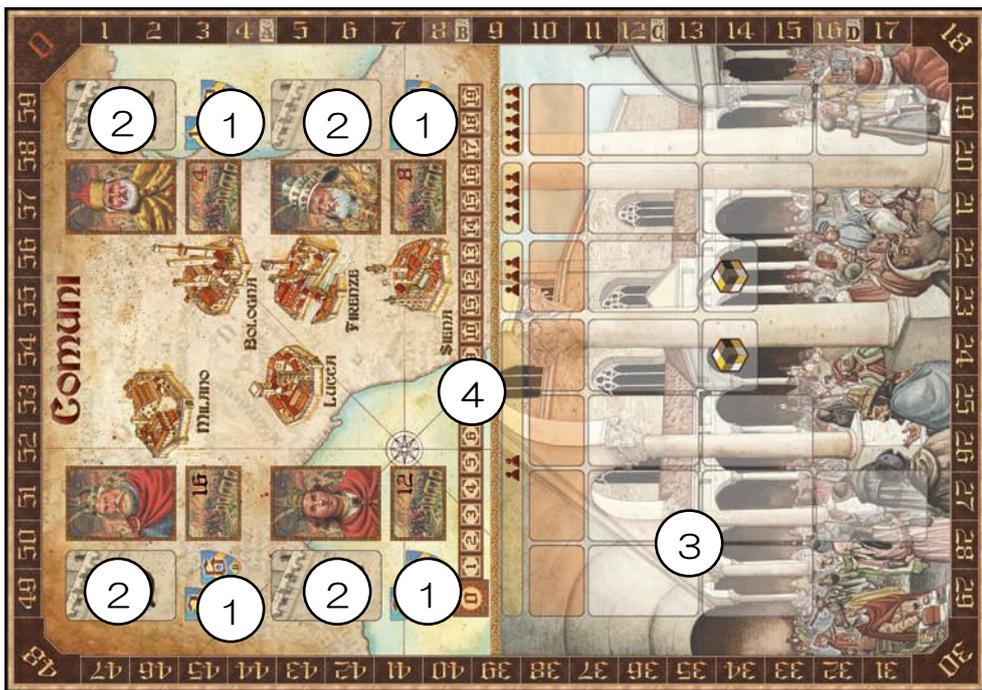


コムニ

ゲームの用具

- ・ ゲームボード：1
- ・ 公使コマ：15個（5色各3個）
- ・ 得点コマ：5個（5色各1個）
- ・ 資源コマ：210個（巡礼者(茶色)50個 軍隊(黒)60個 金(黄色)50個 職人(白)50個）
- ・ 侵略マーカー：1個
- ・ アクティブプレイヤーマーカー：1個
- ・ プロジェクトカード：88枚
- ・ 活動カード：20枚（各プレイヤー4枚）
- ・ 壁カード：11枚
- ・ ギルドマスターカード：4枚
- ・ 名誉カウンター：8枚
- ・ 略奪マーカー：50枚
- ・ 都市の旗印：5枚（各色1枚）

ゲームの準備



- ・ ゲームボードをテーブル中央に置きます。
- ・ 名誉カウンターを侵略エリアの対応する場所に置きます①。
- ・ プレイ人数に応じてプロジェクトカードを取り除きます。どれを取り除くかはカードにアイコンで示されています。
- ・ 残ったプロジェクトカードを裏のアルファベットごとに分け、それぞれよく混ぜます。ABCDの4つの山札をそれぞれボードの対応する場所に置きます②。
- ・ Aの山札からカードを引き、ボード上のプロジェクトカードの列に表向きに置きます③。
- ・ プレイ人数によって使用するスペースが異なることに注意して下さい。プレイ人数よりも多いアイコンで示

されたスペースは使用しません。

- ・ 侵略トラックに侵略マーカ―を置きます④。侵略マーカ―の初期位置は A の山札に残ったカードの枚数に等しいところです。
- ・ ボードの隣に資源コマ、壁カード、略奪マーカ―、ギルドマスターカードを置き、全体のストックとします。
- ・ 各プレイヤーが担当するコミュニティを無作為に決めます。担当するコミュニティによって初期資源が異なり、ともに、1 から 5 の番号が割り当てられています。この数字が小さい順で時計回りになるように座ります。
- ・ 担当するコミュニティのプレイヤースクリーンを受け取ります。以下に示す資源を受け取り、スクリーンの後ろに隠して持ちます。

コミュニティ	金	軍隊	巡礼者	職人
1 ルッカ	2	1	3	1
2 フィレンツェ	2	1	1	3
3 シエナ	2	3	1	1
4 ボローニャ	3	2	1	1
5 ミラノ	2	1	2	2

- ・ 自分の色の公使コマ 3 個と都市を示す旗印を受け取ります。
- ・ 自分の得点コマを得点トラックの 0 のスペースに置きます。
- ・ 活動カード 4 種類を 1 枚ずつ受け取ります。灰色の面を上にして、スクリーンの前に出しておきます。
- ・ 最も低い数字のプレイヤーはアクティブプレイヤーマーカ―を受け取ります。

ゲームの目的

公使を派遣してプロジェクトを獲得し、自分のコミュニティに建設します。建物は様々な利益をもたらし、防壁は侵略に対する防御力になります。4 回の侵略の後にゲームは終了します。終了時に最も得点が高いプレイヤーが勝利します。

建物と資源

プレイヤーは様々な建物を作り、コミュニティの生産力を上げます。また建物は勝利点にもなります。建物には 4 つの種類があります。経済、軍事、文化、宗教です。

各建物にはその規模と重要性を表すレベルが設定されています。レベルが高い建物は生産性が高く、勝利点も高いです。建物のレベルはその建物を構成するカードの枚数に等しく、建物のレベルの分だけ収入が得られます。建物はその種類に対応する資源を生み出します。資源は様々な目的に使用できます。建物の種類と効果は以下の表を参照して下さい。

アイコン	建物	収入	効果 1	効果 2	効果 3
	経済	金	プロジェクトの入札に使える	いつでも 1 軍隊の代わりに 2 金を使える	
	軍事	軍隊	侵略時、防衛軍に派遣できる	侵略時、防壁に配置して防衛できる	
	文化	職人	建築フェイズ中、通常に加えて追加の建築アクションができる	プロジェクトカードのレーティングを上げ、より大きな建物が作れるようになる	
	宗教	巡礼者	プロジェクトの競りに負けたときに公使を移動できる	2 個でオールマイティとして使える	略奪マーカ―を取り除く。1 個で 1 点、3 個で 2 点

使った資源は全体のストックに戻ります。

ターンの進行

もっとも数字の低いコミュンを担当しているプレイヤーからターンを行います。プレイヤーがターンを終えたら左隣のプレイヤーがターンを行い、時計回りで順番に行います。

1 ターンは6つのフェイズからなり、以下の行動を行います。

- 1 プロジェクト
- 2 プロジェクトカードの補充
- 3 侵略の確認
- 4 建築
- 5 ギルドマスターの獲得
- 6 略奪トークンの除去

第1フェイズ プロジェクト

以下の3つのアクションからいずれかを選び、実行します。

- 1:入札する
- 2:プロジェクトを獲得する
- 3:収入を得る

1:入札する

プロジェクトの列にあるカードを獲得するためには、まずはそれに入札する必要があり、獲得は以降のターンに行います。

入札は自分の公使をプロジェクトの列に置くことで行います。入札できるのは1ターンの1度だけで、各プロジェクトの列には1個の公使しか置けません。入札を選んだ場合、自分の公使を入札したいプロジェクトの列に置き、その横に望む数の金を置きます。入札したい列に他の公使が置かれていた場合、それを上回る金の数で入札する必要があります。

注意：

- ・ 金を置かずに0で入札してもかまいません。
- ・ 金1個の代わりに巡礼者2個を使うことができます。
- ・ 他の公使がある列に入札する場合、すでに置かれている額を上回ることができなければ入札はできません。その列に公使が置かれていない場合、このフェイズは終了します。すでに公使が置かれていた場合、元々置いていたプレイヤーは以下のどちらかを選びます。
- ・ 自分が置いた公使と金を手元に戻す。
- ・ または巡礼者を1個支払い、自分の公使を他の列に移動する。このとき一緒に置いていた金も移動させる必要があり、その額は変更できません。移動先の列に公使がない場合はそのまま移動させ、フェイズは終了となります。移動先に公使が置かれていた場合、そこの入札額が自分の額より低くなくてはなりません。これによってさらなる「押し出し」が発生した場合、押し出されたプレイヤーは公使を手元に戻すか移動させるかを選びます（もちろん移動には巡礼者1個が必要です）。

重要: 自分の公使が全てボード上に置かれている場合は入札はできず、2のプロジェクトの獲得しか選べません。

2:プロジェクトを獲得する

このアクションを選んだ場合、自分が公使を置いている全ての列の全てのカードを獲得します。自分が欲しい一部のカードのみを獲得することはできません。自分の公使を手元に戻し、入札していた金を全体のストックに戻します。ここで獲得したプロジェクトカードは、建築フェイズで使用できます。

列にはキューブのアイコンが描かれているものがあります。この列を獲得したとき、全体のストックから好きな資源を1個受け取ります。

山札からカードをめくり、空いたマスに補充します（詳細は第2フェイズ「プロジェクトカードの補充」を参照してください）。山札のカードがなくなったら侵略が発生します（詳細は第3フェイズ「侵略の確認」を参照してください）

3:収入を得る

このアクションで資源を得ることができます。得ることのできる資源は以下の収入を合わせた分です。

- ・ コミューンごとに定められた基本収入
- ・ 建物からの収入
- ・ ギルドマスターカードからの収入

コミュニティごとに定められた基本収入

このアクションを選ぶごとに基本収入が得られます。収入の種類はコミュニティごとに異なります。収入の種類は各コミュニティのスクリーンにも描いてありますが、以下に示します。

コミュニティ	基本収入
1 ルッカ	巡礼者 1 好きな資源 1
2 フィレンツェ	職人 1 好きな資源 1
3 シエナ	軍隊 1 好きな資源 1
4 ボローニャ	金 1 好きな資源 1
5 ミラノ	好きな資源 2

建物からの収入

どの種類の建物が収入をもたらすかは活動カードによって示されます。活動カードが表向き（色付きの面）の種類の建物が収入をもたらします。

- ・ 活動カードが表向きの種類の建物は資源を生み出します。
- ・ 同じ種類の建物が複数ある場合、もっともレベルが高い建物が収入をもたらします。（すなわち、軍事の建物が2つあってそれぞれのレベルが2と4だった場合、レベル4の建物のみが収入をもたらします）
- ・ 同じ種類の建物が複数あり、どちらも同じレベルだった場合は片方から収入を得ます。
- ・ 建物のレベルと同じ数だけ収入を得ます。

収入を得た後対応する活動カードを裏返して灰色の面を表示します。その種類の建物から再び収入を得るためには活動カードを表にする必要があります（詳細は第4フェイズ「建築」を参照してください）。

ギルドマスターカードからの収入

ギルドマスターカードを持っている場合、ボーナスの収入があります。ギルドマスターに対応する種類の資源を1個得ます。

重要：全体のストックに十分な数の資源が無い場合、足りない分は獲得できません。

第2フェイズ プロジェクトカードの補充

第1フェイズでプロジェクトを獲得した場合、空いたマスにプロジェクトカードを補充します。山札からプロジェクトカードをめくり、空いているマス全てに置いてゆきます。補充したカードの枚数と同じ数だけ侵略マーカーを下に動かします。

今の山札の最後のカードを引いたとき、(つまり侵略マーカーが0に来たとき)このターン侵略が発生します。山札の最後まで引いても空いているマスがある場合、侵略を処理した後に次の山札からカードを補充してください。山札はA、B、C、Dの順番で使います。

侵略トラック

侵略トラックは山札に残っているカードの枚数を表示するために使います。これを確認することで、いつ頃侵略が発生するかの目安が分かります。山札からプロジェクトカードを補充するとき補充した枚数と同じだけマーカーを下げます。

山を使い切って次の山札が使われたら侵略マーカーを動かして新しい山札の残りの枚数を表示します。

第3フェイズ 侵略の確認

第2フェイズで山札の最後のカードを引いたとき、侵略が発生します。

その際はターンの進行を中断して直ちに侵略の処理を行います(詳細は「侵略」を参照してください)。侵略が終わってから第4フェイズへ移行します。

第4フェイズ 建築

獲得したプロジェクトカードを使って建物の建築や拡張、防壁の建築を行うことができます。

プロジェクトカード

プロジェクトカードは自分のコミュニオンを発展させるために使います。プロジェクトカードには2つの種類があります。ほとんどのカードはいずれかの種類の建物を表します(たとえば黄色のプロジェクトカードは経済の建物を表します)。このカードは対応する種類の建物を建てたり拡張したりする事ができます。いくつかの建物はワイルドです。これらのカードはどの種類でも建築や拡張ができます。ワイルドのカードは濃い赤色をしており、右上のアイコンもワイルドであることを表しています。また種類を問わずプロジェクトカードは防壁の建築にも使います。

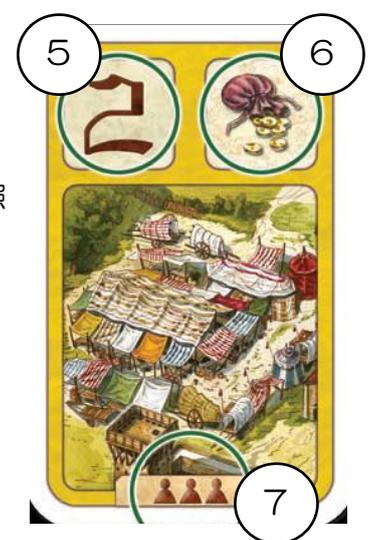
アイコン	建物	
	経済	いずれも防壁の建築 に使用できる
	軍事	
	文化	
	宗教	
	ワイルド (どの建物にも対応する)	

各プロジェクトカードは以下のことを示しています

プロジェクトのレーティング⑤

建物の種類を表す色とシンボル⑥

プレイ人数によって抜くかどうかを表すアイコン⑦（「ゲームの準備」の項を参照してください）



建築アクション

建築フェイズには通常 1 回の建築アクションを行えます。建築アクションでは以下の行動を行えます。

建物を 1 レベル拡張するか新たに建築する

そして/または

防壁を 1 レベル拡張する

行動は両方を行う必要はありません。どちらか一方を行ってもいいですし、何も行わなくても構いません。

建築や拡張には資源を必要としません。ただプロジェクトカードを出すだけで良いのです。

1 ターンに何度も拡張や建築を行いたい場合、職人コマ 1 個を使って建築アクション 1 回を追加できます。

1 ターンに追加できる建築アクションの回数に制限はありません。職人コマがある限り追加のアクションが行えます。

新たな建物を建築する

プロジェクトカードを出すことで新たな建物を建築することができます。この時出すプロジェクトカードのレーティングは問いません。

プロジェクトカードの色とシンボルがその建物の種類を表し、その建物から得られる資源を表します。

建物を新たに建築する場合、スクリーンの前にカードを出すだけです。新たな建物のレベルは 1 です。

建物に重ねられたカードの枚数がその建物のレベルを表します。

建物の拡張

建物にプロジェクトカードを加えることで拡張し、レベルを上げることができます。

拡張をする時、建物に加えるカードは同じ種類（またはワイルド）でなければなりません。

加えるカードのレーティングは拡張後の建物のレベル以上でなければなりません。（拡張の例を参照してください）

カードを加える場合は下のカードと少しずらして置き、下のカードが見えるようにしてください。

建築と拡張のルール

拡張するカードのレーティングが足りない場合は職人を使って補うことができます。

職人コマ 1 個でプロジェクトカードのレーティングを 1 上げることができます。

カードが一度建物に加わったら、そのカードのレーティングは意味を持ちません。プレイヤーが参照するのはその建物のレベルだけです。

建物のレベルは、カードのレーティングではなく重なっているカードの枚数で決まります（つまり 3 枚カードが重なっている建物はレベル 3 となります）

建物の数には限りはありませんが、各建物のレベルは 4 が最大です。

建物を建築・拡張するたび、建物のレベルと等しい勝利点を獲得します。すなわち、新たな建物を建築した時は 1 点、建物をレベル 2 に拡張した時は 2 点（この建物からは累計 3 点得ていることとなります）を獲得します。

ワイルドカードを使って新たな建物を作ることもできますが、建築時にどの種類か決めなければなりません。

建築や拡張を行ったら対応する活動カードを表向きにします。これによりこの種類の建物から収入が得られるようになります。

フェイズの終了時に手札の枚数を確認します。3 枚以上ある場合、2 枚になるまで選んで捨てます。

一度出したカードは並べ替えたり組み替えたりしてはいけません。

拡張の例

D の例

この建物は 2 枚のカードからなっているため、レベル 2 です。この建物をレベル 3 に拡張するためには 3 以上のレーティングのカードを出す必要があります。

出したカードは同じ種類で、レーティングも 4（3 以上です）です。

したがってこの拡張は要件を満たしており、追加の資源は要りません。

E の例

出したカードは同じ種類です。しかしレーティングが 2 ですので、足りません。

このままでは職人を使わない限りこのカードで拡張することはできません。

職人を 1 個使ってカードのレーティングを 1 上げることにしました。そうして拡張が要件を満たしていることとなり、拡張することができました。

注意：職人 1 個を使うとカードのレーティングを 1 上げられます。1 枚のカードに対して複数の職人を使うこともできます。



F の例

出したカードの種類は同じではありませんが、どの種類でも拡張できるワイルドカードでした。レーティングは3です。

この拡張は要件を満たしており、追加の資源は要りません。



活動カードと収入

建物は収入をもたらします。収入は第1フェイズで収入を得るアクションを選んだときに発生します。対応する活動カードが表向きの建物のみが収入をもたらします。収入を得たあと、活動カードを裏向きにします。裏向きになった活動カードが再び表向きになるまで、この種類の建物から収入を得られません。活動カードを表向きにするにはその種類の建物を建築するか拡張する必要があります。

収入をもたらすのは、その種類のもっとも高いレベルの建物のみです。建物のレベルと同じ数の収入を得ます。

防壁を拡張する

建築アクションで防壁を拡張できます。防壁の拡張には好きな種類のプロジェクトカードが使えます。防壁として出したプロジェクトカードは裏返して置きます。建物と同様に壁も拡張することができ、最大レベルは4です。各防壁のレベルには上限がありますが、建てる数に制限はありません。

防壁を拡張するときの制限は建物と同様です。そのため防壁を拡張するには十分なレーティングのプロジェクトカードを出さなければなりません。

- ・ プロジェクトカードの種類や組み合わせは問いません。
- ・ プロジェクトカードは出したあと裏向きに置きます。
- ・ 防壁をレベル4まで拡張したら直ちにボーナスの防壁カードを受け取り、自分の場に置きます。このカードはレベル1の防壁として扱います。この防壁カードは他の防壁と同じように拡張できます。
- ・ 防壁をレベル4に拡張する前に新しい防壁を建築してかまいません。
- ・ 防壁は勝利点をもたらしません。

侵略時に各防壁の各カードに軍隊を配置することができ、自分の街を守ることができます（詳細は「街の防衛」を参照してください）。防壁のレベルが高いほど防御力が上がります。

ヒント：高いレベルの防壁を作らないとゲームに勝つことは難しくなります。高いレベルの防壁があれば少ない軍隊で強力な防衛ができるようになります。

第5フェイズ ギルドマスターを獲得する

ゲームには4枚のギルドマスターカードが登場します。各マスターは建物の種類に対応しています。各種類の建物でポイントが最も高いプレイヤーは追加の収入を獲得します。

ゲームの開始時はギルドマスターカードは誰にも獲得されていません。

いずれかの種類のレベル2の建物を建築したプレイヤーは対応するギルドマスターカードを獲得し、目の前に置きます。これ以降、ギルドマスターカードはその種類の建物のレベルがもっとも高いプレイヤーが獲得します。他のプレイヤーからギルドマスターを獲得するためには、そのプレイヤーよりも多いポイントの建物を建てる必要があります（すなわち、最初に司令官を獲得したプレイヤーは軍事の建物を3勝利点分建てています。この司

令官を獲得するためには軍事の建物を4勝利点分以上建てる必要があります。

1人が複数のギルドマスターカードを獲得する事もあります。

ギルドマスターカードを持っているときに収入を得ることを選んだ場合、ボーナスの収入を得ることができます。各ギルドマスターがもたらすボーナスは以下の通りです。

アイコン	建物	ギルドマスター	収入
	経済	出納方	金
	軍事	司令官	軍隊
	文化	建築家	職人
	宗教	司教	巡礼者



出納方



司令官



建築家



司教

第6フェイズ 略奪トークンの除去

侵略の時に防御が十分でないとコミュニティが損害を受けます。この損害は略奪マークで表されます。ゲーム終了時に持っている略奪マーク1個につき勝利点が1点減らされます(「得点集計」を参照してください)。このフェイズでは巡礼者を使うことで略奪マークを取り除くことができます。巡礼者を1個消費して略奪マークを1個取り除くか、巡礼者を3個消費して略奪マークを2個取り除きます。消費した巡礼者と取り除いた略奪マークは全体のストックに戻します。

1ターンに消費できる巡礼者は3個までです。

ターンの終了

第6フェイズが終了したらそのプレイヤーのターンは終了します。アクティブプレイヤーマークを左隣に渡し、そのプレイヤーのターンを行います。

侵略

ゲームを通して 4 回の侵略が発生します。4 回目の侵略が発生したらゲームは終了します。侵略はプロジェクトカードの山札がなくなるたびに発生します。侵略の攻撃力は発生するたびに強くなります。

山札	侵略者	基本攻撃力
A	ヴェネツィア	4
B	フランス	8
C	法王	12
D	皇帝	16

侵略が起きた時、プレイヤーは 2 つの方法で防衛します。その方法は自分の防壁への軍隊の配置と防衛軍への軍隊の派遣です。

防衛軍

侵略者から防衛するために、プレイヤーは全体の防衛軍に軍隊を派遣することができます。防衛軍は全プレイヤーに対する攻撃力を軽減します。全員が出した軍隊の合計だけ攻撃力が軽減されます。もし自分が防衛軍に軍隊を派遣しなかったとしても、軽減される攻撃力は変わりません。防衛軍にもっとも軍隊を派遣したプレイヤーは名誉カウンターを獲得します（詳細は「侵略後の処理」の「名誉カウンター」を参照してください）。

街の防衛

防衛軍が侵略をすべて軽減するとは限りません。防壁に軍隊を配置することで街の防御力とし、自分のコミュニオンを直接守ることができます。防壁に配置した軍隊の防御力は防壁のレベルによって変わります。防壁を構成するカード 1 枚に対し軍隊 1 個を配置できます。防壁に配置された軍隊 1 個の防御力は、その軍隊が配置された防壁カードのレベルに 1 を加えた値です。

（すなわち、レベル 3 の防壁に 3 個の軍隊を配置した場合、防御力は $(3+1)+(2+1)+(1+1)$ の 9 点です）。

防壁カードの枚数より多くの軍隊を配置することもできます。その場合防壁に配置されなかった軍隊は 1 個あたり 1 点の防御力になります。

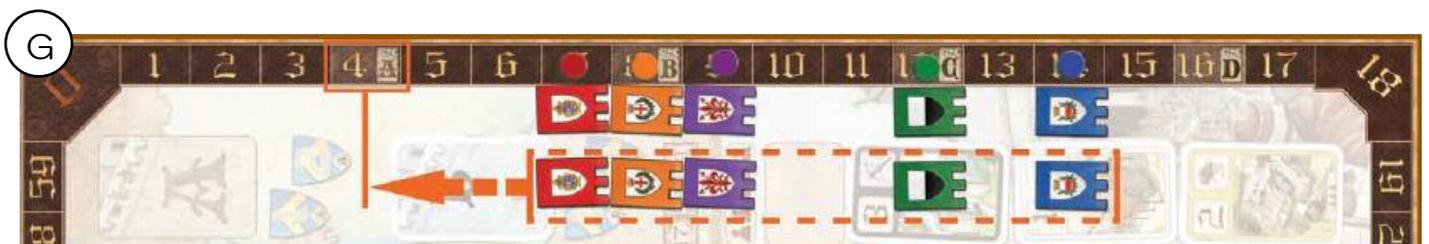
注意：防壁を構成されるカードそれぞれに 1 個ずつ軍隊が配置されます。レベル 3 の防壁には 3 個の軍隊を配置できますが、各カードに 1 個ずつ配置することになります。

軍隊が置かれていない防壁カードの防御力は 0 です。

侵略

コミュニオンに対する攻撃力はそれぞれ異なり、得点の高いコミュニオンほど侵略者の攻撃力は強くなります。侵略の処理は以下の手順で行います。

1. 得点トラックに置かれた得点マーカーの隣に、自分の都市の旗印を置きます (G)



2. 各都市に対する侵略の強さを判定します。もっとも得点の低いプレイヤーの旗印を動かし、得点トラックに示されている侵略の基本攻撃力のところまで下げます。(H)

他の旗印もこれと同じマス数だけ動かします。各都市の旗印が置かれている点数が、各都市に対する攻撃力です。もっとも得点が低いプレイヤーは基本攻撃力と同じ攻撃力となり(たとえばヴェネツィアなら4点)、その他の都市はさらに強い攻撃力となります。



3. 各プレイヤーは防衛軍に派遣する軍隊の数と自分の街の防衛に配置する軍隊の数を決定します。防衛軍に派遣する軍隊を右手に握り、街に配置する軍隊は左手に握ります。
4. 握った軍隊を全員同時に公開します。防衛軍に派遣された軍隊の数を確認します。この数だけ各プレイヤーへの攻撃が軽減されます。防衛軍の数だけ全員分の旗印を下げます。この時点で都市の旗印が置かれている点数が各都市に襲いかかる攻撃力です。
5. 街の防御力と各都市への攻撃力を比べます。防御力が攻撃力以上ならばダメージを受けません。防御力が攻撃力を下回った場合、略奪マーカーを受け取ります(詳細は「侵略後の処理」の「略奪マーカー」を参照してください)

注意：

- ・ 街を防衛するためには防衛軍と街の防衛が攻撃力以上でなければなりません
- ・ 軍隊 1 個の代わりに金 2 個または巡礼者 2 個を使えます。その場合、あらかじめ金や巡礼者から軍隊に交換しておく必要はありません。
- ・ 持っているすべての軍隊を使う必要はありません。防衛のために出した軍隊は侵略の後で全体のストックに戻ります。次の侵略に備え、軍隊を自分の手元に残すことができます。
- ・ アクティブプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーは街の防御力を 1 得ます。

侵略後の処理

各プレイヤーの攻撃・防御判定が終わったら侵略の結果を判定します。

略奪マーカー

防御力が攻撃力を下回った場合、防御力を上回った攻撃力の分だけの略奪マーカーを受け取ります。受け取った略奪マーカーは自分のターンの第 6 フェイズで取り除くことができます。ゲーム終了時に残った略奪マーカーは 1 点につき 1 勝利点を失います。

重要：略奪マーカーによる勝利点の減少はゲーム終了時に行います。受け取った時点では得点コマを動かしません。

名誉カウンター

侵略の終了後、防衛軍に貢献したプレイヤーには褒賞が与えられます。防衛軍に 1 個以上の軍隊を派遣し、今回の侵略では略奪を完全に免れたプレイヤーは名誉カウンターを受け取る権利を有します。

侵略ごとに 2 つの名誉カウンターがあり、2 つは異なる数字が書かれています。防衛軍に派遣した軍隊が最も多いプレイヤーが大きい方を獲得し、次に多いプレイヤーが小さい方を獲得します。

以下のことに注意してください。

- ・ 派遣した軍隊の数が同じ場合、その中で勝利点が低いプレイヤーが優先されます。
- ・ 勝利点も同じ場合、コミュニンの番号が低い方が優先されます。

- ・ 防衛軍に軍隊を派遣しなかったプレイヤーは名誉カウンターを獲得できません。
- ・ 防衛軍に軍隊を派遣したのが一人だけだった場合、大きい方のカウンターを獲得し、小さい方は破棄されます。
- ・ 誰も防衛軍に軍隊を派遣しなかった場合、名誉カウンターは2つとも破棄されます。
- ・ 全てのプレイヤーが略奪マーカを受け取った場合、名誉カウンターは2つとも破棄されます。

獲得した名誉カウンターはスクリーンの後ろに隠します。ゲーム終了時に名誉カウンターの数字だけ勝利点を獲得します。

重要：名誉カウンターによる勝利点の獲得はゲーム終了時に行います。受け取った時点では得点コマを動かしません。

侵略が終わり、略奪マーカと名誉カウンターを受け取ったら第3フェイズ終了です。アクティブプレイヤーは第4フェイズから通常のターンを再開します。(訳注：原文では「ターン終了」と書いてありますが、エラッタで修正されました)

最後の侵略

ゲームの最後は皇帝による侵略が行われます。Dの山札の最後のカードがめくられたあとで最後の侵略が行われますが、その時だけに適用されるルールがあります。

皇帝による侵略は直ちに処理しません。代わりに通常通りターンを終了させ、アクティブプレイヤーマーカを移動しません。これ以降、各プレイヤーは最後のターンを1回ずつ行います。順番にターンを行い、Dの山札の最後のカードをめくったプレイヤーが最後のターンを第6フェイズまで行います。全てのプレイヤーが最後のターンを行ったあと、皇帝による侵略が行われます。侵略の処理は他の3回と同じです。

皇帝による侵略が終わったのち、最後の得点集計を行います。ボードに残った入札は全体のストックに戻します。

得点集計

プレイヤーはスクリーンの後ろにある資源と名誉カウンターを公開します。ボーナスとペナルティを以下の通り加算します。

- ・ 持っているギルドマスターカード1枚につき3勝利点を獲得します
- ・ 種類ごとに資源の数を比べます。各種類で最も多く資源を持っているプレイヤーは2勝利点を獲得します。1人のプレイヤーが複数種類の資源で得点することもあります。トップタイの場合、それらのプレイヤーは1勝利点を獲得します。
- ・ 名誉カウンターの勝利点を獲得します。
- ・ 略奪マーカのぶん勝利点を失います。
- ・ 最後に、建物のボーナスを獲得します。自分が建てた各種類の建物のレベルを確認します。4種類の中で最もレベルの低い建物の得点を獲得します。たとえば経済の建物がレベル4、軍事がレベル3、宗教がレベル3、文化がレベル2だった場合、文化のレベル2ぶんの得点である3勝利点を獲得します(レベル1の部分で1点とレベル2の部分で2点)。建てていない種類の建物がある場合、このボーナスは得られません。

重要：最後の得点集計の時は巡礼者2個を他の資源の代わりに使ったり、金2個を軍隊の代わりに使うことはできません。

最も勝利点が多いプレイヤーが勝ちです。同点の場合は低い番号のコミューンを担当したプレイヤーが勝ちです。