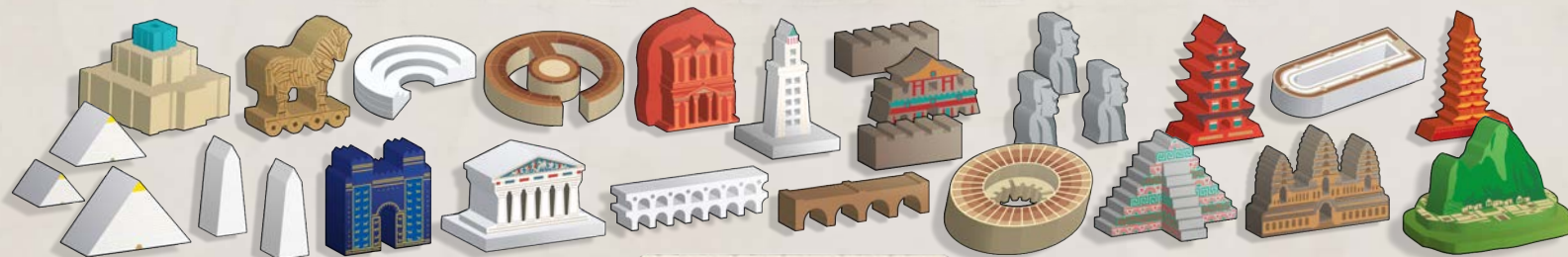


# WORLD WONDERS

古代世界の偉大な先導者たちは、かつて見たこともないような輝かしい都市を築くため、全財産さえつぎ込みました。あなたの使命は、荘厳な建物や不思議な遺跡の中から自分の都市計画に最適なものを賢く選ぶことです。資源の生産量を増加させ、より多くの居住者を引き寄せて人口を増やしましょう。ただし、ライバルの計画には要注意です。ライバルもあなたと同じ建物を狙っているかもしれません。ゲーム終了時に最も多くの点数を獲得した者が勝利し、古代で最も偉大な都市の創造者となります！

## セット内容



木製モニュメント  
21個



x5  
x5

マップボード 5枚  
資源ボード 5枚



メインボード 1枚  
プレイヤー拡張ボード 2枚



早見表ボード 3枚  
木製塔 10個



木製資源マーカー  
25個



プレイヤーマーカー 5個  
木製ターン順台座 2個



モニュメントカード  
21枚



共通目的のカード  
15枚



1人ゲーム用カード  
14枚



建物タイル 80枚  
借入タイル 5枚



長い道路タイル 35枚  
短い道路タイル 20セット

## 制作

ゲームデザイン&美術監督: Zé Mendes

開発: Diego Bianchini and Michael Alves

制作・販売: Meeple BR

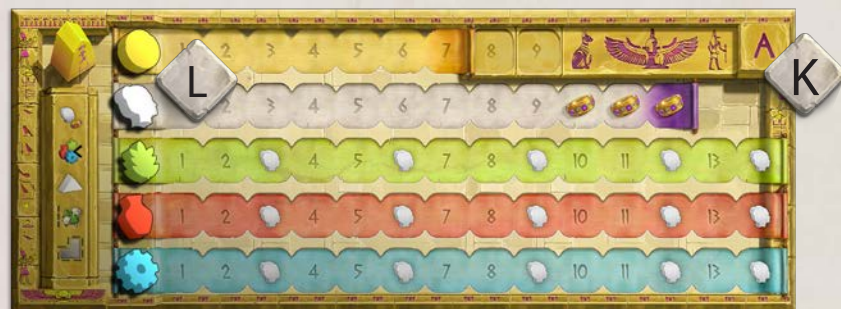
グラフィックデザイン: Mundus

ルールブック翻訳: Ron Halliday

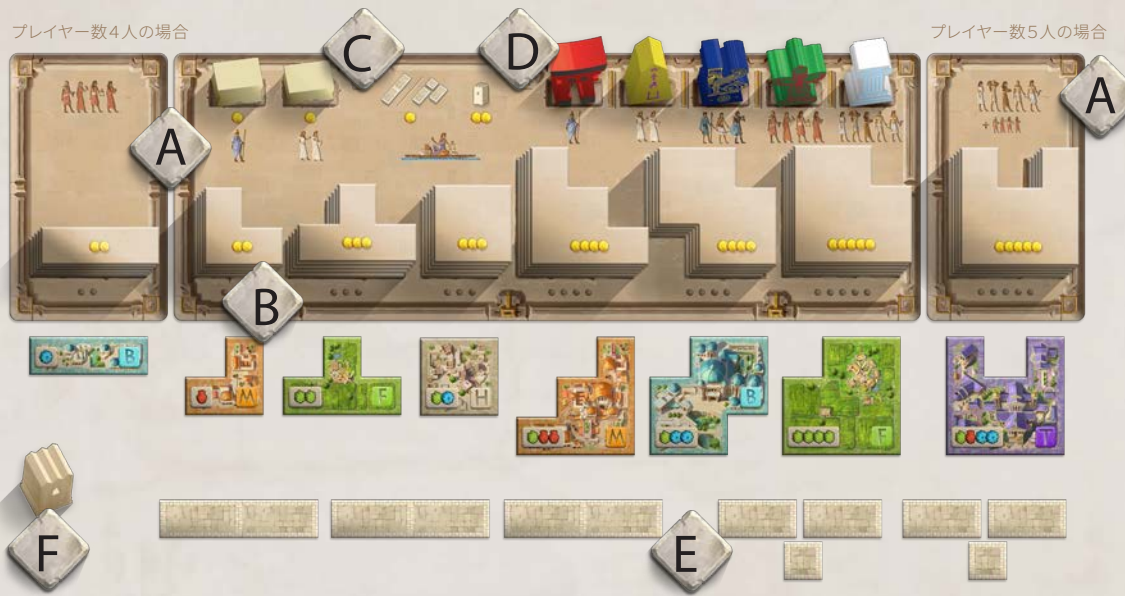
イラスト: Tom Ventre, Roy Wijnen and Odysseas Stamoglou

謝辞: Isabela Ferreira, Thiago Leite, Jordy Adan, Rennan Gonçalves, Túlio Barros, Francys Johns & Weverson "Negô", Clóvis Corrêa, Ricardo "Uauuuu" Magana, Eduardo Carvalho, Dalton Leonardo & Duque BG, Raphael Riveiro & Vitor Rondó (Dinastia Geek), Iaggo Piffero, Eduardo Felipe (Jogada Histórica), Jonathan Carletti (Green House BG), Uwe Rummel, Abidjan Corrêa, Icaro Souza, Hércules Lourenço, Daniel Caixeta, Aristides da Costa Júnior, Marcius Fabiani, Pedro Pires, Thiago Manzo, Alexandre & Monike Teles, Marcio Zerwes, Daniel Torres, Carol Mika, Roberto Ritter, Guilherme Portugal, Danielle Burghi, Abidjan Corrêa, Vitor Rondó, Baraky, Isabela Faccio, Amanda P. Campos, Fernanda Guimarães, Paulo Rezende (Bota na Mesa), Gabriel Nascimento, Leno Schemidt, Felipe Fachini, André Guimarães, Gabriel Eberhardt, Breno Caldeira, Neide & Ester & Luiza Souza.

## ゲームの準備



プレイヤー数4人の場合



プレイヤー数5人の場合

A. **メインボード**を机の中央に置き、プレイヤー数に応じて**プレイヤー拡張ボード**と建物タイルを追加します。

**プレイヤー数1~3人の場合**、メインボードとその建物タイルのみを使用

**プレイヤー数4人の場合**、4枚目のプレイヤー拡張ボードとその建物タイルを追加

**プレイヤー数5人の場合**、4、5枚目のプレイヤー拡張ボードとその建物タイルを追加

B. **建物タイル**を形別にシャッフルし、形ごとに裏向きで積んで山を作り、それぞれ指定位置に置きます。全ての山の一番上のタイルを表に返し、それぞれの山の真下に来るようにボード外に置きます。

C. **1個目と2個目のターン順台座**を、メインボードの各スペースに置きます。

D. プレイヤーはそれぞれ自分の色を選びます。ランダムに**プレイヤーマーカー**を引き、その順番でメインボードのターン順トラックに並べます。

E. プレイヤー数に応じて、**長い道路タイル**と**短い道路タイル**を表に返した建物タイルの下に配置します。

**プレイヤー数1~2人の場合**、長い道路タイル1枚と短い道路タイル1セットを配置

**プレイヤー数3人の場合**、長い道路タイル2枚と短い道路タイル1セットを配置

**プレイヤー数4人の場合**、長い道路タイル2枚と短い道路タイル2セットを配置

**プレイヤー数5人の場合**、長い道路タイル3枚と短い道路タイル2セットを配置

注: 短い道路タイルは1セットあたり2マスのタイル2枚と1マスのタイル1枚で構成されます。残った道路タイルは後で使用するため、一旦脇に置いておきます。

F. **塔を1つ**、Eで配置した道路タイル一式の横に置きます。残った塔は後で使用するため、一旦脇に置いておきます。

G. **モニュメントカード**をシャッフルして山を作ります。3枚を表に返し、それぞれ該当するモニュメントを置きます。残りのモニュメントカードは、裏向きの山のまま近くに置いておきます。

H. **借入タイル**を表向きの山としてメインボードの横に配置します。

I. **マップボード**を各プレイヤーの前に1枚ずつ置きます。マップボードには湖のあるA面と川の流れるB面がありますが、全プレイヤーとも同じ面を使用する必要があります。

J. 各プレイヤーに**長い道路タイル**を1枚ずつ配ります。このタイルは自分に最初の順番が回ってきた際、買った駒と一緒に自分のマップにコスト無しで配置します。  
注: マップに置く最初の道路タイルは、マップ下辺の「歩道」に接する必要があります。

K. プレイヤーに各自の色の**資源ボード**を配り、マップボードの隣に置きます。全てのプレイヤーはこのボードのA面かB面の同じ面を使用しなければなりません。

L. 各プレイヤーは**金1**、**人口1**、**資源マーカー3個**を受け取り、資源ボードの各スタート位置(0地点)に置きます。

## ゲームの概要とラウンドについて

プレイヤーは各ラウンド開始時に7金を持っており、それを都市の建設に使用できます。各プレイヤーは**自分のターンが来るごとに1つのアクション**(アイテムを購入してマップに配置)を行います。ゲーム終了時に最も多くの点数を獲得することを目指します(5ページの「ゲームの終了と点数」を参照)。

自分の金を使い切ったら(通常2~3ターン後)、自動的にそのラウンドは終わります。全てのプレイヤーが手持ちの金を使い切ったらそのラウンドは終了し、新しいラウンドを開始します。

以下の手順で新しいラウンドを開始します。

- B** 1) 前のラウンドで購入しなかった**建物タイル**をすべて捨てます。
- 2) 建物タイルの山それぞれから新しい**建物タイル**を表に返し、それぞれの山の真下に来るようにボード外に置きます。
- E** 3) プレイヤー数に応じて、購入された**道路タイル**をすべて置き換えます。
- F** 4) 塔の購入があった場合、**塔**も置き換えます。
- C** 5) 次ページに記載のターン順ルールに従ってプレイヤーマーカーを並べ替え、購入した場合には**ターン順台座**をメインボードの各位置に戻します。
- L** 6) 全プレイヤーの金マーカーを資源ボードの0地点に戻します。人口マーカーと資源マーカーは位置を変えません

ゲームは10ラウンド終了後(ボード上に表に返す建物タイルが無くなった時)、またはいずれかのプレイヤーが人口上限(紫色)に達すると**終了**します。**点数を獲得するための方法は5つ**です。①人口 ②最も生産量の少ない資源 ③モニュメント ④資源 ⑤都市地区(マップ上で完全に囲まれている建物)です。最も多くの点数を稼いだプレイヤーが勝者です!

## アクション

プレイヤーは自分のターンで以下のアイテムのいずれかを購入する必要があります。

- ・長い道路タイル1枚(1金)
- ・短い道路タイル1セット(1金)
- ・建物タイル1枚(山に表示された分の金)
- ・1番プレイヤー権または2番プレイヤー権の台座(1金)
- ・モニュメント1個(手持ちの金すべて)

注:モニュメント以外の購入アイテムは、そのラウンド中に補充されることはありません。

アクションに加え、プレイヤーは自分のターンにローンの借入または返済を行うことができます(ページ4の「借入」を参照)。いずれの場合もコストはかかりませんが、そのターン中にアイテム購入も行わなければなりません(ただし、ローン返済のために手持ちの金をすべて消費した場合を除く)。

注:金が残っていても、自分のターンでどのアイテムも購入できない場合、そのラウンドは終了となります。

例)この山の建物タイルのコストは金3です。

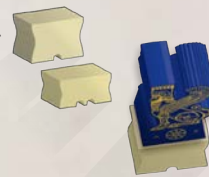


## ターン順

各プレイヤーは、自分の資源ボードと同じ色のマーカーをターン順トラックに配置します。順番はランダムに決めますが、このゲームに慣れていないプレイヤーからスタートするのがおすすめです。各マーカーは、新しい位置が決まるまで、前のラウンドの位置から動かさないようにします。新しいラウンドの開始時には、以下の手順に従ってターン順を変更します。

- 1) 1番プレイヤー権と2番プレイヤー権を買ったプレイヤーは、それぞれターン順トラックの該当位置に配置されます。
- 2) 残りのプレイヤーは人口の少ない順に配置されます。
  - a) 人口が同じプレイヤーに関しては、モニュメントの数が少ない順に配置されます。
  - b) モニュメント数も同じプレイヤーに関しては、前ラウンドのターン順が持ち越されます。

ターン順台座の購入時は、誰が買ったか分かるように、すぐ台座を自分のマーカーの下に置きます。



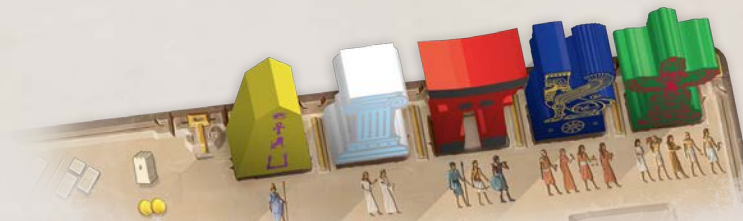
コツ:そのラウンドを終えたプレイヤーのマーカーをターン順トラックの脇に移すことで、次のターンが誰なのかが分かりやすくなります。

例)

黄のプレイヤーが自分のターンで1番プレイヤーのターン順台座を買い、自分のマーカーの下に置きました。黄のプレイヤーは、手持ちの金を使い切ったら、自分のマーカーと台座をターン順トラックの外に移動し、自分がこのラウンドからすでに抜けていることを示します。緑のプレイヤーがそのあとでモニュメントを買って手持ちの金をすべて消費したので、緑のプレイヤーも自分のマーカーを脇に移動させます

### 次のラウンドのターン順

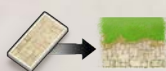
- > 1番プレイヤー権を購入した黄のプレイヤーが最初
- > 残り4人のうち、人口が最も少ないのは白と赤で、白はモニュメント数が赤より少ないので、2番目が白、3番目が赤
- > 残り2人のプレイヤーのうち、青と緑は人口もモニュメント数も同じなので、青と緑の前後関係は前のラウンドのまま



## マップへの配置

マップボードに置くアイテムを購入する場合、アイテムはすぐに空いているスペースに置き、以下のルールに従わなければなりません。

**道路タイル**は必ず他の道路タイル、マップ底辺、または塔に接している必要があります。同じターンに配置される短い道路タイルは、これらのルールを守れば、互いに離れていても構いません。



長い道路タイルは水上スペースに配置することができますが、陸上スペースを起点とし、陸上スペースを終点としなければなりません。この場合、タイルを裏返して橋に変えます。橋は道路タイルと同様の扱いで、同じ隣接ルールが適用されます。



塔は必ず自分が既にマップ上に配置しているものに接し、必ず土地スペース上に配置しなければなりません。



建物タイルは必ず道路タイルまたは同じ種類(色)の建物タイルに接している必要があります。建物タイルは自由に向きを変えて配置できますが、必ず土地スペース上に置かなければなりません。



モニュメントにはそれぞれ固有の配置ルールがあります(5ページの「モニュメント」を参照)。



資源は土地スペースとして扱われるので、その上にアイテムを配置可能です。ただし、資源の上にアイテムを置かなければ、ゲーム終了時に追加点が得られます。

コツ: ゲームを早く進めるために、前のプレイヤーが購入したアイテムをマップに配置し終わるのを待たずに自分のを始めることができます。

例)



歩道(マップの下辺)

建物には5つの種類があり、それぞれ色と文字が異なります(B=図書館、F=農場、H=住居、M=市場、T=寺院)。



## 資源の管理

自分のターンにアイテムを購入する度に、プレイヤーは金を消費します。各プレイヤーの出費は資源ボード上の金マーカーで表示され、最大値の7金(または9金、『ローン』を参照)まで進められます。最大値に達した時点でそのプレイヤーのラウンドは終了し、次のラウンドまでそれ以上のアクションを行うことはできません。

建物やモニュメントを買ったら、そのタイルやカードに描かれている**資源のマーカー**を1つ右に進めて、自分の**都市の生産量を増やさなければなりません**。資源には食糧、陶磁器、歯車の3種類があります。



3つの**資源マーカー**のいずれかが、そのトラックに描かれた人口のシンボル上に止まる、または通過すると、その度に人口マーカーを右に1つ進めます。都市の生産が増加するにつれて、人口も増加する仕組みです。いずれかのプレイヤーの都市が人口最大値(人口トラックの最後)に達した場合、そのラウンドの終了をもってゲーム終了です。



1> 金を使ってアクションを実行

2> 建物タイルまたはモニュメントカードに描かれた資源の生産量をすぐに増やす

3> 資源マーカーが人口シンボルに到達するごとに、都市の人口を増加させる

## ローン

手持ちの金を使い切る前なら、自分のターンでローンを借り入れることができます。これはそのターンの通常のアクションに加えて行う**コストのかからないアクション**で、追加2金を獲得できます。ローンを活用すれば、そのラウンドで7金ではなく**9金**使えることとなります。ローンは後のラウンドで3金のコストと引き換えに返済できます。これも追加アクションですが、手持ちの金が残っていれば、そのターンでアイテム購入も行う必要があります。**ゲーム終了までにローンを返済できなかったプレイヤーからは、ペナルティとして2点減点されます。**

プレイヤーはローンを借り入れる際、裏向きのローンタイルを受け取ります。ローンを返済する時は表向きで山に返されます。注: 一度に借りられるローンは1つだけなので、さらにローンを借りるには現在借り入れているローンを返済し終える必要があります。



# モニュメント



在庫がある限り、3つのモニュメントカードは常に表向きで購入可能です。モニュメントを購入した場合、カードとモニュメント本体の両方を獲得することになるので、すぐに山から新しいモニュメントカードを引いて表に見せ、対応するモニュメントをその上に置きます。モニュメントを購入するには、そのカードに書かれている**配置条件**をすべて満たし、**手持ちの金をすべて消費**しなければなりません。よって、誰かがモニュメントを購入するたびに、そのラウンドは終了します。

モニュメントカードは3つのパートに分かれます：

- A. モニュメントを購入することで得られる資源、人口、点数
- B. モニュメント配置に必要なスペースと地形の種類、および向き。
- C. モニュメントをマップに配置するために必要な隣接... このカードの場合は、選ばれた位置のモニュメントの少なくとも片側と横方向に隣接していなければなりません。

例:

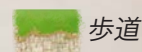
このモニュメントは水面上に正しく配置され、必要な特徴である道路と図書館に隣接しています。なお、このモニュメントはすべて水の上に置くこともできます。

モニュメントが複数の部品でできている場合、そのうちの1つまたは複数を使って隣接条件を満たすことができます。

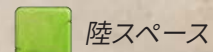
複数の構成要素を持つモニュメントは、隣接さえしていれば自由に配置することができます。。。

。。場合によっては、構成要素の間にスペース等を挟むこともできます。

モニュメントの中には**水に浮かべられる**タイプのものや**水スペース**でなくてはならないものもあります。いずれにしても、開始点と終着点が陸スペースになっているかどうかに注意しましょう。水路橋の場合、その水路は水スペースに隣接していなければなりません。



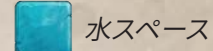
歩道



陸スペース



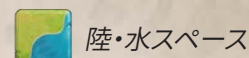
建物タイプ



水スペース

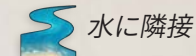


資源

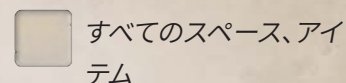


陸・水スペース

隣接



水に隣接



すべてのスペース、アイテム

## ゲームの終了と得点

いずれかのプレイヤーのマーカーが**人口トラック**の最後まで達した場合、そのラウンドの終了をもってゲーム終了となります。また、10ラウンドが終了した時点でもゲーム終了です。どちらの場合も、メインボードを裏返しにし、各プレイヤーのマーカーを使って合計点を計算します。

1. **人口**: 自分のマーカーが人口トラック上の指輪に到達または通過するごとに1点獲得。
2. **最も生産量の少ない資源**: 3つの資源のうち、最も進んでいない資源の分の点数を獲得。例えば、食糧、陶器、歯車のマーカーがそれぞれ8、9、11の場合、このプレイヤーは8ポイントを獲得します。
3. **モニュメント**: 自分の所持するモニュメントカードに描かれている指輪1つにつき1点獲得。
4. **資源**: マップ上に配置したアイテムに接している資源1つにつき1点獲得。
5. **都市地区**: 空き地以外のもので全方向を囲まれている建物タイル1枚につき1点獲得。すべての面が他の建物タイル、道路タイル、モニュメント、塔、資源スペース、水スペース、歩道、またはマップの端に接している必要があります。
6. **ローン**: 未返済のローンがある場合、2点減点となります。

点数が最も高いプレイヤーの勝利です。同点の場合、モニュメントの所持数の多い方が勝ちとなります。



**都市地区**: 建物タイルが空き地に接していない状態を作れたら都市地区になります。都市地区1つあたり1点が与えられます。

マップ上に配置されたものに接する**資源**1つにつき1点獲得。

ゲーム終了時の得点の概要は資源ボードの左側に書かれています。

メインボード裏面

## 上級者向けの遊び方



上級者向けとして、「共通目的カード」を追加します。ゲームの準備段階でこのデッキをシャッフルし、上から3枚を表向きにメインボードの横に置きます。残りのデッキは箱に戻します。

共通目的カードは2つの部分に分かれています。

A. 目的の説明

B. 目的を最もよく達成したプレイヤーが獲得する点数。

ゲーム終了時に、それぞれの共通目的カードに書かれている条件を最もよく達成したプレイヤーに点数が付与されます。もし2人以上のプレイヤーが同点で1位になった場合、1位と2位に与えられた勝利ポイント(指輪)を合計し、プレイヤー間で均等に配分(端数は切り上げ)します。もし2人以上のプレイヤーが同点で2位になった場合、それぞれに1点ずつ与えられます。



1. マップ上に配置されたアイテム、資源、水に囲まれた最大の緑の区域を保有。マップの端や歩道は無効。
2. 最も長い連続した道路を保有(連結スペースの数)。
3. 最も多くのモニュメントを保有。
4. 資源に接する建物タイルが最も多い。
5. 水に接する建物タイルが最も多い。
6. 指定された種類の建物タイルが最も多い。
7. 表示されている資源トラックで最も進んでいる。
8. 指定された種類の建物タイルが最も多く接している。
9. 最も多くの建物タイルがマップの端に接している。歩道は無効。
10. 建物タイルの種類すべてで都市地区を保有(複数のプレイヤーがこの目標を達成した場合、4点を均等に分配)。

= どの建物タイルでもよい

## 1人ゲーム



1人で遊ぶ場合は、対戦相手のアイテム購入を疑似的に再現するために「1人ゲーム用カード」を使用します。準備の際、このデッキをシャッフルし、卓上に裏向きで置きます。

2人用ゲーム(ページ2「ゲームの準備」を参照)と基本的に同じ方法で準備しますが、以下の重要な違いがあります。

- > モニュメントカードは3枚ではなく、常に**2枚**を表向きにして購入できるようにします。
- > **疑似対戦相手は常に最初のターン**を行い、プレイヤーは毎回後手なので、ターン順台座は必要ありません。

**疑似対戦相手のターンでは、山からカードを1枚表に返します。**各カードは区切りがあり、上から順に即座に捨てなければならないアイテムが示されています。**プレイヤーのラウンドが終了すると相手のラウンドも終了し、新しいラウンドを開始**します。

カード例:

- 1 > カード上段にある建物タイルを捨てる。
- 2 > カード中段にあるタイルが購入できない場合、その建物タイルを捨てる。
- 3 > このタイルも購入できない場合、相手は左のモニュメントカードを取る(左 右 の矢印はどのカードを取るかを示す)。



このカードの上部には、可能なら一度に2つのアイテムを捨てるという指示が示されています。どちらも捨てられない場合、カードの次の部分に進みます。



このカードでは、すべてのカード(このカードを含む)を新しい山にシャッフルし、疑似対戦相手のターンのために新たにカードをめくるという指示になっています。



ゲーム終了の際は、通常通り点数を集計します。疑似対戦相手に勝ったかどうかを次の方法で判定します。

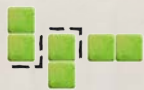
- > **イージーモードの場合:** 自分のボード上の3つの資源の数字を合計する。
- > **ハードモードの場合:** 上で出した合計点に、相手のモニュメントカードに記載されている点数を加える。

相手よりも多くの点数を獲得した場合、勝利です。

## よくある質問への答え

\* アスタリスクがある時は、そのモニュメントを1種類以上の特定の形のスペースに配置する必要があります。

> 矢印は、複数のパーツからなるモニュメントの個々のパーツが、そのモニュメントの他のパーツに対してどの向きでもよいことを示します。



ピラミッドのようなモニュメントの各パーツは、同じモニュメントの他のピースと直交して接している限り好きなように配置でき、自由に形を作ることができます。

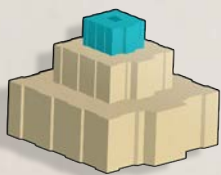


マチュピチュのようなモニュメントで、同じ建物アイコンが2つある場合は、指定された種類の建物タイルが2つ以上接している必要があります。



カルタゴ港のように、少なくとも1つの水スペースに配置されなければならないモニュメントは、「水」、「陸または水」と示されている場所で配置できます。

## ワンダーの歴史



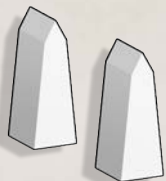
### ジググラト

ジググラトは、メソポタミア文明の古代人によって築かれた、段々畑のようなピラミッド型神殿です。その起源は紀元前3千年紀にさかのぼり、その高さから神々の住居であると信じられていました。現代の学者の中には、聖書に登場するバベルの塔はジググラトであったと考える人もいます。



### ギザのピラミッド群

エジプトのギザ台地に位置するこの複合遺跡は、およそ紀元前26世紀に建設されたもので、世界最古の建造物に数えられます。クフ王、カフレ、メンカウレのピラミッドに代表され、この3人のファラオの墓として築られました。形が残っている古代世界の七不思議の最後の一つです。



### オベリスク

紀元前2000年頃に古代エジプトに出現したオベリスクは、四角形の土台とピラミッド型の先端を持つ記念碑的な柱です。もともとは一枚岩で、負のエネルギーや大災害を引き起こす可能性のある自然現象から守護する意味をもっていました。



### トロイの木馬

神話上のトロイ戦争とほぼ同義とされるトロイの木馬は、紀元前1200年頃、ギリシャ軍が数十名の戦士を隠す戦術として建造した巨大な木馬です。伝説によれば、戦利品としてトロイ市内に持ち込まれた後、中に隠れていたギリシャ軍の戦士たちが夜中に木馬から現われ、残りの軍隊のために街の門を開けたとされます。



### イシュタル門

バビロンのネブカドネザル2世は、その名に由来する女神への貢物として、紀元前575年頃にイシュタル門を建設しました。青い釉薬のかかったレンガで仕上げられたこの門は、極めて豊かな芸術的装飾で飾られ、古代世界の七不思議のひとつに数えられています。



### 劇場

紀元前550年以前、古代ギリシャに最初の劇場が誕生しました。当初は野外での一時的な上演を意図したもので、舞台は木材で作られていたため、組み立てや解体が容易でした。古代ローマでは、レンガとモ



### パルテノン神殿

紀元前5世紀に建設されたパルテノン神殿は、ギリシャ神話の女神アテナに捧げられた神殿です。ギリシャの古典建築を象徴するフルーテッド・コラムを備えたこの神殿は、今でも世界で最も美しい文化的建造物のひとつとして評価されています。



### カルタゴ港

現在のチュニジアの海岸に戦略的に位置しているカルタゴは、古代地中海でも有数の重要な商業の地であり、当時最も繁栄した都市の一つでした。海軍の司令部としての役割と、商業港としての役割（貿易はカルタゴ人の主要な経済活動だった）という2つの目的を持ち、港の建設は紀元前300年頃に始まりました。その円形構造により、大洋に戻る前に点検や修理のために大型船を中に収容することができました。



### 水道橋

古代には、公衆浴場や噴水など様々な目的のために水を運ぶ水道橋が多く文明で使われていました。紀元前312年にまでさかのぼるローマの水道橋は、その耐久性の高さが特徴的で、現在でも部分的に使用されているものを見つけることができます。



### ペトラ

ペトラの町は現代のヨルダンに位置し、アラブ人によって紀元前5世紀に築られました。要塞と商業地を兼ね備えたこの都市は、岩を直接削り出して造られたことで有名で、また高度な送水システムを備えていることでも知られています。ペトラには数多くの遺跡のほか、劇場、博物館、寺院、岩をくりぬいて造られた墓、信仰のための祭壇などが存在します。世界遺産に登録されており、2007年には「新・世界七不思議」のひとつに選ばれました。



### アレクサンドリアの灯台

紀元前280～247年にかけてファロス島に建てられたアレクサンドリアの灯台は、古代世界の七不思議のひとつです。高さ100メートルを超えるこの灯台は、航海者たちの指標となり、何世紀もの間、世界で最も高い人工建造物に数えられてきました。四角形の土台、八角形の中央部、そして円筒形の頂部からなり、夜になると炎が灯され、その頂点にはギリシャ神話の海神ポセイドンの像が置かれていました（残念ながら、地震によって破壊されました）。



### 万里の長城

新・世界七不思議のひとつである万里の長城は、中国屈指の観光名所です。紀元前5世紀に建設が開始された21,196kmの城壁は、後の王朝によって17世紀まで拡大され続けました。その主な役割は、国境管理と通商の強化、そして国を他国の侵略から保護することでした。



### 四天王寺

四天王寺は593年に聖徳太子によって建立され、日本最古の仏教寺院とされています。金閣、五重塔、3つの門を持つ屋根付きの回廊など、寺院の中心的な構造は何世紀にもわたって破壊と再建を繰り返してきました。最後の再建は1963年に行われました。



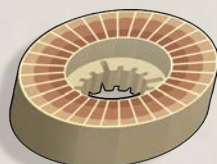
### ローマ橋

ローマ人は石とコンクリートでアーチ型の橋を建設しました。これは古代工学における革命で、この建築法は世界でも最も耐久性のあるもののひとつです。このタイプの最初の橋は紀元前2世紀にローマで建設され、一部は現在も使用されています。



### アンコール・ワット

紀元9世紀から15世紀にかけて建造されたカンボジアのアンコール遺跡群は、世界でも有数の考古学的至宝とされています。400 km<sup>2</sup>の広さを誇り、約50万人の居住者を擁します。クメール帝国の政治と宗教の中心地として建設され、アンコール・ワット寺院と王宮などがあります。



### コロッセオ

紀元80年に完成したローマに位置する円形闘技場で、ローマで最もよく知られたモニュメントのひとつです。ローマ帝国の威厳を象徴するその構造は、8万人もの人々が一箇所に集まり、見物、演説、剣闘士大会、さらにはキリスト教の殉教者の公開処刑などに使用されました。コロッセオの楕円形の構造には工夫が凝らされており、優れた遮光性、見通しの良さ、音響効果に加えて、わずか3分で避難できるようになっていました。



### モアイ像

モアイ像は、太平洋南東部に位置するチリのイースター島で発見された一枚岩の彫像です。研究者たちは、この島の先住民ラパ・ヌイ族によって、紀元1250年から1500年の間に約900体が彫られたと推定しています。この巨大なモニュメント(最大のもは高さ10メートルに及び、凝灰岩(火山灰からなる岩石)から彫られています)は、神聖な場所や儀式を行う場所に置かれていたため、宗教的・社会的に重要な意味を持っていたと考えられています。



### ヒッポドローム

ギリシア人が馬と戦車のレースのために設計した建造物です。後者は古代に大人気だった競技で、少なくとも紀元前7世紀にはオリンピックの競技として行われていました。レースは、ギリシャやローマの宗教的な祭りの一部でしたが、ほとんどの場合ヒッポドロームの役割は、賭けや見物などの娯楽を提供することでした。



### マチュピチュ

新・世界七不思議のひとつに数えられるマチュピチュは、「インカの失われた都市」と呼ばれることもあります。15世紀半ばに建設され、ペルーのアンデス山脈の神聖な地形に囲まれたこの場所は、宗教施設や王族の居住地として選ばれたと考えられています。



### エル・カスティージョ／チチェン・イツァ

チチェン・イツァの代名詞ともいえるマヤ神殿の建設は、紀元6世紀に始まりました。正方形のピラミッド型は、夏至と秋分を示す暦の役割を果たし、長方形の頂部は、おぞましい人身御供の儀式が行われた場所です。



### ティエン・ムー・パゴダ

この仏教寺院は1601年に建てられ、この地方に伝わる伝説から象徴的な地位を確立しています。現在、境内で最も目を引く建造物は、八角形の7階建てのフック・デュエン・パゴダです。高さは21メートルで、この種の建造物としてはベトナムで最も高く、ベトナム最後の王朝の帝都であったフエの非公式な象徴とされています。

その他ゲームコンテンツやチャレンジを発信しています。  
ぜひSNSでフォローしてください!

@meeplebr @brazilmundus @arcanewonders



www.arcanewonders.com

