置されたときに発生します。攻撃側は 2 つのサイコロを振り、高い出目を使用します。防御側は、そのエリアにいる軍の数に関係なく、1 つのサイコロを振ります。結果が低いプレイヤーは軍を取り除きます。同点の場合、両方のプレイヤーは軍を失います。戦闘は、エリアが友軍になるか、攻撃側が軍を失うまで続きます。

攻撃側が負けても戦闘を継続したい場合は、別の軍を軍隊プールからエリアに配置する必要があります。

地形は戦闘に影響を与えます。地形チャートの戦闘修正を参照してください。

### 5.6 非戦闘による拡大

現在の時代に属する文明は、軍隊を軍隊プールから削除し、それをエリアに配置せず、代わりに、植民地化(Colonization)、不思議の作成(Creating a Wonder)、または文化的成果(Cultural Achievement)のために勝利ポイントを獲得するために軍隊を使用することを選択できます。このように使用された軍隊は、プレイヤーの盤外の軍隊カウンターに戻されます。

**植民地化：**文明が操船(Seafaring)を持ち、エーゲ海(Aegean Sea)、イオニア海(Ionian Sea)、エジプト海(Egyptian Sea)、またはフェニキア海(Phoenician Sea)の領域を支配している場合、文明は盤外の西地中海にある陸地を植民地化しようとして陸軍を軍隊プールから取り除くことができます。植民地化は 4～6 のロールで成功し、プレイヤーはすぐに 3VP を獲得します。

**不思議の作成：**時代ごとに 1 回、文明は不思議を作成しようとして軍隊プールから軍を削除することができます。ゲームには 7 つの不思議しかありません。それ以上のものはなく、破壊されたものは再作成できません。都市のある友軍エリアを指定します。4～6 のロールで、不思議マーカーがそのエリアに置かれ、プレイヤーはすぐに 2VP を獲得します。すべての不思議が作成されている場合、プレイヤーはこれを試みることはできません。

**文化的成果：**時代ごとに 1 回、文明は芸術、科学、または政府に大きく貢献しようとして、軍隊をプールから取り除き、サイコロをロールすることができます。5～6 で彼らは成功し、すぐに 4VP を獲得します。

## 地形チャート

### Terrain

特定のエリアには、スタックと戦闘に影響を与える地形があります

Terrain	Stacking	Combat Modifiers
Plains	3 Armies	None
Rough	2 Armies	Defender wins ties.
Mountain	1 Army	Defender rolls 2 dice.
Desert	1 Army	* Special

\*攻撃側が1~3をロールした場合、攻撃側は除去されます。彼らはまだ戦闘に勝つことができます。砂漠が空いている場合、そのスペースに入る軍は1~2のロールで除去されます。

文明がエリア内に持つことができる軍隊の数と、エリアが持つ戦闘修正は、エリアの地形によって決定されます

## 古代世界の七不思議



ゼウス像



大ピラミッド



マウソロス霊廟



アルテミス神殿



空中庭園



ロドス島の巨像



アレキサンドリアの灯台

これらは世界の七不思議のマーカーです。不思議を作成しようとする場合、未使用のマーカーを選択します。不思議が破壊された場合、再作成されません。文明の時代終了イベント中に災害が発生した場合、不思議は破壊されます。文明は、不思議を作成するとすぐに2VPを受け取ります。ラウンドスコアの終了時に、不思議があるエリアを支配しているプレイヤーは2VPを受け取ります。

### 5.7 文明ラウンドの終了



文明ラウンドは、軍隊プールに軍隊が残っていないときに終了します。文明の軍隊を非アクティブな側に向けます。プレイヤーは、プレイヤーが支配する次の年代順の文明カードで新しい文明ラウンドを開始します。プレイヤーがそれ以上文明カードを支配しなくなった場合、プレイヤーは自分のエリアとエリアの勝利ポイントを獲得します (7.0 プレイヤーのスコアリングを参照)。次に、次のプレイヤーは文明ラウンドとスコアリングを行います。

### 6.0 文明ごとの特別ルール

#### 6.1 文明の特徴

一部の文明には、文明カードに表示されるアイコンで示されるさまざまな特性のいくつかを反映する特別なルールがあります。以前の時代文明は、操船を除くすべての特性を失います。

#### 都市ボーナスなし NO CITY BONUS

この文明は、都市を持っても得点しません。4~6のロールで、彼らが占領している都市は破壊されます。

#### 時代 VI では非拡大 DOES NOT EXPAND IN EPOCH VI

この文明は、当初の国境を越えて拡大することはありません。

#### 不思議 WONDER

文明はそれが成功するまで何度でも不思議を作成できます。

#### 商業 COMMERCE

プレイヤーは、都市ごとに1勝利ポイントを獲得することに加えて、支配する2都市ごとに1勝利ポイントを受け取ります。

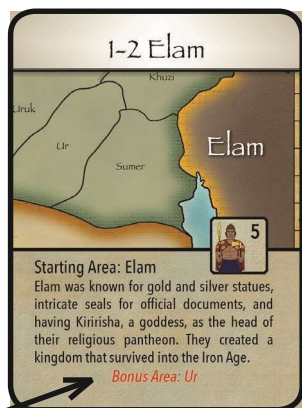


## 軍隊 MILITARY

軍隊を持つ文明に対して防御する文明は、攻撃されたときに戦闘修正を受け取れません。

## 操船 SEAFARING

この特殊能力を持つ文明が海に隣接するエリアを占領している場合、その海に隣接する他の陸地エリアに軍隊を配置することができます。



### 6.2 ボーナスエリア

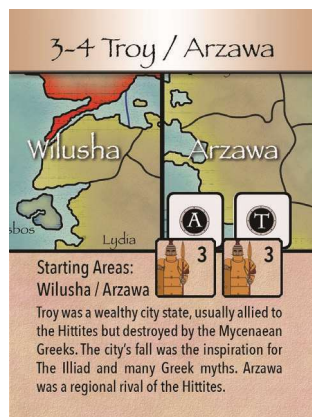
一部の文明にはボーナスエリアがあります。これは、文明カードの下部に赤いテキストで示されます。記載されているエリアをその文明が占領している場合、ボーナス勝利ポイントを獲得します (7.0 勝利ポイントのカウントを参照)。

### 6.3 例外

#### 3-4 Troy/Arzawa

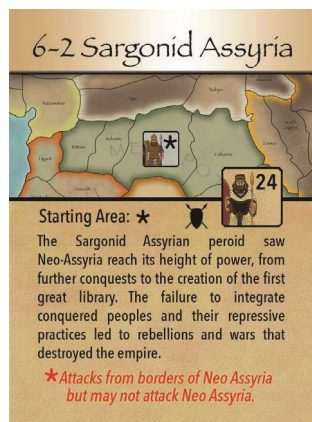
これらはすべての点で別々の文明であると考えられています。彼らの軍隊プールを別々に持ちます。拡大するときは、トロイとアルザワの軍隊が互いに敵対していることを忘れないでください。

トロイとアルザワを支配しているプレイヤーは、アルザワ軍の上または隣に「A」マーカーを置き、トロイ軍の上または隣に「T」マーカーを置いて、2つの文明を区別します。



#### 6-2 Sargonid Assyria

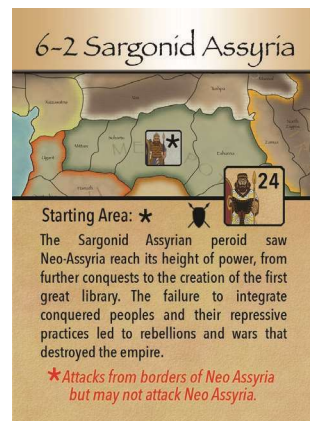
6-2 サルゴン王朝アッシリアを支配しているプレイヤーは、5-4 新アッシリア(Neo Assyria)を支配しているプレイヤーに属する時代 V の軍隊がいるエリアに拡大することはできません。



#### 6-6 Persia

ペルシアのプレイヤーは、4つの別々のエリアで戦闘中にゾロ目をロールした場合、拡大を終了する必要があります。その時点で、キュロス(Cyrus)は地図外のスキタイ人(Scythians)と戦うために死んだか北に向かったと考えられます。

ゾロ目は攻撃されたエリアごとに1回だけカウントされることに注意してください。たとえば、ペルシアがユダヤ(Judean)を攻撃し、ユダヤの攻撃中にゾロ目が2回ロールされた場合、ペルシアの拡大を終了するために必要な合計4つのゾロ目に1回だけカウントされます。



### 7.0 プレイヤーのスコアリング

勝利ポイント (VP) は、ゲームトラックでプレイヤーの VP マーカーを進めることで示します。エリア VP と領域 VP を獲得するときは、ゲームボード上のプレイヤーの色に属するすべての軍隊を使用して、所属する時代に関係なくスコアを付けます。

#### 7.1 非戦闘による拡大 VP

非戦闘による拡大の勝利ポイント (VP) は、即座に1回だけ獲得されます。

- 文明が不思議を作成するとき 2VP
- 文明が植民地化に成功したとき 3VP
- 文明が文化的成果を上げたとき 4VP

#### 7.2 エリア支配の VP

これは、プレイヤーの最後の戦略フェイズの文明ラウンドの後に得点されます。

プレイヤーが獲得する勝利ポイント (VP) は、エリアの支配に基づいています。エリアとその内容は、プレイヤーに属する軍によって占領されている場合、支配されていると見なされます。

- 支配している2つの領域ごとに 1VP (切り捨て)
- 支配しているすべての都市ごとに 1VP
- 支配している文明ボーナスエリアごとに 1VP
- 支配しているすべての不思議ごとに 2VP

#### 7.3 ラウンド終了時の領域支配による VP

これは、プレイヤーの最後の戦略フェイズの文明ラウンドの後に得点されます。

各領域は、プレゼンス(presence)、統制(control)、支配(domination)に対して勝利ポイントを付与します。

プレゼンスとは、単に領域の1エリアに1つの軍隊を配置していることです。

統制とは、領域の少なくとも2エリアに軍隊を配置し、他の誰よりも領域内のより多くのエリアに軍隊を配置していることです。

支配は、領域のすべてのエリアに軍隊を配置していることです。



アクティブ軍隊



非アクティブ軍隊



## 領域支配による勝利ポイント

領 域	P	C	D
Aegean Islands	1	2	3
Anatolia	1	5	9
Arabian Desert	-	-	1
Caucasus	1	3	5
Egypt	1	2	4
Greece	1	4	7
Iran	1	3	5
Mesopotamia	1	3	9
Retjenu	1	3	6

領域支配による勝利ポイントは以下のように取得します  
プレゼンス(Presence)、統制(Control)、支配(Domination)

### 8.0 時代イベントの終了

時代は、最後に行ったプレイヤーがスコアリングを完了すると終了し、戦略フェイズが終了します。アケメネス朝の台頭(the Rise of the Achaemenid Empire)を除いて、すべての時代の終わりに、マップ上の各文明は1つのサイコロを振ります。もう一度6ロールした結果、プレイヤーエイドカードの時代終了イベントチャートを参照してください。残っている場合は、次の時代を開始します。

野蛮人の襲撃(Barbarian Raids)と内戦(Civil War)のために軍隊を配置するときは、最後の場所のプレイヤーに属する軍隊を使用します(同点の場合、ダイスを振ってどのプレイヤーが決定します)。配置された軍隊は、非アクティブ側が表示された状態で配置します。軍隊は、カウンターが逆さまになるように配置します。これらのカウンターの向きを反転したり変更したりしないでください。



### 青銅器時代の崩壊

後期青銅器時代の終わり(時代III)に、各文明のイベントを実施した後、ゲームボードのすべてのエリアでベストが発生します。ボード上の各エリアは1つのサイコロを振ります。4〜6でベストが襲います。疫病ロールが成功した都市がある場合、1つの都市が破壊されます。疫病ロールが成功した1つまたは複数の軍隊がある場合、1つの軍隊を取り除きます。

### 9.0 オプション：ノンプレイヤー文明

4〜5人でプレイする場合、プレイヤーはノンプレイヤーの文明をゲームに参加させることを決定できます。この場合、文明を使用したときに拡大する

「ダミー」プレイヤーの色が選択されますが、勝利ポイントを獲得したり、文明ボーナスを獲得したりすることはありません。プレイヤーは交代でこの「ダミープレイヤー」が拡大する場所を決定します。VPが最も低いプレイヤーが最初に最初の軍を開始位置に配置し、次に2番目の軍を配置します。VPが2番目に少ないプレイヤーは、3番目の軍を配置します。同点の場合は、プレイヤー間を移動して、誰が軍を配置するかを決定します。ダミープレイヤーは非戦闘による拡大を使用せず、スタックや、必要がない限り砂漠エリアに入ることはありません。ノンプレイヤー文明も彼らの時代以降は拡大しません。

### デザイナーノート

*Cradle of Civilization* は、ペルシア帝国への魅力とデザインへの挑戦から生まれました。ペルシアを含む古代オリエント世界の歴史スタイルのゲームを作ることはできますか？アレクサンドロス大王のペルシア侵攻が失敗する可能性のあるゲームを作ることはできますか？今までのデザイナーは一般的に前者を避け、後者の場合にはいくつかの不均衡なゲームを作りました。この挑戦のために、ゲームデザインを体験したいと思っていた兄のダニエルと、古代史の専門家であるデレク・グリーンに相談しました。ダニエルは、特に *Alexander vs. Darius* で多くの開発作業を行いました。デレクはヒストリカルノートやアイデアを提供し、歴史に関する特定の重要なポイントが適切に表現されていることを確認しました。

*Sumeria to Persia* は、世界の歴史の仕組みを一新したもので、不思議(wonder)、植民地化(colonization)、そして着実な成長を続ける古い文明のルールを追加しています。変更なしのシステムは、新アッシリア帝国とペルシア帝国で少し不具合があります。どちらも巨大帝国でした。確かに、新アッシリアは特に力強く拡大した2つの期間を楽しんだ一方、ペルシアはマラトンの戦いでペルシア軍が敗北するまでに地図のほとんどの部分を占領していました。答えは、アッシリアの成長の両方の期間をシミュレートすることでしたが、ペルシアはキュロス大王の征服のみをカバーしました。ペルシア軍は大規模ですが、その拡大は不安定であり、ペルシアの選択は計算されたリスクになります。遅れているプレイヤーは誰でもそれらを欲しがりますが、それは勝利を保証するものではありません。

*Alexander vs. Darius* は、めったにカバーされない、またはデザインが難しいと考えられる戦争をシミュレートできるシステムを作成する試みの一部です。私はこのシステムを米墨戦争、イギリス内戦、1745年のジャコバイト反乱、アメリカ南北戦争、第二次世界大戦の太平洋戦域に適用することを検討しました。アイデアは、比較的軽いルールのオーバーヘッドで、戦闘と兵站の政治的影響をシミュレートすることです。

アレクサンドロスがどのように負けたかを理解するための鍵は、彼の軍隊が1回の大敗または数回の小敗から回復する可能性が低いということです。勝利したときでさえ、彼の軍隊は、戦争の疲労(war weariness)の軌跡に表されているように、反乱を起こしました。同時に、アレクサンドロスはスパルタで優れた海軍と執拗な敵に直面しました。どちらかが流れを変えた可能性があります。どちらもマケドニア軍にとって大きな懸念事項です。ペルシア軍は活動的ではなく、戦闘を求めて攻撃的でなければなりません。戦場での勝利はほとんどないことも理解する必要があります。その意味で、状況は米墨戦争と十分に類似しているので、このシステムがそのような続編を正当化するのに十分なほど人気が出ることを願っています。その時だけ、システム名を付けます。それまでは、プレイヤーが *Alexander vs. Darius* を好きでプレイすることを期待しています。

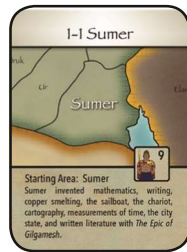
ショーン・チック(Sean Chick)

## 初期青銅器時代

## シュメール(Sumer)

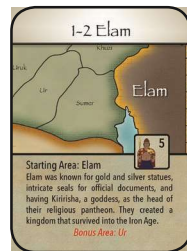
最初の世界的に認められた文明であるシュメールは、大規模な灌漑と記録の書記体系の開発に従事するまで組織化することができたため、国家の台頭が可能になりました。シュメール文明は、初期のウバイド(Ubaid)やウルク(Uruk)の人々と同様に、ほとんどが都市国家に組織化されていました。楔形文字は紀元前3000年頃に完全に開発され、さらに32世紀の間何らかの形で存続しました。シュメールは、近東およびメソポタミア文明に多くの基本的な文化的規範を設定しました。

デレク・グリーン



## エラム(Elam)

イラン南部でのウルクの植民地化は、スーサ(Susa)とアンシャン(Anshan)の都市を中心とした先住民文明の発展を引き起こしました。エラムの内政は、王位を争う偉大な家族によって特徴づけられました。最初のイラン文明であるエラムは、紀元前7世紀まで独立または半独立国家として存続しました。



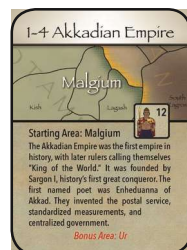
## エジプト古王国(Old Kingdom of Egypt)

メンフィス(Memphis)のジョセル(Djoser)王が彼の指導の下でナイル渓谷全体を統一したとき、古王国は始まりました。ジェセルと彼の宰相であるイムホテプ(Imhotep)は、階段ピラミッドを作成しました。これにより、エジプトの支配者が彼らの力を誇示し、来世の墓として機能する方法としてピラミッドが確立されました。ギザ(Giza)とスフィンクスのピラミッドは、古王国時代の記念碑的な建造物の高さを表しています。この時期に働いていた芸術家たちは、数千年の間エジプトの視覚文化を定義する永続的な基準とスタイルを開発しました。王朝以前の埋葬で達成された偶発的なミイラ化がエリートのための体系的で精巧なミイラ化の方法に取って代わったのもこの時期でした。



## アッカド帝国(Akkadian Empire)

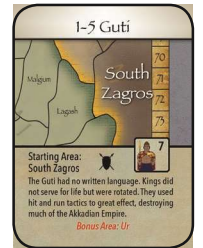
北バビロニアを起源とするアッカド帝国の台頭は、初期のウルク植民地化の長期的な結果である可能性が非常に高い。起源がはっきりしないアッカドのサルゴンは、アッカドの街を建設し、戦力を集中できる支配的な軍隊を開発しました。サルゴンの下のアッカド人は軍事的にメソポタミアを統一しましたが、近東全体で政治的および文化的影響力も発揮しました。アッカド人は中央集権政府に向けて働き、地方知事と標準化された重量と尺度のシステムを採用しました。ナラム・シン(Naram-Sin)の時まで、アッカドの支配者たちは世界の王という称号を採用していました。



## グティ(Guti)

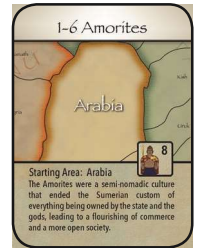
グティはザグロス(Zagros)山脈中央部のグティウムから出現しました。アッカド帝国の崩壊後、グティは一撃離脱戦法を使用し、シュメールで大混乱

を引き起こしました。彼らは1つのエリアを完全に征服したわけではありませんが、アッカド帝国に対する1つの決定的な勝利と、紀元前2115年頃のアッカド市の破壊が認められています。彼らのアッカドの破壊は徹底的だったので、その場所は二度と再発見されませんでした。権力を握ると、グティは不成功に終わった統治者であり、粗野で洗練されていないというレッテルを貼られました。しかし、より最近の研究は、紀元前3千年紀の終わりの気候条件がメソポタミアの農業にとって不利であり、これが政治的統一、繁栄、平和を維持できなかったこと的主要原因であることを示唆しています。



## アモリ人(Amorites)

メソポタミアの情報源では、生肉を食べて適切な埋葬習慣を守らない暴れ回る遊牧民として説明されているアモリ人の敵対的な報告が見られます。しかし、碑文から、メソポタミア南部の都市と田園地帯の両方に、アモリ人がこのエリアに侵入する前に何年も住んでいたことがわかります。おそらく、アモリ人は半遊牧民であり、夏の間は村に住むことと、冬の間は狩猟遠征に行くことをしていたため別物とみられたのでしょうか。しかし、後にハンムラビ(Hammurabi)のような王がアモリ人の遺産を誇らしげに主張しているのを見ると、アモリ人はある時点で受け入れと統合を達成したようです。



## 中期青銅器時代

## ミノア文明(Minoans)

この神秘的な文明は、クレタ(Crete)島とサントリーニ(Santorini)島のようなエーゲ海の他の場所を中心としていました。操船の人々であるミノア人は、学者がまだ解読していない線形Aとして知られる独特の書記体系の開発を促進するのに十分な量の貿易に従事していたようです。ミノアの宮殿は、世界でそのような技術の最初の既知の例である屋内配管を特徴としていました。ミノア文明の遺跡で見つかった芸術は、クレタ島の主要なスポーツの1つが雄牛の跳躍であり、ミノア文明を取り巻くほとんどの軍国主義社会の場合よりも男性と女性のはるかに平等であったことを示唆しています。ミノア人の言語と彼らの文明の崩壊の原因は、熱く議論され続けており、ほとんど理解されていません。ミノア文明はエジプトの影響を強く受けており、ミケーネ文明の形成に大きな役割を果たしました。



## エジプト中王国(Middle Kingdom of Egypt)

第一中間期の政治的分裂の後、ある王朝は再びナイル渓谷を統一することができました。中王国時代に、ピラミッドの建物は地下墓に置き換えられました。視覚的には印象的ではありませんが、地下墓は盗賊からより安全であり、建設がより困難でした。象形文字が物語文学を維持することができる完全に機能的な書記言語に進化したのもこの時期でした。知恵文学、架空の物語、そして予言は、その日の最も人気のあるジャンルでした。

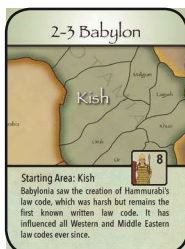


## バビロン(Babylon)

アッカド帝国によって残された権力の真空とグティ人が深いまたは永続的

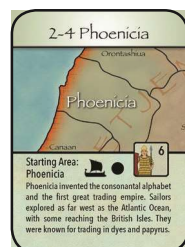


な支配を確立できなかったことをきっかけに、先住民の王朝が出現する余地がありました。ハンムラビ法典は王朝を創設し、その相互の正義の体系で法典を作り上げましたが、それは他のメソポタミアの法典と根本的に異なるものではありませんでした。ハンムラビはメソポタミア南部のすべての隣人を征服しましたが、彼は北に力を伸ばすことができませんでした。ハンムラビの後、バビロニアはメソポタミアで1500年の政治的支配を享受しました。



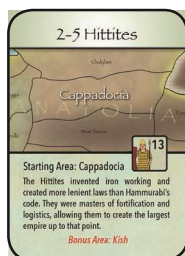
## フェニキア (Phoenicia)

バーレーン (Bahrain) からの大規模な移住についての先住民の伝統にもかかわらず、考古学は、フェニキア人が石器時代後期から存在していた先住民から出現したことを示しています。「フェニキア」は、操船と貿易に優れた沿岸のカナン (Canaanites) 人に付けられたラベルです。この名前は、後にこのエリアの住民との主要な貿易相手となったギリシャ人によって付けられました。フェニキアは、古代世界の王族に着色を提供するために使用された書き込み用のバビルスと紫色の染料を生産し、これら2つの製品は、これらの沿岸都市の商業経済を推進しました。古代を通して、フェニキアの操船と航海士は最高の船員の一人と見なされていました。フェニキアの都市国家は自治的であり、政治的に統一されていませんでした。フェニキア文明のピークは、実際には暗黒時代に発生しました。そのとき、隣人は誰も彼らに帝国の支配を課することができず、現代チュニジアのカルタゴ市を含む西地中海に植民地を設立することができました。



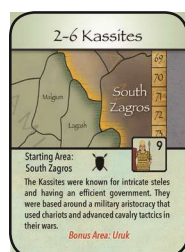
## ヒッタイト (Hittites)

かつては小さな部族であると想定されていたヒッタイト人は、実際には中期および後期青銅時代の最大の勢力の1つでした。ヒッタイト人は鉄の最も早い採用者の1人であり、紀元前18世紀には早くも鉄を使用し始めた可能性があります。さらに、彼らは東アナトリア (East Anatolia) へのウルク植民地化の長期的影響から出現した最後の州であったようです。戦車戦、要塞、および射撃部隊の長距離にわたる兵站の達人として、ヒッタイト人は印象的な帝国を築き、維持することができました。



## カッシート人 (Kassites)

1595年のバビロンのヒッタイトの略奪 (the Hittite sack) に続いて、カッシート人はバビロニアの権力の真空を埋めることができました。おそらくザグロス山脈を起源とするカッシート人は、エラム人やグティ人のような隣人と言語的には関係がありませんでした。彼らがバビロニアに入ったとき、カッシート人の政府は効率的で地元の人気を享受した小さな軍隊の貴族としての役割を果たしました。カッシート人はバビロニアに馬と戦車を紹介する責任があったようです。



## 後期青銅器時代

### ヒクソス (Hyksos)

ヒクソスは、紀元前1650年以前にナイル川デルタ東部に定住し、概ねセム

族ではありませんでした。ヒクソスの到着は、エジプト中王国の終わりを示し、第2中間期の到来を告げました。エジプト統一の期間を終えたにもかかわらず、ヒクソスはエジプトに多くの重要な革新をもたらしました。ヒクソスの貢献には、新しい楽器、青銅器作成技法、陶器のスタイル、動物の品種、作物、戦車、複合弓、改良された戦斧、およびより高度な戦闘技術が含まれていました。ヒクソスは馬の埋葬を行い、エジプトのセト神に似た嵐の神ハダドを崇拝しました。



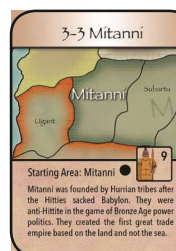
## エジプト新王国 (New Kingdom of Egypt)

ヒクソスを追放後、先住民のエジプト王朝はエジプトで統一を再確立しました。エジプト文明の特徴のほとんどはこの時までは古代のものでしたが、新王国時代にはエジプト文明が頂点に達しました。興味深いことに、「ファラオ」という用語がエジプトの支配者を示すようになりました。陶器や文学などの記念碑的な建造物や文化的成果は、以前の時代をはるかに上回りました。エジプトの墓の中で最も豊かなエリアである王家の谷は、この時代にさかのぼります。エジプトの宗教の神々と女神は、新王国時代に最終的に最も身近な形と役割に到達しました。古王国と中王国が帝国の冒険に従事することはめったにありませんでしたが、新王国エジプトはレバントで強い存在感を維持し、フェニキアとシリアの支配を求めてヒッタイトに挑戦しました。



## ミタンニ (Mitanni)

メソポタミア北部とアナトリア南部を中心にしていますが、ミタンニの起源は定かではありません。一部の学者は、バビロンのヒッタイトの略奪の後、フルリ (Hurrian) の部族が統一してミタンニを作ったと信じています。これは、ミタンニがフルリ語とその独特の陶器のスタイルをどのように使用したかを考えると理にかなっています。ミタンニのネイティブな通貨はなく、外国の通貨のみに依存していました。初期の歴史では、ミタンニはエジプト新王国と戦いましたが、その後、ヒッタイトと戦うためにエジプトと同盟を結びました。



## トロイ/アルザワ (Troy/Arzawa)

アルザワはルウィ (Luwian) 語圏の一部であり、後期青銅器時代の国際問題において複雑な役割を果たしました。トロイはミケーネ帝国とヒッタイト帝国の間の緩衝地帯であり、異なる地点で双方と協力していたようです。実質的に、トロイの街は途方もなく裕福であり、主要な貿易の中心地でした。19世紀に最初に再発見されたこの都市は、古代のほとんどのエリアで長い占領の歴史を示している、複数の層からなる場所です。現代の考古学者は、トロイ VIIa が青銅器時代の崩壊の頃にさかのぼり、都市が外部の敵によって襲撃されて燃やされたことを示唆する火傷層を持っているので、トロイ VIIa がホメロスのイリアスのトロイであることを確定しました。



## ミケーネ (Mycenae)

ミケーネ文明はミノア線形スクリプトを借用し、線形 B を使用してギリシャ語で記録しました。ミケーネは地方の宮殿の州に分かれており、その多く

は後のギリシャのポリスの遺跡またはその近くにありました。各宮殿は王によって管理され、サイロブ(Cyclopean)式と呼ばれるようになった大きなブロック構造が特徴でした。ミケーネ文明が包括的な政治構造を持っていたかどうかは不明です。イリアスはこの時代のギリシャ人を上級王の下で描写していますが、ギリシャの地理は統一よりも分裂を促進する傾向があり、統一された統治の直接的な証拠はありません。ミケーネ文明は後にミノア文明を獲得し、文明を終わらせた可能性があります。



## 中期アッシリア(Middle Assyria)

帝国の力としてのアッシリアは、ティグリス渓谷の中心部と川の東の平原からゆっくりと隆興しました。アッシリア社会は、近隣諸国のほとんどよりも厳しい規律と法律に支配されていました。すべての男性は兵役義務の対象となり、死刑または体罰とそれに続く強制労働を伴う判決が一般的であり、姦通の罪で有罪となった女性は処刑されました。中期アッシリアはゆっくりと対等なプレイヤーとしての地位を確立しましたが、それは新アッシリア帝国の基礎を築きました。



## 暗黒時代

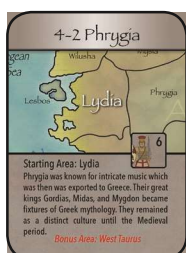
### 海の民(Sea People)

おそらく、近東の歴史の中で最も神秘的な人々のグループであり、海の民が誰であり、彼らがどこから来たのかについて多くの仮説があります。彼らは悪党になった多言語傭兵のグループだった可能性があります。ギリシャ起源の海の民の遺跡で最近発見された豚の遺体は、ミケーネ文明との強いつながりを示唆しているようです。いずれにせよ、海の民はほとんどラムセス3世の限られた説明からのみ知られています。海の民の荒廃は、後期青銅器時代の崩壊を特徴付ける一般的な混乱の一部です。



## フリュギア(Phrygia)

フリュギア人は紀元前12世紀にバルカン半島から移住しましたが、8世紀まで統一された国家を作らなかった。アナトリア北部と中央部を支配していたフリュギアは、後にアナトリア東部での影響力をめぐってアッシリアと競争しました。首都ゴルディオンのキンメリアの略奪は、フリュギアの独立を永遠に破りましたが、フリュギアアイデンティティは中世初期までずっと生き残っていました。3人の歴史的なフリュギアの支配者、ゴルディアス(Gordias)、ミダス(Midas)、ミグドン(Mygdon)はすべて、ギリシャの歴史と神話の中で地位を獲得しました。



## リディア(Lydia)

フリュギアの西に隣接するリディアは、ゴルディオンの略奪後、エリアの支配権を握りました。アッシリアの情報筋は、リディアはある時点で家臣国家であったと主張していますが、この主張は一般的に疑わしいと見なされています。リディアはアッシリア人への反抗



を助長する上で重要な役割を果たしました。リュディア人は硬貨を発明したと信じられており、彼らは貴金属としてエレクトラム(electrum)を使用していました。リディアの西への拡大は、彼らをアナトリア西部のギリシャ人と密接に接触させ、ヘロドトスの著作に取り上げられています。アリュアッテス(Alyattes)王は彼の領域を拡大し、息子のクロイソス(Croesus)はリディアをさらに拡大しようとしました。この野心は、キュロス大王のペルシアとの致命的な出会いをもたらしました。

## ドーリア人(Dorians)

ギリシャの歴史の中で最も物議を醸している問題の1つは、ドーリア人の侵略です。古代ギリシャ人は、北からの戦士のグループがギリシャのほぼ全体を覆い、彼らの後に破壊をもたらしたと言って、方言の違いを説明しました。もしそうなら、それはミケーネ文明の失踪を説明するでしょう。現代の学者たちはドーリア人の侵略に懐疑的であり、大規模な外部侵略に伴う文化的変化の重要な証拠はほとんどありません。しかし、古代ギリシャ人はドーリア人の侵略の考えを完全に受け入れていました。スパルタ人、コリント人、その他の人々はドーリア人の遺産を主張しましたが、アテナイ人の自治権の主張は、彼らだけがドーリア人の侵略に完全に抵抗し、より純粋な遺産を維持したという話に基づいていました。



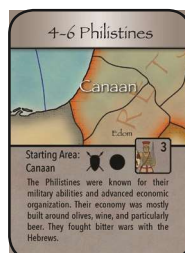
## アラム人(Arameans)

アラム人はシリア北部の文明の周辺に住む牧歌的な部族でした。彼らは青銅器時代の崩壊を利用して、世界での地位を高めることができました。一部のアラム人はアッシリアとバビロニアに移住し、アッカド語の名前を使いました。アラム人の襲撃者は11世紀にティグリス渓谷に嫌がらせを始め、9世紀にカルデア人とともに完全な征服を始めました。アラム族は、小さな農村のメソポタミアの周辺に定住する傾向がありました。概して、アラム人の入植者はバビロニア社会に統合されることを求めておらず、ほとんどの場合、政治的権力を求めていませんでした。



## フィリスティア(Philistia)

起源が不明なさらに別の不十分に文書化された人々であるペリシテ(Philistines)人は、海の民の子孫であると見なされることがよくありますが、これを立証する証拠はほとんどありません。言語学者は、ギリシャ人が前任者と見なしたエーゲ海の「ペラスゴイ(Pelasgians)人」とのつながりを示唆しています。このつながりは、ミセニア(Mycenean)後期のスタイルと実質的に同じである地元の作られた陶器によってより可能性が高くなります。起源に関係なく、ペリシテ人はエジプトとレバントの間にある5つの都市国家を支配し、それによって彼らは印象的な富を集めることができました。ペリシテの都市は、大規模なビールとワイン産業を特徴としていました。



## 鉄器時代

### ヘブライ人(Hebrews)

最近の考古学は、ヘブライ人が8世紀まで沿岸のフェニキア人と同じ文化を持っていた内陸のカナン人であったことを示唆しています。当時、ユダヤ

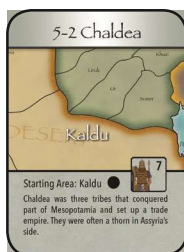


の高地で宗教革命が起こり、一神教(ユダヤ教)が誕生し、イスラエル王国が統一された歴史が改定されました。現実には、イスラエルとユダヤがこれまでに政治的に統一された、またはダビデとソロモンがエルサレムに拠点を置く小さな丘の王に過ぎなかったという考古学的証拠はありません。それにもかかわらず、ユダヤ教を生み出した宗教革命は、ヘブライ人に統一的で推進力のあるイデオロギーを与え、彼らの文化と信仰を広めるために高地からの拡大を模索するようになりました。



#### カルデア(Chaldea)

カルデア人は3つの主要な部族に編成され、9世紀にバビロニアの陸地の領有を主張し始めました。地理的には、カルデアはバビロニアをレバント海岸から分割しました。これにより、バビロニアはいくつかの地元の交易路を支配し、政治的に関連性のあるものになりました。新アッシリア帝国の拡大に対し、しばしばカルデア人が反抗しました。



#### ウラルトゥ(Urartu)

謎めいたが重要な勢力であるウラルトゥは、1千年紀の初めにアナトリア東部で国家を発展させ始めましたが、誕生後数世紀で目立つようになりました。残念ながら、ウラルトゥについて私たちが知っているほとんどすべては、これまで圧倒的に軍事的であった新アッシリア帝国の記録と考古学的発見から来ており、この文明の宗教と文化に関しては、私たちをほとんど暗闇に残しています。アナトリア東部の地理は、冬に故郷への通路が雪に覆われ通行不能になったため、ウラルトゥにとって大きな資産だったようです。ウラルトゥは、アッシリアの願望を封じ込めるためにシリアに同盟ネットワークを設立しようとしたが、アッシリア人はこれらの努力を解体し、アナトリア東部にあるウラルトゥの陸地を封じ込めることができました。



#### 新アッシリア(Neo-Assyria)

新アッシリア帝国は、その前身のはるかに強力な後継者でした。この時点で社会は非常に軍国主義的になり、すべての州の役所は軍の役所でした。7世紀までに、新アッシリアは、すべての季節で戦うことができる常備軍を維持し、単一の軍隊で50,000人以上の兵士で戦うことができる収入と組織力を持っていました。常備軍は、以前のすべての軍隊が夏の間は軍務のために徴兵され、その後収穫のために解散したため、主要な資産でした。この常備軍は、アッシリアが征服された人々から賛辞を集めたために可能になりました。新アッシリア帝国のプロパガンダとは対照的に、帝国はテロを通じて支配を維持しました。新アッシリアは大規模な人口移転を実施し、学者は3世紀の間に約450万人が移住したと推定しています。



#### クシュ(Kush)

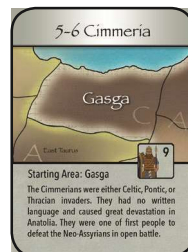
クシュ王国は、ヌビア、スーダン、エジプト南部のナイル渓谷を中心に、新王国時代の帝国主義の圧力に端を発しています。クシュは、新アッシリア帝国の介入によ



って追放されるまで、エジプトを乗っ取ることができました。エジプトを占領中、クシテ(Kushite)の支配者たちは新王国時代の繁栄の多くを回復し、文化の復活を監督することができました。エジプトから追放された後、クシテは首都をメロエ(Meroe)市に移しました。ギリシャの地理学者はこのエリアをアイティオピア(Aethiopia)と呼びました。クシュ王国は、古代王国がついに内乱に屈した4世紀まで耐えることができました。

#### キンメリア(Cimmeria)

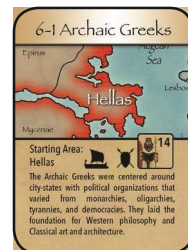
キンメリア人は北からの遊牧民の略奪者であり、おそらくポントス草原で始まり、コーカサスを経由して南に侵入しました。彼らはある時点でウラルトゥ国を襲った可能性があります。キンメリア人はまた、705年に新アッシリア帝国の支配者サルゴン2世に戦場で敗北を負わせ、695年にゴルディオオン市を略奪することでフリギアの力を打ち破りました。彼らがサルディスを捕らえた652年頃にピークに達しました。しかし、リディアは反発し、アリュアッテス(Alyattes)王は619年にキンメリア人を決定的に打ち負かしました。彼らの敗北後、キンメリア人はおそらくカッパドキアのエリアに定住しました。



#### アケメネス朝

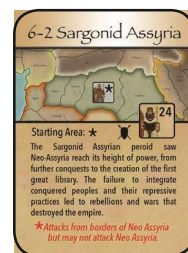
##### アルカイック期のギリシャ人(Archaic Greeks)

ギリシャは紀元前800年頃に暗黒時代から出現し、その後急速に発展しました。ミセニアの過去とのつながりが神話に保存されているにもかかわらず、過去の文化的形態との大きな文化的断絶がありました。アルカイック期の間に、独自の神話、政治システム、宗教的カルト慣行を備えた都市国家であるポリスが出現しました。ミケーネと暗黒時代のギリシャの王たちは、寡頭制、専制政治、そしてさまざまな程度を包含する民主主義に道を譲りました。約700年以降、資源への欲求と内部の政治的争いの組み合わせにより、地中海と黒海周辺で大規模な植民地化の取り組みが行われました。5世紀の夜明けまでに、重装歩兵のファランクスがギリシャ戦争の目玉として登場しました。ギリシャ人が西洋哲学と古典芸術と建築の基礎を築いたのもアルカイック時代後期でした。



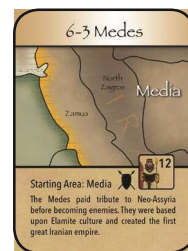
##### サルゴン王朝アッシリア(Sargonid Assyria)

新アッシリア帝国時代の支配を続け、サルゴン2世の下のアッシリアは隣人を征服し続け、軍事的支配を享受しました。しかし、気候の変化が世界中の農業の条件を改善するにつれて、アッシリアのすべての隣人は自分たちが強くなっていることに気づきました。初期のアッシリアの支配者が彼らの支配する人々を同化することに失敗したことは、最終的に帝国の破壊につながりました。



#### メデス(Medes)

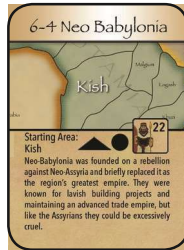
メディアは、税務上の目的でメディアを組織しようとするアッシリアの努力の結果として、またはアッシリア帝国主義の非難に応じて、国として花開きました。いずれにせよ、エラムが衰退すると、メデスは7世紀に集中し、ザグロス山脈のエリアを支配することができました。メデスは、アッシリアとその後のバビロニアの支配に抵抗した連立政権において重要な役割を果たしました。メデ



ニア人とペルシア人の間の強い類似性のために、ギリシャの作家はしばしば2つの用語を同じ意味で使用しました。

### 新バビロニア (Neo-Babylonia)

ナボポラッサル(Nabopolassar)という名の地方官は、紀元前 626 年にカルケミシュ(Carchemish)でアッシリアの支配に反抗し、616 年までにメソポタミア南部を確保しました。ユダヤに傀儡の王を設置した後、ネブカドネザル(Nebuchadnezzar)はヘブライ人の反乱に非常に悩まされたため、ユダヤ人人口のかかなりの部分をバビロニアに移し、さらなる反乱を思いとどまらせ、バビロンの捕囚(the Babylonian Exile)に至りました。ナボポラッサルによって設立された支配王朝が消滅した後、ナボニドゥス(Nabonidus)という名前の新しい支配者が生まれました。ナボニドゥスは、ペルシア大王キュロスと対峙しなければならなくなる前に、彼自身の正当性または彼のお気に入りの月の神の覇権を確立することができませんでした。



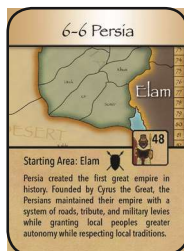
### スキタイ (Scythia)

スキタイ人は、現在ロシア南部とドナウ川の北にある東ヨーロッパの草原に住んでいた遊牧民でした。熟練した騎手であるスキタイ人は、あぶみが発明される前は弓騎兵で知られており、一撃離脱戦争の達人でした。コーカサスを通過すると、スキタイ人はメソポタミア、アナトリア、シリアに甚大な被害を与えることがよくありました。ヘロドトスの鮮やかだがやや疑わしい説明によると、スキタイ人は歩くよりも乗ることを頻繁に選んだので、彼らの部下は全員内反膝でした。西暦前 513 年、東ヨーロッパのスキタイ人は、ペルシアとその支配に対する以前からのスキタイの攻撃に対して報復していたペルシアのダレイオス 1 世を打ち負かしました。ギリシャ人とローマ人の作家が古代の人々と地名を使って書いたり、後の時代に書いたりする傾向があるということは、スキタイとスキタイの名前は、政治的崩壊後も何世紀にもわたって存続し、ゴート族やフン族のようなグループの移住と発展を覆い隠す役割も果たしていることを意味します。



### ペルシア (Persia)

ペルシア人は紀元前 6 世紀に権力としてのみ出現しました。彼らの偉大な指導者キュロス大王と彼のアケメネス朝の下で、ペルシア人は彼らの故郷から広がり、最終的にヨーロッパのトラキアからエジプト、そして東のインダス川に広がる帝国を作りました。彼らがこの広大な帝国を統治するのを助けるために、ペルシア人は彼らのいとこであるメデスに帝国の統治を分かち合うように勧めました。アッシリア帝国主義の教訓から学んだペルシアは、先住民の規則や貴族と協力し、すべての地元の伝統を尊重することを好みました。ペルシア帝国は賛辞を集め、それを使用して重要な地点に恒久的な駐屯地を維持し、道路を建設し、地下水路を建設しました。常備軍の補足として先住民を徴兵することにより、ペルシアの支配は 5 世紀初頭までに約 230 万人の潜在的な人的資源を持っていました。





## 文明ボーナス

### 2-5 偉大な軍事司令官が兵士を率いる

この時代の文明は、戦闘に負けるまで攻撃の結果に+1を加えます。

### 6 革新的な戦術が使用された

文明は軍事力を獲得します。既に戦術を持っている場合 2-5 を得ます。

### 7 常備軍が設立された

文明には 1 つの軍隊を追加します。

### 8 貿易が盛ん

文明は商取引を獲得します。すでに商取引持っている場合 7 を得ます。

### 9 天文学

文明は操船を得ます。すでに操船を持っている場合、8 を得ます。

### 10 地形戦術

ある特定のタイプの地形の防御側の地形ボーナスを無視します。

### 11-12 新しい武器

攻撃側は戦闘で 3 つのサイコロを振ります。ペルシア人はこのロールを 7 として扱います。

## SUMERIA TO PERSIA - CITY ARRIVAL

Epoch	Region	Area	City
Epoch I Early Bronze Age	ANATOLIA	Kizzuwatna	Aleppo
	EGYPT	Lower Egypt	Memphis
		Thebaid	Thebes
		Eshunna	Assur
	MESOPOTAMIA	Uruk	Nippur
		Kish	Sippar
		Khuzi	Susa
RETJENU	Orontashiua	Byblos	
Epoch II Middle Bronze Age	AEGEAN ISLANDS	East Crete	Knossos
	ANATOLIA	Cappadocia	Hattusa
	MESOPOTAMIA	Kish	Babylon
	RETJENU	Ugarit	Qadesh
		Phoenicia	Tyre
Epoch III Late Bronze Age	ANATOLIA	Wilusha	Troy
	EGYPT	Zoan	Tanis
	GREECE	Hellas	Athens
	MESOPOTAMIA	Mittani	Harran
		Eshunna	Nineveh
	RETJENU	Cyprus	Salamis
Epoch IV Dark Age	ANATOLIA	Lydia	Sardis
Epoch V Iron Age	ANATOLIA	Lucca	Halicarnassus
	EGYPT	Nile Delta	Sais
	RETJENU	Canaan	Jerusalem
Epoch VI Rise of the Achaemenid Empire	GREECE	Macedonia	Pella
	IRAN	Mycenae	Sparta
		Elam	Persepolis

## SUMERIA TO PERSIA - SEQUENCE OF PLAY

- 勝利ポイントが最も低いプレイヤーは、文明カードを引き、それを保持するか、他のプレイヤーに渡すことができます（1 ターン目は、文明カードはプレイヤーによってランダムに引かれます）。勝利ポイントの合計が 2 番目に低いプレイヤーがカードを引き、すべてのプレイヤーがカードを手に入れるまで上記のプロセスを繰り返します。
- 時代 II-VI の新しい都市をマップに配置します。
- 戦略フェイズ
  - プレイヤーの順序は、現在の時代に属する文明の到達に基づいています。
  - プレイヤーは、自分が支配する文明ごとに、最も古いものから新しいものへと文明ラウンドを実行します。
  - 現在の時代に属する文明は、文明ボーナスを受け取ります。
  - 軍隊ブールは、その文明カードまたはその支配エリアに基づいて構築します。現在の時代の文明は自動的に開始位置を占めます。
  - プレイヤーは隣接するエリアに拡大します。それらが敵対する文明（プレイヤーが支配する他の文明を含む）に占領されている場合、戦いを繰り広げます。また、要件を満たしている場合、不思議を作成している場合、または芸術、科学、政府を進歩させている場合は、植民地化することもできます。
  - エリアと領域を支配するための勝利ポイントは、プレイヤーの最後の戦略フェイズの文明ラウンドの後に獲得されます。
- 時代の終わりのイベントは文明ごとにロールします。時代 III の終わりには、青銅器時代の崩壊もロールします。

Copyright © 2020 Compass Games, LLC.



## 文明一覧表

Civilization	Start	Armies	Bonus	Special
1-1 Sumer(シュメール)	Sumer	9		
1-2 Elam(エラム)	Elam	5	Ur	
1-3 Old Kingdom of Egypt(エジプト古王国)	Zoan	5		▲
1-4 Akkadian Empire(アッカド帝国)	Malgium	12		
1-5 Gutí(グティ)	South Zagros	7	Ur	🐛
1-6 Amorites(アモリ人)	Arabia	8	Ur	
2-1 Minoans(ミノア文明)	East Crete	3		🚢
2-2 Middle Kingdom of Egypt(エジプト中王国)	Zoan	4		
2-3 Babylon(バビロン)	Kish	8		
2-4 Phoenicia(フェニキア)	Phoenicia	6		🚢 ●
2-5 Hittites(ヒッタイト)	Cappadocia	13	Kish	
2-6 Kassites(カッシート人)	South Zagros	9	Uruk	🐛
3-1 Hyksos(ヒクソス)	Sinai	6	Lower Egypt	
3-2 New Kingdom of Egypt(エジプト新王国)	Thebaid	10		🐛
3-3 Mitanni(ミタンニ)	Mitanni	9		●
3-4 Troy/Arzawa(トロイ/アルザワ)	Wilusha/Arzawa	3/3		
3-5 Mycenae(ミケーネ)	Mycenae	9	Wilusha, E Crete	🚢 🐛
3-6 Middle Assyria(中期アッシリア)	Eshunna	5		●
4-1 Sea People(海の民)	Phoenicia	8		🚢 🐛 <del>🏰</del>
4-2 Phrygia(フリュギア)	Lydia	6	West Taurus	
4-3 Lydia(リディア)	Arzawa	8		▲ ●
4-4 Dorians(ドーリア人)	Macedonia	6	Mycenae	🚢 🐛
4-5 Arameans(アラム人)	Arabia	7		
4-6 Philistia(ペリシテ人)	Canaan	3		🐛 ●
5-1 Hebrews(ヘブライ人)	Sinai	3	Canaan, Phoenicia	
5-2 Chaldea(カルデア)	Kaldu	7		●
5-3 Urartu(ウラルトゥ)	Urartu	5		
5-4 Neo Assyria(新アッシリア)	Eshunna	14		▲ 🐛 <del>VI</del>
5-5 Kush(クシュ)	Nubia	8		
5-6 Kꜣꜣimmericia(キンメリア)	Gasga	9		
6-1 Archaic Greeks(アルカイック期のギリシャ人)	Hellas	14		🚢 🐛
6-2 Sargonid Assyria(サルゴン王朝アッシリア)	* Special	24		🐛
6-3 Medes(メディア)	Media	12		🐛
6-4 Neo Babylonia(新バビロニア)	Kish	22		● ▲
6-5 Scythia(スキタイ)	Colchis	8		🐛
6-6 Persia(ペルシア)	Elam	48		🐛

\* 時代Vの新アッシリアから拡大し、新アッシリアを攻撃できません



WONDER



MILITARY



SEAFARING



COMMERCE



NO CITY BONUS



DOES NOT EXPAND IN EPOCH VI

## 時代の終了イベント

アケメネス朝を除くすべての時代の終わりに、文明ごとに 1 つのダイスをロールします。6 の結果で再びロールされ、以下の表を参照してください。

### 1 内戦

隣接する 3 つのエリアに軍隊を配置します。その軍隊は、VP が最も少ないプレイヤーのものを使います。同点の場合、ロールが最も少ないプレイヤーが、誰が軍を配置するかを決定します。軍隊はすべての地形を無視して攻撃します。成功した場合、その軍はそのエリアに配置されます。このように配置された軍隊は決して拡大しません。

### 2 ペスト

3 つの領域のそれぞれにサイコロを振ります。4~6 のロールで、そこにいる軍隊が除去されます。

### 3 飢饉

3 つの領域のそれぞれにサイコロを振ります。5~6 のロールで、そこにいる軍隊が除去されます。

### 4 災害

プレイヤーが不思議を支配すると、その不思議はそこにある軍隊や都市とともに破壊されます。そうでなければ、プレイヤーは自らが支配する 1 つのエリアのすべての軍隊を破壊しなければなりません。

### 5-6 野蛮人の襲撃

最後の場所のプレイヤーは、海域、山地、または砂漠のスペースに隣接する 5 つのエリアに軍隊を配置します。同点の場合、勝利ポイントが最も少ないプレイヤーがロールして、誰が軍を配置するかを決定します。軍隊はすべての地形を無視して攻撃します。成功した場合、その軍はそのエリアに配置されます。このように配置された軍隊は決して拡大しません。野蛮人の出現地が占領されている場合、そのスペースを攻撃する必要があります。

## Credits

Game Design: Sean Chick, Daniel Chick

Art Design: Bill Morgal, Shane Hebert

Rules Assistance: Robert Bartelli

Play Testing: Jesse Blazek, Daniel Chick, Katie Conner, Nick Doremus, Andrew Simoneaux, Lance Wattigney

Special Thanks: Derek Green, Michael Kraemer, William Sario, Daniel Berger, Garry Stevens, Charles Vasey

This game is dedicated to Brett Guidry. Unfortunately Brett, this game does not cost \$15 American dollars.

Box Cover Art: Alexander the Great in the battle against the Persians at the Granicus

Sumer to Persia Rule Book Cover Art: Triumphant Achilles, by Franz von Matsch

A very special thanks to Richard Jennings for his insight and assistance.



### 文明ボーナス

#### 2-5 偉大な軍事司令官が兵士を率いる

この時代の文明は、戦闘に負けるまで攻撃の結果に+1を加えます。

#### 6 革新的な戦術が使用された

文明は軍事力を獲得します。既に戦術を持っている場合 2-5 を得ます。

#### 7 常備軍が設立された

文明には 1 つの軍隊を追加します。

#### 8 貿易が盛ん

文明は商取引を獲得します。すでに商取引持っている場合 7 を得ます。

#### 9 天文学

文明は操船を得ます。すでに操船を持っている場合、8 を得ます。

#### 10 地形戦術

ある特定のタイプの地形の防御側の地形ボーナスを無視します。

#### 11-12 新しい武器

攻撃側は戦闘で 3 つのサイコロを振ります。ペルシア人はこのロールを 7 として扱います。

### 時代の終了イベント

アケメネス朝を除くすべての時代の終わりに、文明ごとに 1 つのダイスをロールします。6 の結果で再びロールされ、以下の表を参照してください。

#### 1 内戦

隣接する 3 つのエリアに軍隊を配置します。その軍隊は、VP が最も少ないプレイヤーのものを 사용합니다。同点の場合、ロールが最も少ないプレイヤーが、誰が軍を配置するかを決定します。軍隊はすべての地形を無視して攻撃します。成功した場合、その軍はそのエリアに配置されます。このように配置された軍隊は決して拡大しません。

#### 2 ペスト

3 つの領域のそれぞれにサイコロを振ります。4~6 のロールで、そこにいる軍隊が除去されます。

#### 3 飢饉

3 つの領域のそれぞれにサイコロを振ります。5~6 のロールで、そこにいる軍隊が除去されます。

#### 4 災害

プレイヤーが不思議を支配すると、その不思議はそこにある軍隊や都市とともに破壊されます。そうでなければ、プレイヤーは自らが支配する 1 つのエリアのすべての軍隊を破壊しなければなりません。

#### 5-6 野蛮人の襲撃

最後の場所のプレイヤーは、海域、山地、または砂漠のスペースに隣接する 5 つのエリアに軍隊を配置します。同点の場合、勝利ポイントが最も少ないプレイヤーがロールして、誰が軍を配置するかを決定します。軍隊はすべての地形を無視して攻撃します。成功した場合、その軍はそのエリアに配置されます。このように配置された軍隊は決して拡大しません。野蛮人の出現地が占領されている場合、そのスペースを攻撃する必要があります。

### 青銅器時代の崩壊

後期青銅器時代（時代Ⅲ）の終わりに、各プレイヤーのイベントロールに加えて、飢饉がマップ上のすべてのエリアで発生します。飢饉ロールが成功した都市がある場合、その都市はゲームから除去されます。

## 非戦闘による拡大

- ・プレイヤーは、エリアに軍隊を配置する代わりに、軍隊を除去して勝利ポイントを獲得することができます。文明がエーゲ海、イオニア海、エジプト海、またはフェニキア海にエリアを持っていて、操船を持っている場合、西地中海に植民地化するために軍隊を送ります。植民地化は 4~6 のロールで成功し、プレイヤーは 3VP を獲得します。
- ・不思議を作成するために、軍隊をプールから除去することができます。都市のあるエリアを指定します。4~6 のロールで、不思議はそのエリアに置かれ、プレイヤーは 2VP を獲得します。この試みは、1 ターンに 1 回のみ許可されます。
- ・プレイヤーは、プールから軍隊を取り除き、サイコロを振って、芸術、科学、または政府を進歩させようとするできます。5~6 で成功し、4VP を獲得します。この試みは、1 ターンに 1 回のみ許可されます。

## Terrain

特定のエリアには、スタックと戦闘に影響を与える地形があります

Terrain	Stacking	Combat Modifiers
Plains	3 Armies	None
Rough	2 Armies	Defender wins ties.
Mountain	1 Army	Defender rolls 2 dice.
Desert	1 Army	* Special

\*攻撃側が 1~3 をロールした場合、攻撃側は除去されます。彼らはまだ戦闘に勝つことができます。砂漠が空いている場合、そのスペースに入る軍は 1~2 のロールで除去されます。

## 勝利ポイントのスコアリング

プレイヤーが獲得した勝利ポイント (VP) を、すでにゲームトラックにあるポイントに追加します。

### 拡大 VP : (すぐに 1 回だけスコアを付ける)

- ・芸術、科学、または政府を進歩させるたびに 4VP
- ・植民地化に成功するたびに 3VP
- ・不思議を作成するたびに 2VP

### エリア支配\*による VP: (プレイヤーの最後の文明ラウンド後にスコア)

- ・プレイヤーが支配する 2 エリア (切り捨て) ごとに 1VP
- ・文明ボーナスエリアごとに 1VP
- ・すべての都市に 1VP
- ・すべての不思議に 2VP

### 領域支配\*による VP: (プレイヤーの最後の文明ラウンド後にスコア)

各領域は、プレゼンス (P)、統制 (C)、支配 (D) の勝利ポイントを付与します。

- ・プレゼンスは単に領域内の 1 エリアを支配している
- ・統制は、領域内の少なくとも 2 エリアを支配し、他の誰よりも多くのエリアを持っている
- ・支配は領域内のすべてのエリアを支配している

\*支配とは、プレイヤーがそのエリアに軍を持っていることを意味します

	P	C	D
Aegean Islands	1	2	3
Anatolia	1	5	9
Arabian Desert	-	-	1
Caucasus	1	3	5
Egypt	1	2	4
Greece	1	4	7
Iran	1	3	5
Mesopotamia	1	3	9
Retjenu	1	3	6