

オンラインBAJプレイ用「ゼウス」簡易ルール

- ゲーム概要
 - 5枚の手札から開始
 - アクションは2択
 - ◆ 「建物建設」
 - ◆ 「神への捧げもの」
 - ゲーム終了条件は以下のどちらかが達成したら
 - ◆ 「全蛮族の村が攻撃され消滅したら」
 - ◆ 「全寺院が建設されたら」

- 建物カード
 - 6種類あり、それぞれに対応する木製コマがある
 - カード上の表記の意味は上から「種別」「コスト」「カード名」「効果（テキスト）」
「効果（アイコン）」
 - カードの種類
 - ◆ 「海の建造物」
 - ◆ 「科学建造物」
 - ◆ 「軍事建造物」
 - ◆ 「生産建造物」
 - ◆ 「文明建造物」
 - ◆ 「寺院」

- 大陸タイル
 - 1つのタイルには2つの海、1つの蛮族、4つの土地の区画が含まれている。
 - それぞれの土地区画には対応する産出資源がある
 - ◆ 畑→麦
 - ◆ 森→木材
 - ◆ 湿地→粘土
 - ◆ 山脈→石材

- セットアップ
 - プレイ人数によって大陸タイルの配置が違う。
 - 蛮族村同士は隣接させないタイル配置をする
 - 蛮族村はVPの価値があり、それはその区画に隣接する区画の数に等しい

- 共通サプライ：
 - 大陸タイルの数だけ寺院コマを用意。
 - 各資源コマは5つつをプレイヤー人数分用意
 - VP
 - 金コマ

- 個人ボード
 - 1枚を取り建物コマを対応する色の列に2コマずつ置き、残りは脇に置く
- 各プレイヤーは5金、4資源（各資源1つつ）、5VPを持つ
- 建物建設アクション
 - 「標準建設」と「寺院」の2種類がある
 - 標準建設（寺院以外建物を建設する場合）
 - ◆ カードに対応する建物コマが個人ボード上に最低1つはある。無い場合は建設できない。
 - ◆ 個人ボードの上部、色別のカード列の一番上に配置。全ての効果が見えるように配置する
 - ◆ カードに記載されているコスト（資源/お金）を支払う（コスト支払の際のみ、資源1つは4金で代替することができる）
 - ◆ 木製コマを個人ボードからゲームボードへ配置する。以下配置ルール：
 - ✓ 最初の建物はゲームボードの端の区画に建てなければならない。そこは可能な限り、他のプレイヤーの占有区域から少なくとも2マス以上離れていなければならない。
 - ✓ 次からの建物は自分の支配下の区域か、支配下に隣接する区域に建設する。支配下の区域に建物を置く場合に基本ルールに従わなければならない：1つの区域にある各建物は異なるタイプでなくてはならない。
 - ✓ 蛮族村には建設できない
 - ✓ 海の建造物は海に建設する。他の建造物は海には建設できない
 - ✓ 望むならVP3と引き換えにゲームボードの端の空白区域に建設できる。これは区域をブロックされた時などに飛び地に建設する際に活用できる
 - ◆ たった今カードを置いた列の全てのカードの効果の利益を得る。効果は列の下から上の順に適用する。効果はテキストとアイコンで表現されている
 - 「寺院」
 - ◆ 最初の寺院を建設した時、個人ボード右端のくぼみに配置する。
 - ◆ 2番目の寺院を建設するには個人ボードの各色のカードを1枚はプレイ済みでなければならない。3番目の寺院を建設したら各色のカードを2枚……以下同様
 - ◆ 建設コストを支払う。寺院はゲーム終了時にVPをもたらす
 - ◆ 共通サプライから寺院コマをとり、支配下の区域に置く（空白区域はだめ）。寺院は同じ区域に2つ以上は置けない。寺院はカード効果適応時には標準建物として数える。
- 蛮族村への攻撃
 - 蛮族村に隣接する区画全てがプレイヤー（1人以上でも）により占領され、最低1つの軍隊がいる場合に攻撃が発生する
 - 最大数の軍隊を持っているプレイヤーが攻撃する。

- 攻撃プレイヤーは蛮族村のV Pを獲得する。
- 攻撃後はカード効果において、この村はこれ以降蛮族村と扱わない。
- 軍隊所持数が同数の場合は、これら区域に一番多くの建造物を建てているプレイヤーがV Pを得る。
- それも同数の場合は分け合う（端数切り捨て）

■ 神への捧げもの

- 6つの神のうちの1人の神にカードを捨て札にして祈願する
 - ◆ 望む数だけカードを捨てる
 - ◆ 表向きに捨て、カードの束の一番上だけ見えるようにする
 - ◆ 捨て札の一番上のカードが今回祈願を選んだ神。このカードに関連した神の利益を得る。神の利益は個人ボード上に書いてある。効果の大きさは捨て札の枚数に影響する。加えて神は共通サプライから個人ボードへ木製コマを移すことを許可する
 - ◆ 手札が5枚になるまでドローする。ミネルバに祈願していた場合、ステップ③で捨てたカード1枚につき追加で1枚ドローする（11枚以上は手札にできない）

■ 神の効果

- ネプチューン（青）
 - ◆ 捨て札1枚につき2金を得て、プラス海の建造物コマを獲得
- セレス
 - ◆ 捨て札1枚につき任意の資源1つを得て、プラス生産建造物コマを獲得
- ミネルバ
 - ◆ 科学建造物コマを1つ得て、プラス捨て札1枚につき追加カード1枚を引く
- ベスタ
 - ◆ 捨て札1枚で1V P、2枚以上で2V P獲得し、プラス文明建造物コマを獲得
- マーズ
 - ◆ 捨て札1枚につき任意の建造物コマを獲得（軍隊コマである必要はない）
- ジュピター
 - ◆ 他の5神のうち1つの効果を選んで使えるワイルドカード。

■ ゲーム終了

- 以下の2つの状況の内どちらかが満たされたらゲーム終了
 - ◆ 全ての寺院が建設され共通サプライから無くなった
 - ◆ 全ての蛮族村が攻撃された
- そのラウンドを終了まで実行。結果全プレイヤーが同数のラウンドを実行する
- その後最終ラウンドを全員1アクションずつ実行する。
- 以下のV Pの合計を出す
 - ◆ ゲーム中に獲得したV P
 - ◆ 建設した寺院（最大12V P）

- ◆ 各資源とゴールドをそれぞれカウントし一番多く所持しているプレイヤーがそれぞれ 2 V P。同数の場合はそれぞれが 2 V P を得る