AUTOMATIC FRONTIER
オートマチックフロンティア

寺島由人

プレイ人数：2-4 人　プレイ時間：60 分

■内容物

・火星カード　24 枚（６種×４枚）
・ロボットカード　８枚（８種×１枚）
・探査進行カード　８枚（１種）
・基本パーツカード　48 枚（６種×８枚）
・特殊パーツカード　40 枚（10 種×４枚）
・勝利点カード　32 枚（④×８、③×８、②× 16）
・データチット（アクリルコマ）　16 個
・ルールブック　１冊

■概要

探査用ロボットを開発し、火星を探検します。

火星には、さまざまな驚異や発見が待ち受けています。ロボットの人工知能と能力を駆使し、それらに対処していきます。

ただし、探査計画は事前に準備しなければなりません。火星はあまりに遠く、通信に時間がかかるからです。

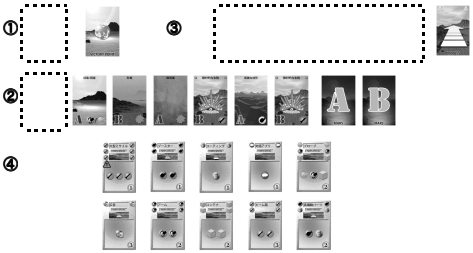
すべての火星カード 24 枚を解決したとき、より多くの発見を達成し勝利点を獲得したプレイヤーの勝利となります。

■ゲームの準備

プレイヤーはテーブルを囲んで座ります。

箱からすべてのカードをとりだし、種類別に分けます。「内容物」項を参照してください。

テーブル中央には、下図のように各カードを準備します。



① 勝利点カードの山札と捨て札置き場

勝利点カードをすべて裏向きにしてよく混ぜ、テーブルに置きます。

勝利点カードの山札の近くに、勝利点カードの捨て札置き場を用意します。ゲーム中で捨て札になった勝利点カードはここに表向きに置かれます。

もしゲーム中に勝利点カードの山札が足りなくなったら、この捨て札を混ぜて新たな山札を作ります。

② 火星カードの列、山札、捨て札置き場

火星カードをＡとＢの２種類に分け、それぞれをよく混ぜ２つの山

札を作ります。それぞれを、山札Ａと山札Ｂと呼びます。
　火星カードの列６枚を準備します。まず山札Ａから１枚をめくり、火星カードの列の１枚目（左端）に表向きに置きます。２枚目（左から２番目）は山札Ｂから、３枚目は山札Ａから、というように、交互に並べます。この後ゲーム中も、火星カードの列には常にＡとＢが交互に並びます。
　列の左に、火星カードの捨て札置き場を用意します。ゲーム中で捨て札になった火星カードはここに表向きに置かれます。
　テーブルに余裕があれば、火星カードの捨て札は種類別に分けておくとわかりやすいでしょう。

③ 探査進行カードの列と山札

　探査進行カードはすべて裏向きに重ね、テーブルに置きます。
　山札の近くに、探査進行カードの列を置く場所を用意します。

④ 特殊パーツカードのサプライ

　特殊パーツカードを種類別（各４枚）に分け、図のように表向きに置きます。

　次に、各プレイヤーの前の場を用意します（図はゲーム中の状態）。

①

②

① ロボットカード

　ロボットカード（８枚）を裏向きにしてよく混ぜたのち、各プレイヤ

ーに１枚ずつ配ります。配られたロボットカードは、表向きに自分の前に置きます。

残りのロボットカードはこのゲームでは使いません。箱にしまっておきます。

ロボットカードの右側には最初はなにも置きません。ゲームが進行すると、ここにはロボットに配備されたパーツカードが１列に並びます。そのための場所を確保しておいてください。

ロボットカードの左側に、壊れたパーツカードなどを置く捨て札置き場を用意します。この捨て札置き場は自分専用です。ゲーム中、配備されたパーツカードが破壊されるなどして捨て札になったり、手札からパーツカードを捨てたりした場合は、この自分の捨て札置き場に表向きに重ねて置きます。ここにあるカードは、すべてのプレイヤーがいつでも内容を確認できます。

② 勝利点カードの列

ロボットカードの下側に、勝利点カードを並べる場所を用意します。ゲーム中に獲得した勝利点カードは、この場所に裏向きに置かれます。このカードは自分だけが見ることができます。

○ 基本パーツカード（手札）

各プレイヤーは、６種類の基本パーツカード各２枚（合計 12 枚）をうけとり手札にします。

・大砲　・センサー　・移動力　・ミサイル　・シールド　・修復ツール

○ データチット

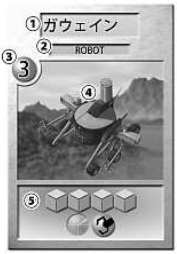
各プレイヤーは、データチット１個を受けとり自分のロボットカードの上に乗せます。

■カードの見方

○火星カード

① カード名
② A/B
　火星カードは、A と B が交互に並びます。
③ アイコン
　カードの効果が要求する能力などを表すアイコンが簡単に表示されています。じっさいの効果は、後述する「火星カードの効果」を参照。

○ロボットカード



① カード名
② カードの種類
③ ロボットの番号
　ゲーム中、頻繁に、プレイ順を決める場面があります。基本的に移動能力（移動アイコン）の多い順ですが、移動能力が同じ場合は、この番号が小さいロボットが先に行動します。
④ イラスト欄
⑤ 能力欄
　このロボットがはじめから持っている能力です。各アイコンの意味は後述します。

○パーツカード

① カード名

② カードの種類

「PARTS-BASIC」：初期手札となる基本パーツカードです。

「PARTS-SPECIAL」：ゲーム中に獲得できる特殊パーツカードです。

③ 探査進行アイコン

カードが表向きになったとき、このアイコンの数だけ探査進行カードを出します。

④ 使い捨てアイコン

このアイコンがあるカードは、１度使用したら捨て札になります。このアイコンがなければ、使用されてもそのまま場に残ります。

基本パーツカード「修復ツール」は特殊なカードで、左図のアイコンがあります。修復ツールは、使用したら捨て札になる代わりに手札に戻ります。

⑤ 能力欄

このパーツカードの能力がアイコンで示されています。各アイコンの意味は後述します。

⑥ 左上と右上

能力欄と同じ内容が、左上と右上にも表示されています。

⑦ 獲得コスト（特殊パーツカード）

特殊パーツカードにはこの表示があります。開発シーズンに、このパーツカードを獲得するために必要なデータチットの数です。

■ゲームの進行

ゲームは、ラウンドを繰り返すことで進行します。

各ラウンドは、開発シーズン、計画シーズン、探査シーズンの３つに分けられます。

■開発シーズン

開発シーズンでは、ロボットが集めたデータを使って新たなパーツカードを獲得します。

各プレイヤーは１回ずつ手番をおこないます。

手番の順番は、下記ルールにしたがいます（後述の探査フェイズ「勝利点カードの獲得」時と同じ）。

・ 移動能力（自分の前に表向きに置かれているロボットカードとパーツカードに描かれている右図アイコンの数）の多い順

・ 移動能力が同じ場合は、ロボットの番号が**小さい**プレイヤーが先

手番が回ってきたら、下記のうち１つの行動をおこないます。

A）特殊パーツカードの獲得

B）捨て札を１枚回収

C）なにもしない

A）特殊パーツカードの獲得

場に表向きに並んでいる特殊パーツカード 10 種の中から１枚を選びます。

特殊パーツカードを獲得するためには、データチットが必要です（データチットの獲得方法は後述）。選んだ特殊パーツカードの右下に書かれている数字の数だけ、自分のパーツカードやロボットカードに乗っているデータチットを捨て、そのカード１枚を手札に加えます。

B）捨て札を１枚回収

自分の捨て札の中から１枚を選び、手札に戻します。

C）なにもしない

なにもしたくない（またはできない）場合は、パスすることができます。

■計画シーズン

計画シーズンでは、手札のパーツカードを並べ、火星にいるロボットに指令を出します。計画シーズンは、すべてのプレイヤーが同時にプレイします。

各プレイヤーは、パーツカード３枚を手札から選び、自分の前に裏向きに置きます。

パーツカードは、パーツカードの列に１列に並べます。すでに表向きのパーツカードがある場合は、その右に追加します。

次の探査シーズンでは、ここで配置したパーツカードが左から順に表向きになっていきます。また、なんらかのトラブルでパーツが破壊される場合は左端のパーツから破壊されます。順番をよく考えて配置してください。

一度配置したら、もう順番を変えたり手札に戻したりすることができません。

裏向きに配置されている自分のパーツカードは、いつでも内容を確認

することができます。
　ゲーム終盤、火星カードの列にある火星カードが３枚未満になっている場合は、パーツカードを３枚配置する必要はありません。残っている火星カードの枚数と同じ枚数を配置します（そのラウンドでゲーム終了です）。

　全員が配置を終えたら、計画シーズン終了です。

■探査シーズン

　探査シーズンでは、もはやプレイヤーがする選択はありません。ロボットたちは、計画シーズンの計画どおりに、自動的に火星を探査します。
　探査シーズンは、次の２フェイズを３回くりかえします。

1）プレイフェイズ
2）火星フェイズ

1）プレイフェイズ

　各プレイヤーは、自分の前に裏向きに置かれているパーツカードのうち一番左のカードを１枚、表向きにします。
　表向きにされたカードの中に探査進行アイコンがあった場合は、その数だけ、探査進行カードの列に探査進行カードを追加します。表向きになったパーツカードは「配備」されます。

　表向きにしたカードが「修復ツール」だった場合、すぐに、自分の捨て札のカードすべてと修復ツール自身を手札に戻します。

2）火星フェイズ

　一番左の火星カード１枚の効果を解決します。

各火星カードの効果は後述します。
（ゲームの大部分は、火星カードの効果によります。必ずゲーム開始前に、６つの火星カードの効果を把握してください。また、各火星カードは４枚ずつあることをプレイヤーに伝えてください）
火星カードの効果を解決したら、その火星カードは捨て札にします。
火星フェイズ終了時､すべての火星カードが解決され火星カードの列にカードがなくなっていたら、即座にゲーム終了です。

火星カードを１枚解決した後、探査進行カードの列の枚数をチェックします。
探査進行カードがプレイヤー人数と同じかそれ以上あったら、プレイヤー人数と同じ枚数の探査進行カードを探査進行カードの山札に戻し、すぐに（プレイフェイズを挟まずに）追加の火星フェイズをおこないます。

上記 A と B を３回くりかえしたら、探査シーズン終了です。

■ラウンド終了

探査シーズンが終了したら、ラウンド終了です。
火星カードを補充します。
まず、火星カードの列に残っている火星カードを、順番を変えずに左につめます。
その後、火星カードの山札から１枚ずつ、６枚になるまで火星カードの列の右側に表向きに追加していきます。このとき、右端の火星カードが A のカードなら山札 B から、B なら山札 A から補充します。火星カードの列は常に、A と B が交互に並んでいるようにします。
火星カードの山札がなくなったら、それ以上補充しません。以後は火

星カードの列が補充されずにゲームを続けます。
　補充が終わったら、次のラウンドの開発シーズンに移ります。

■ゲーム終了

　すべての火星カードが解決され火星カードがなくなったら、ゲーム終了です。

　各プレイヤーの前に裏向きのパーツカードが余っている場合、そのカードは表向きになりません。
　ここでもう一度、火星カード「採集/調査」と同じ処理をおこないます。
　その後、各プレイヤーは下記の勝利点を合計します。

・　所有している勝利点カードの勝利点
・　パーツカード「広告」と、それより右に配備されているパーツカード１枚につき１勝利点

「広告」が２枚以上ある場合、効果は重複します。
　もっとも多くの勝利点を獲得したプレイヤーの勝利です。
　該当者が複数いる場合は、それらのプレイヤーの中でロボットの番号が一番**大きい**プレイヤーの勝利となります。

■火星カードの効果

各火星カードの効果を解説します。

火星カードの効果では、それぞれのプレイヤーが配備しているパーツカードの能力を使います。各アイコンの数が、対応する能力を表します。

ロボットたちは自動的に活動しています。火星カードによりパーツカードの能力を使用するとき、配備されているパーツカードの能力を拒否することはできません。

（例１：破壊を１回以上受けたとき「シールド」が２枚あれば、２枚とも使用され捨て札になります）

（例２：対話能力を持っているプレイヤーは「友好的な生物」を「敵対的な生物」として解決することができません）

○採集/調査(A)

採集能力がありデータチットを１個以上持っている各プレイヤーは「採集」をおこないます。それ以外のプレイヤーは「調査」をおこないます。

採集するプレイヤーは、採集能力（右図アイコン）の数までのデータチットを支払い、支払ったデータチットの数だけ勝利点カードの獲得権利を得ます。

自分のパーツカードの上に１個以上のデータチットがあり、採集能力を持っている場合、可能な限りデータチットを支払わなければなりません。

支払うデータチットは、より左に配備されているパーツカードの上に置かれているものを優先します。ロボットカードの上に置かれたデータチットは、最後に使います。

その後、後述の「勝利点カードの獲得」手順を解決します。

採集能力がない、またはデータチットが１個もないプレイヤーは、代

わりに「調査」をおこないます。

調査するプレイヤーは、ロボットカードと、調査能力（右図アイコン）を持つすべての配備されたパーツカードの上に、そのカードが持つ調査能力の数だけのデータチットを乗せます。

各カードの上には、そのカードが持つ調査能力の数までのデータチットを乗せることができます。すでに調査能力の数のデータチットが乗っているカードの上には追加しません。

・（共通ルール）勝利点カードの獲得

以後、勝利点カードの獲得権利が発生した場合は、つねに下記のルールを適用します。

各プレイヤーは、この火星フェイズで得た獲得権利の数を宣言します。

宣言の数を合計し、その枚数だけの勝利点カードを勝利点カードの山札からめくります。めくった勝利点カードは、表向きにテーブルに並べます。

下記のルールにしたがい、勝利点カードを獲得する順番を決めます。

・　移動能力の多い順

・　移動能力が同じ場合は、ロボットの番号が**小さい**プレイヤーが先

この順番にしたがい、各プレイヤーの獲得手番をおこないます。最後のプレイヤーの手番が終わったら、また最初のプレイヤーに戻ります。

獲得手番が回ってきたプレイヤーは、上で表向きに並べた勝利点カードの中でもっとも点数の高い１枚を獲得します。

勝利点カードは、格納能力（右図アイコン）と同じ枚数までしか持つことができません。獲得の結果、枚数が格納能力を越えてしまった場合は、一番点数の小さい勝利点カードを捨てなければなりません。

すでに獲得権利数の枚数の勝利点カードを獲得したプレイヤーは、順番を飛ばします。

この火星フェイズに得た獲得権利数の枚数をすべてのプレイヤーが獲得したら、勝利点カードの獲得手順を終了します。

〇磁気嵐（A）

各プレイヤーは、自分の手札からパーツカード２枚を選び捨て札にします。

〇複雑な地形(A)

勝利点カードの獲得時と同じルールに従い、プレイヤーの順番を決めます。順番が１位のプレイヤーは、勝利点カードの獲得権利１を得ます。順番が最下位のプレイヤーは、所有している勝利点カードのうちもっとも得点の低い１枚を捨て札にします。

〇敵対的な生物(B)

必要な数の戦闘能力（右図アイコン）を持っているプレイヤーは、戦闘に勝利します。

必要な戦闘能力数は、１枚目の「敵対的な生物」または「友好的な生物」の場合は１、２枚目の場合は２、とゲームが進行するにつれ増えていきます。最後の「敵対的な生物」または「友好的な生物」は、戦闘能力８を要求します。

戦闘に勝利したプレイヤーは、勝利点カードの獲得権利１を得ます。

戦闘能力が必要数に満たないプレイヤーは、不足分だけの回数「破壊」を受けます。

・（共通ルール）破壊

破壊を受ける効果が発生した場合は、破壊を受けた回数だけ、下記の処理を解決します。

破壊を受けたプレイヤーは、配備されているうち**一番左の**パーツカードを１枚、捨て札にします（捨て札置き場に置きます）。

防御能力（右図アイコン）があるプレイヤーは、１回の火星フェイズにつき防御能力の回数まで、破壊を無効にします。

破壊を受け（防御できず）、パーツカードを捨て札にしたら、データチット１個を受けとります。「調査」（採集/調査）と同様、受けとったデータチットは調査能力を持つパーツカードかロボットカードに乗せます。各パーツカードの上にはそのカードが持つ調査能力までのデータチットしか乗せられません。乗せる場所がない場合は獲得できません。

配備されているパーツカードが１枚もない状態で破壊を受けた場合、ロボット本体が破壊されます。ロボットは帰還せず、探査は失敗です！

そのプレイヤーはゲームから脱落します。以後、プレイヤー人数が１人減った状態としてゲームを続けます。

破壊を受けた結果、持っている勝利点カードの枚数が格納能力を超えてしまう場合（格納能力を持つパーツカードが破壊された場合）、格納能力の数になるまで、点数の低いほうから勝利点カードを捨てます。

○友好的な生物(B)

対話能力（右図アイコン）を持っているプレイヤーは「採集/調査」をおこないます。

対話能力を持っていないプレイヤーは「敵対的な生物」をおこないます。

※「敵対的な生物」として戦闘に勝利したプレイヤーと、対話能力により採集をおこなったプレイヤーは、同時にまとめて勝利点カードの獲得処理をおこないます。

○砂嵐（B）

各プレイヤーは、自分が配備しているパーツカードの枚数の半分（端数切り捨て）の回数「破壊」を受けます。

破壊を受ける回数は「シールド」を捨てる前の枚数から計算します。

■アドバイス

・火星カード「磁気嵐」で手札を捨てるとき、手札がなくなってしまわないように注意してください。慣れるまでは、基本パーツカード「修復ツール」を必ず１枚手札に残すようにするといいでしょう。

・ゲーム序盤は火星カードの効果がひかえめですが、進行につれ急速に厳しくなっていきます。余裕のあるうちに「砂嵐」や「敵対的な生物」への対処を考えておいたほうがいいでしょう。

・防御のためのパーツカードは早めに用意するようにしたほうがいいでしょう。なぜなら、防御能力を持つカードには探査進行アイコンがあるからです。

・この時代の火星はとても過酷な環境です。すべてのパーツカードを守ることはほぼ不可能です。ときには、あえて破壊を受ける決断も必要です。