

Terraformers

テラフォーマー

遊星からのフリーキック 寺島由人 作

2～4人用 所要時間30～60分

人類が宇宙に進出してから、1000年……。しかし我々は、まだ銀河のごく一部を開拓したにすぎません。

宇宙はあまりにも広大です。まだ開拓されていない星が、無数に残されているのです。それらの星々には、人類がまだ知らない環境や謎の物体、未知の宇宙種族たちが待ち受けています。

我々はまた新たな惑星に降り立ちました。目的はもちろん、この星を開拓すること。さあ、今回はどんな星でしょうか。

プレイヤーは、ある惑星を開拓するためにやってきた宇宙国家のひとつとなります。都市を建設したり植林したり、ときには他の国家と争ったりしながら、得点を稼いでいきます。

6ラウンド戦い、もっとも多くの得点を獲得したプレイヤーの勝利です。



用具と説明

箱に入っている以外で用意するもの

◆ 筆記用具 各自1本（ボールペンでも鉛筆でもかまいません）

箱に入っているもの

◆ パワーコマ：40個

すべてのアクションを実行するために使用します。

パワーコマの数に制限はありません。もし足りなくなった場合は、なにか他のもので代用するようにしてください。

◆ ボーン：2個（スタートプレイヤーマーカー、ラウンドマーカー）

2個入っています。このうち1個をラウンドマーカー、もう1個をスタートプレイヤーマーカーとします。

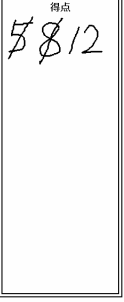
◆ ラウンドカード：1枚

現在おこなわれているラウンドを示します。現在おこなわれているラウンドの数字の上に、ラウンドマーカー（ボーン）を置きます。

◆ プレイヤーシート：1冊（100枚綴り）

ゲーム開始時に、各プレイヤーに1枚ずつ配られます。各「レベル」欄は、そのプレイヤーの各種能力を示しています。

また、パワーコマを置くことでアクションを実行するための「パワーボックス」も描かれています（ マークのある枠。詳細は後述）。

都市レベル  1  2  3  4  5  6  7  8  9  10 	緑化レベル  1  2  3  4  5  6  7  8  9  10 	酸素  	戦争  	カーニバル  
科学レベル  1  2  3  4  5  6 		コスモレベル  1  2  3  4  5  6 	得点 	

「〇〇レベル」欄

プレイヤーのさまざまな能力を表します。アクションの解決、惑星カードの効果などでレベルが上がったら、その数だけ、各欄の中のチェックボックス（数字が書かれた四角）を塗りつぶします。チェックボックスは、必ず上から順に塗りつぶします。

またこれらの欄は、パワーコマを配置しアクションを実行する（レベルを上げる）「パワーボックス」としても使用されます。

「酸素」「戦争」「カーニバル」

パワーコマを配置しアクションを実行するためのパワーボックスです。

得点

獲得した得点を記録します。ゲーム開始時は0点です。

記録方法は任意ですが、現在の得点を訊かれたら、すぐに正確に答えられるようにしてください。

得点が増減するたびに、現在の得点を計算して記録していくのがいいでしょう。

得点が0点を下回った場合、マイナスになります。

◆ 惑星カード：22枚

ゲームの最初に、8枚が選ばれます（1ゲームでは8枚しか使用しません）。この組みあわせが、今回のゲームでプレイヤーたちが訪れた惑星を表します。

パワーボックスカード

（11枚。枠の色が赤いカード）

① カード名

このカードの名前。

② コスト

このカードを使用するために必要なパワー。

③ イラスト枠

パワーボックスには  アイコンが描かれています。

また、一部のカードには  アイコンが描かれています。 アイコンがあるカードには、通常の効果の他に、ゲーム終了時に発生する効果があります。

④ テキスト

このパワーボックスを使用したときに発生する効果が書かれています。

⑤ ゲーム終了時効果（ アイコンがあるカードのみ）

ゲーム終了時に発生する効果が書かれています。この効果はすべてのプレイヤーに影響します。



宇宙種族カード

（11枚。枠の色が青いカード）

① カード名

このカードの名前。

② コスト

このカードを獲得するために必要なパワー。

③ イラスト枠

④ テキスト

この宇宙種族を持っているプレイヤーが得る効果が書かれています。





ゲームの準備

一人1枚ずつ、プレイヤーシートを受けとります。また、各自1本ずつの筆記用具（鉛筆、ボールペンなど）を受けとります。

惑星カードを裏向きにしてよく混ぜ、上から8枚を表向きにテーブルの中央に並べます。この8枚は、今回のゲームでプレイヤーたちが訪れた惑星の環境を表します。

その他の惑星カードは使用しません。箱にしまっておいてください。

プレイヤー全員で、今回使用する惑星カードの効果をよく確認してください。

ラウンドカードを惑星カードの近くに置きます。ラウンドカードの「1」のマスに、ラウンドマーカー（ポーン）を1個置きます。これは、現在おこなわれているラウンドを示します

すべてのパワーコマを、各プレイヤーから手が届く位置に置きます。これが「ストック」となります。

適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーはスタートプレイヤーマーカー（ポーン）を受けとり、他の全員からよく見えるように自分の前に置いておきます。



ゲームの流れ

ゲームは6ラウンドおこなわれます。

ラウンドでは、各プレイヤーの手番（自分の番）を時計回りにおこないます。手番では、各自が持っているパワーコマを使用して、いくつかのアクションのうちひとつを実行します。

1回のラウンド中、各プレイヤーには何回かの手番が回ってきます。

6ラウンド目が終了したら、ゲーム終了です。その時点でもっとも得点の高いプレイヤーの勝利となります。



ラウンド開始時

各自、自分の都市レベルと同じ数だけ、パワーコマを受けとります。

その後、持っている宇宙種族カードや場にあるカードなどに「ラウンド開始時」と書かれている効果があれば、それを解決します。

すべてのプレイヤーがラウンド開始時処理を終えたら、スタートプレイヤーの手番に移ります。

スタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーから手番を開始し、以後は時計回りに手番が進行します。



手番の行動

手番が回ってきたら、持っている宇宙種族カードなどに「手番開始時」と書かれている効果があれば、それを解決します。

その後、手番プレイヤーは、以下のうちいずれかのアクションを1個指定します。そして、指定した場所にパワーコマを置きます。

- a) 自分のプレイヤーシートのパワーボックス
- b) 場にあるパワーボックス
- c) 宇宙種族カードを獲得する／守る
- d) 宇宙種族カードを場に戻す
- e) パス

すべてのプレイヤーが「パス」をしたら、ラウンド終了時処理に移ります。

すべてのアクションに適用される基本ルール

すべてのアクションで、下記のルールが適用されます。

◆ 「パワー」

各パワーボックスへのパワーコマの配置、パワーボックスの効果の解決、宇宙種族カードの獲得、ラウンド終了時処理などほとんどのアクションで「パワー」という用語を使用します。

パワーの基本値は、科学レベルです。そこに、各アクションに使用した（またはパワーボックスに配置されている）パワーコマの数を加算します。

たとえば科学レベル2のプレイヤーが、戦争にパワーコマ3個を配置していたとすると、そのプレイヤーの「戦争のパワー」は、

$$2 + 3 = 5$$

となります。

ただし、パス以外の各アクションには必ず、1個以上のパワーコマが必要です。

◆ すでにパワーコマが置かれているアクションは指定できない

すでにパワーコマが1個以上配置されているパワーボックス（場にあるパワーボックスカード、およびプレイヤーシートのパワーボックス）や宇宙種族カードは、指定することができません。

そのパワーコマを誰が配置したか、どのように配置したかに関わらず、つねにこのルールが適用されます。

（各プレイヤーのプレイヤーシートに描かれているパワーボックスは、同名のも

のであってもそれぞれ別のものです)

このルールはアクション選択に関するルールであり、カードの効果でパワーコマを配置する場合には適用されません。

(挑発、万博、移民船など)

◆ ルールが矛盾する場合

惑星カードの効果と基本ルールが矛盾する場合、必ず**惑星カードの効果**を優先します。

この場合、基本ルールは、上書きされるかたちで変更されたことになります。

a)自分のプレイヤーシートのパワーボックス

各プレイヤーのプレイヤーシートには、7個のパワーボックスが描かれています(枠の中に  アイコンが描かれています)。

このアクションを選択したら、自分のプレイヤーシートに描かれている7個のパワーボックスからひとつを指定します。そしてそこに、手元から、1個以上の任意の数のパワーコマを配置します。

プレイヤーシートに描かれているパワーボックスは、そのプレイヤー専用のパワーボックスです。他のプレイヤーには利用されません。

◆ 「都市レベル」「緑化レベル」「科学レベル」「コスモレベル」

これらのパワーボックスは、パワーコマを配置したら即座に効果を解決します。パワーコマを配置することで、配置した欄のレベルが上がります。

前述した計算方法にしたがい「パワー」を算出します(配置したパワーコマの数+科学レベル)。

算出したパワーを使用し、配置した欄の中のチェックボックス(四角の中に数字が書かれています)を塗りつぶします。

チェックボックスをひとつ塗りつぶすためには、チェックボックスの中に書かれている数値分のパワーが必要です。

各レベルのチェックボックスは、必ず上から順に埋めるようにします。

チェックボックスを塗りつぶすことで、塗りつぶした数だけ、そのレベルが上がったことになります。

一度に2レベル以上のレベルが上がることもあります。また、配置したパワーコマからパワーを算出した結果、一度に2レベル以上のレベルを上げることができる場合は、そうしなければなりません。パワーはできるだけ使いきるようにしてください。

レベルがひとつも上がらないような配置をすることも可能です(通常、あまり意味はないでしょう)。

都市レベル

ラウンド開始時に受けとるパワーコマの数を表します。

初期状態は4レベル（ラウンド開始時に受けとるパワーコマ4個）です。

緑化レベル

ラウンド終了時の「酸素」解決時、何個の都市に酸素を供給できるかを表しています。

初期状態は3レベル（3個の都市に酸素を供給できる）です。都市は4レベルです。不足しています！

不足している場合の処理は後述します（「酸素」参照）。

科学レベル

ほぼすべてのアクションで使用する、パワーの基本値です（上記「パワー」参照）。

初期状態は0レベルです。

コスモレベル

宇宙にはさまざまな未知の神秘があります。今回プレイヤーたちが訪れた惑星も例外ではありません。コスモレベルは、あなたの文明がどれだけその宇宙に適応できたかを示しています。

コスモレベルの用途はゲームによりさまざまです。場に出ている惑星カードの効果をよく見てください（もしかしたら、まったく役に立たないかもしれません！）。

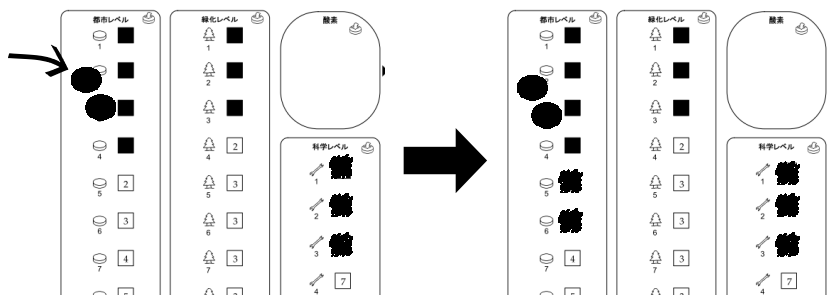
初期状態は1レベルです。

レベルを上げるアクションの例）

現在、あなたの科学レベルは3、都市レベルは4です。

あなたの手番がやってきました。あなたは「都市レベル」のアクションを選択し、パワーコマ2個を「都市レベル」に配置しました。

この結果、このアクションのパワーは5（科学レベル3＋パワーコマの数2）となります。このパワーで、都市レベル欄の2個のチェックボックスを塗りつぶします。都市レベルは6まで上がります。



◆ 「酸素」「戦争」「カーニバル」

これらのパワーボックスは、パワーコマを配置したときには効果を解決しません。ラウンド終了時に、その時点で配置されているパワーコマの数からパワーを計算し、効果を解決します。

ラウンド終了時に、下記の効果を解決します。

酸素

ラウンド終了時、各プレイヤーは、自分の「酸素」に配置されているパワーコマから、酸素のパワーを算出します（配置されているパワーコマの数＋科学レベル）。

「自分の緑化レベルと、酸素のパワーの合計」が都市レベルと同じかそれ以上なら、酸素の供給に成功します。

酸素の供給に成功できなかったプレイヤーは、5点を失います。都市レベルと「自分の緑化レベルと、酸素のパワーの合計」との差に関わらず、失う得点は固定です。

成功したプレイヤーはこの損失を逃れます。

緑化レベルが都市レベルと同じかそれ以上なら、酸素にパワーコマを配置していなくても成功となります。

（パワーコマが配置されていない場合、酸素のパワーはゼロです。科学レベルを加算することはできません。この場合、緑化レベルのみを都市レベルと比較します）

戦争

ラウンド終了時、戦争にパワーコマを配置している各プレイヤーは、自分の戦争に配置されているパワーコマから、戦争のパワーを算出し宣言します（パワー＝配置されているパワーコマの数＋科学レベル）。

そして、1位のプレイヤーと2位のプレイヤーを決定します。

同じ順位のプレイヤーが複数いる場合、スタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーを優先します。スタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーが含まれていない場合、スタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーから時計回りに数えて一番近いプレイヤーを優先します。

1位のプレイヤーは、5点とスタートプレイヤーマーカーを得ます。2位のプレイヤーは3点を得ます。

戦争にパワーコマを配置していないプレイヤーは、この順位決定に参加しません（得点を得ることも、スタートプレイヤーマーカーを得ることもありません）。

1位のプレイヤーがいない場合（誰も戦争に参加していない場合）、スタートプレイヤーマーカーは移動せず、得点は誰も獲得しません。

2位のプレイヤーがいない場合（戦争に参加しているプレイヤーが1人だけの場合）、2位に与えられる3点は誰も獲得しません。

カーニバル

ラウンド終了時、各プレイヤーは、各自のカーニバルに配置されているパワーコマから、カーニバルのパワーを算出します（パワー＝配置したパワーコマの数＋科学レベル）。各プレイヤーは、カーニバルのパワー分の得点を得ます。

b) 場にあるパワーボックス

このアクションを選択したら、場にあるパワーボックスカードをひとつ指定します。そしてそこに、手元から1個以上のパワーコマを配置します。

パワーボックスカードには、カード種別欄に「パワーボックス」と書かれています。また、イラスト枠の中に  アイコンが描かれています。

カードの右上に「コスト」が書かれています（「用具と説明」参照）。場にあるパワーボックスに配置するためには、パワー（配置したパワーコマの数＋科学レベル）がコストと同じかそれ以上になるような数のパワーコマを配置しなければなりません。

パワーがコストよりも小さくなるような配置はできません。

パワーが指定したカードのコストと同じかそれ以上であるかぎり、パワーコマを何個配置してもかまいません。

場にあるパワーボックスは、パワーコマを配置したら即座に効果を解決します。各パワーボックスの効果は、カードに書かれています。また、後述する「惑星カードの注意点」を参照してください。

c) 宇宙種族カードを獲得する／守る

場にある、またはプレイヤーが持っている宇宙種族カードを1枚指定します。（「すでにパワーコマが置かれているアクションは指定できない」基本ルールに注意してください）

指定した宇宙種族カードの右上に書かれているコストと、同じかそれ以上のパワー（配置したパワーコマの数＋科学レベル）となるように、手元からパワーコマを出します。

その後、指定した宇宙種族カードをとり、自分の前に表向きに置きます。獲得した宇宙種族カードの上に、このアクションに使用したパワーコマを配置します。

各プレイヤーの前に置かれた宇宙種族カードは、そのプレイヤーが持っている宇宙種族カードとなります。

宇宙種族カードの能力は、獲得したら即座に有効になります。

宇宙種族カードを失ったプレイヤーは即座に、その宇宙種族カードの能力を失います。

宇宙種族カードは、**各プレイヤー1枚までしか持つことができません。**

すでに宇宙種族カードを持っているプレイヤーが、別の宇宙種族カードを獲得

した場合は、もともと持っていた宇宙種族カードを場に返します。

自分がすでに持っている宇宙種族カードの上にパワーコマを配置することもあります（宇宙種族カードを守る）。

この行動をしてもなにも起こりませんが、基本ルール「すでにパワーコマが置かれているアクションは指定できない」ルールのため、このラウンド中は、他のプレイヤーがこの宇宙種族カードを獲得することができなくなります。

この場合も、指定した宇宙種族カードのコストと同じかそれ以上のパワーとなるようにパワーコマを配置します。

d)宇宙種族カードを場に返す

パワーコマを1個ストックに戻し、自分が持っている宇宙種族カードを場に返します。

e)パス

パスをします。パスにはパワーコマは必要ありません。

一度パスをしたら、このラウンドはもうプレイすることができません。以後、一度パスをしたプレイヤーの手番は飛ばします。

手元にパワーコマが残っていない場合は、パスしか選択できません。

すべてのプレイヤーがパスをしたら、ラウンド終了時処理に移ります。

ラウンド終了時

下記の処理を順におこないます。このとき、すべてのプレイヤーが処理を終えてから次のステップを処理するようにしてください。

- ① 「酸素」の効果を処理する（効果は前述）
- ② 「戦争」の効果を処理する（効果は前述）
- ③ 「カーニバル」の効果を処理する（効果は前述）
- ④ すべての惑星カードとプレイヤーシートに置かれているパワーコマ、および各プレイヤーの手元のパワーコマをストックに戻す

上記すべての処理が完了したら、ラウンド終了です。

ラウンドカードの上のラウンドマーカーを次の数字に進め、次のラウンドに移ります。

6ラウンド目が終了したら、ゲーム終了です。



ゲーム終了

ゲームが終了したら、場にある惑星カードや各プレイヤーが持っている宇宙種族カードに「ゲーム終了時」と書かれている効果があれば、それらをすべて解決します。

ゲーム終了時効果の解決が終わった時点で、もっとも得点の高いプレイヤーの勝利です。

もっとも得点の高いプレイヤーが複数いる場合は、スタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーを優先します。スタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーが含まれていない場合、スタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーから時計回りに数えて一番近いプレイヤーを優先します。



その他の細かいルール

各自の得点、各レベル、手元のパワーコマの数は公開された情報です。すべて他のプレイヤーから見えるようにテーブルに置き、また訊かれたらすぐに正確に答える必要があります。

各レベル欄のチェックボックスを塗りつぶすときも、他のプレイヤーから見やすいようにしてください。

宇宙種族カードが場に戻る時（宇宙種族カードを場に戻すとき、または他の宇宙種族カードを獲得した場合）、そのカードの上にパワーコマが置かれていたら、その宇宙種族カードはパワーコマを乗せたまま場に戻ります。



惑星カードの注意点

各カードの効果は、カードのテキストを読んでください。ここでは、特に注意が必要なカードについてのみ挙げます。

◆ モブ族

モブ族を持っているプレイヤーは、パワーの計算に科学レベルを使用しません。プレイヤーシートの科学レベル欄の状態に関わらず、カードに書かれているパワーを使用します。

◆ 巨人族

獲得時、プレイヤーシートの科学レベル欄は変更しません。プレイヤーシートの科学レベル欄の状態に関わらず、科学レベルを3として扱います。

巨人族を獲得する前に配置してあったパワーコマは、そのラウンド中はそのままにします。

◆ ロード・オブ・ウォー

通常、戦争の順位決めに参加するためには、戦争にパワーコマを配置していなければなりません。しかし、ロード・オブ・ウォーを持っているプレイヤーは、パワーコマを配置していなくても戦争に参加できます。

その場合、戦争のパワーはコスモレベルのみになります。

◆ ガーデニング族

酸素にパワーコマを1個も配置していなくても、能力は発動します。

(その場合、緑化レベルが都市レベルよりも高ければ、差分の得点を得ます)

◆ バーサーカー

自分からバーサーカーを手放すようなアクション（別の宇宙種族カードを獲得する、宇宙種族カードを場に返す）はできませんが、他のプレイヤーにバーサーカーを奪われることはありえます。

(宇宙種族カードを守ることはできます)

◆ 宇宙貿易商

他の効果で科学レベルが変動している場合でも、その科学レベルは無視され、代わりにコスモレベルを使用します。

◆ ライブラリ族

この能力は、自分の手番中にのみ使用できます。能力を使用した手番でも、通常どおり他のアクションをおこなうことができます。

場にある宇宙種族カードと、他のプレイヤーが持っている宇宙種族カードを指定することができます。

能力を使用し他の宇宙種族カードの能力を得た状態で、ライブラリ族が他のプレイヤーにとられた場合、ライブラリ族が得た能力は新しい所有者に受け継がれます。

四次元人、宇宙農家などの「ラウンド開始時」効果や、宇宙農家の「このカードの獲得時」効果は、ライブラリ族で得ても効果がないことに注意してください。

◆ ドラゴン

獲得時、プレイヤーシートの科学レベル欄は変更しません。プレイヤーシートの科学レベル欄の状態に関わらず、科学レベル5として扱います。

手元のパワーコマ1個をストックに戻すのは「ラウンド開始時」ではなく「手番開始時」であることに注意してください。

自分からドラゴンを手放すことはできませんが、他のプレイヤーに奪われることはありません。

（宇宙種族カードを守ることはできます）

◆ 万博

「戦争」「カーニバル」のいずれにもパワーコマを置いていないプレイヤーには効果を及ぼしません。

◆ 喜捨

手元に残っているすべてのパワーコマを配置すれば、いつでも効果を得ることができます。

◆ 挑発

◆ 移民船

◆ 万博

これらの効果で指示された場合、すでにパワーコマが置かれているパワーボックスにもパワーコマを置きます（また、可能ならばそうしなければなりません）。

◆ 外惑星探査

◆ 重力震

この2つのカードで得点欄に書かれる星印は同じものです。

これらが両方ある場合、一方のカードで書かれた星印は、もう一方のカードのゲーム終了時効果にも使用されます。



推奨のシナリオ

惑星カードは通常、ゲーム開始時にでたらめに8枚を選びますが、下の組み合わせを使うこともできます。

◆ 最初のゲーム

ロード・オブ・ウォー、巨人族、四次元人、宇宙農家
鉱脈、移民船、原生生物の村、万博

◆ 迫りくる危機

ゾンビ族、バーサーカー、ドラゴン
挑発、渡り鳥都市、原生生物の村、ダークマター、重力震

◆ 緑化戦争

モブ族、ゾンビ族、ガーデニング族、宇宙農家、ライブラリ族
喜捨、鉱脈、品評会

◆ 宇宙の神秘

ロード・オブ・ウォー、モブ族、四次元人、宇宙貿易商
移民船、渡り鳥都市、外惑星探査、ダークマター

Terraformers

2010年5月30日 発行

2010年6月13日 ルールブック第2版

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： arn

印刷・制作： (株)萬印堂

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
