

QUEEN RUN

プレイ人数:2-4人 プレイ時間:30分
ゲームデザイン:寺島由人

ドワーフは森を切りすぎる。エルフの戦士は呟くと、弓を構えました。

ジャイアント討伐の報酬は領地だったはずなのに。騎士は槍を磨きながら歯噛みしました。

広い草原を全力で駆けたのはいつの日だったか。平野を横切る街道を見やり、セントールはため息をつきました。

この地はもう狭すぎました。誰もが、どこかで気づいていました。我々は増えすぎたのかもしれないと。

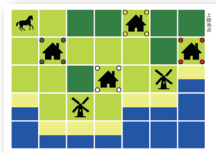
そのとき、女王は心を決めました。住み慣れた土地を離れよう。西の海の果てにあるという、緑の国を目指そう。

しかしそれは、他の種族も同じでした。

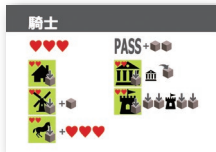
新天地に降り立った女王とその軍団。大陸の奥にあるという楽園を目指し、競争が始まったのです。

内容物

・マップボード 9枚



・種族ボード 5枚



・女王コマ 4個

・拠点コマ 約80個 (4色各約20個)

ゲームの概要

プレイヤーは一つの種族を率いる女王となり、拠点を建設しながら楽園を目指します。

マップ上に拠点を建設することで得点になります。また、他の女王よりも早く楽園に到達することでボーナス得点を得ることができます。

ゲーム終了時、もっとも多くの得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

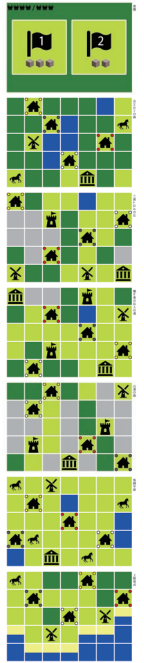
マップボードを図のように一列に並べます。このとき、一番手前には「上陸地点」を、一番奥には「楽園」を置きます。「上陸地点」と「楽園」の間には5枚程度のボードをでたらめに選び並べます。

「楽園」は、2人用と3から4人用の面があります。プレイヤーの人数に応じた面を表にします。

適当な方法でスタートプレイヤーを選びます。

スタートプレイヤーの右隣(手番が一番最後)のプレイヤーから反時計回りに、今回使う種族ボードと自分の色をセットで選びます。選んだ種族ボードを自分の前に置き、選んだ色の女王コマを種族ボードの上に置きます。また、女王と同じ色の拠点コマをすべて、自分の種族ボードの脇に置きます。この種族ボードの脇に置かれた拠点コマを「ストック」と呼びます。

すべてのプレイヤーが種族と色を選んだら、スタートプレイヤーの手番からゲーム開始です。



種族ボードの見方

種族ボードには、その種族が1手番に使えるアクションポイント、パスしたときに獲得できる拠点コマの数、各地形に拠点を建設するためのコストと建設時の効果が表示されています。

騎士

① 3

② **PASS** + 2

③ 1
 1
 1

1
 1
 1
 1

①アクションポイント

毎ターン、ここに示されているハートの数だけのアクションポイントを使うことができます。

②回復量

パスをしたときに獲得できる拠点コマの数です。

③拠点建設コスト

ハートの数が、この地形に拠点を建設するために必要なアクションポイントです。

④拠点建設時の効果

この地形に拠点を建設したときに追加で得られる効果です。詳しくはこの後のルールと、種族サマリーを参照してください。



ゲームの流れ

スタートプレイヤーから時計回りに順番に手番を進行します。

手番がきたら、次のいずれかの行動をおこないます。

- A) パス
- B) 移動と拠点の建設



A) パス

手番開始時にアクティブな拠点コマが1個もない場合は、必ずパスをしなければなりません。このため、各プレイヤーの1回目の手番は必ずパスになります。

●まだ出発していない場合

女王コマが種族ボード上にある場合(まだ出発していない場合)は、自分の種族の回復量分の拠点コマをストックから「アクティブ」にします。アクティブな拠点コマは自分の種族ボードの上に置き、ストックと区別できるようにします。

●女王コマがマップボード上にある場合

女王コマがマップボード上にある場合は、次の処理をおこないます。

- ・女王コマを種族ボードの上に移動する
- ・アクティブな拠点コマをすべてストックに戻す
- ・その後、自分の種族の回復量分の拠点コマをアクティブにする



B) 移動と拠点の建設

●まだ出発していない場合

女王コマが種族ボード上にある場合は、まずマップボード上から出発するマスを選びます。出発するマスとして選べるのは、次のいずれかです。

- ・「上陸地点」の浜辺のマス
- ・自分の拠点が建設されている自分の村のマス

出発するマスを選んだら、そのマスに女王コマを置き、すぐに次の女王コマがマップボード上にある場合の処理をおこないます。



■女王コマがマップボード上にある場合

種族ボードに示されているアクションポイントを使い行動します。例えば「騎士」は1回の手番で3アクションポイントを使うことができます。

移動と拠点の建設を、任意の順番でアクションポイントが続く限りおこなうことができます。

●アクションポイントの追加

任意の数のアクティブな拠点コマをストックに戻すことで、同じ数のアクションポイントを追加することができます。

●移動

アクションポイントを消費し、自分の女王コマを縦か横に1マス移動します。この能力はすべての種族が共通で持っています。

地形により、必要なアクションポイントが違います。

- ・移動先が草原、森、浜辺、またはマークのあるマスの場合、1アクションポイントを消費します。

- ・海のマスは通過することも止まることもできません。

- ・移動先のマスが山の場合、2アクションポイントを消費します。

- ・移動先のマスに他のプレイヤーの女王コマまたは拠点コマが置かれている場合、2アクションポイントを消費します。

山のマスに他のプレイヤーの女王コマまたは拠点コマが置かれている場合は、移動のための消費は2アクションポイントになります(3アクションポイントではありません)。

- ・他のプレイヤーの女王コマまたは拠点コマが置かれているマスで移動を終えることはできません。

- ・移動先のマスに自分の拠点コマが置かれている場合、アクションポイントを消費せずに移動することができます。

●拠点の建設

種族ボードに示されたアクションポイント(多くは2ポイント)を消費し、アクティブな拠点コマ1個をいま自分の女王コマがいるマスに置きます。

拠点を建設できるマスは種族ボードに示されています(たいていの種族はマークのあるマスに拠点を建設することができます。一部の種族は森や山などのマスに拠点を建設することができます)。

拠点を建設するときは、次のルールに従います。

- ・他のプレイヤーの色の村のマスに拠点を建設することはできません。村のマスはその色のプレイヤー専用です。

- ・すでにいずれかのプレイヤーの拠点が置かれているマスに拠点を建設することはできません。

- ・他のプレイヤーの女王コマが置かれているマスに拠点を建設することはできません。


拠点を建設したらすぐに、自分の種族ボードに示されている効果を解決します。効果はアイコンで示されています。


効果は任意の順序で解決することができます。また、効果を


解決しないことも、一部だけ解決することもできます。


効果は種族によりさまざまですが、以下には基本的な効果を解説します。

種族固有の効果については、巻末の族種サマリーを参照してください。

 村：この地形には色があり、この色のプレイヤーだけがここに拠点を建設できます。建設したときの効果は特にありませんが、パスをした後の再出発時に、拠点が建設されている村のマスから出発することができます。

 風車：ストックから拠点コマを1個獲得し、アクティブにします。


 馬の産地：追加のアクションポイントを2点得ます。この追加のアクションポイントはこの手番中だけ有効です。

 砦：左右の2マスに、自分のアクティブな拠点コマを追加で置くことができます。このとき、追加でアクションポイントを消費する必要はありません。

拠点の建設のルールはすべて適用されます。つまり、他のプレイヤーの色のマス、すでに拠点が置かれているマス、女王コマが置かれているマスには拠点を建設することができません。

加えて、下記ルールにも従います。

- ・追加の拠点を海および浜辺のマスに建設することはできません
- ・追加の拠点をマークのあるマスに建設することはできません

 寺院：マップ上の好きなマスに、自分のアクティブな拠点コマを置くことができます。このとき、追加でアクションポイントを消費する必要はありません。

このとき選べるマスは、砦の追加拠点と同じルールに従います。



楽園への到達とゲーム終了

最初に「楽園」のボードに到達したプレイヤーは、自分の女王コマを「1」のマスに置きます。このプレイヤーは以後手番を飛ばします。2人でプレイしている場合は、この時点でゲーム終了です。

3人以上でプレイしている場合、2番目に楽園に到達したプレイヤーは「2」のマスに女王コマを置きます。ここでゲーム終了となります。

楽園に到達したプレイヤーは、以後手番を飛ばします。

ゲームが終了したら、各プレイヤーは、次の得点の合計を計算します。

- ・マップボード上に置かれている自分の拠点数1個につき1点
- ・楽園に到達しているプレイヤーは、女王コマが置かれているマスに示されている拠点コマアイコンの数だけ得点を追加

もっとも得点の高いプレイヤーの勝利です。もしも同点の場合、それらのプレイヤーの中でゲーム開始時の手番がもっとも遅かったプレイヤーの勝利となります。



種族サマリー

各地系の基本的な効果については、拠点の建設のルールを参照してください。ここでは、各種族の特徴的な能力を解説します。

● 騎士

馬の産地に拠点を建設したとき、追加されるアクションポイントが3です。

砦に拠点を建設したとき、左右の4マスに自分のアクティブな拠点コマを追加で置くことができます。

● 吸血鬼

パスをしたときの回復量が1個しかありません。

村、風車、馬の産地に拠点を建設したとき、拠点コマを2個アクティブにします。

寺院のマスに入ることができません(通過することも止まることもできません)。

● エルフ

村に拠点を建設したとき、マップ上の任意の森のマスに自分のアクティブな拠点コマを追加で置くことができます。

馬の産地に拠点を建設したとき、追加されるアクションポイントが3です。

寺院に拠点を建設したとき、マップ上の任意の森のマス2箇所自分のアクティブな拠点コマを追加で置くことができます。

● レプラコーン

1手番に使えるアクションポイントが2しかありません。

パスをした時の回復量が3個です。

すべての地形で、拠点を建設するためにアクションポイントを消費しません。

馬の産地に拠点を建設したとき、追加アクションポイントが1しかありません。

● エンジニア

村と寺院に拠点を建設したときの効果が砦と同じです。

● ピクシー

1手番に使えるアクションポイントが2しかありません。

パスをした時の回復量が5個です。

すべての地形で、拠点を建設するためのコストが1アクションポイントです。

森のマスに拠点を建設することができます。

● ドワーフ

パスをした時の回復量が3個です。

馬の産地に拠点を建設したとき、追加アクションポイントが1しかありません。

山に拠点を建設することができます。そうした場合、1マス前のマスに自分のアクティブな拠点コマを追加で置くことができます。

● セントール

1手番に使えるアクションポイントが4です。

すべての地形で、拠点を建設するためのコストが3アクションポイントです。

馬の産地に拠点を建設したときの効果が風車と同じです。

● 宣教師

村と風車に拠点を建設するためのコストが1アクションポイントです。

寺院に拠点を建設したとき、マップ上の任意の2マスに自分のアクティブな拠点コマを追加で置くことができます。

● ジャイアント

すべての地形について、拠点を建設するためのコストが3アクションポイントです。

村、風車、寺院、砦に拠点を建設したとき、通常の効果に加え、1マス後ろのマスにも自分のアクティブな拠点コマを追加で置くことができます。

馬の産地に拠点を建設することができません。