



STORY | ストーリー



SUMMARY | ゲーム概要

- ゲームは主に3つの仕掛けから構成され、多くの[影響力]を獲得することを目指します。
- 1つ目の仕掛けは、手元の学者駒を配置して様々なメインアクションを実行する学会ボードの「アクションスペース」。
メインアクションに加え、ボーナスアクションを実行できる「アクションスペース」の数は限られているため、
他プレイヤーとの読み合いが重要です。
- 2つ目の仕掛けは、ゲーム終了時に学者駒を配置しているマスごとに[影響力]を獲得できる管理ボードの「権威トラック」。
学者駒を「権威トラック」から手元に戻すことで、次ラウンドから手元の学者駒として「アクションスペース」に配置できるようになります。
しかし、手元に戻った学者駒を、再び「権威トラック」に配置する方法はないため、
ゲーム終了時に獲得できる[影響力]を優先するか、手元の学者駒を増やして戦略の幅を広げるか見極めが重要です。
- 3つ目の仕掛けは、学者駒を進めることで永続効果を得られる個人ボードの「遊学トラック」。
ただし「遊学トラック」には手元の学者駒を配置する必要があり、「アクションスペース」に配置できる学者駒が減ってしまいます。
しかも、「遊学トラック」に配置した学者駒を、再び手元に戻す方法はないため、
いつ手元の学者駒を「遊学トラック」に配置するか、タイミングと計画性が重要です。
- 全ての仕掛けに共通で必要となる学者駒を効率的に管理することが勝利に繋がります。

COMPONENTS | 内容物



ラウンドマーカー 1個



仮説マーカー 4色 各4個



影響力マーカー 4色 各1個



手番順マーカー 4色 各1個



貢献度マーカー 4色 各1個



学者駒 4色 各7個



秘書駒 4色 各1個



国家事業タイル 10枚



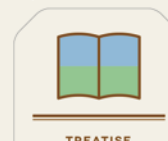
100影響力タイル 2枚



論文タイル 36枚



TREATISE
論文



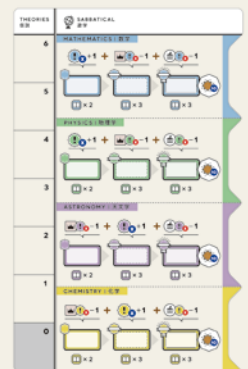
TREATISE
論文



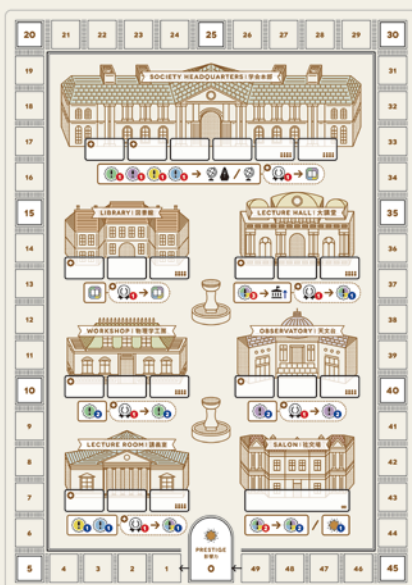
TREATISE
論文



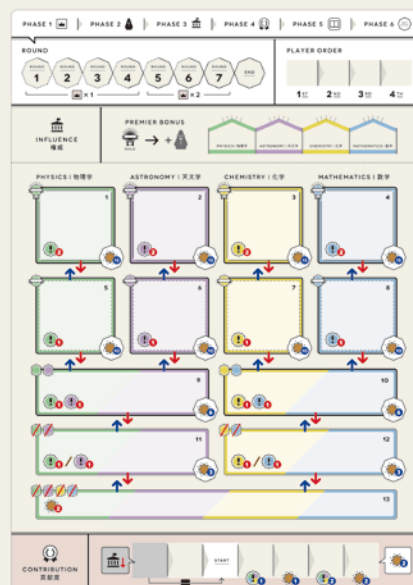
TREATISE
論文



個人ボード 4枚



学会ボード 1枚



管理ボード 1枚



説明書 1部(本紙)

ICON OVERVIEW | アイコンの説明



影響力



影響力(ゲーム終了時に獲得)



権威



貢献度



仮説(数学 / 物理学 / 天文学 / 化学 / 任意の学問)



論文タイトル(数学 / 物理学 / 天文学 / 化学 / 任意の学問)



紋章(数学 / 物理学 / 天文学 / 化学の各学問ごとに3種のランク)

左から右の順で、[紋章]のランクが上がります。

上位ランクの[紋章]は下位ランクの[紋章]の代わりに使用できます。

例  の[紋章]は、 の[紋章]としても使用できます。



紋章の未所持(数学 / 物理学 / 天文学 / 化学)



国家事業タイトル



学者駒



秘書駒



遊学



丸底フラスコ



三角フラスコ



獲得する



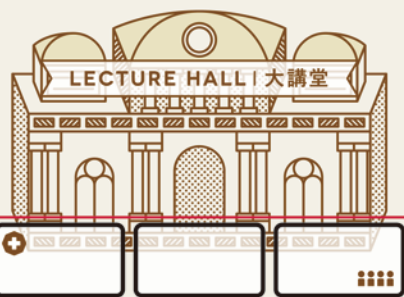
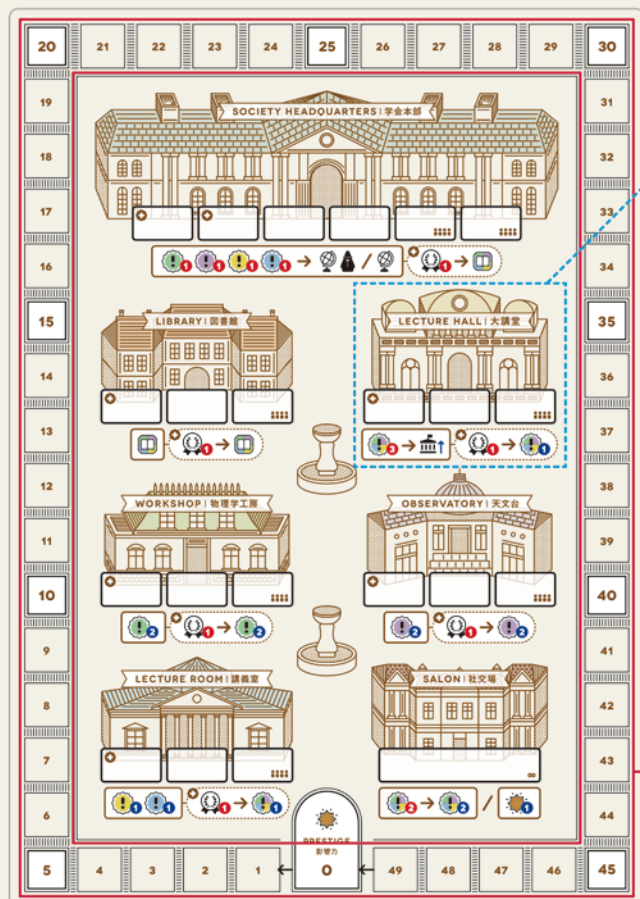
消費する



4人プレイ

COMPONENT OVERVIEW | 内容物の説明

学会ボード



メインアクション
の効果

ボーナスアクション
の効果

アクションスペース

学者駒または秘書駒を配置することでメインアクションを実行できます。



ボーナスアクションを実行できる
「アクションスペース」

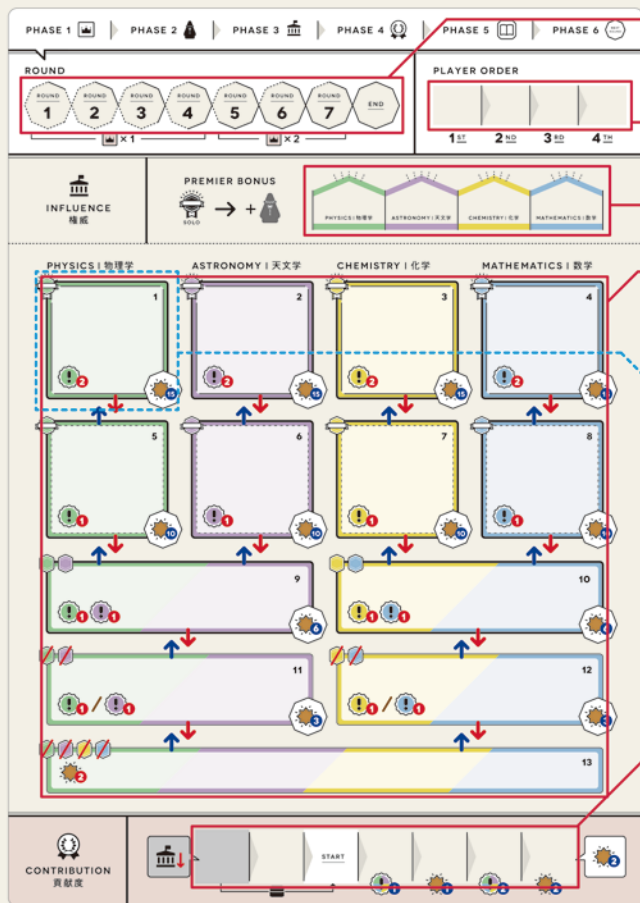


4人プレイ時のみ配置できる
「アクションスペース」

影響力トラック

[影響力]の獲得時に影響力マーカーを進めたり、消費時に戻したりすることで[影響力]の獲得数を管理します。ゲーム終了時に、最も[影響力]を獲得したプレイヤーが勝者です。

管理ボード



ラウンドトラック

ラウンドマーカーを移動することで、ラウンド数を管理します。
各マスの下に、そのラウンドで公開する国家事業タイルの枚数を記載しています。

手番順トラック

手番順マーカーを並べ替えることで、手番順を管理します。

秘書室 (物理学 / 天文学 / 化学 / 数学)

権威トラック (物理学 / 天文学 / 化学 / 数学)

学者駒を移動することで、各学問ごとの権威の高さを管理します。

処理順

紋章

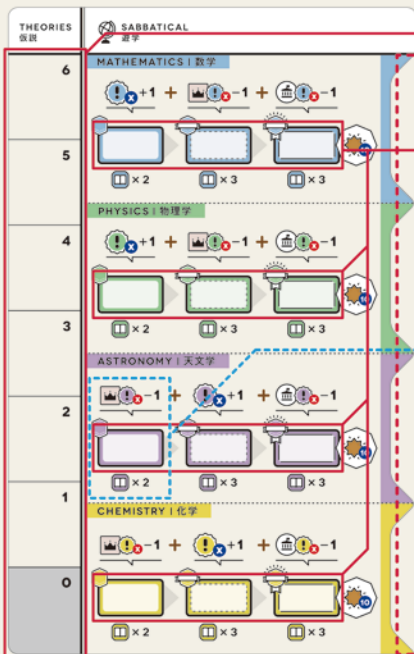
[紋章]の記載があるマスに学者駒を配置している場合、その[紋章]を所持していることになります。
[紋章]は「遊学トラック」(後述)に学者駒を配置、または進める時に必要です。
* [権威トラック]の学者駒が移動することで [紋章]のランクが下がる、または[紋章]を失う場合、既に「遊学トラック」に配置した学者駒に影響はありません。

ゲーム終了時に獲得する[影響力]
ゲーム終了時に学者駒を配置していると獲得できる[影響力]です。

貢献度トラック

[貢献度]の獲得時に貢献度マーカーを進めたり、消費時に戻したりすることで[貢献度]の高さを管理します。
貢献度マーカーをより右に進めるほど[貢献度]が高くなり、左に戻すほど[貢献度]が低くなります。
貢献度マーカーの移動先に他プレイヤーの貢献度マーカーが配置されている場合、一番上に重ねて配置します。

個人ボード



仮説トラック

[仮説]の獲得時に該当する学問の仮説マーカーを進めたり、消費時に戻したりすることで[仮説]の所持数を管理します。
各学問ごとの[仮説]の所持数の上限は6です。

遊学トラック (数学 / 物理学 / 天文学 / 化学)

学者駒を配置、または進めることで永続効果を得たり、「論文発表スペース」に配置できる論文タイルの枚数を増やすことができます。
* 秘書駒を配置することはできません。
* 既に学者駒を配置した「遊学トラック」に、新たな学者駒を配置することはできません。
* 学者駒を配置していない場合、「論文発表スペース」に配置できる論文タイルの枚数は0枚です。

永続効果

「遊学トラック」の左端のマスから、学者駒を進めたマスまでに記載の全ての永続効果が使用できます。

学者駒を配置、または進める時に所持している必要がある[紋章]

[権威トラック]の学者駒が移動することで [紋章]のランクが下がる、または[紋章]を失う場合、既に「遊学トラック」に配置した学者駒に影響はありません。

「論文発表スペース」に配置できる論文タイルの枚数

論文発表スペース (数学 / 物理学 / 天文学 / 化学)

獲得した論文タイルを配置するスペースです。
* 各学問の「論文発表スペース」に配置できる論文タイルの枚数は最大で3枚です。

論文タイル



ラウンドごとに実行できる効果

ゲーム終了時に獲得できる[影響力]

4人プレイのアイコン

国家事業タイル



達成に必要なコスト

達成時に獲得できる[貢献度]

SETTING UP | ゲームの準備

全体の準備

- 学会ボードと管理ボードを中央に置きます。
管理ボードの「ラウンドトラック」の「1」にラウンドマーカー、「秘書室」の各学問のマスに秘書駒を各1個配置します。

2人プレイの場合 秘書駒は管理ボードの「秘書室」の各学問のマスに配置せず、管理ボードの脇に置きます。

- 国家事業タイルを裏向きでシャッフルし、「国家事業タイルの山」として管理ボードの脇に置きます。
- 論文タイルを裏面の種類ごとに4つの山に分けてシャッフルし、「論文タイルの山」として管理ボードの脇に置きます。
各山から2枚ずつ論文タイルを公開し、各山の隣に置きます。

2-3人プレイの場合 4人プレイのアイコンが記載されている論文タイル4枚をゲームから取り除きます。

ATTENTION! ゲーム開始前に、全ての論文タイルの効果を全プレイヤーで確認することを推奨します。

プレイヤーの準備

- 各プレイヤーは担当色を決め、
学者駒7個、影響力マーカー1個、手番順マーカー1個、貢献度マーカー1個、仮説マーカー4色を各1個、個人ボード1枚を受け取ります。
- 学会ボードの「影響力トラック」の「0」に影響力マーカーを配置します。
* ゲーム中、「影響力トラック」を1周したら、影響力マーカーを裏返して「50」に到達したことを示します。
さらに「影響力トラック」を1周したら、影響力マーカーを表に戻して
100影響力タイルを受け取り、「100」に到達したことを示します。
- 管理ボードの「権威トラック」の「処理順」が「1」「2」「3」「4」のマスに、学者駒を各1個配置します。
残りの学者駒3個は手元に所持します。
- 個人ボードの「仮説トラック」の「4」のマスに、仮説マーカー4色を各1個配置します。

手番順の決定

- 手番順を無作為な方法で決め、管理ボードの「手番順トラック」に手番順マーカーを配置します。
- 「貢献度トラック」の「START」のマスに、手番順の早いプレイヤーが上になるよう貢献度マーカーを重ねて配置します。



GAME OVERVIEW | ゲームの手順

ゲームは7ラウンドで構成され、各ラウンドでは下記のフェイズ 1-6を行います。

PHASE 1 

国家への貢献

PHASE 2 

研究活動

PHASE 3 

権威の維持

PHASE 4 

貢献度の影響

PHASE 5 

論文発表の成果

PHASE 6 

次ラウンドの準備

PHASE 1 国家への貢献

- 「国家事業タイトルの山」から、ラウンド数に対応した枚数の国家事業タイトルを公開します。

1-4 ラウンド：1枚

5-7 ラウンド：2枚

- 手番順に沿って、手番を1回ずつ行います。
手番では、公開中の国家事業タイトル1枚ごとに達成するか、達成しないかを宣言します。
達成すると宣言した場合は、国家事業タイトルに記載の「達成に必要なコスト」を消費することで、[貢献度]を2獲得します。
* 国家事業タイトルが2枚公開中の場合、2枚とも達成することができます。
* 既に他プレイヤーが達成を宣言した国家事業タイトルも、自分の手番で達成を宣言することができます。

- 全プレイヤーが手番を終えたら、公開中の国家事業タイトルをゲームから取り除きます。

2人プレイの場合

公開中の全ての国家事業タイトルに記載の[仮説]が、合計2以上となる学問がある場合、学問に該当する秘書コマを管理ボードの「秘書室」に配置します。

PHASE 2 研究活動

- 手番順に沿って、手番を繰り返し行います。
手番では、手元の学者駒1個を学会ボードの「アクションスペース」に配置し、メインアクション(後述)を実行します。
* 既に学者駒が配置されている「アクションスペース」に学者駒を配置することはできません。
* 手元に学者駒がない場合はパスとなります。
手元に学者駒がある限り、パスはできません。
* 手元に秘書駒がある場合、学者駒として扱います。
- 配置した「アクションスペース」に  の表記がある場合、メインアクションの実行後にボーナスアクション(後述)を実行することができます。(任意)
* メインアクションを実行せずに、ボーナスアクションのみを実行することはできません。
- メインアクションとボーナスアクション(任意)を実行したら、手番が次プレイヤーに移ります。

2-3人プレイの場合

4人プレイのアイコン  が記載されている「アクションスペース」には学者駒を配置できません。

例 国家事業タイトル



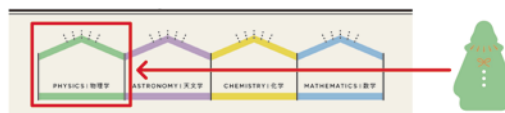
赤プレイヤーは化学と物理学の[仮説]を1ずつ消費し、公開中の国家事業タイトルのうち1枚を達成し、[貢献度]を2獲得しました。



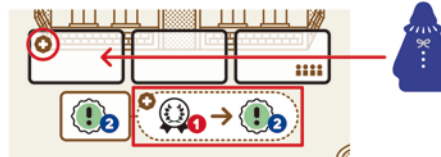
例 2人プレイ時の秘書駒の配置



公開中の2枚の国家事業タイトルに物理学の[仮説]が1ずつ記載されているため、秘書コマを管理ボードの「秘書室」の物理学のマスに配置します。



例 ボーナスアクションの実行



青プレイヤーが学者駒を配置した「アクションスペース」に  があるため、メインアクション実行後に[貢献度]を1消費し、物理学の[仮説]を2獲得しました。



PHASE 3 権威の維持

- 管理ボードの「権威トラック」の各マスの右上に記載の「処理順」に沿って、学者駒をマスに留めるか、移動させるかを選びます。
複数のプレイヤーの学者駒が同じマスに配置されている場合は、手番順に沿って処理を行います。
- 処理を行うマスに学者駒を配置しているプレイヤーは、マスの左下に記載の「研究報告コスト」を消費して自分の学者駒をマスに留めるか、「研究報告コスト」を消費せずに自分の学者駒を移動させるかを選びます。
学者駒を移動させることを選んだ場合は、学者駒を横に倒します。
 - * 「処理順」が「13」のマスに学者駒を配置しているプレイヤーは、必ず「研究報告コスト」を消費しなければなりません。
 - ただし、「影響力トラック」の「0」に影響力マーカーを配置している場合は「研究報告コスト」は消費しません。
- 全てのマスで処理が完了したら、横に倒した学者駒をマスに記載の赤い矢印の方向に1マス移動します。
- 移動後に、同じ列のマスの自分の学者駒を複数配置しているプレイヤーは、各マスの「処理順」を比べ、「処理順」が小さい数字のマスの学者駒を手元に戻し、次ラウンド以降の「フェイズ2：研究活動」で使用する学者駒として所持します。

ATTENTION!

手元に戻った学者駒を、再び「権威トラック」に配置する方法はありません。

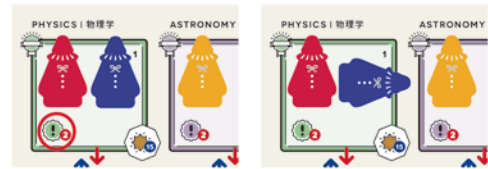
PHASE 4 貢献度の影響

- 管理ボードの「貢献度トラック」で、「貢献度」がより高いプレイヤーから順番に手番順が早くなるように、「手番順トラック」の手番順マーカーを並べ替えます。
同じマスに複数の貢献度マーカーが重なって配置されている場合は、より上に貢献度マーカーを配置しているプレイヤーの手番順が先になります。
- 並べ替えた手番順に沿って、各プレイヤーは「貢献度トラック」の貢献度マーカーを配置しているマスに記載のボーナスを獲得します。
- 「貢献度トラック」の「貢献度」が最も低いマスに貢献度マーカーを配置しているプレイヤーは、貢献度マーカーを「START」に移動した後、「権威トラック」に配置している自分の学者駒を1個選び、マスに記載の赤い矢印の方向に1マス移動します。
移動後に、「権威トラック」の同じ列のマスの自分の学者駒を複数配置している場合は、各マスの「処理順」を比べ「処理順」が小さい数字のマスの学者駒を手元に戻し、次ラウンド以降の「フェイズ2：研究活動」で使用する学者駒として所持します。
 - * 複数のプレイヤーの貢献度マーカーが「貢献度トラック」の「貢献度」が最も低いマスに配置されている場合、貢献度マーカーを上配置しているプレイヤーから処理を行います。
 - * 貢献度マーカーを「START」に戻した時に、他プレイヤーの貢献度マーカーが配置されている場合、一番上に重ねて配置します。

「貢献度トラック」の上限ボーナス

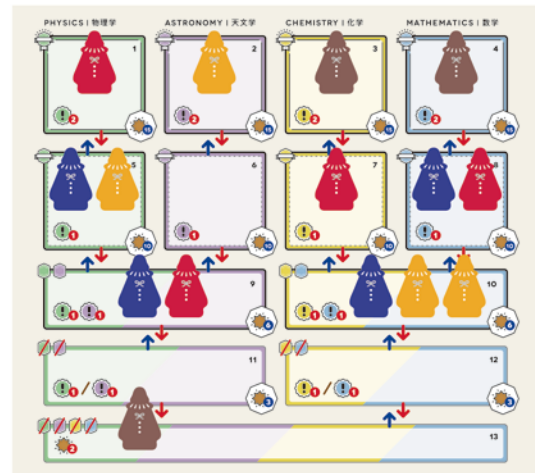
貢献度マーカーを「貢献度トラック」の「貢献度」が最も高いマスに配置している状態で、さらに「貢献度」を獲得した場合は、貢献度マーカーを1マス進める代わりに「影響力」を2獲得します。また、「貢献度」が最も高いマスに他プレイヤーの貢献度マーカーが配置されている場合、一番上に重ねて配置します。

例 研究報告コスト



赤プレイヤーは物理学の「仮説」を2消費し、学者駒をマスに留めることを選びました。青プレイヤーは、物理学の「仮説」を2消費せずに、学者駒を横に倒しました。

例 同じ列のマスの自分の学者駒を複数配置している場合



赤プレイヤーは「処理順」が「1」と「9」のマスの学者駒を配置しており、同じ列のマスの複数の学者駒を配置しているため「1」に配置している学者駒を手元に戻します。

青プレイヤーは「5」と「9」、「8」と「10」のマスの学者駒を配置しているため、「5」と「8」に配置している学者駒を手元に戻します。

黄色プレイヤーは「10」のマスの学者駒を2個配置しているため、「10」に配置している学者駒の1個を手元に戻します。

茶色プレイヤーは「3」と「4」と「13」のマスの学者駒を配置しているため、「3」と「4」に配置している学者駒を手元に戻します。

例 貢献度の影響



「手番順トラック」の手番順マーカーを下記の順に並べ替えます。

1st: 赤プレイヤー | 2nd: 青プレイヤー | 3rd: 茶色プレイヤー | 4th: 黄色プレイヤー

赤プレイヤーは「影響力」を2獲得します。

青プレイヤーは任意の学問の「仮説」を合計2獲得します。

黄色プレイヤーは「貢献度トラック」の「貢献度」が最も低いマスに貢献度マーカーを配置しているため、貢献度マーカーを「START」に戻した後、「権威トラック」に配置している自分の学者駒を1個選び、マスに記載の赤い矢印の方向に1マス移動します。

例 「貢献度トラック」の上限ボーナス



赤プレイヤーは貢献度マーカーを「貢献度トラック」の「貢献度」が最も高いマスに配置している状態で、さらに「貢献度」を3獲得したので、貢献度マーカーを3マス進める代わりに「影響力」を6獲得します。



PHASE 5 論文発表の成果

- 手番順に沿って、手番を1回ずつ行います。

手番では、自分の個人ボードの「論文発表スペース」に配置している全ての論文タイトルの効果(後述)を、最上段の左から右に、そして上段から下段の順に1枚ごとに発動していきます。

* 論文タイトルの効果は各ラウンドで1枚につき1回のみ発動できます。

* 論文タイトルの効果により、新たな論文タイトルを「論文発表スペース」に配置した場合、効果を発動した論文タイトルより順番が後であれば、順番に沿って新たな論文タイトルも効果を発動します。効果を発動した論文タイトルより順番が前であれば、新たな論文タイトルの効果は発動しません。



PHASE 6 次ラウンドの準備

- 各プレイヤーは学会ボードに配置した学者駒を手元に戻します。
秘書駒は管理ボードの「秘書室」に戻します。
- 管理ボードの「権威トラック」の「処理順」が「1」「2」「3」「4」のマスについて、「処理順」に沿って単独首位ボーナスの処理を行います。
処理を行うマスに学者駒を単独で配置しているプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーはマスの列に該当する学問の秘書駒を管理ボードの「秘書室」から手元に獲得します。
獲得した秘書駒は、次ラウンドの「フェイズ2：研究活動」で自分の学者駒として使用できます。

2人プレイの場合

「秘書室」に秘書駒が配置されていない場合は、秘書駒を獲得することはできません。

- 公開中の論文タイトルを全て捨て札にし、
新たな論文タイトルをそれぞれの「論文タイトルの山」から2枚ずつ公開します。
* 「論文タイトルの山」が尽きた場合、捨て札を裏向きでシャッフルして新たな「論文タイトルの山」にします。捨て札がない場合は何も行いません。
- 管理ボードの「ラウンドトラック」のラウンドマーカーを1マス進めます。
ラウンドマーカーが「END」のマスのマスに配置されたら、
ゲームを終了し得点計算を行います。

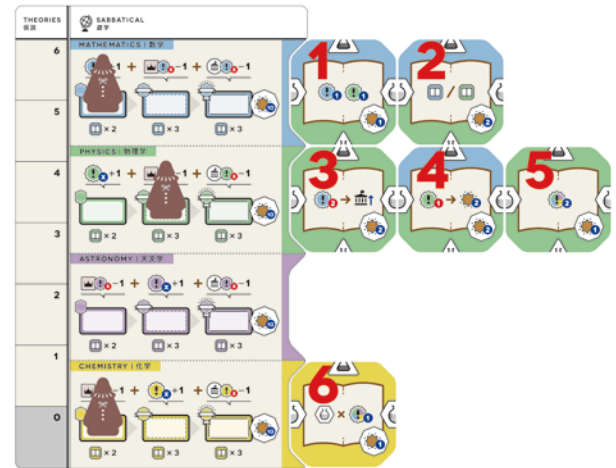
SCORING | 得点計算

ゲーム終了時に獲得する[影響力]を獲得後、
最も[影響力]を獲得したプレイヤーが勝者です。

* 同点の場合は、[仮説]の合計数が多いプレイヤーの勝利です。
[仮説]も同数の場合は、手番順が早いプレイヤーの勝利です。

- 管理ボードの「権威トラック」:
自分の学者駒を配置しているマスに記載の
ゲーム終了時に獲得する[影響力]
- 自分の個人ボードの「遊学トラック」:
学者駒を配置しているマス(右端のマスのみ)に記載の
ゲーム終了時に獲得する[影響力]
- 自分の個人ボードの「論文発表スペース」:
配置している論文タイトルに記載のゲーム終了時に獲得する[影響力]

例 論文タイトルの発動順



茶色プレイヤーは赤字の順番に沿って、論文タイトルの効果を発動していきます。

例 「権威トラック」の単独首位ボーナス(秘書駒の獲得)

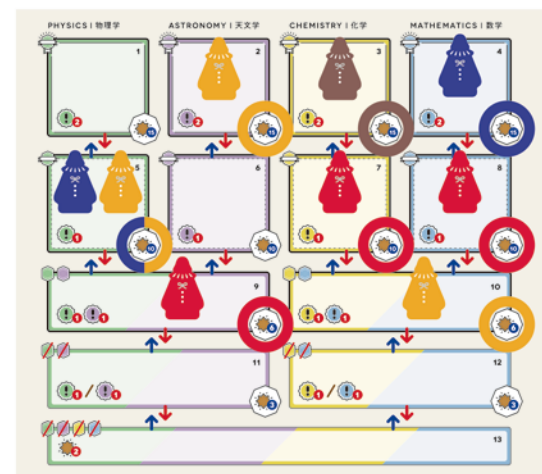


黄色プレイヤーは「処理順」が「2」のマスの単独で学者駒を配置しているため、マスの列に該当する天文学の秘書駒を管理ボードの「秘書室」から手元に獲得します。

赤プレイヤーは「3」のマスの単独で学者駒を配置しているため、マスの列に該当する化学の秘書駒を獲得します。

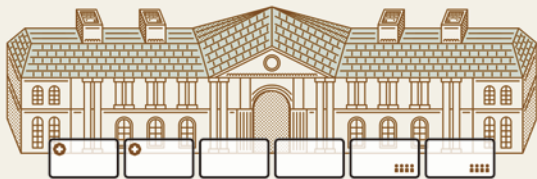
「1」と「4」のマスは、単独で学者駒を配置しているプレイヤーはいないため、いずれのプレイヤーもマスの列に該当する秘書駒を獲得できません。

例 「権威トラック」のゲーム終了時に獲得する[影響力]



黄色プレイヤーは、3箇所に学者駒を配置しており、
[影響力]を31(15+10+6)獲得します。
同様に、茶色プレイヤーは[影響力]を15、青プレイヤーは25(15+10)、
赤プレイヤーは26(10+10+6)獲得します。

SOCIETY HEADQUARTERS | 学会本部



メインアクション



各学問の[仮説]を1ずつ消費し、下記2アクションのいずれかを実行します。

- 手元の学者駒1個を、自分の個人ボードの任意の「遊学トラック」の左端のマスに配置します。
- 自分の個人ボードの「遊学トラック」に配置している学者駒を1個選び、1マス進めます。
 - * 「遊学トラック」に学者駒を配置、または配置している学者駒を進める場合、配置先/移動先のマスに記載の[紋章]を「権威トラック」で所持している必要があります。
 - * 「権威トラック」の学者駒が移動することで[紋章]のランクが下がる、または[紋章]を失う場合、既に「遊学トラック」に配置した学者駒に影響はありません。
 - * 「遊学トラック」に秘書駒を配置することはできません。

ボーナスアクション



[貢献度]を1消費し、公開中の論文タイトルを1枚選び、自分の個人ボードの該当する学問の「論文発表スペース」に配置します。

- * 「論文発表スペース」に配置可能な論文タイトルの上限を超えている場合は、既に配置した論文タイトルを1枚選び、捨て札にした後に同じ位置に配置します。
- * 論文タイトルに該当する学問の「論文発表スペース」に論文タイトルを配置できない場合は獲得できません。

ATTENTION!

「遊学トラック」に配置した学者駒を、再び手元に戻す方法はありません。

LIBRARY | 図書館



メインアクション



公開中の論文タイトルを1枚選び、自分の個人ボードの該当する学問の「論文発表スペース」に配置します。

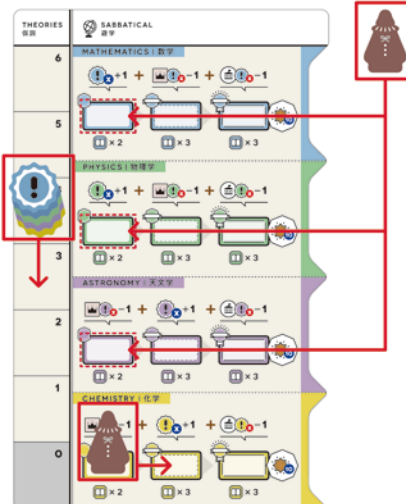
- * 「論文発表スペース」に配置可能な論文タイトルの上限を超えている場合は、既に配置した論文タイトルを1枚選び、捨て札にした後に同じ位置に配置します。
- * 論文タイトルに該当する学問の「論文発表スペース」に論文タイトルを配置できない場合は獲得できません。

ボーナスアクション



[貢献度]を1消費し、公開中の論文タイトルを1枚選び、自分の個人ボードの該当する学問の「論文発表スペース」に配置します。

例「遊学トラック」への学者駒の配置

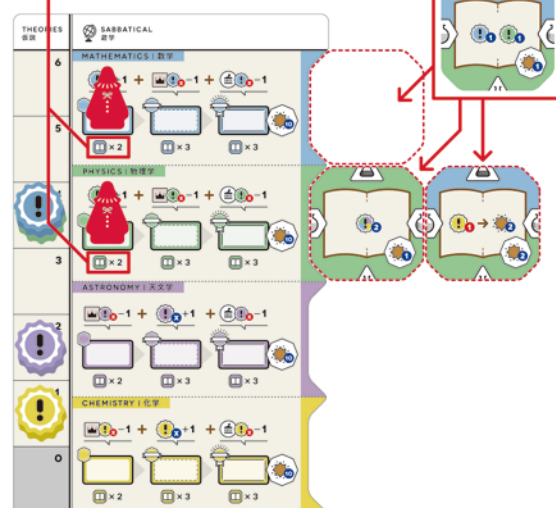


茶色プレイヤーは各学問の[仮説]を1ずつ消費し、下記2アクションのいずれかを実行します。

手元の学者駒1個を、個人ボードの数学、物理学、天文学のいずれかの「遊学トラック」の左端のマスに配置します。
または、化学の「遊学トラック」に配置している学者駒を1マス進めます。

例 論文タイトルの配置

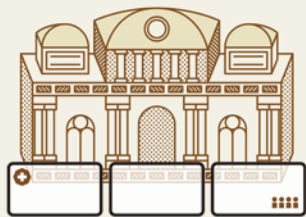
「論文発表スペース」に配置可能な論文タイトルの上限



赤プレイヤーは公開中の論文タイトルを1枚選び、数学または物理学の「論文発表スペース」に配置します。

物理学の「論文発表スペース」に配置する場合は、配置可能な論文タイトルの上限を超えているため、既に配置した論文タイトルを1枚選び、捨て札にした後に同じ位置に配置します。

LECTURE HALL | 大講堂



メインアクション



任意の学問の[仮説]を合計3消費し、
管理ボードの「権威トラック」に配置している自分の学者駒を1個選び、
マスに記載の青い矢印の方向に1マス移動します。
青い矢印が複数ある場合は、
任意の青い矢印を選び、その方向に1マス移動します。

ボーナスアクション



[貢献度]を1消費し、
任意の学問の[仮説]を1獲得します。

WORKSHOP | 物理学工房



メインアクション



物理学の[仮説]を2獲得します。

ボーナスアクション



[貢献度]を1消費し、
物理学の[仮説]を2獲得します。

LECTURE ROOM | 講義室



メインアクション



化学と数学の[仮説]を1ずつ獲得します。

ボーナスアクション



[貢献度]を1消費し、
任意の学問の[仮説]を1獲得します。

※「権威トラック」の移動



黄色プレイヤーは任意の学問の[仮説]を合計3消費し、
「処理順」が「5」のマスに配置している自分の学者駒を「1」のマスに、
または、「10」のマスに配置している自分の学者駒を
「7」または「8」のマスに移動できます。

「2」のマスにも自分の学者駒を配置していますが、
マスに青い矢印の記載がないため移動できません。

OBSERVATORY | 天文台



メインアクション



天文学の[仮説]を2獲得します。

ボーナスアクション



[貢献度]を1消費し、
天文学の[仮説]を2獲得します。

SALON | 社交場



「アクションスペース」に
複数の学者駒を配置できます。

* 配置できる学者駒の個数に
上限はありません。

メインアクション



下記2アクションのいずれかを実行します。

任意の[仮説]を2消費し、
任意の[仮説]を2獲得します。

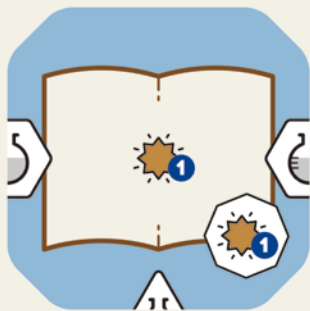


[影響力]を1獲得します。

TREATISE TILES | 論文タイトル

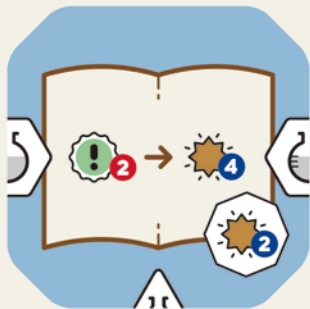
数学の論文タイトル 4枚

数学の「論文発表スペース」に配置します。



[影響力]を1獲得します。

2枚



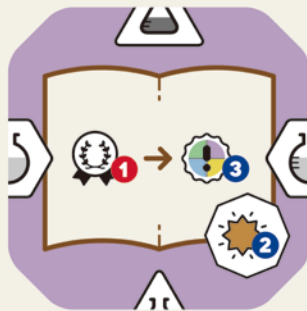
記載の[仮説]を2消費し、
[影響力]を4獲得します。

* 記載の[仮説]は、
数学、物理学の2種類です。

2種 各1枚

天文学の論文タイトル 4枚

天文学の「論文発表スペース」に配置します。



[貢献度]を1消費し、
任意の学問の[仮説]を
合計3獲得します。

2枚



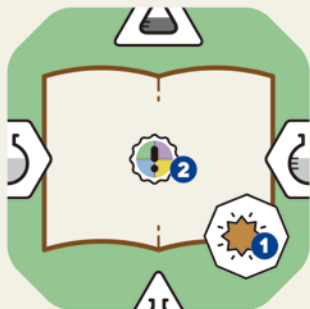
[貢献度]を2消費し、
自分の個人ボードの「遊学トラック」に
配置している学者駒を1個選び、
1マス進めます。

* 「遊学トラック」の学者駒を進める場合、
移動先のマスに記載の[紋章]を
「権威トラック」で
所持している必要があります。

2枚

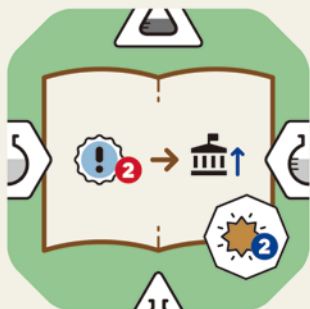
物理学の論文タイトル 4枚

物理学の「論文発表スペース」に配置します。



任意の学問の[仮説]を
合計2獲得します。

2枚



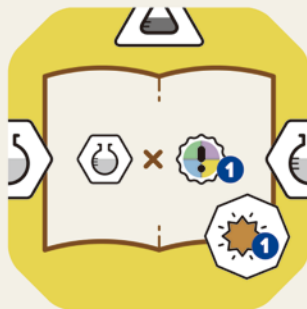
記載の[仮説]を2消費し、
管理ボードの「権威トラック」に
配置している自分の学者駒を1個選び、
マスに記載の青い矢印の方向に
1マス移動します。青い矢印が
複数ある場合は、任意の青い矢印を
選び、その方向に1マス移動します。

* 記載の[仮説]は、
数学、物理学の2種類です。

2種 各1枚

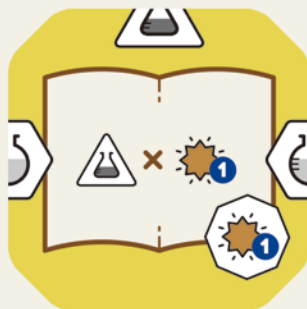
化学の論文タイトル 4枚

化学の「論文発表スペース」に配置します。



自分の個人ボードの
「論文発表スペース」の
丸底フラスコ1つにつき、
任意の学問の[仮説]を
1獲得します。

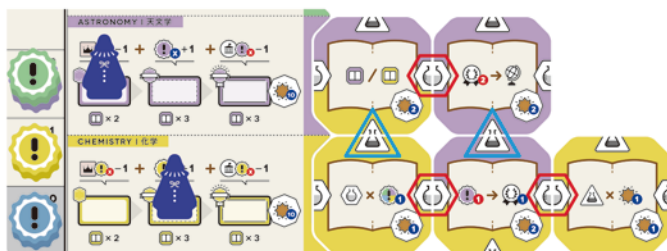
2枚



自分の個人ボードの
「論文発表スペース」の
三角フラスコ1つにつき、
[影響力]を1獲得します。

2枚

丸底フラスコと三角フラスコ



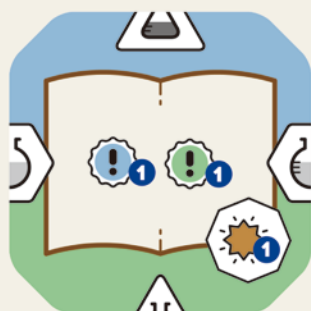
青プレイヤーの「論文発表スペース」には丸底フラスコが3つ、
三角フラスコが2つあります。

化学の「論文発表スペース」の1枚目の論文タイトルの効果は、
丸底フラスコが3つあるため、任意の学問の[仮説]を合計3獲得します。

3枚目の論文タイトルの効果は、
三角フラスコが2つあるため、[影響力]を2獲得します。

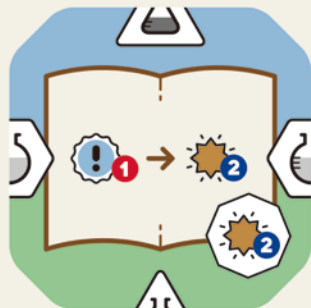
数学と物理学の論文タイトル 10枚

数学の論文タイトル、物理学の論文タイトルの両方として扱います。
数学または物理学の「論文発表スペース」に配置します。



数学と物理学の[仮説]を
1ずつ獲得します。

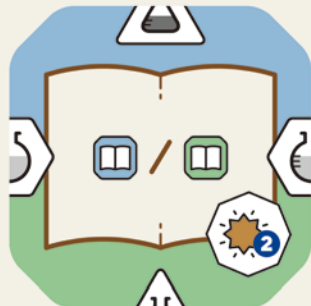
3枚
*うち1枚は4人プレイ時のみ使用



記載の[仮説]を1消費し、
[影響力]を2獲得します。

* 記載の[仮説]は、
数学、物理学、天文学、化学、
任意の学問の5種類です。

5種 各1枚
*うち1枚は4人プレイ時のみ使用



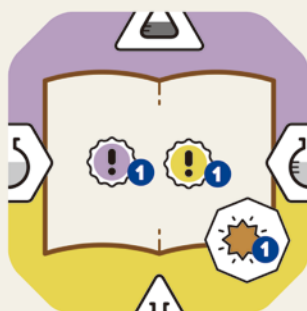
公開中の数学または物理学の
論文タイトルを1枚選び、
自分の個人ボードの該当する学問の
「論文発表スペース」に配置します。

*「論文発表スペース」に配置可能な
論文タイトルの上限を超えている場合は、
既に配置した論文タイトルを1枚選び、
捨て札にした後に同じ位置に配置します。

2枚

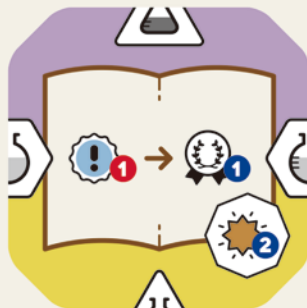
天文学と化学の論文タイトル 10枚

天文学の論文タイトル、化学の論文タイトルの両方として扱います。
天文学または化学の「論文発表スペース」に配置します。



天文学と化学の[仮説]を
1ずつ獲得します。

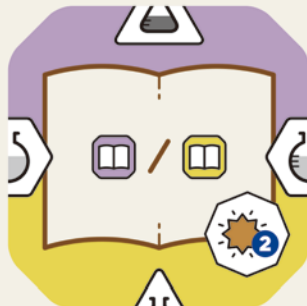
3枚
*うち1枚は4人プレイ時のみ使用



記載の[仮説]を1消費し、
[貢献度]を1獲得します。

* 記載の[仮説]は、
数学、物理学、天文学、化学、
任意の学問の5種類です。

5種 各1枚
*うち1枚は4人プレイ時のみ使用



公開中の天文学または化学の
論文タイトルを1枚選び、
自分の個人ボードの該当する学問の
「論文発表スペース」に配置します。

*「論文発表スペース」に配置可能な
論文タイトルの上限を超えている場合は、
既に配置した論文タイトルを1枚選び、
捨て札にした後に同じ位置に配置します。

2枚

SABBATICAL EFFECTS | 遊学の永続効果

「遊学トラック」の左端のマスから、
学者駒を進めたマスまでに記載の全ての永続効果が使用できます。

[仮説]の追加獲得

!x+1 !x+1

!x+1 !x+1

「フェイズ2：研究活動」のメインアクション、
または「フェイズ5：論文発表の成果」の
論文タイトル1枚ごとに、該当する[仮説]の
獲得時に追加で[仮説]を1獲得します。

* 任意の学問の[仮説]の獲得時に効果は発動しません。

*「フェイズ2：研究活動」の
ボーナスアクションの獲得時に効果は発動しません。

国家事業タイトルのコスト軽減

!x-1 !x-1

!x-1 !x-1

「フェイズ1：国家への貢献」で、
国家事業タイトル1枚ごとの「達成に必要なコスト」
から該当する[仮説]を1減らします。

「研究報告コスト」軽減

!x-1 !x-1

!x-1 !x-1

「フェイズ3：権威の維持」で、
「研究報告コスト」から該当する[仮説]を1減らします。

例 [仮説]の追加獲得



赤プレイヤーは「フェイズ5：論文発表の成果」で、
1枚目の論文タイトルの効果発動後に、追加で物理学の[仮説]を1獲得します。
2枚目の論文タイトルの効果は、任意の学問の[仮説]の獲得のため、
追加で物理学の[仮説]は獲得できません。

例 国家事業タイトルのコスト軽減



赤プレイヤーは「フェイズ1：国家への貢献」で、国家事業タイトル1枚ごとの
「達成に必要なコスト」から物理学の[仮説]を1減らします。
化学と天文学の[仮説]を1ずつ消費することで、
公開中の国家事業タイトルを2枚とも達成できます。