＊プレイ順
・スタートプレイヤーは「スタートプレイヤーマーカー」を持ち、時計回りに進めていく。

＊ラウンド
毎ラウンド、以下を1から順に行う。

1：ゲームボードにコマを置く

・スタートプレイヤーから手番を開始し、1つ場所を選び自分のコマを1つ、もしくは複数をその場所にあるリングの中へ配置する。
各場所にあるリングが一杯になるまで、コマは配置できる。
・次のプレイヤーも同様に場所を選びコマを配置していく。
・コマを配置できる時は、パスはできい。
・自分がすでに前の手番でコマを置いている場所は、そのラウンド中はリングに空きがあっても、追加でコマを置くことはできない。
・全てのプレイヤーがコマを置けなくなったら(全て配置するか、置く場所がなくなるか)、「2：コマのアクション」へ移る。

2：コマのアクション

・スタートプレイヤーから、手番を開始する。
・手番プレイヤーは、自分のコマを置いた全ての場所のアクション(アクションの詳細は別紙参照)を行い、その後、コマをプレイヤーボードに戻す。
どの場所から処理するかは、好きに決められる。
・手番プレイヤーの全てのコマのアクションが完了したら、次のプレイヤーの手番に移り、全てのプレイヤーの手番が終了したら、「3：食料を与える」へ移る。

3：食料を与える

・各プレイヤーは、「食料チャート」のマーカーの数値分、食料チップを獲得する。
その後、各プレイヤーは自分のコマの数分、食料をストックに戻す。

＊コマの数分、食料が足りない場合
・まず手持ちの食料を全てストックに戻す。
・さらに、足りない分を他の材料で支払ってもよい。
この時の他の資源の価値は、どれも食料1に対して1となる。
・他の資源を使用してもまかなえない、もしくは他の資源で支払いたくない場合は、直ちに得点チャートのマーカーを10ポイント分戻す。
・全てのプレイヤーが食料の処理をしたら、「スタートプレイヤーマーカー」を左のプレイヤーに渡す。

4：次のラウンド：ラウンド開始時の準備

・①残っている「文明カード」を右側の空いているマスに順に移動させ、②空いている左側の全てのマスに山札からカードを補充する。

・各プレイヤーは、使用済になっている道具タイルを全て元に戻す。
・スタートプレイヤーからラウンドを開始する。

＊ゲーム終了
以下のどちらかの条件を満たしたとき、ゲームは終了する。
・ラウンド開始時、「文明カード」が全てのマスに補充できなくなった時、すぐにゲーム終了となる。
・少なくとも、1つの「建物タイル」の山が無くなった時、そのラウンドを最後まで行いゲーム終了となる。

＊最終決算
・以下を計算し、得点チャートに追加する。

※「文明カード」下部が緑背景の得点

・以下の所持している「文明カード」の種類二乗が得点となる。

医師	芸術家	文学	陶芸	日時計	旅行	音楽	織物

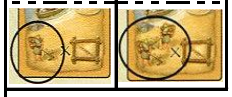
＊カード内訳：
各2枚ずつ

＊得点例
・医師と芸術家が2枚ずつ、文学、陶芸が1枚ずつ。
4種×4種＝16点
2種×2種＝4点(2枚目の医師と芸術家のセット)　合計20点

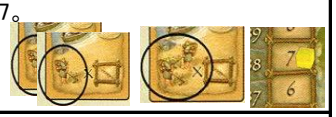
※「文明カード」下部が砂色背景の得点

・農夫の合計×食料チャート
＊カード内訳

1人×3枚	2人×2枚



＊得点例
・農夫1人が2枚、2人が1枚、食料チャートが7。
農夫合計4人×食料チャート7＝28点



・道具製作者の合計×道具チップの数値の合計
＊カード内訳

1人×2枚	2人×3枚

＊得点例
・道具製作者1人が1枚、2人が2枚、道具チップ3、2、2。
道具製作者5人×道具チップの合計7＝35点

・小屋作りの合計×獲得した建物の数
＊カード内訳

1人×2枚	2人×2枚	3人×1枚

＊得点例
・小屋作り2人が2枚、3人が1枚、獲得した建物7枚。
小屋作り7人×建物7枚＝49点

・シャーマンの合計×コマの数
＊カード内訳

1人×3枚	2人×2枚

＊得点例
・シャーマン1人が2枚、2人が1枚、コマ8個
シャーマン4人×コマ8個＝32点

※所持材料1つにつき1点。(物は価値関係ない)

・上記計算後、もっとも得点チャートが進んでいるプレイヤーが勝者となる。
・同点の場合は、食料チャートのポイント、道具の数、コマの数の多いプレイヤーが勝者となる。