

この二次元バーコードを
スキャンして、Board Game
Arena を 30 日間無料で利
用しましょう! Board Game
Arena のウェブサイト
申し込みが認証されると
有効になります。



LIMIT

リミット

13 歳以上

40 分/プレイ人数

1 ~ 6 人

文明と戦略

ALEXANDRE POYÉ

凡例

- | | | | | | |
|-------|---------|------------|-------------------|------------|---------|
| ：金融危機 | ：人口 | ：カード1枚のプレイ | ：同盟 | ：工業資源の生産 | ：工業資源 |
| ：軍事危機 | ：人口ランク | ：パス | ：同盟の破棄 | ：軍事資源の生産 | ：軍事資源 |
| ：環境危機 | ：生活水準 | ：持続効果 | ：市場からの購入 | ：再生可能資源の生産 | ：再生可能資源 |
| ：貨幣 | ：最高社会階級 | ：即時効果 | ：市場への売却 | ：任意の生産 | ：化石資源 |
| ：世界銀行 | ：中間社会階級 | ：カードを引く | ：LIMIT：LIMIT ボックス | ：領土 | ：不足 |
| ：不安定化 | ：最低社会階級 | ：手札 | ：～に与える | | |
| ：社会不安 | ：人口転換 | ：国家 | | | |
| ：汚染 | | ：すべての国家 | | | |
| ：超過汚染 | | | | | |



ゲームデザイナーの意図に関する注釈

20年前、私はかの有名なメドウズの報告書である『**成長の限界**』*に出会いそして報告書のシナリオの根底にある『**ワールド3モデル**』**とその375個の変数を見つけました。当時物理学の学生だった私は、このモデルの豊かさに魅了され、ある明白な現実——有限な世界において、継続的な成長は不可能だということに衝撃を受けました。

溢れつつある瓶、爆発する爆弾、寄生虫によるコロニー化など、多くの物理系がこの現実を反映しています。あらゆる成長は、その系の限界に達したときに飽和状態になります。そして物理学の研究は、私をさらに重要な解明に——成長が大きいほど、飽和状態は急激に訪れるということに導きました。私がこれらの原理を発見していたあいだ、産業界は生産競争を続け、政治家は私たちの幸福のために成長を訴え、私たちは新しい携帯電話を購入していました。

なぜこれらの現象は小学校で教えられないのでしょうか？なぜメドウズの報告書の結論は、銀行やスタートアップ企業の書類に記されていないのでしょうか？私たちは限られた時間で何をしているのでしょうか？

あなたはこの問題に対する私の答え——このボードゲームを手にしています。『リミット』は、『ワールド3モデル』の簡略化され

た相互作用（生産は汚染を引き起こし、教育は生活水準を向上させるなど）と、追加する必要があった他の要素（世界市場、社会的交流、軍事的側面など）を含むサンドボックスです。『リミット』では、あなたは独裁主義、中庸、拡張主義、消費主義などの、どの政策を適用するかを選びます。ゲームはあなたの政策に対応し、あなたたちは共にこの惑星の運命を描きます。幸福か不幸か、そしてそれは誰にとってのものでしょうか？

『リミット』はワールド3モデルの縮小版であり、高度に簡略化されたシミュレーションです。すべての点、すべての事柄において真実であることを意図しているわけではなく、検証と反証が必要です。ゲームに組み込まれた効果は可能な限り正確であるよう努めました。特定のカードやルールに同意できないこともあるかもしれませんが、その場合は変更してください。

しかし、最も重要なことは変わりません。それはプレイ後に内容について議論し、ゲームと現実を対比し、再度プレイし、異なる政治的選択を試みることです。すでに50年も前からあったこれらのアイデアを、私たちの社会全体に広めるときが来ています。それがこのゲームの目的です。

Alexandre Poyé

* - Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J., et Behrens, W. W. (1972). *The Limits to Growth: A Report for the Club of Rome's Project on the Predicament of Mankind*. New York, NY: Universe Books. <https://doi.org/10.1349/ddlp.1>

** - <https://en.wikipedia.org/wiki/World3>

目次

2	凡例
3	ゲームの目的
4	内容物
6	準備
11	ゲームの進行
24	ソロモード
25	カードの説明

01

ゲームの目的

『リミット』は限られた惑星資源によって制限されている私たちの世界システム内での、産業革命の始まりから近未来までの1850年～2060年代を舞台とした競争型の文明ゲームです。

あなたは1国家の最高権力者です。あなたの政治的決断の一つ一つが、自国の人口や生産だけでなく、世界と他国の均衡にも影響を与えます。環境、経済、軍事上の危機が次々と起こります。持続可能性を優先しますか？それとも支配を求めますか？自ら選んだ理想に向かって国を導きますか？それとも、絶え間なく変化する状況に適応しますか？すべてはあなた次第です。

ゲームは全員が同じ初期状況から始めます。あなたは実際の国家をプレイするわけではありませんが、あなたの決定によっては、作り出した国家と実際の国家とのあいだに類似点を見つけることができるかもしれません。

あなたは**世代**と呼ばれる7ラウンドにわたってゲームをプレイし、ゲーム終了時に得点計算を行います。しかし、あなたと対戦相手が最低4つの世界的危機を発生させた場合、ゲームが早期に終了することもあります。最も多くの得点を獲得した国家がゲームに勝利します。

世代の流れ

各世代は以下の3フェイズからなります。

- 01 政治フェイズ: プレイヤーは意志決定を行います。
- 02 社会フェイズ: プレイヤーの国民がこれらの意志決定に反応します。
- 03 国際フェイズ: 世界的危機が発生することがあります。

各世代の進行はしばしば、国民の生活水準によって変わります。

得点について

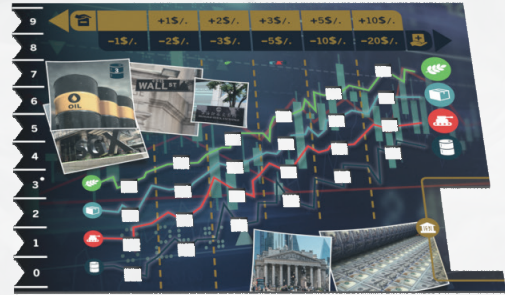
ゲーム終了時、あなたの得点は自分の国家の永続性、力、負の影響を表します。これは現在の西洋的視点に基づいています。ゲーム中で道徳観が見られるのはここだけで、それ以外の部分では道徳的判断から切り離しているため、異なる視点で得点計算することもできます。この点については23～24ページで詳しく考察します。

02

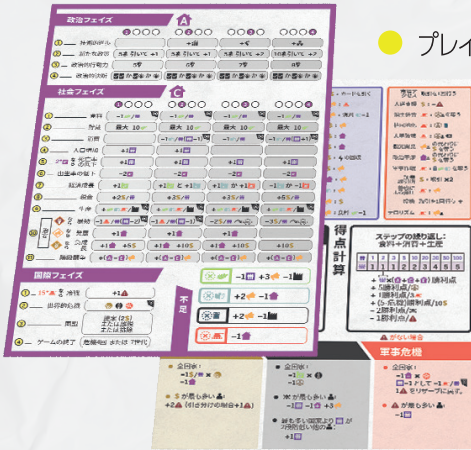
内容物

ボードとシート

- 市場ボード 1 枚



- プレイヤーエイド 6 枚



- 国家ボード（両面仕様） 6 枚

各面の違いは見た目だけなので、好みの面を選んでください。



- 保管用ボックス 9 つ



最初のゲームの前にこれらのボックスを組み立て、以下で説明されているように各ボックスに内容物を保管します。各ゲームのあと、同様にして内容物を保管します。

国際ボックス

このボックスには全国家が使う内容物を収納します。



- 再生可能資源 価格駒（緑） 1 個

- 工業資源 価格駒（青） 1 個

- 軍事資源 価格駒（赤） 1 個

- 再生可能資源 の十の位 タイル 3 枚
表面/裏面: 0/1, 2/3, 4/5

- 工業資源 の十の位 タイル 3 枚
表面/裏面: 0/1, 2/3, 4/5

- 軍事資源 の十の位 タイル 3 枚
表面/裏面: 0/1, 2/3, 4/5

- 化石資源 価格駒（黒） 1 個

- 化石資源 トークン 5 枚

- 汚染トークン 6 枚

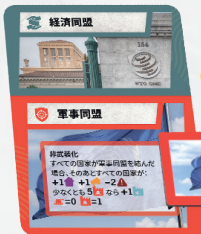
- リーダーシップ タイル 1 枚



- 不安定化 トークン 6 枚

- 領土トークン 1 枚

- 同盟カード 1 枚



- 非軍事化タイル 1 枚

- 世代タイル 7 枚
表面: 現在の世代
裏面: 過去の世代



- 危機タイル 12 枚:

- 金融 4 枚

- 軍事 4 枚

- 環境 4 枚

- 植民地化リザーブ タイル 1 枚

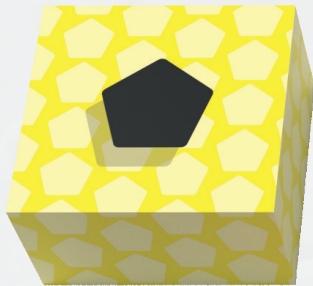


- 汚染リザーブカード 1 枚と
不安定化リザーブカード 1 枚



国家ボックス 6つ

各ボックスには1国家のための内容物を収納します。



- 再生可能資源 の十の位
タイル 3枚
表面/裏面:0/1、2/3、4/5



- 工業資源 の十の位
タイル 3枚
表面/裏面:0/1、2/3、4/5



- 軍事資源 の十の位
タイル 3枚
表面/裏面:0/1、2/3、4/5



政策カードデッキ 3組:



社会カード
12枚



軍隊/経済カード
12枚



生産カード
13枚

- 汚染トークン 3枚

- 化石資源トークン 10枚

- 人口転換タイル 5枚

- 社会不安駒 1個

- 生産工場駒 3個

- ステップ追跡
トークン 1枚

- 不安定化トークン 2枚

- 領土トークン 6枚

- 社会階級駒 5個

- 人口駒 1個

- 軍事同盟 トークン 1枚と経済同盟 トークン 1枚

交渉面 (黒アイコン)
合意面 (白アイコン)



- 1\$紙幣
トークン 3枚

- 2\$紙幣
トークン 3枚

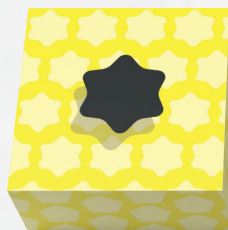
- 5\$紙幣
トークン 3枚

- 10\$紙幣
トークン 3枚

- 20\$紙幣
トークン 3枚

重要: 星ボックスにはソロモードで使う内容物も収納します。

- イベントカード 8枚と星 国家カード 1枚



LIMIT ボックス 2つ

これらのボックスには、ゲーム中に限界を超えたときに使う内容物を収納します。

LIMIT ボックス内のトークン () は無限にあるものとします。不足した場合にはメモを取ってください。



- 20\$紙幣
トークン 6枚

- 50\$紙幣
トークン 12枚



- 不安定化トークン 9枚

- 超過汚染トークン 21枚

- 不安定化×5
トークン 6枚

- 化石資源トークン 9枚

03 準備

市場ボードと共用内容物

市場ボードをテーブルの中央に置き、国際ボックスから内容物を取ります。

- 01 0面を表向きにした 、、 の十の位タイルを、市場ボード上にあるストックトラックのスペース 3 の左側に置きます。他の十の位タイルを市場ボードの近くに置いておきます。
- 02 化石資源 トークン 3 枚を化石資源ストック内に置きます。
- 03 緑の価格駒を再生可能資源価格の 3 スペース目に置きます。
- 04 青の価格駒、赤の価格駒、黒の価格駒を対応する資源価格の 4 スペース目におきます。

資源価格

資源価格駒の位置は、対応する資源の購入/売却価格を示しています。プレイヤーが**資源を購入したとき、その価格は上がり**（駒を 1 スペース右に移動させます）、**売却したときに下がります**（駒を 1 スペース左に移動させます）。これは需要と供給の法則です。詳しくは 25 ページを参照してください。

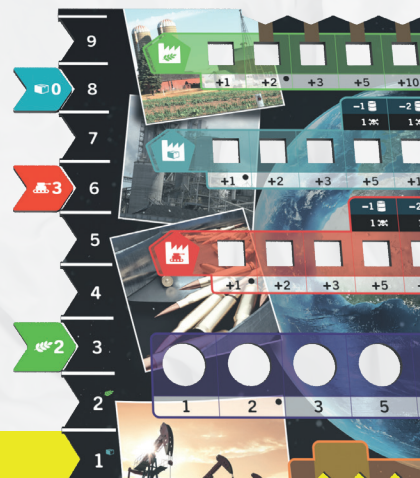
- 05 世代タイル 7 枚を表向きにして、年代順に並べて市場ボードの上側に置きます。
- 06 危機タイル 12 枚を世代タイルの横に置きます。
- 07 汚染リザーブカード、不安定化リザーブカードと植民地化リザーブタイルを市場ボードの横に置きます。
- 08 汚染 トークン 6 枚を汚染リザーブカード上に置きます。
- 09 不安定化 トークン 6 枚を不安定化リザーブカード上に置きます。
- 10 化石資源 トークン 2 枚と領土 トークン 1 枚を植民地化リザーブタイル上に置きます。
- 11 リーダーシップタイルを市場ボードの横に置きます。
- 12 ボックスを取りやすいところに置きます。これらのボックスは、ゲーム中に破棄する必要があるトークンの捨て札置き場として機能します。
- 13 **同盟**ステップ（21 ページ参照）ありでプレイする場合、非軍事化タイルと同盟カードを市場ボードの横に並べて置きます。

市場ボードと国家ボードの資源ストック

市場ボードと国家ボードのストックにある資源の数は、そのストックトラック上の対応する資源の十の位タイルの位置で表されます。

例：右図では、プレイヤーは 23 、36 、8 を持っています。

1 種類の資源の数が 59 を超えた場合、十の位タイルを複数使って合計してください。



世代の時系列

市場資源ストック

売却価格 +2\$/. +3\$/. +5\$/. +10\$/.
購入価格 -1\$/. -2\$/. -3\$/. -5\$/.

化石資源のストック

世界銀行

資源価格

07



汚染リザーブ

汚染

ゲーム中に汚染トークン ☠️ を得る必要があるのに、汚染リザーブカード上に十分な数のトークンがない場合、不足分は超過汚染トークン ☠️ を LIMIT ボックスから取ります。

09



不安定化リザーブ

不安定化

ゲーム中に不安定化トークン ⚠️ を得る必要があるのに、不安定化リザーブカード上に十分な数のトークンがない場合、不足分の ⚠️ トークンを LIMIT ボックスから取ります。

10



植民地化リザーブ

11



12



13



国家ボード




各プレイヤーごとに：

6つの国家のうち1つを選び、対応する国家ボードと箱を得て、さらにプレイヤーエイドを1枚得ます。

- 01 同盟ステップ**（21ページ参照）ありでプレイする場合、同盟トークン2枚を国家ボードの横に置きます。なしでプレイする場合、これらを脇に置きます。






同盟ステップは選択ルールです。国家が2つか3つのゲームや、最初のゲームではこのステップを省略することを推奨します。

各プレイヤーごとに：





- 02** 緑の工場駒  を再生可能資源生産トラックの2スペース目に置きます。
- 03** 青い工場駒  を工業資源生産トラックの1スペース目に置きます。
- 04** 赤い工場駒  を軍事資源生産トラックの1スペース目に置きます。
- 05** 人口駒を人口トラックの2スペース目に置きます。

ランクの概念

生産と人口は“ランク”を単位として増減します。工場駒や人口駒の移動は、このランクの増減を意味します。たとえば人口が10ユニットの場合、人口が1ランク増えたときには駒を20ユニットのスペースに移動させ、1ランク減ったときには5ユニットのスペースに移動させます。

- 06** 0面を表向きにした  の十の位タイルをストックトラックのスペース2に置きます。
- 07** 0面を表向きにした  の十の位タイルをストックトラックのスペース1に置きます。
- 08** 0面を表向きにした  の十の位タイルをストックトラックのスペース0に置きます。
- 09** 他の十の位タイルを国家ボードの横に置きます。
- 10** 化石資源トークン  を個人化石資源ストックに8枚置きます。
- 11** 5\$を国家ボードの横に置きます。
- 12** 領土トークン  を領土ゾーンに5枚置きます。




これらは領土の大きさを表しており、再生可能資源  の最大生産量を制限します。





ゲーム開始時、各プレイヤーは8 、2 、1 、0 、5\$を持っています。







各国家は関連する1種類の形を持っており、これは国家を区別するのに役立ちます。この形は国家ボード、カードの裏面、同盟トークン上にあります。

生産工場

生産エリアには再生可能資源 、工業資源 、軍事資源  の3つがあります。国家は各種類の資源を、その資源の工場駒の位置で示されている数だけ生産して、その分だけ個人ストックを増やします。

ランク4以降では、工業・軍事資源（ ）は化石資源  を必要とし、汚染  を生み出します。

 工場駒は領土ゾーンにある最後の領土トークンの位置を超えることはできません。

、、 をトラックの外に移動させることになる場合、何もありません。

リザーブと世界銀行（7ページ参照）

The diagram illustrates the game board layout and resource management. At the top, a 'Reserve and World Bank' section shows a rank of 13 and various resource tokens. Below this is the 'Territory Zone' (領土ゾーン) with a rank of 09 and several territory tokens. The main board features a 'Production Track' (生産トラック) with ranks 0 through 9, and a 'Personal Fossil Fuel Stock' (個人化石資源ストック) with ranks 0 through 10. The production track shows the placement of factory pieces (green, blue, red) and population pieces. The fossil fuel stock shows the placement of oil barrel tokens. The board also displays various resource production levels and pollution levels.

生活水準

社会階級は **A** から **E** に分かれており、それぞれ国民の 20% を占めています。階級 **A** は最高階級で、階級 **E** は最低階級です。

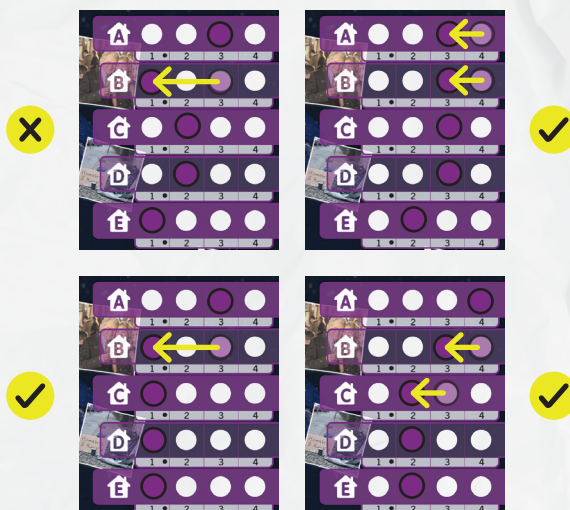
各社会階級は 1 から 4 までの独自の生活水準を持ち、これは対応する社会階級駒の位置で示されます。

ゲームが進むにつれて、プレイヤーは社会階級駒を右か左に移動させて、5 階級の生活水準を上下させることができます。この増減を各階級に分配することもできます。

重要：より高い社会階級は常に、より低い社会階級より先に生活水準を上げます。より低い社会階級は常に、より高い社会階級より先に生活水準を下げます。ある社会階級の生活水準が、それより高い社会階級の生活水準より上になる（つまり、社会階級駒がより右にある）ことは**できません**（左記の例参照）。

各社会階級段には人口転換タイル が 1 枚あります。ある社会階級駒が初めて 3 スペース目に到達したとき、その段にある を取って人口転換エリアに置き、そのあと 3 スペース目に社会階級駒を置きます。

例 生活水準を 2 下げる（-2 ）場合は、社会階級駒 1 個を 2 スペース左に移動させるか、2 個を 1 スペースずつ左に移動させます。同様に、生活水準を 2 上げる（+2 ）場合は、社会階級駒 1 個を 2 スペース右に移動させるか、2 個を 1 スペースずつ右に移動させます。



すべての駒やトークンなどの初期位置は●で示されています。

5 つの各社会階級の生活水準



13 残りの トークン 2 枚を植民地化リザーブタイル上に置きます。

他の紙幣トークン(合計 109 \$ 分)を世界銀行に置きます。

6 枚目の領土トークン を植民地化リザーブタイル上に置きます。

トークン 3 枚と トークン 2 枚を、市場ボードの横の対応するリザーブカード（汚染と不安定化）上に置きます。

14 社会階級駒 5 個を生活水準チャートの 1 スペース目に置きます。

15 人口転換タイル 5 枚を 5 つの社会階級段に置き、3 スペース目を覆います。

16 社会不安駒を社会不安 トラックの中央のスペースに置きます。

社会不安

社会不安トラックは国家の安定性と、国民が変化を受け入れる（または拒絶する）能力を表しています。

社会不安 を増やさなければならなくなったとき、社会不安駒がすでにトラックの右端にある場合、駒を移動させません。その代わりに、増やせなかった 1 スペースごとに不安定化 トークンを不安定化リザーブから 1 枚得ます。トラックの左端にあるときに減らすことになった場合、何もしません。

17 ステップ追跡トークンをプレイヤーエイド上に置きます。

政策カード

各国家は裏面の色ごとに分けた 3 つのカードデッキを作ります。



社会

社会カードは主に国民の生活水準、社会不安、消費習慣に影響を与えます。



軍隊／経済

軍隊／経済カードは主に他国との関係、市場、不安定化に影響を与えます。



生産

生産カードは生産工場と、それらをもたらす汚染や消費する化石資源に影響を与えます。

政策カードはゲーム中にプレイヤーが 3 つの各エリアで下す意志決定を表しています。

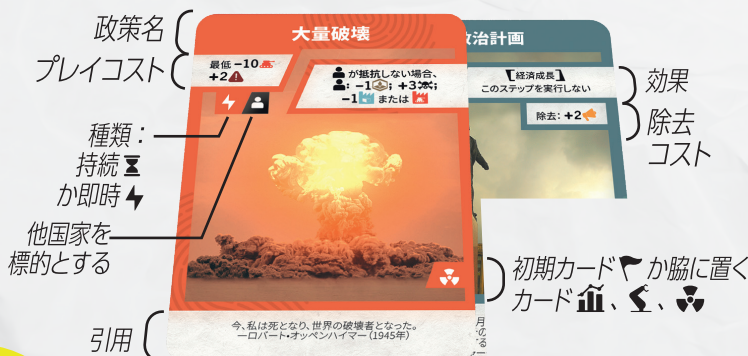
注意：プレイヤーエイド上にあるカード概要は、このルールブックの巻末で詳しく説明されているので、最初のゲームの前に確認することを推奨します。

初期手札 4 枚（《学校教育》《公共支出》《工業化》《職人技》）を脇に置きます。これらのカードの右下には「初期カード」のシンボルがあります。

《市場アクセス》《自動化》《大量破壊》を取り分けて国家ボードの横に置きます。これらのカードの右下には、それぞれ「山」のシンボルがあります。

残りの社会カード 10 枚をよく混ぜ、裏向きの山にして国家ボードの横に置きます。残りの軍隊／経済カード 10 枚と生産カード 10 枚についても同様にし、3 つのデッキを作ります。

政策カードの詳細



この項はすでにルールに慣れ親しんでいるプレイヤーのためのものです。

ゲームの説明の仕方

熟練者向けゲームはしばしば、そのゲームを購入した人（ありがとうございます）がゲームの説明をすることになります。あなたは仲間のプレイヤーたちにルールを説明する責任を負います。この項はあなたが説明する際の手助けをすることを意図しています。

ゲームの準備を（一緒に、または前もって）することから始めましょう。このゲームの背景設定と目的について少し触れましょう。各国家は（通常の 5\$ ではなく）4\$ を持ってゲームを始めます。

政治フェイズの政治的決定ステップから直ちにゲームを始めましょう。自分のやりたいことに基づいてどのカードをプレイするかを全員に尋ねます。この時点でカードのプレイ方法（全員がパスするまでカードを 2 枚ずつプレイします）を説明します。最初のゲームでは自分の直感を信じ、「うまくやる」ことを目指さないよう、他プレイヤーに促しましょう。

プレイされた各カードは、ゲームの要素を簡単に紹介する機会となります。

- **職人技**：資源の十の位トークンの使い方
- **公共支出**：社会不安トラック
- **工業化**：生産トラック
- **学校教育**：社会階級と生活水準

《学校教育》と《公共支出》カードでは人口トラックについて話をすることもできます。

次に社会フェイズに進み、1 ステップずつプレイします。

各ステップごとに、あなたはプレイヤーエイド上のサマリーに言及して文脈づけることで詳細を述べるすることができます。**ランク**と**不足**の概念を説明するのを忘れないようにしましょう。

消費、人口統計、経済成長は社会階級 C の生活水準によって大きく変わることを指摘しましょう。

危機の説明はラウンド 2 の最後まで残しておきましょう。ラウンド 1 が終わったらラウンド 2 の開始に進みます。

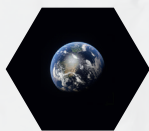
他プレイヤーが《市場アクセス》カードを得たとき、取引について説明しましょう。

政治フェイズ中の新たな政策ステップにおける 3 つのカードデッキの違いを説明し、戦争に関連する軍隊／経済カードに記されている「抵抗」という言葉の意味を明確にしましょう。

最初のゲームでは同盟ステップのルールは含めないでください。



3人ゲームの準備の例



スタートプレイヤーをランダムに決めます。このプレイヤーはリーダーシップタイルを取って手元に置きます。

04

ゲームの進行

プレイヤーは最大7世代にわたってゲームをプレイします。

各世代（ラウンド）はリーダーシップタイルを持っているプレイヤーから始まる3フェイズに分かれています。

01 政治フェイズ：プレイヤーは意志決定を行います。

12-13 ページ

国家のブレインとして、政治的ビジョンに従って未来を形作る意志決定を行うことがプレイヤーの責務です。

02 社会フェイズ：国家はプレイヤーの意志決定に反応します。

14-19 ページ

政治的決断には必ず結果が伴い、国民の生活水準、人口統計、生産などに影響を及ぼします。

03 国際フェイズ：危機が発生し、同盟が形成されます。

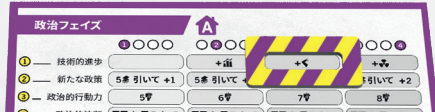
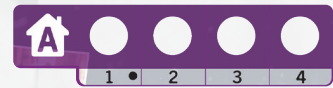
19-22 ページ

プレイヤーはこの星のすべての住人に影響を与える危機に直面しなければなりません。同盟の形成は興味深い発展の選択肢になり得ます。

01 政治フェイズ

政治フェイズ中、プレイヤーはカードを引いて獲得し、手札を管理し、自らの選択のために政策カードをプレイします。

このフェイズの進行は世代によって異なり、国家によって異なることもあります。実際には、これはあなたの国家ボードの生活水準チャートにおける社会階級 A 駒の位置によって決まります。この駒はスペース 1 か 2 か 3 か 4 にあります。



プレイヤーエイド上で、社会階級 A 駒の位置（左図ではスペース 3）に応じた列にステップ追跡トークンを置き、実行する各ステップを示します。あるステップを完了したら、次のステップ（下）へとステップ追跡トークンを移動させます。

このフェイズの最初の 3 ステップ（技術的進歩、新たな政策、政治的行動能力）は全国家が同時にプレイします。政治的決定ステップだけは手番順にプレイしなければなりません。

プレイヤーは以下のステップをこの順番で実行します。

1 技術的進歩 同時

ゲームの準備中、プレイヤーは右図のカード 3 枚を脇に置いています。自分の社会階級 A の生活水準に応じて、プレイヤーはゲーム中にこれらのカードを少しずつ利用できるようになります。



A 世代開始時、社会階級 A 駒の位置に応じて以下のことが起こります。

- **スペース 1**：何も起こりません。
- **スペース 2**：《市場アクセス 𠄎》カードを（まだ脇にあれば）手札に加えます。
- **スペース 3**：《市場アクセス 𠄎》カードと《自動化 𠄎》カードを（まだ脇にあれば）手札に加えます。
- **スペース 4**：《市場アクセス 𠄎》カードと《自動化 𠄎》カードと《大量破壊 𠄎》カードを（まだ脇にあれば）手札に加えます。

注意：社会階級 A の生活水準が下がったとしても、いったん獲得したカードは利用可能であり続けます。

忘れやすいルール：世代 1 開始時、各プレイヤーの社会階級 A 駒はスペース 1 にあり、プレイヤーは初期手札 4 枚を手札に持っています。

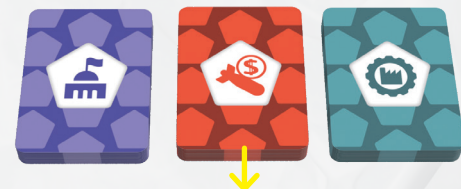
2 新たな政策 同時

社会、軍事／経済、生産の 3 つのデッキのうち 1 つを選びます。プレイヤーは選んだデッキからカードを引き、1 枚以上保持して手札に加え、現在の世代での新たな選択肢を得ます。

警告：デッキの選択はプレイヤーが実行できる政策に（それゆえにプレイヤーの戦略に）著しい影響を与えます。

A 世代開始時点での自分の社会階級 A 駒の位置に応じて以下のようになります。

- **スペース 1**：カードを 5 枚引き、1 枚選んで手札に加えます。
- **スペース 2**：カードを 5 枚引き、1 枚選んで手札に加えます。
- **スペース 3**：カードを 5 枚引き、2 枚選んで手札に加えます。
- **スペース 4**：カードを 10 枚引き、2 枚選んで手札に加えます。



選ばなかったカードは対応するデッキの底に任意の順番で戻します。デッキを混ぜ直したりはしません。

3 政治的行動能力 同時

プレイヤーは手札上限に従わなければなりません。

A 手札上限は世代開始時点での自分の社会階級 A 駒の位置に応じて決まります。

- **スペース 1:** 手札上限はカード 5 枚です。
- **スペース 2:** 手札上限はカード 6 枚です。
- **スペース 3:** 手札上限はカード 7 枚です。
- **スペース 4:** 手札上限はカード 8 枚です。

手札の枚数が上限を超えている場合、超過分を選んで対応するデッキの底に戻します。

注意:他のカードとまったく同じように、、、、 を捨て札にしてデッキの底に戻すこともできます (脇に置いたりはしません)。

このため、世代 1 のこのステップの終了時、プレイヤーは 3 デッキのうち選んだ 1 デッキのカード 1 枚+初期手札 4 枚を手札として持っています。

4 政治的決定 手番順

リーダーシップタイトルを持っている国家から始めて、各国家は手番順 (時計回り順) に以下の 3 アクションのうち 1 つを選びます。

- 手札のカードを続けて 2 枚プレイし、それらのコストを支払って効果を適用します。
- 手札のカードを 1 枚プレイし、そのコストを支払って効果を適用し、その後パスします。
- パスします。

パスしたプレイヤーはこのステップを終了しますが、他プレイヤーがプレイした カードの標的になった場合は例外です。この場合、パスしたプレイヤーは自分の手番でこのフェイズに復帰し、再び上記の 3 つの選択肢から 1 つを選ぶことができます。

そのあと、左隣のプレイヤーが同様に選択します。全国家がパスすることになるまで、このステップを繰り返します。

カードの明確化

プレイするためのコストを満額支払うことができない場合、その政策カードをプレイすることはできません。注意: コストを持っているカードは、 を 1 枚も得ずに支払わなければなりません。

カードのコストが貨幣 \$ の場合、\$ トークンを世界銀行に置いて支払います。

カードの効果は常に、可能な限り最大限に適用しなければなりません。

手札のカードをすべてプレイする必要はありません。

コストに世界銀行からの貨幣 \$ の獲得が含まれており、世界銀行に十分な貨幣がない場合、そのカードをプレイすることはできません。

即時効果 カード

この種類のカードをプレイしたとき、その効果を適用します。

全国家がパスすることにしたとき、プレイしたこの種類のカードをすべて回収して手札に戻します。

持続効果 カード

この種類のカードはプレイしたときの即時効果を持っていませんが、特定のゲームルールを修正します。

全国家がパスすることにしたとき、プレイしたこの種類のカードをすべて手元に残しておきます。

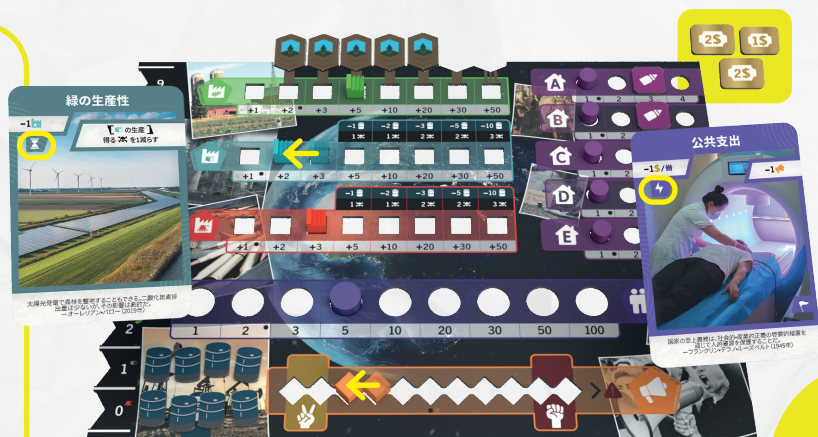
注意: シンボル付きのカードの効果はゲーム終了まで適用されます (《集約農業》と《政治計画》はコストを支払って除去することができます)。これらのカードをプレイすることで、次の世代のための手札スペースを空けることができます。

例

手番中、あなたは《公共支出》と《緑の生産性》をプレイすることにしました。

《公共支出》をプレイするには ごとに 1 \$ (つまり 5 \$) を支払わなければなりません。あなたは社会不安を 1 減らしました。

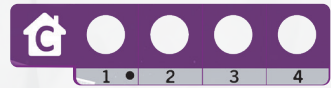
《緑の生産性》をプレイするには工業資源生産 を 1 ランク下げなければなりません。このカードの効果は即時効果ではなく、手元に残しておく持続効果です。これ以降、 の生産ステップごとに、あなたは必要な数より 1 少ない を得ます。



02 社会フェイズ

社会フェイズ中、国民は資源を消費し、成長し、税金を支払い、富を生産し、場合によっては暴動を起こします。このフェイズ中、あなたはいかなる意志決定も行いません。このフェイズは全国家が同時にプレイします。

このフェイズの進行は世代によって異なり、国家によって異なることもあります。実際には、これは生活水準チャートにおける社会階級 C 駒の位置によって決まります。この駒はスペース 1 か 2 か 3 か 4 にあります。



プレイヤーエイド上で、社会階級 C 駒の位置に応じた列にステップ追跡トークンを置き、実行する各ステップを示します。あるステップを完了したら、次のステップ（下）へとステップ追跡トークンを移動させます。

このフェイズ中に社会階級 C の生活水準が変わったとしても、ステップ追跡トークンを置いておくプレイヤーエイド上の列は社会フェイズの開始時から終了時まで変わりません。

社会フェイズ中の全ステップは全国家が同時にプレイします。プレイヤーは以下のステップをこの順番で実行します。

社会階級 C の生活水準は中央値です。これは国民が暮らしている社会の種類を表しています。このため、国家は農耕社会から前工業化社会、工業化社会、第三次産業社会へと発展する可能性があります。消費、出生率、発展などにおいて、各種類の社会には独自の特徴があります。

1 食料

国民は を消費します。

社会階級 C 駒の位置に関係なく、プレイヤーは ごとに 1 を支払わなければならず、 に食料を与えないことはできません。支払った分だけ、自分のストックにある の値を減らします（必要に応じて 十の位タイルを調整します）。

個人ストックにある が、人口 の値より少ない場合、プレイヤーは再生可能資源の不足による損害を受けます（右記のボックス参照）。

飢饉によって人口が激減しています。あなたにはもう、一部の工場の稼働に必要な労働者がいません。ストライキや抗議活動により社会不安が拡大しています。



再生可能資源の不足

可能な限り最も高い ランクへの食料供給を完了させます。食料供給できない人口ランクごとに以下のことを実行します。

- を 1 ランク下げます。
 - 任意の を 1 ランク下げます。
 - を 3 上げます。
- 残りの再生可能資源は保持します。

例

あなたの人口 は 20（ トラックの 6 ランク目）なので、あなたは 20 を消費しなければなりませんが、6 しか持っていないので、あなたは再生可能資源の不足による損害を受けます。

食料供給できる最高の人口ランクは 4 ランク目（ = 5）なので、5 を供給し、残りの 1 をストックで保持します。食料供給できない 2 ランク分のために、 を 2 ランク下げ、 を 2 ランク下げました。また、 も 6 上げなければなりません。このため、 が最大値になり、不安定化リザーブから 3 を得ました。

2 再生可能資源の貯蔵

国民に食料供給したあと、 のストックを確認します。これが 10 を超えている場合、超過分を失って、 十の位タイルの 1 面を表向きにしてスペース 0 の横に置きます。10 以下の場合は何もしません。







再生可能資源は長期間貯蔵できません。






3 工業資源の消費

社会階級 C が生活水準の 2 スペース目に到達したとき、国民は工業資源を消費し始めます。プレイヤーはこの需要を満たせるようにしておく必要があります。


 社会階級 C 駒の位置に応じて以下のようにします。



- **スペース 1:** 何もしません。
- **スペース 2:** 1 つ下のランクの  ごとに 1  を支払います。
- **スペース 3:**  ごとに 1  を支払います。
- **スペース 4:** 1 つ上のランクの  ごとに 1  を支払います。

 の  需要を満たさないことはできません。個人ストックに十分な  がない場合、プレイヤーは**工業資源の不足**による損害を受けます（右記のボックス参照）。




生活水準が上がるにつれて、快適さの増大は社会と地球にとってより負担になります。





工業資源の不足

可能な限り最も高い人口  ランクでの工業資源の消費を完了させます。消費できない人口ランクごとに以下のことを実行します。

-  を 1 下げます。
-  を 2 上げます（9 ページ「生活水準」と「社会不安」ボックス参照）。残りの工業資源は保持します。

例


社会階級 C の生活水準は 3 で、人口は 10  なので、あなたは 10  を消費しなければなりませんが、8  しか持っていませんでした。このため、あなたは**工業資源の不足**による損害を受けます。

需要を満たせる最高の人口ランクは 4 ランク目 ( = 5) なので、5  を支払います。消費できない 1 ランク分のために、あなたは  を 1 下げ（9 ページ「生活水準」参照）、 を 2 上げました。



4 人口増加


各国家の人口が増加します。

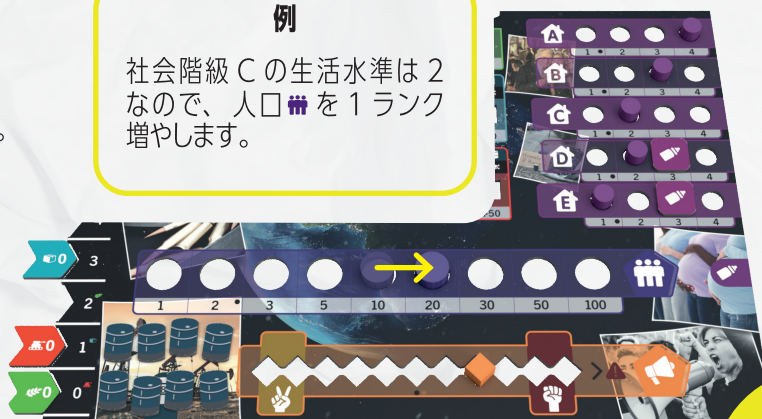
 社会階級 C 駒の位置に応じて以下のことが起こります。

- **スペース 1 か 2:** 人口  を 1 ランク増やします。
- **スペース 3 か 4:** 何も起こりません。

生活水準ランク 1 か 2 では、資源不足が人口増加を制限します。ランク 3 か 4 では人口転換が終わり、人口は安定します。

例

社会階級 C の生活水準は 2 なので、人口  を 1 ランク増やします。



5 死亡率の低下

自分の人口転換エリアに人口転換 トークンが 2 枚以上ある場合、人口 を 1 ランク増やします (9 ページ「生活水準」ボックス参照)。

人口転換は生活水準の向上と並行して起こります。これは衛生と医療の進歩による乳児死亡率の低下から始まります。出生率は高いままであるため、人口は増加します。

6 出生率の低下

自分の人口転換エリアに人口転換 トークンが 1 枚だけある場合、それを ボックス内に置きます。

避妊と女性教育によって、出生率の低下を伴う人口転換が続きます。出生率の低下によって人口が安定します。

自分の人口転換エリアに人口転換 トークンが 2 枚以上ある場合、そのうち 2 枚だけを ボックス内に置きます。

7 経済成長

国家が発展し、生産力が変化します。

あなたの国家は農業社会から工業社会へ、そして最終的には第三次社会へと進化します。

社会階級 C 駒の位置に応じて以下のことが起こります。

- **スペース 1:** 再生可能資源 の生産を 1 ランク上げます。
- **スペース 2:** 再生可能資源 の生産 **および** 工業資源 の生産を 1 ランクずつ上げます。
- **スペース 3:** 工業資源 の生産 **または** 軍事資源 の生産のいずれかを選んで 1 ランク上げます。
- **スペース 4:** 工業資源 の生産 **または** 軍事資源 の生産のいずれかを選んで 1 ランク下げます。

忘れやすいルール：再生可能資源 の生産が領土 の大きさを超えることはできません。再生可能資源の生産工場駒が領土の右端のランクにある場合、そのランクを上げません。

忘れやすいルール：生産トラックの最大（または最低）ランクにある資源の生産ランクを上げる（または下げる）必要がある場合、何もしません。

8 税金

発展するにつれて、社会はより多くの富を生産します。

税金を通して、生産物は貨幣を生みます。プレイヤーはこの貨幣を世界銀行から得ます。

社会階級 C 駒の位置に応じて以下のことが起こります。

- **スペース 1:** ごとに 2 を得ます。
- **スペース 2:** ごとに 3 を得ます。
- **スペース 3:** ごとに 3 を得ます。
- **スペース 4:** ごとに 5 を得ます。

世界銀行の限られた貨幣を用いて、私たちは脱税などのあらゆる経済的な事象をモデル化しました。貨幣を破壊することは、实体经济から貨幣を取り除いて弱体化させることを意味します。このため、危機を引き起こすのは税金ではなく、貨幣ストックの制限です。

世界銀行の枯渇

市場ボードの横にある世界銀行に十分な が無い場合、金融危機 タイルを現在の世代タイルの上側に置きます。そのあと、税金の分配のために必要な貨幣を ボックスから取ります。この危機は国際フェイズ中に解決されます。



9 生産

ついに生産のときです。生産は厳密に以下の、、、の順で実行しなければなりません。

重要：プレイヤーは自分の生産工場と化石資源ストックによって生産可能な数より少ない数しか生産しないことはできません。

再生可能資源

再生可能資源の生産工場駒 があるスペースに示されている数だけ、自分のストックにある の数を増やします。

工業資源

工業資源の生産工場駒 があるスペースに示されている数だけ、自分のストックにある の数を増やします。

生産ランク 3 までは、プレイヤーは化石資源を消費することも汚染を生み出すこともなく生産します。

生産ランク 4 (+5) から、プレイヤーは工業資源の生産工場駒 があるスペースに示されている数だけ個人ストックにある を消費し、汚染リザーブカードから を得なければなりません。

消費した は ボックス内に置きます。得た は国家ボードの横に置きます。

汚染リザーブカード上に十分な がない場合、 ボックスから を得ます。

個人ストックに十分な がない場合、プレイヤーは**化石資源の不足**による損害を受けます（右記のボックス参照）。

軍事資源

軍事資源 の生産は工業資源 の生産とまったく同じように行われます。化石資源が不足した場合、プレイヤーは を下げます。

ゲーム内の各種の資源には、幅広い実在の資源が含まれています。再生可能資源には生産される食料や水が含まれます。工業資源には衣類、建物、交通機関、娯楽などが含まれます。化石資源には、石油はもちろんのこと、希少鉱物、砂、銅、錫など、私たちの時間的尺度では供給量が限られていて再生不可能なあらゆるものが含まれます。

化石資源の不足

- か の生産中に化石資源が不足した場合、生産可能な最高のランクで (または) を生産します。生産できなかった各生産ランクごとに以下を実行します。
 - を 2 上げます。
 - (または) の生産を 1 ランク下げます。

工業生産では再生不可能な原材料が使われ、汚染が発生します。小規模生産においては、地球全体の資源量を考慮すると、この使用量は取るに足りないと思なされます。発生する汚染も地球に吸収される程度に少量です。



例

あなたの は 5 を生産します。個人ストックトラックにある の値に 5 を加え、10 から 15 にします。

あなたの は 10 を生産します。個人ストックトラックにある の値に 10 を加えて 9 から 19 にし、2 を消費して 1 を得ます。

あなたの は 10 を生産しますが、もう がないので、**化石資源の不足**による損害を受けます。このため、あなたは 3 だけを生産することができます。個人ストックトラックにある の値に 3 を加えて、18 から 21 にします。 を 4 上げ、 を 2 ランク下げます。

10 治安

社会不安トラック上にある 駒の位置に応じて、以下のいずれかが発生します。

✊ 暴動

駒が社会不安トラックの右端 2 スペースのどちらかにある場合、暴動が発生します。

社会階級 C 駒の位置に応じて以下のことが起こります。

- **スペース 1:** 現在の人口より 2 つ下のランクの 駒ごとに 1 駒を支払います。
- **スペース 2:** 現在の人口より 1 つ下のランクの 駒ごとに 1 駒を支払います。
- **スペース 3:** 駒ごとに 2 \$ を失い、その \$ トークンを 駒ボックスに置きます。
- **スペース 4:** 駒ごとに 3 \$ を失い、その \$ トークンを 駒ボックスに置きます。

十分な 駒を持っていない場合、プレイヤーは**軍事資源の不足**による損害を受けます (右記ボックス参照)。

暴動中の人々は、あなたが導いている社会の種類に応じてさまざまな反応を見せます。農耕社会では暴力で応酬する傾向があり、第三次産業社会では脱税に訴えることが多くなります。

軍事資源の不足

支払い可能な最高の人口ランク 駒で 駒を支払います。駒を支払えなかった各人口ランクごとに、任意の生活水準 駒を 1 下げます (9 ページ「生活水準」参照)。

✊ 発展

駒が社会不安トラックの中間 7 スペースのどこかにある場合、国家が発展します。

社会階級 C 駒の位置に応じて以下のことが起こります。

- **スペース 1 か 2 か 3:** 任意の社会階級 1 つの生活水準 駒を 1 上げます (9 ページ「生活水準」参照)。
- **スペース 4:** 何も起こりません。

平和な社会では、国民は“自然に”生活水準の向上に努めます。

✊ 急成長

駒が社会不安トラックの左端 2 スペースのどちらかにある場合、国家が急成長します。

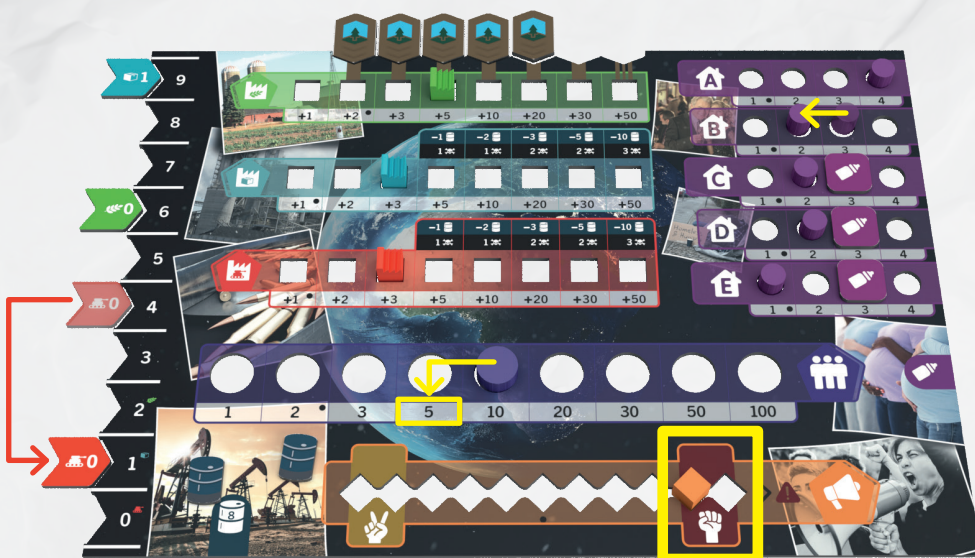
社会階級 C 駒の位置に応じて以下のことが起こります。

- **スペース 1:** 任意の社会階級 1 つの生活水準 駒を 1 上げ、世界銀行から 5 \$ を得ます。
- **スペース 2 か 3:** 任意の社会階級 1 つの生活水準 駒を 1 上げ、世界銀行から 10 \$ を得ます。
- **スペース 4:** 世界銀行から 10 \$ を得ます。

市場ボードの横にある世界銀行に十分な \$ がない場合、16 ページの「世界銀行の枯渇」ボックスを参照してください。

現在の世代タイルの上側にすでに金融危機タイルがある場合、必要な \$ を得ますが、2 枚目の金融危機タイルは追加しません。

自信に満ちた国民が増えるほどに支出も増え、成長と投資のサイクルが活発になります。



例

あなたの国家は**暴動**中で、社会階級 C の生活水準は 2 です。このため、あなたは 1 つ下のランクの **5** ごとに 1 **5** を支払わなければなりません。あなたの人口はランク 5 (10) なので、人口をランク 4 と見なして 5 **5** を支払わなければなりません。

4 **5** しか持っていなかったため、あなたは**軍事資源の不足**による損害を受けます。 **5** を支払える最高のランクは 3 (3) なので、あなたは 3 **5** を支払い (1 残ります)、任意の社会階級 1 つの生活水準を 1 下げました。

11 階級闘争

社会階級 A と社会階級 E の生活水準の差を計算します。

この値に等しいスペースだけ社会不安駒を進めます。

国民のさまざまな階級間の大きな格差は
民衆暴動 (ストライキ、反乱、内戦) を
引き起こします。



例

あなたの社会階級 **A** の生活水準は 4 で、社会階級 **E** の生活水準は 1 です。このため、これら 2 つの社会階級の生活水準の差は $4 - 1 = 3$ です。

あなたは社会不安駒を右に 3 スペース移動させなければなりません、すでにトラックの終端の 1 つ前のスペースにあったので、これは不可能です。あなたは駒を 1 スペース進め、不安定化トークン **!** を 2 枚得ました。

03 国際フェイズ

国際フェイズ中、危機が発生して解決され、同盟が形成されることがあります。

このフェイズの最初の 2 ステップ (冷戦と世界的危機) は全国家が同時にプレイします。同盟ステップだけは順番にプレイしなければなりません。

プレイヤーは以下のステップを
この順番で実行します。

1 冷戦 同時

過剰な軍事化は外交関係を緊張させ、他国にも同様の行動を促し、世界的な紛争につながります。

自分の個人ストックに 15 **5** 以上ある場合、プレイヤーは国際関係を不安定にしているため、不安定化リザーブから **!** トークンを 1 枚得ます。

2 世界的危機 同時

世界的危機は特定の国家による権利の濫用や国家間の協力の欠如が引き起こす世界的規模の結果であり、地球に劇的な影響を及ぼします。

危機は以下の順番で発生する可能性があります。



1. 金融危機

『リミット』の金融システムは、貨幣の流れではなくストックとして表されます。このため、物価上昇や通貨切り下げといった問題も同様に、貨幣ストックが空になることで表されます。安定した人口と生活水準によって、将来の金融危機を十分に回避できるだけの新たな貨幣ストックを用意しなければなりません。

条件：金融危機タイル が現在の世代タイルの上側にある（このラウンドで世界銀行が不足が発生した）場合、以下の効果をこの順番で適用します。

効果：

全国家はすべての（現在と過去の）世代タイルの上側にある金融危機タイル 1 枚ごとに、自分の につき 1 \$ を失います。

全国家は任意の社会階級の生活水準 を 1 下げます。

最も裕福な（最も多くの \$ を持っている）国家は不安定化 トークンを 2 枚得ます。引き分けの場合、引き分けた全国家が を 1 枚ずつ得ます。

警告：金融危機は軍事危機を引き起こすことがあります。



2. 環境危機

気候と生態系の崩壊は、ある閾値を超えると連鎖的に発生します。この閾値を下回れば、状況は正常に戻ります。

条件：このステップを解決する時点で汚染リザーブが空になっている場合、**その時点で**現在の世代タイルの上側に環境危機タイル を 1 枚置き、以下の効果をこの順番で適用します。

効果：

全国家はすべての（現在と過去の）世代タイルの上側にある環境危機タイル 1 枚ごとに、 の生産を 1 ランク下げます。

全国家は 1 を失い、その トークンを ボックス内に置きます。

と が最も多い全国家は人口 を 1 ランク減らし、 を 3 上げ、9 ページの「生活水準」のルールに従って最も高い社会階級の を 1 下げます。

今 を減らした国家より が最低 2 ランクは少ない他のすべての国家は を 1 ランク増やします。

移民の流入は人口が少ない国家の人口増加に著しい影響を与えます。

警告：環境危機は軍事危機を引き起こすことがあります。



3. 軍事危機

国家間の緊張は、ちょっとした火花が導火線に火をつけるようなものです。事態が悪化するかどうかはあなたたち次第です。

条件：このステップを解決する時点で不安定化リザーブが空になっている場合、**その時点で**現在の世代タイルの上側に軍事危機タイル を 1 枚置き、以下の効果をこの順番で適用します。

効果：

全国家はすべての（現在と過去の）世代タイルの上側にある軍事危機タイル 1 枚ごとに、生活水準が最も低い社会階級 1 つの を 1 下げます。

全国家は 1 つ下のランクの ごとに 1 を支払います。

の不足：18 ページ参照。

全国家は（持っていれば）1 を不安定化リザーブカード上に戻します。

が最も多い全国家は を 1 ランク減らします。

注意：同じ世代タイルの上側に同一の危機タイルが 2 枚置かれることはありません。



例

2 回目の環境危機が起こりました。全国家は を 2 下げ、1 を失いました。あなたは を最も多く持っていたので、 を 1 ランク減らして 30 から 20 にし、 を 3 上げ、下げることができる最も高い社会階級（この場合は A）の生活水準を 1 下げました。 が 10 だったプレイヤー B は何もしません。 が 5 だったプレイヤー C は を 1 ランク上げ、5 から 10 にしました。



3 同盟（選択ルール）

交渉は世界地政学の絶対的要素ですが、メドウズの報告書（成長の限界）やワールド3モデルには含まれていません。このメカニズムはプレイテスト中に観察された意図を反映しています。

このステップは選択ルールです。国家が2つか3つのゲームや、最初のゲームではこのステップを省略することを推奨します。

このステップ中、プレイヤーは同盟トークンを使って他の国家と同盟を結ぶことができます。各プレイヤーは2種類の同盟（軍事と経済）に対応している2枚のトークンを持っています。

これらの同盟はそれぞれ独立しています。各国家は異なる国家との異なる2つの同盟に属することができます。

各国家は手番順に手番を1回プレイします。自分の手番中、あなたは以下のアクションのうち1つだけを実行することができます。

● **他の国家への同盟の提案：**ある同盟を提案するには、あなたの同盟トークンと提案相手の同盟トークンがどちらも交渉面を表向きにしていなければなりません。

相手が拒否した場合、あなたの手番は終了します。相手が受け入れた場合、あなたと相手の**同じ種類**の同盟トークンをテーブルの中央（同盟カードの横）に置き、同意面を表向きにして小グループを作ります。

あなたが相手がすでにこの種類の同盟を（他の相手と）結んでいる場合、あなたが新たな同盟を提案するとき、関係する同盟に関わっている全国家の許可を得なければなりません。

- 許可を得られた場合、関係する各国家からその種類の同盟トークンをすべて集め、同意面を表向きにします。
- 許可を得られなかった場合、あなたの提案は拒否され、何も起こりません。

この同盟を有効にするためには世界銀行に2\$を支払わなければなりません（関係する1国家が支払うことも、2国家で1ずつ支払うこともできます）。

重要：新たな同盟（または修正された同盟）を同じ世代中に変更することはできません。

● **すでに設立されている同盟1つからの離脱：**あなたの同盟トークンを回収し、交渉面を表向きにしたまま手元に置きます。

● **あなたが加わっている同盟からの1国家の排除：**この決断には、その同盟に参加している全国家（排除相手を除きます）の許可が必要です。相手は同盟トークンを回収し、交渉面を表向きにしたまま手元に置きます。

離脱/排除アクションのあと、ある同盟トークンが単独でテーブルの中央に残った場合、その国家はそのトークンを回収し、交渉面を表向きにしたまま手元に置きます。

● **何もしない。**

重要：同意面を表向きにしてトークンが置かれている国家は、このタイプの同盟を提案したり受け入れたりすることはできません。

同盟トークンをテーブルの中央に置いたとき、その国家は即座にその同盟に属します。

全国家が手番をプレイしたとき、すべての同盟トークンの交渉面を表向きにします。



非軍事化

すべての国家が同じ**軍事同盟**に参加している場合、非軍事化が始まり、同盟カード上に非軍事化タイルを置きます。非軍事化はゲーム中に1回だけ行うことができます。

軍事資源の生産 が +5 以上の全国家は工業資源の生産 を1ランク上げます（すでに最大の場合は何もしません）。

そのあと軍事資源の生産工場駒 をスペース1に置き、全国家はすべての軍事資源ストック を失い、社会階級1つの生活水準 を1上げ、社会不安 を1下げ、不安定化トークン のうち2枚までを（持っていれば）不安定化リザーブカードに戻します。

注意：非軍事化を行ったあとで**軍事同盟**を離脱し、 の生産を再開することは可能です。

例

同盟ステップ開始時、●、■、▲は軍事同盟を結んでおり、●と●は経済同盟を結んでいました。



自分の手番中、各国家は以下のようにしました。

●は●に軍事同盟を提案し、受け入れられました。全国家が軍事的に同盟したので、非軍事化が発生します。

■は▲に経済同盟を提案し、受け入れられました。

どちらの同盟トークンも同意面を表向きにしているため、▲は同盟を申し出ることができません。●は何もしないことにしました。




資源と貨幣は、以下に示されている各同盟の**特定の枠組み内でのみ交換することができます。**





同盟の意義




軍事同盟







同盟している国家が、抵抗の機会をもたらすカードの標的になった場合、その国家は抵抗するための  を軍事同盟内の他国家に要求することができます（25 ページ「戦争」参照）。

同盟している国家が  の不足による損害を受けそうになった場合、その国家はその損害を避けるための  を軍事同盟内の他国家に要求することができます。




経済同盟

同盟している国家は、経済同盟内の他国家がプレイした  コストを持つカードのコストの一部または全部を、その国家の代わりに支払うことができます。

同盟している国家が  か  か  の不足による損害を受けそうになった場合、その国家はその損害を避けるための  か  か  を経済同盟内の他国家に要求することができます。



同盟国家への助力の拒否

ある国家が同盟国家に助力を要求して拒否された場合、拒否された国家はその同盟を即座に離脱することができます。この場合、その同盟内の全国家（助力を要求した国家を含みます）は  を 1 枚ずつ得て、要求を拒否された同盟に対応している種類の自分の同盟トークンを回収し、交渉面を表向きにして自分の前に置かなければなりません。

4 世代の終了

現在の世代タイルを裏返し、この世代が終わったことを示します。
リーダーシップタイルを持っているプレイヤーは、そのタイルを左隣のプレイヤーに渡します。

ゲームは世代 7 の終了時か、最低 4 つの危機が発生した世代の終了時に終了します。

どちらでもない場合、新たな世代を始めます。



ゲームの終了

あなたはこれまでは国家をうまく運営してきたかもしれませんが、
綱渡りを続けている場合、未来は入り組んだものになるかもしれません……。

回復力の評価

得点を計算する前に、プレイヤーは将来の世代のために自国の回復力を評価しなければなりません。

このために、**社会フェイズの【食料】、【消費】、【生産】ステップを繰り返します**。不足の効果も適用しますが、新たな危機は発生しません。

得点計算



何か書き記すものを用意するか、ここから得点記録用紙をダウンロードしてください。
各プレイヤーは以下のさまざまな得点を獲得します。

● 国内の幸福の総量

a) 社会階級 **A + C + E** の生活水準の値を合計します。

b) 人口駒 **人** があるスペースに示されている値に基づいて、下表を使って人口指標 **人** を決定します。

人	1	2	3	5	10	20	30	50	100
人	1	1	1	2	2	3	4	5	5

c) 生活水準の総計 (**A + C + E**) に人口指標アイコンを掛け、その値に等しい得点を得ます。

● 経済力

「5 - 発生した危機の数」を計算します。

- この値が 0 以下の場合、貨幣は価値を持ちません。
- この値が 1 以上の場合、10 \$ ごとに「5 - 発生した危機の数」に等しい点を得ます。

● 領土

自分の領土トークン **地** 1 枚ごとに 5 点を得ます。

● 軍事力

自分のストックにある **兵** 3 枚ごとに 1 点を得ます。

● 歴史的影響

持っている **汚** や **不安** 1 枚ごとに 2 点を失います。
持っている **!** トークン 1 枚ごとに 1 点を失います。

最も多くの得点を獲得した国家がゲームに勝利します。

例

国内の幸福の総量：あなたの生活水準の総計は $3 + 3 + 2 = 8$ で、人口指標は（人口が 30 なので）4 です。あなたの国内の幸福の総量は $8 \times 4 = 32$ 点です。

経済力：危機は 4 回発生したので、貨幣価値は $5 - 4 = 1$ です。あなたは 154 \$ 持っているため、経済力は $154 \div 10 \times 1 = 15$ 点です。

領土：あなたは 4 つの領土を持っているため、 $4 \times 5 = 20$ 点を得ます。

軍事力：あなたはストックに 4 枚 **兵** を持っているため、軍事力は $4 \div 3 = 1$ 点です。

歴史的影響：あなたは汚染トークン 5 枚と不安定化トークン 8 枚を持っているため、 $5 \times 2 + 8 \times 1 = 18$ 点を失います。

最終得点：このため、あなたの最終得点は $32 + 15 + 20 + 1 - 18 = 50$ 点になりました。



得点について



ゲーム中に国家が下した決定と、それによって起こった出来事に関連している得点の意味について議論することをお勧めします。

このゲームは道徳的な判断をできる限り避けようとしています。これはプレイヤーが特定の政策を自由に試し、私たちが妥当だと考えている結果を得ることを目的としています。



しかし、得点の計算方法を確立することは、必然的に特定の道徳的価値の重要性について判断を下すことにつながります。

そこで、この偏りを避けるため、私たちは得点に様々な道徳的軸をバランスよく組み込むことを画策しました。どの道徳観も優勢でなければ、ある種の非道徳的な状態がもたらされます。

何度かゲームをプレイしたあと、あなたは自分が重視すべきだと信じていることに合わせて得点システムを調整することもできます。

たとえば軍事力が最優先だと考えている場合、各  は 1 点の価値を持つかもしれませんが。逆に平和主義的な見方をしている場合、 は無価値かもしれません。

同様に、生活水準を計算する際、共産主義的な視点を持つ場合は  +  +  の代わりに  × 3 を、新自由主義的な視点を持つ場合は  × 3 を考慮することもできます。

もちろん、 や  による失点を増やしたり減らしたりして、地球を汚染したり世界平和を不安定にした国家に異なる罰則を科すこともできます。



世界の状況に関わらず貨幣の価値は常に同じであることを考慮して、経済力の価値を（たとえば 10 \$ ごとに 2 勝利点などに）調整することもできます。また、勝利点の閾値を調整することで（たとえば 5 \$ ごとに 1 勝利点や、50 \$ ごとに 10 勝利点など）、国家間の経済格差を拡大したり縮小したりすることもできます。

さらに、回復力の評価を行わなかったり、2 回行ったりして、国家の回復力の重要性を上下させることもできます。






このゲームの開発中ずっと、私たちは『リミット』とは得点を計算することが最も重要なことではなく、遊び心のある実験だと見なしていました。勝利よりも重要なのは、生まれた感情、体験、そしてそれに続く議論です。



05 ソロモード

ソロモードはこれまで紹介してきたモードとほとんど同じです。あなたは 2 つの国家を使ってゲームをシミュレートします。1 つはあなたが管理し、もう一つの国家（星  国家）はゲームシステムが管理します。同盟ステップの代わりに、あなたはイベントカードを 1 枚引いてその効果を適用し、捨て札にします。イベントカードの山が尽きた場合、捨て札をよく混ぜて新たな山を作ります。あなたが他国家を標的とするカードをプレイした場合、表向きになっている最初の世代タイルの位置を基準にして、 国家カードの表を参照します。

 国家は数値の形の資源（、、、）と、トークンの形の資源（、、、、）を持ちます。


	1	2	3	4	5	6	7
	2	3	5	10	20	30	50
	1	2	2	3	3	3	4
	3	5	5	10	10	20	20
	1	2	3	5	5	10	10







注意：他の資源はソロモードには影響を与えないので無視します。

何が起こったかに関係なく、数値に基づく資源はその世代中は変わりません。これらは表内で表されます（現在の世代数の列を参照します）。しかし、トークンに基づく資源のストックは変わることがあります。

あなたの得点は 23 ページ（「回復力の評価」と「得点計算」）で説明されているように計算します。100 勝利点を超えた場合、とてもうまくやったと見なされます。おめでとうございます！

準備

国際ボックス、任意の国家ボックス、LIMIT ボックスを使ってソロモードの準備をします。さらに、ソロモードボックス内の星  国家用の内容物を使って以下の準備を行います。



- 星国家カードをテーブルの中央に置きます。
- 5 、8 、40 \$ トークンを取って星国家カード上に置きます。
- 1  と 2  を植民地化リザーブタイル上に置きます。
- 汚染リザーブカード上に 3  を置きます。
- 不安定化リザーブカード上に 2  を置きます。
- イベントカード 8 枚をよく混ぜ、裏向きの山にして星国家カードの横に置きます。
- 使わないすべての内容物を箱に戻します。

06


カードの説明



取引



1回の取引とは、テーブルの中央にある市場ボード上での1回の購入または売却アクションです。これは《市場アクセス》か《投機》カードによって発生します。

取引中、プレイヤーは1種類の資源（かかか）だけを購入または売却します。取引する数は自由に決められますが、購入時には市場のストックにある数までに制限され、売却時には自分の個人ストックにある数までに制限されます。

取引に応じて、世界銀行が貨幣を支払ったり受け取ったりします。



売却時、プレイヤーは世界銀行が支払える額を超える資源を売却することはできません。この場合、プレイヤーはボックスから\$を得ることはできません。

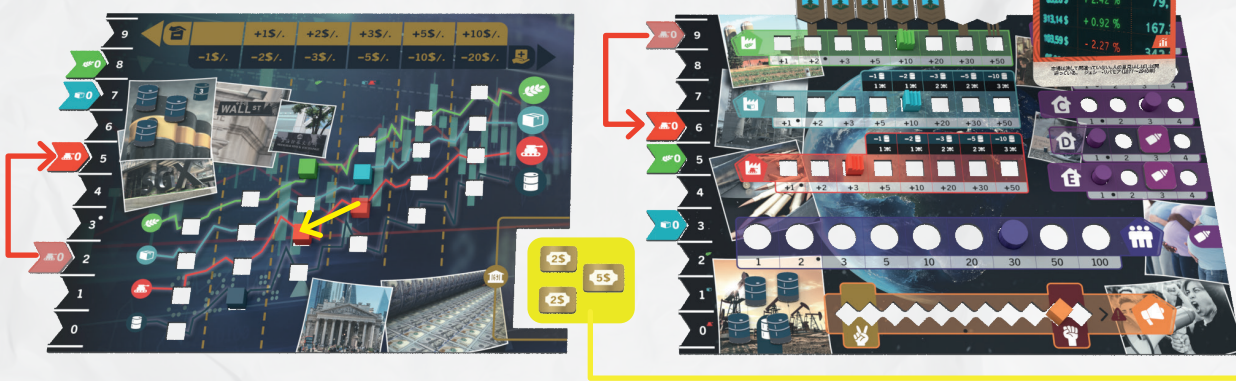
売却価格または購入価格は、取引中の資源に対応している価格駒の位置によって決まります。

- **売却後**：対応する価格駒を左に1スペース移動させて価格を下げます。その資源の価格駒が左端のスペースにある場合、もうその資源を市場で売却することはできません。
- **購入後**：対応する価格駒を右に1スペース移動させて価格を上げます。その資源の価格駒が右端のスペースにある場合、依然として購入することはできますが、もう価格は変わらず20\$のままになります。

注意：自分のストックと市場のストックを調整したり、市場に売却したを化石資源ストックに置いたりするのを忘れないでください。


例



あなたは《市場アクセス》カードをプレイし、3を売却することにしました。あなたは自分のストックのを3減らし、市場のストックを3増やしました。あなたは世界銀行から9\$得て、軍事資源価格駒を1スペース左に移動させました。



メドウズの報告書とワールド3モデルには対立も存在しません。対立に関わるカードは、ゲーム内で最も単純化されたものの中にあります。プレイアビリティを確保するために、ボードゲームという媒体には遵守しなければならない制約が課されています。

戦争

《領土併合》《大量破壊》《軍事作戦》カードは国家間の軍事衝突を発生させます。これらのコストには「軍事資源アイコン」の閾値が含まれていますが、攻撃側国家は常に余分に支払うことができます。カードをプレイしてを支払ったら、標的となった国家は抵抗するかどうかを選ぶことができ、その選択に応じて以下のことが起こります。

- 標的となった国家（防衛しなければならない国家）が抵抗する場合、攻撃側国家が支払った数と同じだけのを支払います。攻撃側国家はそのカードの効果を適用しません。
- 標的となった国家（防衛しなければならない国家）が抵抗しない場合、を支払わず、攻撃側国家はそのカードの効果を適用します。

注意：標的となった国家だけが、抵抗するための助力を同盟国家に要求することができます。

社会カード

社会カードは国民に影響を与える政治活動を表しています。これらは社会不安、生活水準、消費の影響を修正します。



公共支出
コスト: 15\$ を支払う。
効果: 1 減らす。
 初期カード



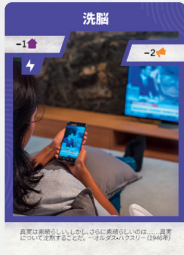
学校教育
コスト: 15\$ を支払う。
効果: 9 ページのルールに従って、任意の社会階級 1 つの 1 を上げる。
 初期カード



投資方針
コスト: 25\$ を支払う。
効果: 3 減らす。



高等教育
コスト: 25\$ を支払う。
効果: 9 ページのルールに従って、任意の社会階級 (複数可) の 1 を合計で 3 上げる。



洗脳
コスト: 9 ページのルールに従って、任意の社会階級 1 つの 1 を下げる。
効果: 2 減らす。



菜食主義
コスト: 2 増やす。
効果: 社会フェイズの「食料」ステップ中、消費する 1 の量を決めるとき、1 が 1 ランク低いものと見なす。例: 1 = 20 の場合、10 だけ消費する。
 持続効果カード



過剰消費
コスト: 10\$ を支払う。
効果: 3 減らす。



持続可能な消費
コスト: 2 増やす。
効果: 社会フェイズの「消費」ステップ中、消費する 1 の量を決めるとき、1 が 1 ランク低いものと見なす。例: 1 の生活水準が 2 の場合、1 のランクを 1 下げるのではなく 2 下げて 1 を消費する。
 持続効果カード



付加税
コスト: 1 増やし、世界銀行から 10\$ を取り除いて 1 ボックス内に置く。
効果: 15\$ を得る。



政治改革
コスト: 10\$ を支払う。
効果: 政治カードデッキを 1 つ選び、そこからカードを 5 枚引いて、1 枚保持して手札に加える。他のカードは対応するデッキの底に任意の順番で戻す。



徴兵制
コスト: 1 増やす。
効果: 1 が 2 ランク低いものとして、人口に等しい数の 1 を得る。
 例: 1 = 20 の場合、5 1 を得る。



人工知能
コスト: 10\$ を支払う。
効果: この時代にプレイした即時効果 1 カードを 1 枚回収して手札に戻す。あなたはこのカードをこの世代中に再びプレイすることができる。



生産カード

生産カードは工業、生産、環境に関する政治活動を表しています。



工業化

コスト: 生産 (🌿 か 🏭 か 🚗) を1種類選び、その種類の工場駒の位置で示されている額の\$を支払う。

効果: 選んだ種類の生産を1ランク上げる。

初期カード



自動化

コスト: 生産 (🏭 か 🚗) を1種類選び、その種類の工場駒の位置で示されている額の\$を支払う。

効果: 選んだ種類の生産を2ランク上げる。

このカードは 🏠 の生活水準が3になったときに利用可能になる。



政治計画

コスト: 2 🗳️ 増やす。

効果: 社会フェイズの【経済成長】ステップを実行しない。

あなたは 2 🗳️ 増やすことで、このカードをいつでも取り除くことができる (デッキの底に戻す)。

持続効果カード



抽出

コスト: 5 \$ 支払い、1 🗳️ を得る。

効果: LIMITボックスから2 🗳️ を得る。

忘れやすいルール: LIMITボックス内の資源は無限にある。



都市化

コスト: 🗳️ ごとに1 🏠 を支払う。

効果: 9 ページのルールの制限に従って、任意の社会階級 (複数可) の 🏠 を合計で2上げる。



過剰生産

コスト: 1 🗳️ 増やす。

効果: 🏭 か 🚗 のいずれかを1回生産する。必要ならば 🗳️ を支払い、🗳️ を得る。



職人技

コスト: 1 \$ を支払う。

効果: 2 🌿 か 2 🏠 か 2 🚗 を得る。このカードはストックの資源をもたらし、生産を変更しない。

初期カード



リサイクル

コスト: 🗳️ を1ランク下げる。

効果: 一度に10 🗳️ 以上消費したとき、LIMITボックスから1 🗳️ を得る。このカードは取引中は効果を持たない。持続効果カード

忘れやすいルール: LIMITボックス内の資源は無限にある。



緑の生産性

コスト: 🗳️ を1ランク下げる。

効果: 社会フェイズの【生産】ステップ中、🗳️ を生産するとき、🗳️ 駒の位置に示されているより1少ない 🗳️ を得る。

持続効果カード



集約農業

コスト: 🌿 ごとに1 \$ を支払う。

効果: 社会フェイズの【生産】ステップ中、1 🗳️ を支払い、1 🗳️ を得て、🌿 が1ランク高いものとして生産する 🌿 の量を決める。🌿 が最大の場合、100 🌿 を生産する。

あなたは 🌿 を1ランク下げることで、このカードをいつでも取り除くことができる (デッキの底に戻す)。🌿 が最低の場合、🌿 のランクを下げずに取り除くことができる。十分な 🗳️ を持っていない場合、生産を行う前にこのカードを取り除かなければならない。持続効果カード



地球環境浄化

コスト: 50 \$ 支払う。他の国家は (あなたと同盟していない場合でさえ) あなたを助けてこの支払いに参加することができる。

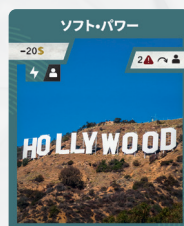
効果: 可能ならば1 🗳️ か1 🗳️ を失い、そのあと全国家 (あなたを含む) は1 🗳️ か1 🗳️ を失う (🗳️ はLIMITボックスに、🗳️ は汚染リザーブカード上に戻す)。🗳️ は常に🗳️ の前に戻さなければならない。必要な場合、プレイヤー間でトークンを交換して、汚染リザーブカードが空ではないのに 🗳️ を持っている国家がないようにする。



海外生産

コスト: 1 国家 🗳️ を標的にする。その国家の 🗳️ 駒があるスペースの数値に等しい \$ をその国家に支払う。そのあと、世界銀行から10 \$ を取り除いてLIMITボックス内に置く。

効果: 標的にした国家の 🗳️ の数値を使って 🗳️ を生産し、その 🗳️ を得る。必要な場合、あなたのストックの 🗳️ を支払うが、🗳️ は標的にした国家が得る。標的となった国家は《海外生産》の効果拒否することはできない。



ソフト・パワー

コスト: 20 \$ を支払う。

効果: 1 国家 🗳️ を標的にする。その国家にあなたの 🗳️ を2枚まで与える。標的となった国家は《ソフト・パワー》の効果拒否することはできない。

軍事／経済カード

軍事／経済カードは他の国家に（特に市場と軍事攻撃を通して）影響を与える政治活動を表しています。



市場アクセス
コスト: このカードはコストを持っていない。
効果: 取引を1回行う(25ページ参照)。このカードは「A」の生活水準が2になったときに利用可能になる。



投機
コスト: 世界銀行から5\$と、あなたのストックから5\$を取り除き、Limitボックス内に置く。
効果: 任意の資源価格駒1個を移動させ、そのあと取引を1回行う(25ページ参照)。



証券取引所
コスト: あなたのストックから10\$を取り除き、Limitボックス内に置く。
効果: 《市場アクセス》か《投機》カードをプレイするとき、異なる資源で取引を(1回ではなく)2回行うことができる(25ページ参照)。
 持続効果カード



人道支援
コスト: 50\$を支払う。他の国家は(あなたと同盟していない場合でさえ)あなたを助けてこの支払いに参加することができる。
効果: 可能ならば1▲を失い、そのあと全国家(あなたを含む)は1▲を失う(不安定化リザーブカード上に戻る)。



政治干渉
コスト: 世界銀行のストックから10\$を取り除き、Limitボックス内に置く。
効果: 1国家を標的にする。その国家から、その国家の駒があるスペースに示されている数値に等しい\$を奪う。9ページのルールの制限に従って、その国家はあなたが選んだ▲を上上げる。標的となった国家は《政治干渉》の効果拒否することはできない。



観光開発
コスト: 世界銀行のストックから10\$を取り除き、Limitボックス内に置く。
効果: 1国家を標的にし、その国家の社会階級▲の生活水準を1ランク低いものと見なす。その数値を10倍して、あなたはこの結果に等しい\$をその国家から得る。また、その国家は2▲減らす。
 例:相手の▲が3の場合、その国家から(3-1) × 10 = 20\$を得る。
 標的となった国家は《観光開発》の効果拒否することはできない。



大量破壊
攻撃コスト: 任意の数の▲(最低10)を支払い、2▲を得る。
効果: 1国家を標的にする。抵抗しない場合(25ページ参照)、その国家は1▲を失ってLimitボックス内に置き、▲か▲(あなたが選ぶ)を1ランク下げ、汚染リザーブカードから3▲を得る。

注意: ▲を超える▲を持つことはできないので、1▲の喪失によって1▲を失うことがある。
 このカードは「A」の生活水準が4になったときに利用可能になる。



領土併合
攻撃コスト: 任意の数の▲(最低10)を支払い、2▲を得る。
効果: 1国家を標的にする。抵抗しない場合(25ページ参照)、その国家から1▲を奪う。その国家は▲か▲(あなたが選ぶ)を1ランク下げる。
注意: ▲を超える▲を持つことはできないので、1▲の喪失によって1▲を失うことがある。



軍事作戦
攻撃コスト: 任意の数の▲(最低3)を支払い、1▲を得る。
効果: 1国家を標的にする。抵抗しない場合(25ページ参照)、その国家から2▲か5▲か5▲(あなたが選ぶ)までを奪う。



植民地化
コスト: 5▲を支払い、2▲を得る。
効果: 残っていれば、植民地化リザーブタイルから1▲と2▲を得る。植民地化リザーブタイルが空になったら、このタイルと《植民地化》カードはもう何の役にも立たない。



テロリズム
コスト: 1▲を支払い、1▲を得る。
効果: 1国家を標的にする。その国家は3▲増やす。標的となった国家は《テロリズム》に抵抗することはできない。



警察による弾圧
コスト: あなたの▲が2ランク低いものとして、その数値に等しい▲を支払い、1▲を得る。
効果: 2▲減らす。