



ソロプレイ用 拡張キット

はじめは単純な故障とされていました。エレベータというのはいつだって、どこか壊れているものです。たとえそれが、宇宙に届く軌道エレベータであろうと。

しかしやがて、あなたは気づきます。これはどうもおかしいぞ。ただの故障とは違う。

あなたは調査を開始しました。この街で、あなたの事業はようやく利益をあげはじめたところ。もしも軌道エレベータになにかがあれば、大打撃です。

調査の結果判明したのは、驚くべき事実でした。未知の宇宙生命体が、エレベータに侵入していたのです！

さっそくあなたは、対策チームを作ります。

いまや世界経済の中心となっている軌道エレベータを守るため。そして、もちろん、そこにビジネスチャンスを感じたからです……。

この拡張キットを使用すると、ビーンストークを一人で遊ぶことができます。

ビーンストーク本体と、公式サイトから無料でダウンロードできる追加の用具が必要です。



ゲームの用具

- ・ビーンストーク本体

このゲームを遊ぶためには、ビーンストーク本体が必要です。

- ・トラブルタイル

公式サイトからダウンロードし、印刷してください。厚紙に貼り、きれいに切ってタイル 12 枚を作ってください。

- ・ついたては使用しません。

- ・建物タイルは、各種 1 枚ずつだけ使用します。また「ロボット」は使用しません。

使用しない用具は箱にしまっておいてください。



3つのゲームモード

ソロプレイでは、軌道エレベータにさまざまなトラブルが発生します。すべてのトラブルを解決したら、あなたの勝利となります。

難易度に応じ、3つのモードが用意されています。

はじめてソロプレイに挑戦するときは、練習モードをプレイすることをおすすめします。慣れてきたら「オーバーロードモード」に挑戦してみてください。より歯ごたえのあるゲームを楽しめるでしょう。

もし気が向いたら「インフェルノモード」に挑戦してみるのもいいかもしれません。このモードは非常に難しく、勝利するためには高い計画性と、なによりも幸運が要求されるでしょう。



ゲームの準備（練習モード）

・商品タイルを裏向きにしてよく混ぜ、12枚ずつの山を5個作ります。5個の山はボードの近くに、横に一行に並べます。

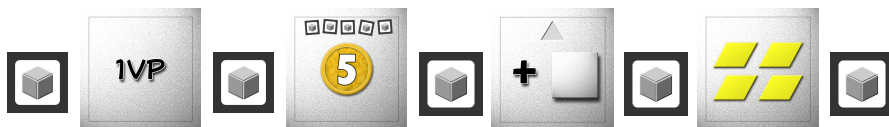
この5個の山は、ゲームの進行を示します。ゲーム中、入港フェイズに配置するタイルはこれらの山から順にめくり、5個目の山がなくなったらゲーム終了です（ゲームは30ターンで終了することになります）。

それ以外の商品タイルは通常のゲームと同じように、いくつかの裏向きの山にします。「ナノマシン工場」「高層ビル」など、入港フェイズの配置以外で使用する商品タイルは、この山からめくります。

・トラブルタイルを裏向きにしてよく混ぜます。その後トラブルタイルを1枚ずつめくり、上の手順で用意した5個の商品タイルの山の間に、表向きに配置していきます。

トラブルタイルは4枚めくられることになります（下図参照）。

例)



ゲーム中、12 枚の商品タイルの山がなくなる（6 ターンが経過する）たびに、トラブルが発生します。トラブルが発生したら、トラブルタイルがエレベータエリアに配置されます。

- ・ゲームボードを、通常のゲームと同様にセットアップします（エレベータエリア、右側と左側の建物タイル置き場）。

上の「ゲームの用具」に書いたように、建物タイルは「ロボット」以外を各種 1 枚ずつのみ使用します。

- ・商品タイルを 4 枚引き、あなたの前に置きます。これが、あなたがゲーム開始時に持っている商品タイルとなります。

- ・「トラック」をあなたの前に置きます（ソロプレイでは、すべてがあなたのターンです。トラックは常にあなたの前にあります！）。

- ・基本の建物タイル（農場、ドック、埋立地、金属商）のうち、2 枚を選び、あなたの前に置きます。同じものを 2 枚選ぶことはできません。上でめくられたトラブルタイルなどをよく見て、必要なものを選んでください。

ここで選んだ以外の基本の建物タイルは、ゲームで使用しません。箱にしまっておいてください。

（ソロプレイでは通常のゲームと違い、基本の建物タイル 2 枚と商品タイル 4 枚を持った状態でゲームを開始します）



ゲームの進行

基本的に通常のゲームと同じように進行します（ただし、すべてあなたのターンです！）。

入港フェイズに配置する商品タイルは、ゲームの準備で用意した 12 枚ずつの山から引きます。残っている中で一番左側の山から引くようにします。



トラブルの発生

ターン終了時、商品タイルの山が一つなくなっていたら、その時点で一番左側にあるトラブルが発生します。ただし、最後の 5 個目の山ではトラブルは発生しません（ゲームが終了します）。

発生したトラブルタイルは、エレベータエリアに配置します。トラブルタイルも商品タ

イルと同じように、エレベータエリアの上から落ちてくるように配置します。ただし、トラブルタイルは2マス×2マスの大きさを持っています。

トラブルタイルは、エレベータエリアからはみ出して配置することはできません。また、商品タイルや他のトラブルタイルと重なることはできません。

もし、どの列を選んでもトラブルタイルを配置することができない場合、その時点でプレイヤーの敗北です。



トラブルの解決

すべてのトラブルタイルには、解決のための条件があります（後述）。あなたはゲーム中いつでも、条件を満たしているときに、エレベータエリアに配置されたトラブルタイルの解決を宣言することができます。

解決したトラブルタイルはエレベータエリアから取り除きます。トラブルタイルの上側に置かれている商品タイルやトラブルタイルがあれば、通常の入港フェイズと同様に、下にずらします。

この結果もし、入港の条件（4枚以上の同色の塊）を満たす商品タイルがあっても、獲得フェイズが割り込みで発生することはありません。あくまで通常どおりのフェイズ進行でゲームを進行します。これらの商品タイルは、次の入港フェイズに入港することになるでしょう。



ゲーム終了

通常のゲームと同様、各ターンの終了時にゲームの終了をチェックします。ただし、終了条件には違いがあります。

- ・通常のゲームと違い、建物タイルの山がなくなってもゲームは終了しません。
- ・ターン終了時、エレベータエリアの中央の一番上のマス（色が違うマス）が埋まっていたら、プレイヤーの敗北です。
- ・ゲーム開始前に用意した商品タイルの山5個がなくなっていたら、ゲーム終了です。

このとき、エレベータエリアにトラブルタイルが1枚でも残っていたら、プレイヤーの敗北です。トラブルタイルが残っていなければ、プレイヤーの勝利となります。



オーバーロードモード

ゲーム開始時、12 枚ずつの商品タイルの山 5 個ではなく、10 枚ずつの商品タイルの山を 6 個作ります。

トラブルタイルは、6 個の商品タイルの山の間に置きます。このため、トラブルは練習モードよりも多く、5 回発生します。

その他は練習モードと同じです。



インフェルノモード

8 枚ずつの商品タイルの山を 7 個作り、それらの間にトラブルタイルを配置します。このモードでは、6 回のトラブルが発生することになります！

その他は練習モードと同じです。



トラブルタイル



1 勝利点（各色の商品タイルを 1 枚ずつ、または「寺院」があれば、黄 3 枚）を支払うことで解決できます。



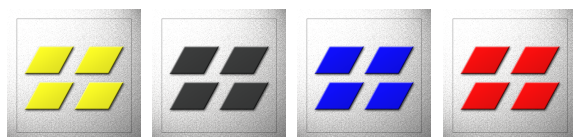
このトラブルタイルを配置したら、即座に、商品タイルの山から商品タイルを裏向きのまま、エレベータエリアの各列に配置します。

5 コイン（商品タイル 5 枚、または「市場」があれば効果を使用できる）を支払うことで解決できます。

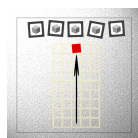


このトラブルタイルを配置したら、即座に、使用していないトラブルタイルの中から 1 枚を（ランダムに）めくり、このトラブルタイルの上側に配置します（右図）。

上側に配置されたトラブルタイルが解決したら、このトラブルタイルも同時に解決します。



タイルに示された色の商品タイル 4 枚を支払うことで解決できます。



このトラブルタイルを配置したら、即座に、商品タイルの山から商品タイルを裏向きのまま、エレベータエリアの各列に配置します。

エレベータエリア中央の列の一番上側のマス（色の違うマス）に商品タイルが置かれていれば、解決できます。

（そのままターン終了を迎えてしまうと、あなたの敗北となってしまうことに注意してください。いったん中央の列を上まで積み、そのターンのうちになんらかの手段で、敗北条件を回避する必要があります）



このトラブルタイルを配置したら、即座に、商品タイルの山から商品タイルを裏向きのまま、エレベータエリアの各列に配置します。

倉庫エリアに 8 枚以上の商品タイルがあれば、解決できます。

（「連鎖」を発生させるなど）