

Beanstalk

ビーンストーク

ゲームデザイン：寺島由人 イラスト：arn

プレイ人数：3～4人 プレイ時間：45分

たった数年で、島は急速に近代化されました。有史以来、ここにこれほどの人々が集まったことはありません。その理由はたった一つ。この島が偶然、赤道をまたいでいたため。そして、軌道エレベータ……宇宙に届く塔は、赤道直下にしか作れないためでした。

茶畑が広がる牧歌的な風景は、永遠に失われました。宇宙からの貿易品を求め、世界中から数百万の人々が集まり大きな街を作っています。

あなたが両親から受け継いだ畑は、工場になりました。伝統漁法が息づく珊瑚礁は、近代的な港となりました。そして、千年前から寺院があった聖なる山の頂上には、軌道エレベータ『ビーンストーク』の巨大な姿があります。

あなたはビーンストークを見上げ、故郷の変貌にいくばくかの寂しさを感じています。でもそれ以上に、大きなチャンスの到来を感じています。

急激な地価の高騰により、あなたの手には大きな利益がもたらされました。これを元手に、事業に乗り出しましょう。宇宙からのさまざまな貿易品は、島に多くの産業を生み出すはずです。乗らない手はないのです！



ゲームの概要

宇宙から、次々と商品が入港します。4種類の商品すべてを、できるだけたくさん集めることが目的です。

商品はボード上に配置されていき、同じ色の4個以上の塊ができたら入港します。入港した商品は、建物の効果により各プレイヤーに分配されます。

獲得した商品を使い、さらに新たな建物を建設することもできます。

4色の商品のセットが1点となります。もっとも多くの勝利点を獲得したプレイヤーの勝利となります。



内容物

- ボード 1
- ついたて 4
- 建物タイル 33 枚（各種 2 枚×16 種 「トラック」1 枚）
- 商品タイル 160 枚（4 色×40 枚）
- ルールブック

ボード



① エレベーターエリア

入港しようとしている商品タイルが置かれます。商品タイルは、エレベーターエリアの上方（宇宙）から降りてきて、このエリアに下から積まれていきます。

② 倉庫エリア

入港した商品タイルが一時的に置かれるエリアです。ここに置かれた商品タイルは、建物タイルの能力に応じて各プレイヤーに分配します。

③ 建物タイル置き場

プレイヤーは、ここに表向きに置かれている建物タイルを購入し自分のものとすることができます。

左側の建物タイル置き場には、ゲーム開始時に必ず登場する基本的な建物タイルが置かれます。右側の建物タイル置き場には、その他のさまざまな建物タイルが置かれます。右側の建物タイル置き場

は、購入されるたびに、④建物タイルの山から新たな建物タイルが補充されます。

④ 建物タイルの山

建物タイルが裏向きに積まれます。基本的な建物タイル以外の建物タイルは、ここから

でたらしめな順序で登場します。

ついて



裏側の線を折り、立てて使います。

各プレイヤーに1枚ずつ配られます。獲得した商品タイルはこの裏に置き、自分だけが確認できます。

建物タイル



建物タイルには、能力の発動条件と効果が簡易なアイコンで示されています。正確な効果は、巻末の「建物タイルの効果」を参照してください。

- 1 名前
- 2 発動条件
- 3 効果
- 4 建設コスト

商品タイル

赤、青、黄、黒の4色が、それぞれ40枚ずつ入っています。

ゲームでは、各色35枚ずつ使用します。残りは予備です。箱にしまっておいてください。



ゲームの準備

・ テーブルの中央にボードを広げます
(以下、ボード上の配置は右図を参照)。

・ 基本の建物タイル「ドック」「金属商」「農場」「埋立地」を種類別に分け、表向きに、ボード上左側の建物タイル置き場に置きます。

・ 残りの建物タイルのうち「トラック」以外を裏向きにしてよく混ぜ建物タイルの山を作り、裏向きのまま、ボード上右側の建物タイルの山置き場に置きます。

・ 建物タイルの山の上から5枚をめくり、ボード上右側の建物タイル置き場に1枚ずつ置きます。

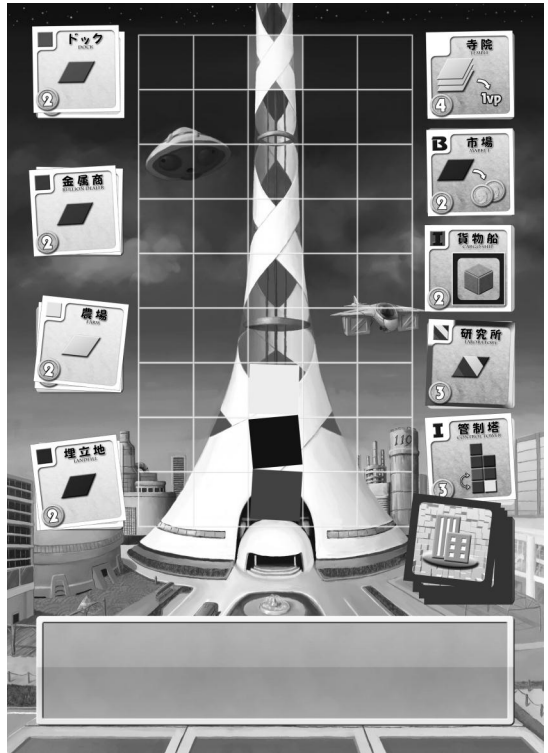
・ 商品タイルは、各色35枚ずつ使用します。残りは予備です。箱にしまっておいてください。

・ 商品タイルを裏向きにしてよく混ぜ、いくつかの裏向きの山にしてボードの近くに置きます。以後これを、商品タイルの山と呼びます。

・ 廃棄されたタイルを置くための場所を、ボードの近くに用意します。以後これを、廃棄置き場と呼びます。

・ 商品タイルの山から商品タイルを3枚めくります。それらを、ボード上のエレベータエリア中央の列の下から3マスに、1枚ずつ表向きに配置します(図参照)。

・ 最近、宇宙または宇宙に近い場所にいったことのあるプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。スタートプレイヤーは、建物タイル「トラック」をうけとります。



- ・各プレイヤーはついたてを1枚ずつ受けとり、自分の前に立てます。

- ・各プレイヤーは、商品タイルの山から商品タイルを2枚引き、各自のついたての裏に置きます。獲得した商品タイルを公開する必要はありません。ついたての裏に、自分だけが見えるように置きます。

- ・スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーから反時計回りに、1枚ずつ、建物タイルを獲得します。ここで獲得できるのは、基本の建物タイル「ドック」「金属商」「埋立地」「農場」のうち1つです。

（この初期建物タイルの選択は、ゲーム中のターン進行とは逆回りです。スタートプレイヤーは最後に獲得することになります）

建物タイルを獲得したら、すべてのプレイヤーから見えるように、自分のついたての前に表向きに置きます。

これで、ゲームの準備は完了です。スタートプレイヤーのターンからゲームを開始します。



ゲームの流れ

スタートプレイヤーから、時計回りにターン（手番）が進行します。

ターンには、ボード上のエレベータエリアに、商品タイルを配置します。商品タイルは、4個以上の塊になると入港します。入港した商品は、いったん下の倉庫エリアに移動した後、各プレイヤーに分配されます。

商品タイルを使って、建物を建設することができます。建物の力で、さらに多くの商品を得られるようになっていきます。

ゲーム終了時、4色の商品タイル1枚ずつの1セットが1勝利点となります。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。



ターンの流れ

前のプレイヤーから建物タイル「トラック」を受けとったら、受けとったプレイヤーのターンです。

ターンでは、下記のフェイズをこの順に処理します。

1)入港フェイズ

2)獲得フェイズ

3)建設フェイズ

※獲得フェイズは、入港フェイズで条件を満たした場合のみ発生します。

1)入港フェイズ

商品タイルの山から商品タイルを2枚めくります。これらを、下記の手順でエレベータエリアに配置します。

（建物（貨物船）の効果で3枚目の商品タイルを配置する場合は、ここでめくった商品タイルに加えます）

まず、配置する列を1つ選択します。その列に、上記の商品タイルを好きな順序で配置します。商品タイルは、選んだ列の空いているマスに、下からつめて、表向きに配置します。

上からまっすぐ落ちてきて、積み上がっていくところをイメージしてください。

1回の入港フェイズ中に、商品タイルを複数の列に分けて配置することはできません。

選択した列に空いているマスの数が足りない場合、配置できるぶんだけを配置し、残りの商品タイルは廃棄（廃棄エリアに移動）します。

商品タイルをすべて配置したら、下記の手順で入港処理をおこないます。

入港処理

エレベータエリアで、縦横に4個以上連なる同色のタイルの塊をすべて探します。斜めの隣接は塊とみなしません。

該当する商品タイルの塊があったら、それらを構成する商品タイルがすべて入港します。入港した商品タイルは、エレベータエリアから倉庫エリアに移動します。

5個以上の商品タイルで構成された塊がある場合、4個だけを入港させるなどのように塊を分割することはできません。

入港の条件を満たす商品タイルの塊が2つ以上ある場合、それらの塊をすべて入港させてから次の処理に移ります。

上記の結果隙間となるマスができたなら、すべて隙間がなくなるまで、上側に置かれている商品タイルを下にずらします。このとき、必ずまっすぐ下に移動するようにしてください。

上記の結果、また入港の条件を満たすタイルの塊ができたなら、同じ手順をくりかえします（連鎖）。入港の条件を満たすタイルの塊がなくなるまで、この手順をくりかえします。

入港フェイズ終了後、倉庫エリアに商品タイルがあれば、次の獲得フェイズが発生します。

倉庫エリアに商品タイルがなければ、獲得フェイズは飛ばします。

2)獲得フェイズ

ターンプレイヤー（トラックを持っているプレイヤー）から順に、獲得フェイズに使用できる建物タイルの効果を解決していきます。獲得は時計回りに、1回ずつおこないます。

順番が回ってきたプレイヤーは、自分の前に置かれているすべての建物タイルの発動条件を確認します。発動条件を満たす建物の効果を、すべて解決することができます。

建物の効果は、巻末の「建物の効果」を参照してください。

すべてのプレイヤーが1回ずつ獲得をおこなったら、獲得フェイズ終了です。倉庫エリアに残った商品タイルはすべて、廃棄（廃棄エリアに移動）します。

獲得した商品タイルは、自分のついたての裏に、自分だけが見えるように置いてください。

3)建設フェイズ

コストを支払い、建物タイルを1個まで獲得することができます。

ボードに表向きに置かれている建物タイル（エレベーターエリアの右と左にあるもの）の中から、建てたい建物タイルを1個指定します。そして、選んだ建物タイルのコスト欄に書かれた数字以上のコインを支払います。

手元の商品タイルを1個廃棄することにより、1コインを得ることができます。発生したコインは次のターンに持ち越しません。

（コインを表すタイルやコマなどはありません。商品タイルを何個廃棄し何コインが発生したか、全員にわかるように宣言するようにしてください）

コインを支払ったら、選んだ建物タイルを獲得します。獲得した建物タイルは、自分のついたての前に、表向きに、すべてのプレイヤーから見えるように置きます。

すでに所有しているものと同じ名前の建物タイルを建設することはできません（一人のプレイヤーが、同じ名前の建物タイルを2枚所有することはできません）。

ボード右側の建物タイルを獲得したら、空いた建物タイル置き場に建物タイルを補充します。建物タイルの山から1枚をめくり、空いた建物タイル置き場に表向きに置いてください。

（ボード左側にある基本的な建物タイル4種は、補充されません）

ターン終了

上記の各フェイズが終了したら、ターン終了です。

ターンプレイヤーは、建物タイル「トラック」を左隣のプレイヤーに渡します。トラックを受けとったプレイヤーのターンとなります。



ゲーム終了

いずれかのプレイヤーのターン終了時、下記のいずれかの条件を満たしていたらゲーム終了です。

- 商品タイルの山の枚数が1枚かそれ以下
- エレベーターエリアの中央の列の、一番上のマス（色が違うマス）に商品タイルが置かれている
- 建物タイルの山（裏向きの山）にタイルがない

各プレイヤーはつuitateを外し、自分が持っている商品タイルを公開します。

手元にある商品タイルで、4色（赤、青、黄、黒）1枚ずつのセットを作ります。このセット1個につき1勝利点となります。

追加の勝利点を生み出す建物タイル（寺院）を持っているプレイヤーは、効果による得点を加算します。

上記の結果、もっとも勝利点の高いプレイヤーの勝利です。

もっとも勝利点の高いプレイヤーが複数いる場合は、それらのプレイヤーで勝利を分かちあいます。



その他のルール

- 建物の発動条件を満たしていても、所有しているプレイヤーが望まなければ、効果を発動しなくてもかまいません。
- ひとつの建物の効果をすべて解決することができない場合は、できるところまでを解決します。例えば、倉庫エリアに黄色のタイルが1枚しかないときにバイオ農場を発

動した場合は、黄色の商品タイル1枚を獲得します。

- 建物タイルの中には、建設フェイズに効果を使用できるものがあります。そうした効果は、そのタイルを獲得した建設フェイズ中にすぐに使用できます。
- 各プレイヤーが獲得した商品タイルは、各自のついたての裏に表向きに置きます。ついたての裏に置かれている商品タイルは、他のプレイヤーが知ることはできず、自分だけが知っている情報となります（他のプレイヤーが獲得した商品タイルを記憶していることは自由です）。
- 廃棄された商品タイルおよび建物タイルは、廃棄エリアに表向きに置かれます。各プレイヤーはいつでも、廃棄エリアにあるタイルを確認したり数えたりすることができます。
- 各プレイヤーはいつでも、商品タイルの山および建物タイルの山の残り枚数を数えることができますが、タイルの表を確認することはできません。



ゲームのヒント

- ゲームに勝利するためには、建物タイルを活用することが必須です。しかし、目的は商品タイルを集めることです。商品タイルを大事にしたほうがいい場面もあるでしょう。
- できるだけ多くの商品タイルを獲得できる体制を、できるだけ早く作ったほうが有利になります。特に序盤は、商品タイルを獲得できる建物が重要です。基本的な建物タイル「ドック」「埋立地」「農場」「金属商」は、獲得できるときに獲得することをおすすめします。
- ゲームの終了条件は3種類あります。代表的なゲーム終了は商品タイルの山の枯渇ですが、他の2つの条件も起こりえます。せっかく建てた建物を活用できないうちにゲームが終わってしまわないよう、注意してください。
逆に、突然のゲーム終了を虎視眈々と狙っているプレイヤーもいるかもしれません！（入港フェイズに、中央の列に配置するときは注意したほうがいい場合があります）



ゲーム進行の例

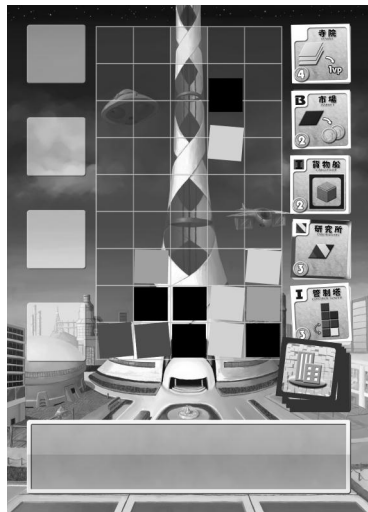
①

現在、あなたのターンの入港フェイズです。

あなたは商品タイルの山から、黒と黄の商品タイルをめぐりました。この2枚を配置する列と、配置する順番を決めなければなりません。

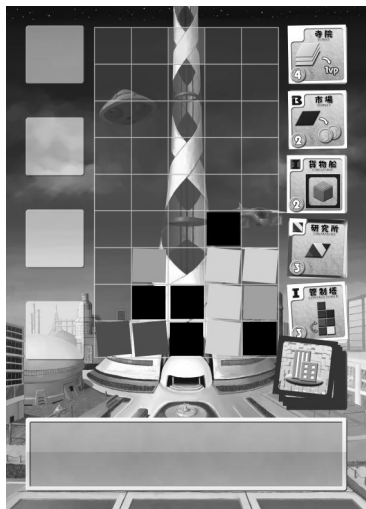
（もしもあなたが、建物タイル「貨物船」を持っていたら、ここで配置する建物タイルを1枚まで、貨物船の上に置かれている中から追加できます）

あなたは少し考えた後、右から2番目の列に、黄、黒の順で配置することにしました。



②

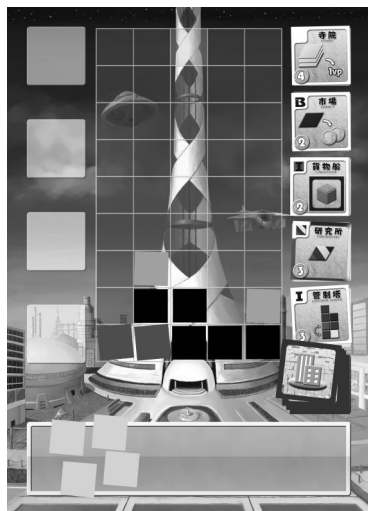
配置した結果、黄の商品タイルが4枚の塊になりました。この4枚を倉庫エリアに移動します。

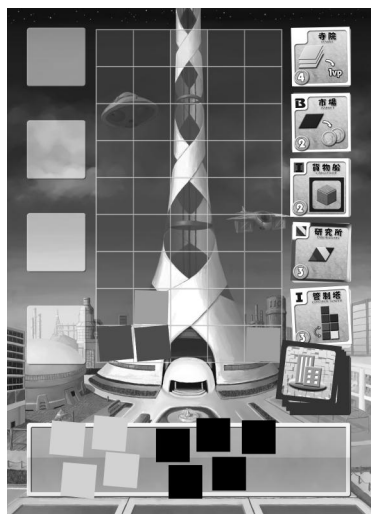


③

黄の商品タイル4枚を倉庫エリアに移動し、空いた隙間をつめます。

すると、今度は黒の商品タイルが5枚の塊になっています。あなたはこの事態を望んでいませんでしたが、しかたがないので、これらの商品タイルも倉庫エリアに移動します。





④

塊となっていた黒の商品タイル5枚を倉庫エリアに移動し、隙間をつめました。左図のような状態で、入港フェイズが終了します。

(もしもあなたが、建物タイル「管制塔」を持っていれば、ここでおこなった通常の配置の前か後に、能力を使用できます)

倉庫エリアに商品タイルがあるので、獲得フェイズが発生します。

⑤

獲得フェイズになりました。あなたは、建物タイル「ドック」「金属商」「ロボット」「バイオ農場」を持っています。また、ターンプレイヤーなので「トラック」を持っています。

あなたは「バイオ農場」の効果で、黄色の商品タイル2枚を倉庫エリアから獲得しました。加えて「トラック」の効果で黒の商品タイル1枚を獲得しました。

ターンプレイヤーなので「ロボット」の発動条件も満たしています。あなたは「ロボット」で、黄色の商品タイルをさらに1枚獲得しました。

「ドック」「金属商」は、発動条件を満たしていないため能力を発揮しません。

結果あなたは、この獲得フェイズで、黄3枚、黒1枚の商品タイルを獲得しました。

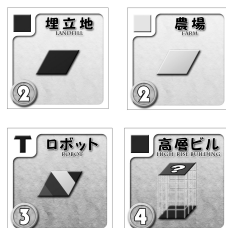


⑥

あなたの左隣のプレイヤー、モーガンは「埋立地」「農場」「ロボット」「高層ビル」を持っています。

モーガンは農場と埋立地で、黄1枚と黒1枚を獲得しました。また、埋立地で、黒1枚と、商品タイルの山からなにか1枚を獲得しました(この1枚がなんなのかは、あなたにはわかりません)。

ターンプレイヤーではないので「ロボット」は発動条件を満たしません。



⑦

さらに次のプレイヤー、マーリンも、「農場」を持っています。しかし、倉庫エリアにはもう黄の商品タイルがないため発動できません。

マーリンは、黒の商品タイルを発動条件とする建物タイルも持っていなかったため、なにも獲得できませんでした。彼はくやしそうに「他の色が勝負さ」といいます。



⑧

さらに次のプレイヤー、ジャックは、賢明にも「研究所」を黒にセットしていました。倉庫エリアには黒の商品タイルがあるため、研究所が発動し、ジャックは黒の商品タイルを獲得します。



もしも研究所が別の色にセットされていたら、獲得できないところでした。

⑨

すべてのプレイヤーが獲得を終え、獲得フェイズが終わったので、あなたの建設フェイズになります。ここであなたは、ついたての裏に持っている商品タイル（このターンに獲得したものも含む）を使い、建物タイルを1枚獲得することができます。

（ここで「市場」を持っていたら、先ほど獲得した黒の商品タイルを有効に活用できたところですが、残念ながら持っていません。

また「ナノマシン工場」や「解体機械」などがあれば、ここで使用することができますが、これも持っていませんでした）

⑩

建設フェイズが終わりました。「トラック」を左隣のモーガンに渡し、あなたのターンは終了しました。

モーガンは入港フェイズのために商品タイルの山から2枚をめくり、どこに配置するか考えはじめます……。



建物の効果



トラック

発動条件：自分のターンの獲得時、倉庫エリアに商品タイルがある

効果：倉庫エリアから、任意の商品タイル 1 枚を獲得します。

ターン終了時、トラックを次のターンプレイヤーに渡します。トラックはつねに、ターンプレイヤーの前に置かれていることになります。



農場

発動条件：獲得時、倉庫エリアに黄色の商品タイルがある

効果：倉庫エリアから黄色の商品タイル 1 枚を獲得します。



埋立地

発動条件：獲得時、倉庫エリアに黒の商品タイルがある

効果：倉庫エリアから黒の商品タイル 1 枚を獲得します。



ドック

発動条件：獲得時、倉庫エリアに赤の商品タイルがある

効果：倉庫エリアから赤の商品タイル 1 枚を獲得します。



金属商

発動条件：獲得時、倉庫エリアに青の商品タイルがある

効果：倉庫エリアから青の商品タイル 1 枚を獲得します。



市場

発動条件：建設フェイズ

効果：黒の商品タイルを廃棄し、2 コインを得ます。

この効果は、1 ターンに何度でも使用することができます。



高層ビル

発動条件：獲得時、倉庫エリアに黒の商品タイルがある

効果：倉庫エリアから、黒の商品タイル 1 枚を獲得します。

さらに、商品タイルの山から商品タイル 1 枚を獲得します。このとき、獲得したタイル

を公表する必要はありません。



貨物船

貨物船を獲得したとき、廃棄エリアから任意の商品タイルを 1 枚とり、表向きに貨物船の上に置きます。

発動条件：獲得時、倉庫エリアに赤の商品タイルがある

廃棄エリアから任意の商品タイルを 1 枚とり、表向きに貨物船の上に置きます。

すでに貨物船の上に商品タイルが置かれていても、さらに追加することができます。貨物船の上に置ける商品タイルの枚数に上限はありません。

発動条件：自分のターンの入港フェイズ

効果：自分のターンの入港フェイズに、貨物船の上に置かれた商品タイルを 1 枚とり、追加で配置することができます。この効果で追加で配置できる商品タイルは、1 ターンに 1 枚までです。



海賊船

発動条件：獲得時、倉庫エリアに赤の商品タイルがある

効果：エレベータエリアから、任意の商品タイルを 1 個獲得します。

その後、商品タイルの山からタイルを 1 枚引き、裏向きのまま、獲得した商品タイルがあったマスに置きます。

エレベータエリアに置かれた裏向きの商品タイルは、4 個以上の塊となっても倉庫エリアに移動しません。



バイオ農場

発動条件：獲得時、倉庫エリアに黄色の商品タイルがある

効果：倉庫エリアから黄色の商品タイル 2 枚を獲得します。



寺院

発動条件：なし

効果：ゲーム終了時、通常の勝利点（4 色セット）に使わなかった黄色の商品タイル 3 枚につき、1 勝利点を加算します。



クズ鉄工場

発動条件：獲得時、倉庫エリアに青の商品タイルがある

効果：廃棄エリアから、任意の商品タイル 1 枚を獲得します。



ナノマシン工場

発動条件：自分のターンの建設フェイズ

効果：手元から青の商品タイル1枚を廃棄します。そうした場合、商品タイルの山から商品タイル2枚を獲得します。このとき、獲得したタイルを公表する必要はありません。

この効果は、1ターンの1回まで使用することができます。



ロボット

発動条件：自分のターンの獲得時、倉庫エリアに商品タイルがある

効果：倉庫エリアから、任意の商品タイル1枚を獲得します。



研究所

発動条件：獲得時、倉庫エリアに選択した色の商品タイルがある

効果：倉庫エリアから、任意の商品タイル1枚を獲得します。

発動条件：自分のターンの建設フェイズ

効果：自分のターンの建設フェイズに、赤、青、黄、黒のいずれかの色を選択します。研究所を回転させ、選んだ色の辺を前にして置きます。選んだ色が、獲得時の発動条件となります。



管制塔

発動条件：自分のターンの入港フェイズ

効果：エレベータエリアに置かれている、縦か横に隣接する2個の商品タイルを入れ替えます。

この能力は、通常の商品タイルの配置の前か後に、1ターンの1回まで使用することができます。必ず、獲得フェイズに入る前に使用してください。

入れ替えた結果、4枚以上の同色の商品タイルの塊ができれば、通常の入港処理と同様に、それらを倉庫エリアに移動します。



解体機械

発動条件：自分のターンの建設フェイズ

効果：手元から建物タイル1枚を廃棄します。そうした場合、商品タイルの山から商品タイル2枚を獲得します。このとき、獲得したタイルを公表する必要はありません。

この効果は、1ターンの1回まで使用することができます。

ビーストーク

2010 年 11 月 30 日 発行

遊星からのフリーキック

<http://ter.ath.cx/>

ゲームデザイン： 寺島由人

イラスト： a r n

ゲームに関するご意見、ご感想、お問い合わせは、下記まで
ter@h8.dion.ne.jp
