



JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMING MARS

テラフォーミング・マーズ

～火星地球化計画～

完全日本語版

ルール説明書

第3刷



テラフォーミング宣言

「2174年の設立以来、世界政府は、地球全土の統一と平和維持のため、日夜奮闘してまいりました。我々の使命は、全人類にとって、よりよい未来を形作るためのツールとなることにあります。

地球は人口過剰にあえぎ、資源は底を尽きかけています。このまま後退するか、人類の新たな故郷を求めて宇宙へと手を伸ばすか、決断の時が来ました。すなわち我々は、火星を居住可能な惑星へと変える必要があるのです。

火星の^{テラフォーミング}地球化は、人類が一丸となって成し遂げる価値のある、一大事業です。したがって世界政府はテラフォーミング委員会を組織し、そのためのユニヴァーサル税を新設します。テラフォーミング活動に寄与する企業ならびに団体はいずれも、委員会より大いなる褒賞を授かることになるでしょう。これによって我々は結果的に、子々孫々に対して居住可能な惑星を残すことになるのです。ご清聴、ありがとうございました!」

世界政府伝道官レヴィ・ユーケン、西暦 2315 年1月 16 日

背景

人類は、太陽系じゅうに広がろうとしていました。火星にも、いくつか小規模なコロニーが建設されていました。そこは極寒、乾燥、無きに等しい大気という極限環境から守られていました。

地球からの移民を増やすには、火星の環境を変え、高価な防衛装置なしに人類が住めるよう^{テラフォーミング}地球化し、微細かつ致命的なアクシデントを排除する必要があります。そこで世界政府は「この壮大な事業に従事する組織を支援する」という決断をしたのです。

この見返りのよい投資話は、複数の巨大企業の興味を惹きつけました。彼らは、テラフォーミングの陰で影響力を強めつつ、ビジネス拡大のために互いにしのぎを削りあったのです。すなわちこれは、赤い惑星を手なずけるにあたり、大いなる可能性があった時代の話なのです。

もくじ

背景	2
ゲーム概要	3
グローバル・パラメータ	3
ゲーム盤	4
タイル／マーカー類	5
プレイヤーボード	6
カード	6
ゲームの準備（セットアップ）	7
世代	8
アクション	9
ゲームの終了	12
ゲームのバリエーション	13
アイコン	14
クレジット	16

内容物：実際の形状は、指定ページを参照のこと

ルール説明書：1冊（この冊子）

ゲーム盤：1枚（P4）

プレイヤーボード：5枚（P6）

企業カード：17枚（P6）

プロジェクト・カード：208枚（P6）

早見表カード：8枚

プレイヤー・マーカー：200個（P5）

（5色の透明プラスチック・キューブ）

資源キューブ：200個（P5）

（金・銀・銅の異なるサイズの不透明キューブ）

気温、酸素濃度、世代マーカー：各1個

（P5）（同じ白い不透明キューブ）

海洋タイル：9枚（P5）

緑地／都市タイル：60枚（P5）

特殊タイル：11枚（P5）

親マーカー：1個（P5）

ゲーム概要

このゲーム『テラフォーミング・マーズ』において、皆さんは自分の企業を運用し、さまざまなプロジェクトを体現するカードを購入およびプレイしていきます。各プロジェクトは、直接もしくは間接的にテラフォーミング活動に関係しつつも、色々な種類の利益を生み出すビジネスをも表しています。勝利のためには、**地球化指数 (TR)** を十分に上昇させ、より多くの**勝利点 (VP)** を獲得する必要があります。いずれかのグローバル・パラメータ (**気温、酸素濃度、海洋面積率**) を1段階上げるたびに、TR は1段階上昇します。各自の TR は、勝利の基礎点であるだけでなく、現金収入の基本値ともなります。テラフォーミングが進んでいくにつれ、より多くのプロジェクトを実行できるようになります。人類の太陽系への進出を助長するあらゆる活動は、追加の VP をもたらします。すなわち、インフラ整備のための都市開発とか、環境保護などです。

時間は、世代という単位で管理されます。各世代は、まず手番順フェイズから始まり、新規のカードにアクセスするための研究開発フェイズへと続きます。アクション・フェイズでは、各プレイヤーの手番は時計回りの順にめぐり、全員がパスするま

で、各自1つか2つのアクションを実行し続けます。それから産出フェイズでは、各プレイヤーはプレイヤーボード上の産出量にしたがって、各資源と、TR に対応する現金収入を獲得します。

中心となるゲーム盤には、気温・酸素濃度・地球化指数の表示のための表があります。ゲームの進行に従って、海洋・緑地・都市タイルなどを配置するための、火星の地表地図もあります。全プレイヤーとも実行可能な標準プロジェクトと、互いに競い合う称号や褒賞のリストもあります。

呼吸に必要なだけの酸素濃度 (14%)、地球並みの気象をもたらす海洋面積率 (9%)、氷結せず十分に高い気温 (+8℃) を達成すると、ゲームは終了します。これだけあれば、火星表面は快適とは言えないまでも、居住に足る環境になっているはずなのです。

ゲーム終了時、最も VP を稼いでいたプレイヤーが勝者となります。VP は、各自の TR、ゲーム盤上の自分のタイル、獲得した褒賞、獲得した称号、プレイしたカードなどから得られます。

グローバル・パラメータ

気温、酸素濃度、海洋面積率のことを、**グローバル・パラメータ**と呼びます。いずれかのパラメータを上昇させると、あなたの地球化指数 (TR) も上昇し、収入や勝利点も増加します。

最大の値にまで到達したパラメータは、それより上昇させることはできず、したがって自分の TR の上昇に貢献することもできません。それ以降も、そのパラメータを上げる指示を含むカードはプレイできますが、その部分の効果は無視します。

これら3つすべてのパラメータが最大の値に到達したら、その世代終了時 (産出フェイズの後で)、ゲームもまた終了します。



ISAAC FRUYXELIUS

地球化された火星とは

ゲーム盤上の各マスもしくはタイルは、火星表面の1%を表しています。したがって9枚の海洋タイルは、安定した水の循環、湿度、気象パターンを生み出すに足る、海洋面積率9%を意味しています。水は、気温の変化を緩和するという意味でも重要です。気温が低すぎると、一年のほとんどの期間、海洋は実際には氷床であるということになります。

“暑い” 夏の日には 20℃になったとしても、それだけではまだ不十分です。海洋が液体のまま維持されるには、少なくとも火星表面の赤道直下において、平均気温がプラスでなくてはならないのです。

テラフォーミングにおける最も重要なパラメータは、酸素濃度です。呼吸可能な大気がなければ、火星は居住可能にはならず、地球化されたとは言えないのです。地球の酸素濃度は、大気の 21% です。高度が上昇すると大気は薄くなり、酸素濃度も低くなります。アンデスや中国に多い海拔 3,000 メートル級のいくつかの主要都市では、酸素濃度は 14% にまで低下します。その顕著な例はボリビアのエル・アルト (4,150 メートル) やラパス (3,640 メートル) で、それぞれ百万人近くが住んでいます。

そのほか地球の大気には窒素が 78% 含まれており、大気圧を生み出す主要な成分となっています。気圧は、酸素濃度ほどではありませんが、やはり重要な要素です。テラフォーミングにおけるもう1つの難点に、火星の磁場の微弱さが挙げられます。これらはグローバル・パラメータとしては取り上げていませんが、特定のカードで示され、その結果として、普通そのプレイヤーに高い地球化指数をもたらします。

⚠ 注意 (ちゅうい)

お買い上げの皆様へ 必ずお読みください

- 小さな部品があります。口の中へは絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 3歳以下のお子様には絶対に与えないでください。また使用後は3歳以下のお子様の手の届かない場所に保管してください。

対象年齢: 12 歳以上

ゲーム盤



忘れずに! いずれかのグローバル・パラメータを1段階増加させたら、自分の地球化指数 (TR) も1段階上昇させること!

1. 地球化指数 (TR) 表: 各プレイヤーとも「20」の欄から開始します。これは各自の基本収入 (P6&8参照) および勝利点 (VP) をも表しています。テラフォーミングを進めるたび、この表上で自分のマーカーを適切に動かしてください。
2. 世代表示: 世代マーカーは TR 表の「1」の欄から開始し、経過時間 (ラウンド数) と共に上昇させていきます。
3. ただし1人プレイでは、地球化指数は「14」の欄から開始し、14 世代終了時にゲームも終了します。
4. 酸素濃度表: このグローバル・パラメータは、「0」%の欄から開始します。ちなみに地球の酸素濃度は 21%です。
5. 海洋タイル置き場: このグローバル・パラメータは、9枚の海洋タイルをここに積み上げることから開始します。各海洋タイルは、ゲーム中に地図上に配置されていきます。
6. 気温表: この (平均気温を表す) グローバル・パラメータは、「-30」℃から開始します (1段階で2℃上昇します)。
7. ボーナス・ステップ: この欄までグローバル・パラメータを上昇させたプレイヤーは、表示された特典を獲得します。
8. 標準プロジェクト: 手札に関係なく、どのプレイヤーも実行できるプロジェクトです (P 10 参照)。
9. 称号と褒賞: 相当量の追加 VP をもたらします (P 11 参照)。
10. 配置ボーナス: 配置ボーナスのあるマスにタイルを配置すると、表示された資源やカードを獲得できます (P5参照)。

11. 海洋予定地: 青いマスは、海洋タイルのための場所です。これらには海洋タイルのみ配置できます (基本的に他のタイルは配置できません)。

12. 特定都市予定地: これら3ヶ所は、特定の都市 (ノクティス市、フォボス宇宙港、ガニメデ・コロニー) のための場所です。それぞれ同名のカードで指定された時にのみ、通常の都市タイルを配置することになります。それ以外のタイルを配置することはできません。またいずれも〈首都〉になることはできません。

ボーナス・ステップ

大気層が厚くなってくると、酸素濃度「8」%の欄で表示されているように、温室効果によって気温が上昇します。

気温が上昇してくると、凍っていた二酸化炭素が解凍され、気温の表に表示されているように、温室効果が加速します。さらに「±0」℃では土中の水が融けだし、地表に水が溢れだします。

地図

ゲーム盤は、タルシス地域の正確な地図であり、マリネリス溪谷と、火星の4大火山のうち3つまでを含んでいます (描かれていないのはオリンポス山のふみ)。この辺りは、海洋タイルのための低地を網羅しており、自然に水が流れることになります。赤道付近の植物ボーナスは、平均気温の高さのせいで、比較的容易に生命が溢れることを意味しています。山嶺には建材とチタンのボーナスがあります。その他の興味深い場所では、カードを引くことができます。たとえばバイキング計画跡地は、人類最初の探査機が着地した場所です。

タイル

タイルは厚紙製の六角形で、ゲーム開始前に打ち抜きボードからすべて外しておきます。

ゲーム盤中央には、タイルを配置するための地図があります。配置の際には、まずは配置制限を確認します。すでに他のタイルがあるマスに配置することはできません。海洋や特定の3都市のためのマス（予定地）には、それ以外のタイルは配置できません。さらには各カードの記述で、各タイルの配置に制限があることがあります。また各タイルには、種類ごとに下記のような制限があります。

タイルを配置した際、そのマスに**配置ボーナス**があれば、それを獲得します。海洋タイルに隣接するように置かれたタイルでも、ボーナスを獲得できます（下記参照）。



海洋タイル：9枚の青い海洋タイルは、12 マスの青い海洋予定地（地図参照）にしか配置できません。海洋タイルを配置したプレイヤーは、TR を1上昇させます。各海洋タイルは、誰のもでもありません。各海洋タイルは、隣接するように配置された他のタイル（別の海洋タイルでもかまわない）に対し、それぞれ2M€の配置ボーナスをもたらします。

例：2つの異なる海洋タイルに隣接するように都市タイルを配置すれば、配置ボーナスとして4M€を獲得します。



緑地タイル：緑色の緑地タイル（裏面は都市タイル）は、可能なら、自分の他のタイルに隣接させて配置させなくてはなりません。自分のタイルに隣接するように置くことができない、もしくは自分のタイルがない場合に限り、好きな空きマスに配置することができます。その後でその上にプレイヤー・マーカーを1個置き、所有権を明らかにします。緑地タイル配置の際、可能なら酸素濃度と自分のTRを上昇させます。酸素濃度を上昇させることができないなら、TRも上昇させることはできません。各緑地タイルはゲーム終了時に1VPの価値があり、それに隣接する各都市に対して1VPをもたらします（下記参照）。



都市タイル：緑地タイルの裏にある銀フチの都市タイルは、他の都市タイルに隣接させて配置することはできません。**例外**：ノクティス市は、地図上の指定マス（予定地）以外に配置することはできないため、結果として他の都市と隣接してしまふことがあります。都市タイルを配置したら、その上にプレイヤー・マーカーを1個置き、所有権を明らかにします。各都市タイルはゲーム終了時、隣接する緑地タイル（所有者にかかわらず）1枚につき1VPとなります（注意：〈首都〉カードは、固有の白フチの首都タイルを配置します。勝利点に関して、首都は通常の都市と同様の扱いとなりますが、カードの記述にあるように、隣接する海

洋タイルによって、追加のVPを獲得できます）。



特殊タイル：カードによっては、特定の茶フチの特殊タイルを配置するよう指示される場合があります。各機能や配置制限に関しては、各カードを参照してください。特殊タイルを配置したら、その上にプレイヤー・マーカーを1個置き、所有権を明らかにします。

マーカー類

これから説明する各種マーカー類の数に上限はありません。足りなくなったら、何か他のもので代用してください。

資源キューブ：回収された資源は、各プレイヤーボードもしくは特定のカード上に配置することができます。資源にはさまざまな種類がありますが（P 14 参照）、いずれも下記のようなサイズと色の異なる金属色のキューブ（立方体）によって表示されます。

銅=1個分
銀=5個分
金=10個分



プレイヤー・マーカー：TR、タイルの所有権、各資源の産出量（P6参照）、青いアクションの使用（P 11 参照）の表示のために、各プレイヤーはそれぞれ固有の色をもつ半透明キューブを使用します。



気温、酸素濃度、世代マーカー：いずれも同一の不透明な白いキューブで、それぞれ対応する表の決められた欄に配置します（P4参照）。



親マーカー：厚紙製の円盤で、世代ごとに、すぐ左隣のプレイヤーに手渡されます。



「我々に必要なものは、より大いなる力のみ」

トルゲート CEO ビョルン・ジークムント

プレイヤーボード

プレイヤーボード(図 A)は、各プレイヤーが保有する資源と、各資源の産出量を管理するために使用します。各資源ボックスには資源キューブを配置し、各産出表にはプレイヤー・

マーカーを置きます。資源キューブが置かれたボックス中央のアイコンが実際の資源を表し、それに対応する茶色のボックスのマス数値が、その資源の産出量を表しています(ページ右の[図 C] プロジェクト・カードも参照)。

1. 産出表: その資源の産出量が増えたら、それを表すように新たな位置までそのプレイヤー・マーカーを動かしてください。産出量の最大値は10に限定されません。

例: 19だった発熱量を+3することで22になった場合、発熱ボックス上部の産出表上で、プレイヤー・マーカー2個を「10」の、1個を「2」の欄に配置します。すごい!

産出フェイズでは、表示された産出量と同数の資源を獲得します。

2. メガクレジット (M€): カードその他の支払いに対して使用される通貨です。注意: 現金収入は、各プレイヤーのM€の産出量と地球化指数 (TR) の合計額となります。産出量がマイナスになる資源は、M€のみです。ただし下限は「-5」です。

3. 建材: 建物タグのあるカードのプレイの際の支払いにおいてのみ、建材1個は2M€として使用することができます。通常のM€と組み合わせてもかまいませんが、払いすぎた場合でもお釣りは戻って来ません。

4. チタン: 宇宙タグのあるカードのプレイの際の支払いにおいてのみ、チタン1個は3M€として使用することができます。その他の細則は建材に準じます。

5. 植物: 特定のアクション (P 10 & 11 参照) によって、緑地タイルへと変換し、配置することができます。

6. 電力: 多くのカードで使用されます。余った電力は、産出フェイズ開始時に、発熱に変換されます。

7. 発熱: 特定のアクション (P 11 参照) のために消費することによって、気温を1段階上げることができます。



カード

各プレイヤーは、(横向きの) 企業カード (図 B) を1枚ずつ自分の前に配置して、ゲームを開始します。

ゲーム中、各プレイヤーは、数多くの異なる利益をもたらす(縦向き) プロジェクト・カード (図 C) を購入し、プレイします。各プロジェクト・カードは、アクティブ (青枠: 図 C 参照)、オートマチック (緑枠)、イベント (赤枠) に分類されます。詳細はP 10を参照してください。

1. タグ: 各カードの細目です。カード同士もしくはプレイヤーボードとの間で参照します(例: 建材は、建物タグのカードのプレイにおいてのみ使用することができます)。

2. 開始条件: ゲーム開始時の所持金 (M€)、所持資源、産出量が指定されています。企業によっては、決まった最初のアクションも指示されています(図 B 参照)。

3. 効果/アクション: 青いタイトル枠のボックスには、継続する効果、もしくはゲーム中に使用できるアクションがあります。各アクションは各世代に1回だけしか使用できないのに対して、各効果は常に起動しています。

4. フレーバー・テキスト: そのカードに関する背景情報であり、読むと火星開発のリアリティが増します。

5. プレイコスト: 手札からプレイする際に支払わなくてはならないM€の金額です(カードを手札として獲得するには、まず研究開発フェイズで購入しなくてはなりません: P8参照)。

6. プレイ条件: ここで指定された条件を満たしていない限り、そのカードをプレイすることはできません。カードによっては、一定以上のグローバル・パラメータが必要とされたり、逆にあまりに高い状態ではプレイできなかったりします(図 B 参照)。あるいは特定のタグや、産出量が要求されることもあります(注意: カードをプレイするには、そのカードの効果を実際に適用できる必要があります。P9参照)。この条件は、あくまでプレイの際に要求されるものであって、その後で使用する場合、満たしている必要はありません。

7. 即時効果: ほとんどのカードは、自分(もしくはライバルの)資源やその産出量に影響を与えます。少ないながら、タイルの配置その他の効果がある場合もあります。

8. 勝利点: カードによっては、ゲーム終了時に勝利点となるものもあります(大きな茶色の円内の数字)。

9. 管理番号: 各プロジェクト・カード固有のナンバーで、ゲーム上では特に効果はありません。

アイコンだけでカードの働きがよくわからない場合、各カードの対応する文章を読んでください。



ゲームの準備（セットアップ）

ここでは2～5人での基本ゲームの準備について説明します。それ以外の条件でのゲーム・バリエーションについては、P 13を参照してください。

1) **ゲーム盤**：ゲーム盤をテーブルの中央に配置してください。海洋タイル9枚を、海洋タイル置き場に積み重ねます。気温は「-30」℃、酸素濃度は「0」%と、それぞれマーカーとして白いキューブを開始位置に配置します。残る世代マーカーは、地球化指数（TR）表の「1」の欄に配置します。

2) **資源キューブと残ったタイル**は、全員の手の届く場所にまとめておきます。

3) **プロジェクトの山札**：全プロジェクト・カードから、『企業時代』のカード（左下に赤丸内の白い三角のアイコン  のあるもの）を抜き出し、箱の中にしまします。また企業カードも別にしておきます。残りのプロジェクト・カードをひとまとめにして裏のままシャッフルし、「プロジェクトの山」としてゲーム盤の脇に配置します。その隣に、捨て札置き場のスペースを確保しておいてください。

4) **各プレイヤーの備品**：一番最近『テラフォーミング・マーズ』のゲームで勝利したプレイヤーは、親マーカーを受け取って「親」となります（該当者がいなければランダムに決定します）。各プレイヤーは1枚ずつプレイヤーボードを受け取り、5色の中から自分の担当色を1色ずつ選んで、対応する色のプレイヤー・マーカーを全部受け取ります。各資源の産出量の「1」の欄に、それぞれプレイヤー・マーカーを配置します（基本ゲームにおいてのみ）。また TR 表の開始位置（20）に、それぞれプレイヤー・マーカーを1個ずつ配置します。

5) **企業カード**：まだ『テラフォーミング・マーズ』に慣れていないプレイヤーは、背景がクリーム色の〈初心者用の企業〉カードを受け取って手元に置きます。その指示にしたがって、開始時の資金として 42 M€を受け取ります。経験豊かなプレイヤーは、その代わりに通常の企業カード 10 枚（『企業時代』 の2枚は除外）をシャッフルして2枚ずつ受け取ります。

6) **プロジェクト・カード**：全プレイヤーに、10 枚ずつランダムにプロジェクト・カードを配ります。

7) **開始時の状態**：〈初心者用の企業〉を受け取ったプレイヤーの最初の手札は無料ですから、M €を支払わず配られた 10 枚のプロジェクト・カードをそのまま保持しておきます。

経験者は、受け取った企業カード2枚のうち1枚を選んで、裏のまま自分の前に置きます。選ばなかった企業は裏のまま箱に戻します。また配られた 10 枚のプロジェクト・カードのうち、手札として残したいものを、1枚につき3M€で開始時の手札として購入します。どのプロジェクトを手札にするのか、よく吟味

してください。選ばなかったプロジェクト・カードは、裏のまま捨て札とします（**ゲーム中でも捨て札は常に裏のままです!**）。各自プレイ順に、選んだ企業を公開し、そこで指定されているのなら追加の資源と産出量を獲得し、手札枚数×3M€を支払います。この際、その企業カードを「プレイ」したものとみなして、効果があればそれを解決します（右上にある**タグも有効**です）。開始時から数世代、経済基盤を確立するまでは、使える資源数が極めて限られているので気をつけてください。

8) **ゲームの開始**：手番順フェイズと研究開発フェイズを飛ばして、最初の世代を開始します（準備の段階で、この2フェイズはすでに完了しています）。「親」のプレイヤーは、アクション・フェイズを開始してください。

企業によっては、最初に行うしなくてはならない「初手アクション」が決まっているので、その指示にしたがってください（たとえば〈インヴェントリクス〉や〈タルシス共和国〉など）。

例：キム、スタンリー、ロビンソンの3人が『テラフォーミング・マーズ』の基本ゲームをプレイします。各自プレイヤーボードを手元に置き、色を選んで、6つの産出表の「1」の欄に自分のプレイヤー・マーカーを配置します。「親」のプレイヤーであるキムは、各自にプロジェクト・カード 10 枚、企業カード 2 枚を配ります。各自どのプロジェクトを開始時の手札にするか、どの企業を使うか選択したら、手番順で公開していきます。

キムの企業は〈フォボログ〉で、チタン 10 個と 23 M€分の資源キューブを、自分のプレイヤーボードに配置しました。手札は5枚だけ保持することにして、15 M€支払います。チタンを活かせるよう、高価な宇宙カードを中心に保持することにして、それから選ばなかった企業カードを箱にしまい、購入しなかった5枚のプロジェクトを裏のまま、プロジェクトの山の隣の、捨て札置き場に配置しました。

スタンリーの企業は〈トルゲート〉で、電力産出量+1と 48 M€で、ゲームを開始します。手札は 10 枚全部保持することにして、30 M€支払います。

ロビンソンの企業は〈タルシス共和国〉（前ページの図 B 参照）でした。40 M€でゲームを開始し、4枚だけ手札を保持することにして 12 M€支払うと、残りは 28 M€になります。その最初のアクションとして、都市タイル1枚を配置することになります。おそらくは、配置した場所にある配置ボーナスも獲得できるでしょう。さらに企業カードには「火星に都市タイルが置かれるたびM€産出量+1。自分で都市タイルを配置するたび3 M€獲得」とあり、それも獲得できます。

ここから最初の世代が始まり、キムが最初のアクション・フェイズを実行します……

世代

多くのプロジェクトには長い期間が必要であるため、このゲームは幾つもの世代にわたってプレイします。各世代では、次の4つのフェイズを順番に実行します。

1) 手番順フェイズ

親マーカーを、すぐ左隣のプレイヤーに手渡します（受け取ったプレイヤーが新しい親になります）。世代マーカーを1つ上の欄に移動させます。ただし最初の世代では、このフェイズは飛ばします（ゲームの準備参照）。

2) 研究開発フェイズ

各プレイヤーはプロジェクトの山の上から4枚ずつ引き、どれを手札として購入するか決定します。購入コストは1枚につき3M€で、0~4枚購入できます。購入されなかったプロジェクトは、裏のまま捨て札置き場に配置します。**手札上限はありません**。プロジェクトの山が尽きたら、捨て札をシャッフルし直して、新たな山を作り、ゲームを続けます。ただし最初の世代では、このフェイズも飛ばします（ゲームの準備参照）。

例：第2世代になって初めて、基本ゲームの最初の研究開発フェイズを実行します。手札をいったん脇に置き、各自4枚ずつ引いて買うものを選びます。スタンリーは3枚購入することにして9M€支払い、それらを手札に入れ、残る1枚を捨て札にします。

3) アクション・フェイズ (P9参照)

各プレイヤーは、自分の手番中に1~2つのアクションを実行するか、パスします。全員がパスするまで、手番はプレイヤー間を時計回りの順で何度でも巡ります。アクションの組み合わせは自由で、次のなかから選択します。

- A) 手札1枚のプレイ (P9参照)。
- B) 標準プロジェクト1つの実行 (P 10 参照)。
- C) 称号1つの獲得 (P 11 参照)。
- D) 褒賞1つの設立 (P 11 参照)。
- E) 青いアクション1つの使用 (P 11 参照)。
- F) 植物8つを緑地タイル1枚へ変換（付随的に酸素濃度1%上昇）：プレイヤーボードの表記どおり (P 11 参照)。
- G) 発熱8つで気温を1段階上昇：プレイヤーボードの表記どおり (P 11 参照)。

手番では、1回もしくは2回のアクションを選択／実行できます。1つもアクションを実行しなければ（パス）、そのプレイヤーはいったん抜けることになり、その世代ではもはやアクションを実行できません。逆にアクションを1回でも実行する限り、手番は何度でも巡ってきます。全員がパスすると、アクション・フェイズは終了します。

例：スタンリーは第2世代のアクション・フェイズで、標準プロジェクトの《パテントの売却》(P 10 参照) を選択しました。すなわち手札を1

枚捨て、1M€獲得します。そのカードは、現状では何の役にも立たないからです。この時点でスタンリーは、次の自分の行動を決める前に、他のプレイヤーの出方を見ることにします。

次のロビンソンは、標準プロジェクトの《都市化》を選択し、25 M€支払って都市タイルを1枚配置し、M€の産出量を増やしました。そのマスの配置ボーナスのほかに、〈タルシス共和国〉の効果によって、さらにM€の産出量を増やし、3M€を取り返します。このアクションだけで終了し、キムに「あなたの番だよ」と告げました。



キムは、コスト 30 M€の宇宙プロジェクト〈小惑星採掘〉をプレイし、チタン8個を支払います（宇宙プロジェクトなので）。〈フォボログ〉の効果で、チタンの価値は4M€になっているので、32 M€までの支払いをまかなえます。チタン7個と2M€でちょうど 30 M€支払うこともできましたが、資金が心もとなかったもので、全てチタンで払うことにしたのです。〈小惑星採掘〉によってキムのチタン産出量は+2となるので、

彼女は自分のプレイヤーボード上でそれを表示し、そのカードを自分の前に配置しました。キムはスタンリーに手番を譲る前に、2番目のアクションとして、もう1枚宇宙プロジェクトをプレイすることにし、さらにチタンを支払いました。

スタンリーは、電力タブのあるプロジェクト〈地熱発電〉をプレイします。コストは 11 M€ですが、〈トルゲート〉の効果によって電力タブのカードは3M€安くなるので、8M€でプレイできます。

このようにして全員がアクションをしなくなるまで、手番はプレイヤー間をめぐるります。

4) 産出フェイズ

このフェイズは、全プレイヤーが同時に実行します。

まず、全電力を発熱に変換します（電力のボックスにある全キューブを、発熱のボックスに移動させます）。

次に、全プレイヤーは新規の資源を受け取ります。現金は地球化指数 (TR) + M€産出量（マイナスの場合もあります）だけ受け取り、他の資源は各産出量だけ獲得します。ここで生み出された新規の資源は、それぞれ対応するボックスに配置します (P6参照)。

最後に、使ったアクション・カードからプレイヤー・マーカーを除去し、次の世代で再使用できるようにします (P 11 参照)。

これで、次の世代を始める準備ができました。

例：キムは、TR と M€産出量の合計で 21 M€受け取ります。さらにチタン3個（〈小惑星採掘〉をプレイしていたので）と、それ以外の資源を1個ずつ獲得し、それぞれのボックスにその数だけの資源キューブを配置します。

アクション

P8のリストでもわかるように、手番で選択できるアクションは7種類あります。各手番では、1つもしくは2つのアクションを実行できます。どのような組み合わせでもかまいません（たとえば同じアクションを2回でもかまいません）。アクションを2回実行すれば、ライバルの裏をかき、先んじて何らかの目的やボーナスを獲得することができのかもしれない。1回だけのアクションにも利点はあります。ライバルの出方をうかがったり、単に自分の戦略をより深く考える時間が必要な場合に、役に立つのです。

A) 手札1枚のプレイ

手札1枚をプレイするごとに、次の3ステップを順に解決します。

- 1) プレイ条件の確認
- 2) カードへの支払いと即時効果の解決（あるなら）
- 3) カードの適切な配置

1) プレイ条件の確認

指定された条件を満たしていない限り、そのカードをプレイすることはできません。また、そのカードの効果を実際に適用できなくてはなりません。ただし次の例外があります（つまり、次の理由で効果を適用できない状態でも、カードはプレイできるのです）。

- » すでに最大になっているグローバル・パラメータをさらに上げる場合（例：全海洋タイルが配置されている、もしくは気温が「+8」℃あるいは酸素が14%になっている）。
- » 自分が獲得できない資源を加えるような場合（例：微生物の資源を配置する微生物プロジェクトがないのに、微生物の資源を加える）。
- » 誰かの資源を除去する際（赤フチの資源アイコン：カードC参照）、除去できない、もしくは除去したくない場合。

これらの効果に限り、実行できない場合でも、そのカードをプレイすることはでき、それ以外の全ての効果は通常どおり解決します。

例：気温が最大値になっている場合でも、キムは〈標準小惑星〉（カードC）をプレイできますが、TRは獲得できません。また植物を全く除去しないことも、一部だけ除去することもできます（植物があるのが自分だけの場合、もしくはスタンリーやロビンソンの保有する植物が2つ以下の場合）。ただし適用するなら、除去は同一のプレイヤーからのみでなくてはなりません。

下図のカードA、B、D、Eは、コストの横に、プレイ条件が記されています。Aをプレイするには、チタンの産出量が1以上でなくてはなりません。Bをプレイするには、酸素濃度が9%以下かつ、電力の産出量が1以上でなくてはなりません（というのもカードの効果によって、電力の産出量を-1しなくてはならないから）。Dをプレイするには、酸素濃度が9%以上かつ、植物の産出量が1以上でなくてはなりません（というのもカードの効果によって、植物の産出量を-1しなくてはならないから）。Eをプレイするには、酸素濃度が5%以上かつ、電力の産出量が1以上でなくてはなりません。

プレイに必要なコストは、各カードの左上に数字で表示されています。すでにプレイされている青カードによっては、支払うべきコストが軽減されることがあります（例：Eは宇宙タグのカードのプレイの際、コストが2軽減されます）。また建物タグのカードに対しては建材、宇宙タグのカードに対してはチタンを支払いに充てることができます。

2) 支払いと即時効果の解決

まずは、カードのコストを支払わなくてはなりません。

即時効果があれば、下側の欄にその記述があります。複数の即時効果（および今プレイしたカードによって起動する他の効果）があれば、それらを好きな順で実行することができます。

産出量を変化させる効果（カードA、B、D、Eの茶色のボックス）は、必ず実行しなくてはなりません。赤フチの資源や産出に関しては、プレイした者が適用するプレイヤーを選択できます（自分自身を選んでかまいません）。赤フチのない資源や産出に関しては、常にプレイした者に効果が適用されます（必ず適用しなくてはなりません）。例えばカードAは、すなわち



A



B



C



D



E

ライバル1人からチタン産出量を1奪うということになります。カード**B**、**D**、**E**に関しては、自分のM€の産出量を増やすためには、自分の電力もしくは植物の産出量を減らさなくてはならないことを意味しています。

カードによっては、赤フチのタイルやタグが描かれている場合もあります。赤フチのタイルは、誰かひとりのプレイヤーのタイルを意味し、赤フチのタグは、誰かひとりのプレイヤーのカードのタグを表しています。

資源 (C) の獲得に関しては、何であれ直ちに実行します。赤フチの資源は、適用する相手を自由に指定してよいことを意味しているため、**C** のカードのプレイは必ずしも常に効果的とは限りません。赤フチの資源に関してはどうするか選択できるため、**C** のカードをプレイした際、植物の所有者が自分自身しかなかった場合には、その植物を除去する必要はないのです。特殊な資源は、プレイヤーボードではなく特定のカード上に配置します(**D**)。特殊な資源は一般的に、それを産出するカード上に載せることになります。例えば〈家畜 (**D** のカード) 〉は、アクション1回で、そのカード上に動物1体(資源キューブ1個)を配置することができます(各カード上のアクションは、各世代において1回ずつしか使用できません)。

カードによって配置される各**タイル (B)** には、P5の「タイル」のルールを適用します。

アスタリスク(*)が付随するカードには特殊ルールがあるため、その詳細に関して必ず対応する文章を読んでください。

アスタリスクがなくともアイコンだけではカードの機能がよくわからない場合、やはり対応する文章を読んでください。

勝利点 (VP) アイコン (カード**A**、**D**、**E**) については、今は無視してください。最終得点の際に計上します(P12参照)。**D** のカードは、この上により多くの動物が載せられていればいほど、勝利点が増えることになります。そのためにはカード上部で指定されたアクションを、何世代にもわたって使用する必要があります。

3) カードの適切な配置 (下図参照)

イベント・カード (赤:**C**) 同士は、プレイ後に裏向きにして重ねておきます。タグは、プレイの際にしか参照しません(例:**E** のカードを使用し、宇宙タグのカードのプレイ・コストを軽減する)。ゲーム終了時の勝利点計算の際、数に入れてはいけません(カードに直接記載された勝利点は適用してください)。

オートマチック・カード (緑:**A** & **B**) 同士は、表向きのまま、一番上のタグだけが見えるように重ねます。カード自体の各効果はもう適用されませんが、それらは現在のあなたの進捗状況を表しており、その上部にあるタグは有効です。

アクティブ・カード (青:**D** & **E**) は、継続して常に効果を発揮しているか、ゲーム中に使用できるアクションがあります(企業カードのように)。互いに表のまま重ねますが、各カード上部の効果は、ゲーム中に使用されるため、常に見えるようにしておいてください。



B) 標準プロジェクト1つの実行

ゲーム盤には、どのプレイヤーでも実行できる、6種類の標準プロジェクトのリストがあります。同じ世代において、何度でも同じものを実行してもかまいません。

1) **パテントの売却**: 任意の枚数の手札を捨て、その枚数と同額のM€獲得します。

2) **発電所の設置**: 11 M€支払い、自分の電力産出量を1上昇させます。

3) **小惑星の誘引**: 14 M€支払い、気温 (および自分の TR) を1段階上昇させます。

4) **帯水層の解放**: 18 M€支払い、海洋タイルを1枚配置します (自分の TR を1上昇させ、配置ボーナスがあれば受け取ります。P5参照)。

5) **緑地化**: 23 M€支払い、緑地タイルを1枚配置して、酸素濃度 (および自分の TR) を1段階上昇させます。配置ボーナスがあれば受け取ります。自分のプレイヤー・マーカーを、そのタイルに配置します (P5参照)。

テラフォーミングというアイデアは、多くのカードによって表現されています。グローバル・パラメータに影響を与えたり、それ以外の方法で地球化指数を上昇させます。酸素を解放する光合成生物や、徐々に気温を上昇させる熱源などです。テラフォーミングの過程と密接に関連するカードもあります。その実行には、いずれかのテラフォーミングの段階が必要だったり、逆にテラフォーミングが進んでいない初期の段階でしか使用できなかったりします。個々のカードにはプレイヤー・テキストがあり、そのカードが実際には何をどうしているのか、実感させてくれます。

6) 都市化：25 M€支払い、都市タイルを1枚配置し、自分のM€産出量もまた1上昇させます（配置ボーナスがあれば受け取り、自分のプレイヤー・マーカーを、そのタイルに配置します。P5参照）。

例：ロビンソンのこの手番での最初のアクションは、標準プロジェクトの《都市化》でした。自分の3つ目の都市タイルを受け取って配置し、自分の企業〈タルシス共和国〉による恩恵を、再び受け取ります。

C) 称号の獲得

各称号の条件を満たしていれば、8M€支払うことでその称号を獲得し、自分のプレイヤー・マーカーを、その称号マスに配置できます。各称号はそれぞれ1人ずつしか獲得できず、各ゲームでは5つの称号のうち全プレイヤーで合計3つまでしか獲得できません。すなわち早い者勝ちです。各称号はゲーム終了時に5勝利点となります。

各称号と、その獲得のための（8M€の支払い以外の）条件は、次のリストのとおりです。

- 1) 造星者：地球化指数（TR）35 以上
- 2) 総督：都市タイルを3枚以上所有
- 3) 緑化匠：緑地タイルを3枚以上所有
- 4) 建設師：建物タグを8つ以上
- 5) 創案主：この称号の獲得時に手札 16 枚以上

例：ロビンソンの（3つめの都市の配置後の）第2行動は、既に条件を満たしている《総督》の称号の獲得でした。8M€を支払い、自分のマーカーを《総督》のマスに配置します。これでゲーム終了時に5VP獲得できます！以降獲得できる称号は2つだけであり、《総督》の称号は他の誰も獲得できなくなりました。

D) 褒賞の設立

特に条件はないため、誰でも褒賞を設立することができます。最初に設立する褒賞のための投資額は8M€、2番目は14M€、3番目は20M€です。各褒賞はそれぞれ1人しか設立できず、各ゲームでは5つの称号のうち合計3つまでしか設立できません。

最終得点の際、各褒賞の条件を確認し、それぞれ1位（首位）のプレイヤーが5VPを獲得します。この際、誰がその賞を設立したかは一切関係ありません！同様に第2位（次席）のプレイヤーは2VPを獲得します（例外：2人プレイでは次席はVPを獲得できません）。複数のプレイヤーがこれらの条件を満たしたら、その全員が指定のVPを獲得します（例参照）。ただし首位が複数の場合、それ以外のプレイヤーは（3位以下になるため）次席のVPを受け取ることはできません。

各褒賞と、受賞のための条件は、次のリストのとおりです。

- 1) 開拓王：地図上のタイルの所有権の数
- 2) 銀行王：M€産出量（TRは含まず）
- 3) 科学王：科学タグの数（イベントは含まず）
- 4) 温熱王：発熱の資源数

5) 採掘王：建材とチタンの合計資源数

例：スタンリーは8M€支払って《温熱王》の褒賞を設立しました。温室効果ガス関連の施設で、賞を獲得できると踏んだからです。

ところがゲームが終了すると、キムの発熱資源も12個ありました。スタンリーもまた12個で、ロビンソンは5個でした。スタンリーとキムの両名が5VP獲得し、ロビンソンには何の褒賞もありません。

E) 青いアクション1つの使用

多くの青カードと一部の企業には、右向き赤矢印で示された、アクションがあります。これら各アクションのあるカードは、各世代につき1回ずつしか使用できません。青いアクションの実行の際、まず矢印の左にコストが描かれていれば、それを支払います。その後で矢印の右にあるものを受け取り、その世代ですでに使用済みであることを表すために、自分のプレイヤー・マーカーをそのカード上に配置します。すなわちこのマーカーのあるカードのアクションは使用できません。このプレイヤー・マーカーは、産出フェイズに除去します。

例：ゲーム終了を見据えたスタンリーには、〈家畜〉カード（D）がありました。手番でそのアクションを実行すれば、資源キューブ1個を（「動物」として）そのカード上に配置することができ、そうしたなら、自分のプレイヤー・マーカーも載せておきます。

青カードの中には、常に効果が発揮されているものもあります。（シャトル）（Eのカード）がその例で、宇宙タグのあるカードのプレイの際、そのコストが2M€だけ安くなります。この効果は（赤い矢印がないため）アクションではなく、いつでも使用できます。

F) 植物を緑地タイルへ変換

植物の資源8個を、緑地タイル1枚へと変換して配置し、酸素濃度を1%増加させます（同時にTRも1段階上昇します）。

緑地タイルは（可能なら）必ず自分の所有権のある他のタイルに隣接する空きマスに、配置しなくてはなりません。それによって、配置ボーナスを獲得することもできます（P5参照）。

例：ロビンソンは、資源8個を自分のプレイヤーボードの植物ボックスから除去し、酸素濃度を1%上昇させ、自分のTRを1上昇させました。それから緑地タイルを1枚受け取り、2つの都市タイルに隣接するように配置しました。そのマスにあった配置ボーナスとして、植物資源2つを獲得します。

このTR上昇と配置ボーナスのみならず、ゲーム終了時、緑地タイルはそれ自身1VPであり、さらに隣接する各都市に1VPを与えるのです。

G) 発熱を気温に変換

発熱の資源8個を消費し、気温を1段階上昇させます（同時に自分のTRも1上昇させます）。

ゲームの終了

3つのグローバル・パラメータ（海洋面積率、気温、酸素濃度）のすべてが、最大の領域にまで到達したのなら、その世代終了後、ゲームも終了します。その産出フェイズ終了時、各プレイヤーには、**植物を緑地タイルに変換する最後の機会が与えられます**（手番順に。これに付随する配置ボーナスなどの効果も解決します）。その後、最終得点を集計します。混乱を避けるため、誰か1人を集計係として選び、そのプレイヤーが計算を行って、他のプレイヤー全員でその内容を確認することをお勧めします。

最終得点

1) **地球化指数 (TR)** : ゲーム終了時の各自の TR は、そのまま勝利点 (VP) の基礎点となります。これ以降の得点は、その各自のプレイヤー・マーカーを動かすことで表示していきます。

2) **褒賞** : 設立されている各褒賞に関して、首位は5VP、次席は2VP 獲得します（ただし2人プレイでは次席の褒賞はありません）。該当者が複数の場合、その全員が指定の勝利点を獲得します（P 11 のルール参照）。その得点を、TR 表上で表示してください。

3) **称号** : 獲得した称号1つにつき5VP です。

4) **ゲーム盤** : 地図上からも VP を獲得できます。各緑地タイルは1VP であり、各都市タイルは隣接する緑地タイル（誰のものでもよい）1枚ごとに1VP となります。混乱を避けるために、手番順に数えていってください。

5) **カード** : まず、プレイされているカード上の資源によってもたらされる VP を集計します。その後、プレイされた残りの全カード（イベント含む!）の VP を集計します（イベント自体のVP は数えますが、そのタグは計算に入れてはいけません）。木星タグでVP になるカードがあるなら、それに関してはまた別個に数えたほうがよいでしょう。なおプレイされずに残っている手札は、何の得点にもなりません。

勝利点の最も多かったプレイヤーが勝者となります。該当者が複数の場合、そのなかで最も多くのM€を保有する者が勝者となります。

例 : スタンリーの最終的な TR は 38 で、そこから残りの VP を数えていくことになります。《温熱王》首位の褒賞で5VP、《創案主》の称号で5VP になります。ゲーム盤からですが、まず緑地タイルは3枚で3VP。それら全てが自分の都市1つに隣接していたのでさらに3VP。また別の都市1つがロビンソンの緑地2枚に隣接していたので2VP。以上全てを合計すると、カードを計算する前の時点で56VP になりました。

〈家畜〉カード上の資源3個で、3VP になります。それ以外の表になっているカード（青&緑）で6VP、イベント（赤）カードでマイナス1VP です。これによって最終得点は64VP となりました。

アドバイスと細かいルール

アイコンの意味が理解できない場合、まずカード上の対応する文章をお読みください。もしくはP 14 ~ 15 を参照してください。

ときに数多くの効果をいちどに確認しなくてはならないこともあるでしょう。互いに助け合って管理しましょう。複数の効果が同時に発生する場合、たとえ他のプレイヤーがその引き金を引いたとしても、手番プレイヤーが解決の順番を決定します。

カードの効果は、基本的に全て加算されます。ただし、いくら割り引かれても、支払うべきコストは0が最低値で、マイナスになることはありません。

複数の同じタグのあるカードをプレイする場合、タグの数だけのカード枚数をプレイしたとみなして処理します。

カードのタグを参照する際、今プレイしたそのカード自身のタグも必ず参照してください。

カード上の資源を参照する場合、特記なき限り、そのカード上の資源だけを参照し、他のカード上の資源は参照しないでください。



ISAAC FRYXELLUS

あなたは勝者になりましたか？

作者について

ヤーコプ・フリクセリウスは2006年、ストックホルム大学において化学博士号を取得。物事を分析し、説明することに情熱をおぼえた彼は、高校や大学の科学講師として働き始め、2011年には教員免許状を獲得しました。

ボードゲームは幼少時からの趣味で、何年もかけて幾つかのゲームの開発を続けました。2011年、兄弟のエノク、ダニエル、ヨナタンと共にフリックスゲームズを立ち上げ、同年に自作の『スペース・ステーション』を出版しました。

教職、フリックスゲームズ、子供たち、愛妻との間で立ち働く人生は、まさしく充実の一言に尽きます！



MARIA FRYXELLUS

ゲームのバリエーション



企業時代（拡張ゲーム）

この拡張ゲームをプレイするには、ゲームの準備の際、左下に企業時代アイコン（赤丸内の白い三角 ) のあるカードを、単に加えてください。2枚の新規の企業カードも忘れずに。全資源の初期産出量は「1」ではなく「0」となります（P7「準備」の「4」各プレイヤーの備品」の項参照）。『企業時代』は、他のいかなるゲーム・バリエーションとでも組み合わせることができます。

『企業時代』の焦点は、経済と技術にあります。これらのプロジェクトは、テラフォーミングには直接関係しませんが、企業をより強くし、ゲームに新規の戦略的な選択肢をもたらします。

『企業時代』を導入すると、ゲームはより長く複雑になります。したがって『テラフォーミング・マーズ』の初心者には、お勧めしません。

1人プレイと『企業時代』

1人で遊ぶ場合は、必ず『企業時代』の準備にしがいます。すなわち『企業時代』の全カードを加え、全資源の初期産出量は「1」ではなく「0」となります。ただし選んだ企業による産出量の増加は適用します。次の例外を除いて、ふつうに全ルールを適用します。

0) 使用する企業1社を、〈初心者企業〉以外から自由に選びます。

1a) 最初の手札を選ぶ前に、プロジェクトの山の上から1枚公開し、そのコストを参照します。地図の左上端のマス（ウラニウス円錐丘）から、横書き文書を読むように左から右、右端にきたら下の行の左端に移動するという方法で、そのコストの数だけ数え、対応するマスに都市タイル1枚を配置します。この際、配置不能のマス（海洋予定地など）は数えずに飛ばします。

1b) 同様にもう1枚公開し、今度は右下端のマス（アルギル平原）から、さっきとは逆に数え、もう1枚の都市タイルを配置します。

1c) さらにもう1枚公開し、最初の都市を中心に、その左上隣のマスから時計回りに数えて（配置不能のマスは飛ばして）、緑地タイル1枚を配置します（すなわち、この都市と緑地は隣接します）。

1d) 同様にもう1枚公開し、同様に2つめの都市に隣接するように、もう1枚の緑地タイル1枚を配置します。

1e) これら4枚のタイルは、プレイヤーのものではなく中立であるため、酸素濃度もTRも上昇させず、配置ボーナスも受け取りません。

1f) その後、コストの数字を使用した上記1a～1dの4枚のカードを捨て札にします。

特殊なケース：このゲームにおいて使用する企業が〈タルシス共和国〉であった場合、都市が配置された際の効果にしたがい、自分のM€産出量を+2します。

2) TRは「20」ではなく「14」から始めます（表の上に「1人用」と表示されています）。

3) 褒賞と称号は使用しません。

4) あなたは中立の敵と競争することになります。そこからいかなる資源でも産出量でも、盗んだり減らしたりできます。

5) ゲームは必ず第14世代で終了します（表の上に「1人用」とあります）。第14世代終了時、テラフォーミングが完了していなかったら、あなたはゲームに敗北します。勝利するには第14世代が終了する前に、テラフォーミングを完了させなくてはなりません（すなわち3つのグローバル・パラメータを、すべて最後の段階まで達成させてください）。テラフォーミングを完成させていた場合に限り、第14世代終了時、通常のルールにしたがって、植物を緑地タイルに変換することができますが、このとき酸素濃度を上昇させることはできません。可能な限り高いVPの獲得を目指してください。

ドラフト・バリエーション

よりプレイヤー間のやりとりを増やしたければ、このドラフト・バリエーションを採用してかまいません。研究開発フェーズにおいて、単にカードを4枚引くのではなく、4枚のカードをプレイヤー間で「ドラフト」するのです。

まず各プレイヤーに4枚ずつ、プロジェクトの山の上からカードを配ります。それぞれ確保したい1枚を選んで脇に置き、残る3枚を次のプレイヤーに渡します。各プレイヤーは、手元に来た3枚から同じように1枚確保し、残りの2枚を次のプレイヤーに渡します。さらに2枚から1枚を確保し、残る1枚を次のプレイヤーに渡します。各プレイヤーはこうして確保した3枚と、最後に渡された1枚を合わせて受け取ります。

各プレイヤーはこのドラフトによって獲得した4枚を再確認し、手札として購入するものを決め（1枚につき3M€の支払い）、買わなかったものを捨て札にします。

最初の世代では、研究開発フェーズは実行されないため、ドラフトは実行しません（「ゲームの準備」参照）。ドラフトするカードは、偶数世代では左隣に、奇数世代では右隣に渡します。

このバリエーションでは、他のプレイヤーに渡すカードを選択でき、特定の戦略をより追求しやすくなり、まずどのパラメータが上昇するのか予測しやすくなります。

ドラフト・バリエーションを導入すると、ゲームはより長くなるため、『テラフォーミング・マーズ』の初心者にはお勧めしません。

アイコン

勝利点



より多くの勝利点 (VP) を獲得したプレイヤーが、ゲームの勝者となります。VP は地球化指数 (TR)、地図上のタイル、称号、褒賞、数多くのカードから獲得できます。

パラメータ

『テラフォーミング・マーズ』のテーマは、火星を、地球のように人類が住める環境に改造することにあります。その過程を表すパラメータは、ゲーム盤上に4種類あります。すなわち地球化指数 (TR)、気温、酸素濃度、そして海洋面積率です。



地球化指数 (TR) は、火星テラフォーミング計画に対する、あなたの貢献度を表しています。**酸素濃度**や**気温**を上昇させたり、**海洋タイル**を配置することにより、自分の TR も上昇させます。ゲーム終了時、TR 1につき1VP となります。またテラフォーミング委員会は、あなたの TR に基づき、あなたの現金収入を決定します。最初の値は「20」です。



気温とは、赤道での年間平均気温のことで、「-30」℃から「+8」℃まで、1段階につき2℃ずつ上昇します。その過程で、赤道付近の水分を、液体のまま保持できるようになります。このアイコンは、気温を1段階 (2℃) 上昇させると同時に、自分の TR も1上昇させることを意味しています。



酸素濃度とは、大気圧における酸素のパーセンテージを表しています。地球の酸素濃度は 21% です。14%という酸素濃度は、地球の高度 3,000 メートルに相当します。このアイコンは、酸素濃度を1%上昇させると同時に、自分の TR も1上昇させることを意味しています。



海洋タイル1枚は、地表における海洋面積率1%を意味しています。地表の9%が海洋で覆われると、火星に安定した水の循環が発生し、雨や河川が生まれるのです。このアイコンは、海洋タイルを1枚配置すると同時に、自分の TR も1上昇させることを意味しています (加えて配置ボーナスを獲得する可能性があります。P5参照)。

資源

あらゆる資源は、資源キューブで管理されます。資源キューブには3つのサイズがあり、価値1 (銅)、価値5 (銀)、価値10 (金) となっており、あらゆる種類の資源に対して使用されます。配置される場所によって、何の資源なのかが決まります。6種類の一般的な資源はメガクレジット (M€)、建材、チタン、植物、電力、発熱であり、各プレイヤーボード上で管理します。それ以外の資源を配置できるカードもあります (動物や微生物

など。詳しくは次ページの「タグ」参照)。カードによって特殊な資源が産出される場合、通常そのカード上に資源キューブを置くことになります。



メガクレジット (M€) は一般通貨で、カードの購入やプレイ、標準プロジェクトの実行、称号、褒賞などのために消費されます。



建材は、火星における建築資材を表しています。鋼鉄もしくはマグネシウム合金です。建材は、建物タグ  のあるカードの支払いのために消費でき、その場合、建材1個は2M€に相当します。



チタンは、宇宙に存在する、もしくは宇宙産業のための資源を表しています。チタンは、宇宙タグ  のあるカードの支払いのために消費でき、その場合、チタン1個は3M€に相当します。



植物は、光合成のために使用されます。アクションとして、植物資源8個を緑地タイル1枚に変換し、地図に配置できます。これによって酸素濃度 (および自分の TR) が1段階上昇します。各緑地タイルは1VP となり、隣接する都市タイルに対して1VP を付与します (地図のルールはP5参照)。



電力は、多くの都市や産業で消費されます。この消費は、青カード上のアクションや、電力産出の減少によって表現されます。余剰電力は、発熱へと変換されます。



発熱は、火星環境を温めます。アクションとして発熱資源を8つ消費すれば、気温 (および自分の TR) を1段階上昇させることができます。



その他の資源 (動物や微生物など) は、対応するカードによって発生し、それらのカード上に配置されます。



各資源の各世代での**産出量**は、茶色の四角形である「産出ボックス」で表します。その中にある資源のアイコンの種類と数で、実際にどの資源が産出されるのかが決まります (この例では、プレイヤーボード上の植物の産出ボックスの表示を、1進めることを意味しています。すなわち各世代での植物の産出量が1増えます)。各資源の各世代での**産出量の最大値は「10」を超えることができます**。その場合、まず「10」の欄にマーカーを置いたままで、新たなマーカーを配置します。産出量がマイナスになる資源はM€のみで、それも「-5」が下限となります。ただし実際の収入では TR が基準となるため、各世代でのM€収入がマイナスになることはありません。



カードは、プレイヤーが請け負うことができる、壮大なプロジェクトを表しています。それぞれ扱う方向性を表す0～3個の異なるタグがあり、他のカードとの組み合わせにおいて参照します。各カードを手札にするための購入コストは一律3M€ですが、手札からプレイするためのコストはそれぞれ異なります。このカード・アイコンのボーナスを獲得したら、プロジェクトの山の上から1枚引き（購入コストを支払うことなく）手札に加えます。

タグ

各カードの右上端には、扱う方向性を表す0～3個の異なるタグがあり、他のカードとの組み合わせにおいて参照されます。そのタグのあるカードをプレイした際、そのタグ自体もプレイされたとみなします。



建物：火星での建設に関するプロジェクトです。プレイのコストは、建材でも支払うことができます。



宇宙：宇宙テクノロジーを使用するプロジェクトです。プレイのコストは、チタンでも支払うことができます。



電力：主に電力を扱ったり生み出したりするプロジェクト。



科学：あなたの科学知識を拡張するプロジェクト。科学タグが何個かなければプレイできないカードもあります。



木星：このプロジェクトは、木星に象徴される外太陽系のインフラに関するものです。



地球：地球での活動に関するプロジェクト。



植物：植物その他の、光合成生命体に関するプロジェクト。



微生物：特定の目的に使用するための微生物や小さな無脊椎動物に関するプロジェクト。



動物：主に比較的大きな脊椎動物に関するプロジェクトで、VPを発生させます。



都市：このプロジェクトでは、都市を設置します。通常、一定の電力の産出量を必要とし、M€を産出します。



イベント：このプロジェクトは、使いきりのイベントです。イベントは全て赤カードで、プレイ後に裏返します。

タイル

ゲーム盤中央には、タイルを配置するための地図があります。配置したマスにアイコンがあれば、それに対応する**配置ボーナス**を獲得できます（さらに海洋タイル1枚に隣接するごとに2M€獲得）。タイルには、次の4種類あります。



このアイコンは、**海洋タイル**の配置を意味しています。それによって自分のTRが1上昇します。地図上には、青い**海洋予定地**が12箇所あります。海洋タイルは、海洋予定地にしか配置できません。海洋予定地には、他のタイルは配置できません。各海洋タイルは、誰のものでもありません。各海洋タイルは、隣接するように配置された他のタイル（別の海洋タイルでもかまわない）に対し、それぞれ2M€の配置ボーナスをもたらします。



このアイコンは、**緑地タイル**と自分のプレイヤー・マーカーの配置を意味しています（付随する酸素アイコンが示すように、酸素濃度と自分のTRも上昇させます）。可能なら、自分の他のタイルに隣接させて配置させなくてはなりません。自分のタイルに隣接するように置くことができない、もしくは自分のタイルがない場合に限り、好きな空マス（海洋予定地以外）に配置することができます。各緑地タイルはゲーム終了時に1VPの価値があり、さらに隣接する各都市に対して1VPをもたらします（都市タイルのルール参照）。



このアイコンは、**都市タイル**と自分のプレイヤー・マーカーの配置を意味しています。他の都市タイルに隣接させて配置することはできません。各都市タイルはゲーム終了時、隣接する緑地タイル（所有者にかかわらず）1枚につき1VPとなります。



茶色地のアイコンは、カードで指定された**特殊タイル**と自分のプレイヤー・マーカーの配置を意味しています。固有のルールや配置のための条件は、対応するカードに記述があります。



アイコンの赤フチ

アイコンのフチが赤く囲まれていたら、対象のプレイヤーを自由に選べることを意味しています（自分でもライバルの1人でもかまいません）。

赤フチの**資源**を除去する場合、いずれかの1人に対してのみ、その効果を適用します（この効果は、一部だけ適用しても、まったく適用しなくてもかまいません）。

赤フチの**資源の産出量**を減らす場合、必ずその効果を適用しなくてはなりません。すなわちその資源の産出量を減らすことができるのが自分しかいなかった場合、自分に適用しなければならないのです（それが嫌であれば、そもそもプレイしないことです）。

赤フチの**タイル・アイコン**は、いずれかのプレイヤー、もしくは全プレイヤーに対して効果があります。

赤フチの**タグ・アイコン**は、そのタグのある全カード（あなたのものでも他のプレイヤーのものでも）に対して効果があります。

＊ アスタリスク

アイコンにアスタリスク（*）が付随する場合、そのカードには特殊ルールがあるため、その詳細に関して必ず対応する文章を読んでください。

■日本語版クレジット

発売元：株式会社アークライト

(日本語版独占販売権)

〒101-0052

東京都千代田区神田小川町 1-2 風雲堂ビル2F

※ルールに関するご質問、パーツ過不足・破損の交換等のお問い合わせ

<https://arclightgames.jp/> (または QR コード) から「ユーザーサポート」のページへ飛び、入力フォームに必要事項をご入力ください。折り返し返信させていただきます。

※最新のFAQ、エラッタ等のサポート情報について <https://arclightgames.jp/> (または QR コード) から「過去のサポート情報」のページへ飛んでご確認ください。

※お電話でのお問い合わせには対応できません。

翻訳：健部伸明

編集：工藤雅之 (アークライト)

DTPワーク：すぎきあきら (同)

©2017 Arclight, Inc.



■クレジット

作：ヤーコプ・フリクセリウス

グラフィック・デザイン：アイザック・フリクセリウス

追加デザイン：フリックスゲームズ

フリックスゲームよりの謝辞：テストプレイおよびフィードバックをくれた我らがパートナー、友人、家族（特に父母）に。また、キム・スタンリー・ロビンソンの《火星三部作》（東京創元社文庫『レッド・マーズ』『グリーン・マーズ』『ブルー・マーズ』）から、大いに影響を受けたことを申し添えておきます。もちろん偉大なる火星および森羅万象の創世主に永遠の感謝を。

ベータテスターへの謝辞：Geof Gambill, Lloyd Keller, Thomas & Sandra Diehl, Gerda van Heel & Bart van Bilzen, Daisy & Christopher Swaffer, Dennis Suijkerbuijk, Jorrit Sminia, Martin Ekelund.

全イラストには画家の名が入っています。私どもの手によって改変されたイラストには、名前の後に'+' が付記されています。

Printed by LudoFact, Germany.

© 2016 FryxGames
www.fryxgames.se/games/terraformingmars/

