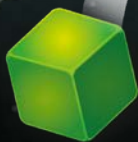




# TERRAFORMING MARS DICE GAME

テラフォーミング・マーズダイスゲーム



改訂版

## ルール説明書



14歳以上



45分



1~4人

内容物：ルール説明書1冊、火星ボード1枚、早見表2枚、透明マーカー2個、VPマーカー4個、海洋タイル7枚、緑地/都市タイル30枚、特殊タイル6枚（5枚+企業の時代：1枚）、称号タイル11枚（8枚+企業の時代：3枚）、プレイヤータイル4枚、ワイルド・トークン22個、ダイス60個（全5色、各色12個）、重複なしのカード159枚（企業カード8枚、ボーナス・カード12枚、プロジェクト・カード86枚、企業の時代：企業カード8枚、ボーナス・カード5枚、プロジェクト・カード40枚）

# ゲームの概要

本作は、専用ダイスによって得られる資源を使用して企業を発展させ、火星を新たな人類の故郷とすべくテラフォーミング(地球化)を行う、カードを使用したダイスゲームです。

ダイスは資源を表し、プレイヤーはそれらの資源を消費することでプロジェクト・カードをプレイしたり、その他のアクションを実行したりすることができます。こうして火星をテラフォーミングしてゆき、都市や緑地タイルを火星ボードに配置することで様々なボーナスを獲得します。

各プレイヤーは手番中に、ダイスを振って資源を獲得する(産出ターン)か、カードのプレイやアクションを実行する(アクションターン)かのどちらかを行います。

プレイヤーが火星の酸素濃度や気温を上昇させたり、海洋タイルを配置して海洋面積率を上昇させてテラフォーミングをすすめるたびに、2VP(勝利点)を獲得します。また、タイルを配置したり、カードをプレイしたり、称号や褒賞を獲得したりすることでもVPを獲得できます。

3つのグローバル・パラメータ(酸素濃度/気温/海洋)のうち2つが最大の領域に達した時点で、ゲームは終了を迎えます。そしてもっとも多くのVPを獲得しているプレイヤーが勝者となります。

**ダイス置き場**

**褒賞**

**V P (勝利点) 表**

**ボーナスの山**

**称号**

**ボーナス・マス**

**プロジェクトの山**

**企業カード 2枚 (初期に配る枚数)**

**プロジェクト・カード 5枚 (初期手札)**

**2**



# ゲームの準備

- 1) **火星ボード**：火星ボードをテーブルの中央に配置します。続いて、火星ボードの右上部分に描かれている **A** 海洋アイコンの上に海洋タイルを7枚重ねて置きます(海洋タイルの山と呼びます)。また、**B** 酸素濃度表の「0%」と、**C** 気温表の「-32°C」のマスの透明マーカーをそれぞれ1個配置します。その後、各プレイヤーは担当色を1色選び、その色のVPマーカー1個とプレイヤータイル1枚を受け取ります。**D** VPマーカーは(勝利点表)の「0」のマスのマスに配置します。
- 2) **ダイス置き場**：火星ボードのわきに、**ダイス60個**を集めてください(**ダイス置き場**と呼びます)。また、そのわきにすべての**ワイルド・トークン**と**緑地/都市タイル**を置いてください。

ワイルド・トークン      緑地/都市タイル
- 3) **プロジェクトの山**：プロジェクト・カードをすべてまとめて裏向きでシャッフルし、ボードのわきに積んでください(**プロジェクトの山**と呼びます)。また、そのわきに捨て札置き場を確保してください。以後、プロジェクト・カードは、その色ごとに「**〇色カード**」と呼びます。
- 4) **ボーナスの山**：ボーナス・カードをひとまとめにしてシャッフルし、1~2人ゲーム：**4枚**、3人ゲーム：**6枚**、4人ゲーム：**8枚**をランダムで引き、裏向きで火星ボードのわきに重ねて置きます(**ボーナスの山**と呼びます)。残りのカードは使用しないので、箱にしまいます。
- 5) **褒賞**：ダイス置き場からダイスを各色1個ずつ取り、その中からランダムに選んだ**3個**を取って振り、火星ボードの左上部分にある褒賞アイコンの上に配置します。残りの2個はダイス置き場に戻します。
- 6) **称号**：称号タイルをランダムに**3枚**選び、ボードの左下部分に配置します。残りのタイルは使用しないので、箱にしまいます。
- 7) **親の決定**：最近『テラフォーミング・マーズ』シリーズのいずれかで勝ったプレイヤー(あるいはジャンケンなどで決めた1人)が親となります。ゲームを開始したら、親のプレイヤーが最初の手番を行います。ゲーム中、手番は時計回りに進行します。
- 8) **初期手札&企業**：ゲーム開始時、各プレイヤーに、プロジェクトの山の上から**5枚**ずつ配ります。これが初期手札となります。その後、企業カードをひとまとめにしてシャッフルし、各プレイヤーに**2枚**ずつ配ります。各プレイヤーはそのうち1枚をひそかに選んで自分の前に裏向きで置き、選ばなかった1枚は使用しないので配らなかったカードと一緒に箱にしまいます。
- 9) **企業カードの公開**：親から時計回りの順で、各プレイヤーは自分の企業カードを公開し、その開始時ボーナス(赤色のマスに描かれているワイルド・トークンや資源など)をすぐに獲得します(図の〈クレディコー〉では、**ワイルド・トークンを3個獲得**)。その後、プレイヤータイルを企業カードの赤色マスの上に乗せて隠します。
- 10) **ゲーム開始時の資源**：企業カードの茶色のマスに示されているダイスをダイス置き場から獲得します(図の〈クレディコー〉では、**黄色2個と赤色1個獲得**)。それらのダイスを振り、その出目を変更せずに自分の前に置きます。ここに置かれているダイスは、プレイヤーの保有する**資源**となります。
- 11) **親のハンデ**：親は、自分の保有する資源の中から1個を任意で選び、手番順が最後のプレイヤー(右隣のプレイヤー)に渡してからゲームを開始します(1人ゲームでは行いません)。



企業カード



プレイヤータイル

# ゲームの遊び方

ゲームは、親の手番から始まります。その後は時計回りに手番が回ります。これはゲームの終了条件が満たされるまで続きます。各プレイヤーは、手番には「**産出ターン**(新しい資源を生産する)」か、「**アクションターン**(カードのプレイやアクションを実行する)」の**どちらか1つ**を選んで行います。

## 産出ターン




- 1) **資源の維持**：手元の資源(ダイス)を**最大3個**まで維持することを選んで、それ以外のダイスを破棄します(ダイス置き場へと戻す)。ワイルド・トークンは資源ではないので、ここで選んだり破棄したりはしません。
- 2) 手番プレイヤーは、自身の手札から任意の枚数のカードを捨て札にすることができます。
- 3) 手番プレイヤーの手札が5枚未満なら、5枚になるようにカードをプロジェクトの山から引きます。
- 4) **新しい資源の生産**：手番プレイヤーの企業カードと、自分の前に置かれている緑色カードの、それぞれの茶色のマスに描かれている色のダイスをすべてダイス置き場から取り、一斉に振って、出目を変更せずに自分の前に置きます。この時、描かれている数のダイスがダイス置き場に充分にない(全部取れなかった)場合、取れるだけのダイスを取って一斉に振り、さらにワイルド・トークンを1個獲得します(不足数に関わらず1個だけ獲得)。  
**注意**：維持を選んだ資源(ダイス)は、産出ターンの行動では振り直しません。出目を変えないようにしましょう。
- 5) 手番プレイヤーの使用済み(横向き)の青色カードを全部、未使用(縦向き)に戻します。これらのカードはただちに(この手番から)再び使用できます。

## アクションターン

アクションターンは「**補助アクション1回**」と「**メインアクション1回**」で構成されており、この順番で行います。

- 1) **補助アクション** ：以下の項目より**1つ**を選んで実行します。










-  — ダイス置き場から任意のダイスを1個獲得して振ります。
-  — 任意の資源を1個支払い、別の資源(ダイス)1個を、任意の出目に変更します。
-  — 任意の資源を1個支払い、プロジェクトの山からカードを2枚引きます。

- ・自分の前にある、未使用(縦向き)の青色カード1枚の補助アクションを実行します。その後、実行したカードを横向きに倒し、使用済みであることを示します。


- 2) **メインアクション** ：以下の項目より**1つ**を選んで実行します。



-  — **カードのプレイ**：手札からカード1枚をプレイします(詳細は次のページを参照)。
-  — 2回目の補助アクションを行います。
-  — 気温資源を3個支払うことで、気温を1段階上昇させます(詳細は6ページ参照)。
-  — 水資源を3個支払うことで、海洋タイルを1枚配置します(詳細は6ページ参照)。
-  — 植物資源を4個支払うことで、緑地タイルを1枚配置し、酸素濃度を1段階上昇させます(詳細は6ページ参照)。
-  — 都市資源を3個支払うことで、都市タイルを1枚配置します(詳細は6ページ参照)。
-  — メガクレジット資源を3個支払うことで、ただちに2VPを獲得します。

- ・自分の前にある、未使用(縦向き)の青色カード1枚のメインアクションを実行します。その後、実行したカードを横向きに倒し、使用済みであることを示します。



**フリーアクション**  青色カードの中には、自分の手番中、補助アクションやメインアクションの前後や、産出ターンの前後に実行できる「フリーアクション」をもつものがあります。それらを実行した場合、効果を適用したのち、ただちにそのカードを横向きに倒して使用済みであることを示さなければなりません。使用済みの青色カードは、産出ターンで再び使用できるようになります。

## カードのプレイ

手札からプロジェクト・カード1枚をプレイする（メインアクションの行動の1つ）には、カードの左上部分に描かれている資源（保有する資源のうち、要求されているアイコンの出目になっているもの）をコストとして支払う必要があります。支払った資源（ダイス）は、ダイス置き場に戻します。このとき、ワイルド・トークンは任意の資源1個とみなします。カードをプレイするためのコストを支払った後、そのカードの効果を任意の順番で適用してください。効果が適用できない場合には、その部分は無視します（10ページ参照）。



**緑色カード**には、右上の部分に産出アイコンが描かれている茶色のマスがあります。これはプレイしただけでは何も起きません。この茶色のマスに描かれている資源ダイスは、「産出ターン」を実行したときに毎回獲得できます。カードのコストと産出アイコンが描かれている茶色のマスが見えるように上下にずらして重ねてください。

**赤色カード**をプレイした場合、そのカードに描かれた効果をすぐに適用します。資源ダイスを獲得する効果の場合には、ただちにダイスを獲得し、振ります。プレイした後は、コストが確認できるように上下に少しずらして重ねてください（ゲーム終了時に、褒賞の判別が容易になります）。

**青色カード**は、プレイしたのちにあなたの前に縦向きで配置します。これは、プレイした時点では何も起きません。これらのカードには、このカードのアクションを使えるタイミング（補助・メイン・フリーの矢印）が記載されています。これらのアクションを使用するとき、矢印の前にコストが描かれていれば支払います。その後、矢印の後に描かれている報酬を獲得します。そして、カードを横向きに倒して、使用済みであることを示します。

**緑色カード**：産出ターンに、カード右上にある茶色のマスに描かれた資源ダイスを、企業カードに描かれているダイスと合計します。図の例では、黄色3個・青色2個・赤色1個を獲得して振ってください。



**赤色カード**：プレイしたらカードに描かれた効果をすぐに適用します。この〈図の例のカード〉なら「黄色ダイスを1個獲得してすぐに振って自分の前に置く」「赤色ダイスを1個獲得し、出目を気温にして自分の前に置く」「気温を1段階上昇（そして2VP獲得）」となります。

※上図のカードはあくまで説明のためのものであり、実際には存在しません。



**青色カード**：図の例で描かれているカードの効果を適用するには、後の手番のアクションターン中、メインアクションとしてスチール資源（の出目の灰色ダイス）を1個支払うことで、火星ボードに海洋タイルを1枚配置できます。その後、このカードを横向きに倒します。このアクションは使用できなくなります。産出ターンを行うと再び使用できるようになります。



# ゲームの特徴／アイコン解説

**振り直しを行わない：**本作では、資源となったダイスを振り直すことはありません。

**テラフォーミングの実行により2VPを獲得：**プレイヤーはテラフォーミング（**海洋タイルの配置・気温の一段階上昇・酸素濃度の一段階上昇**）を実行するたびに**2VP**を獲得し、火星ボードのVP（勝利点）表にある自分のVPマーカーを移動させます。

**テラフォーミングの継続：**海洋・気温・酸素濃度が完成したとしても、さらにそのアクションを行うことができます（その場合、何も起きませんが、1VPを獲得できます）。

**グローバル・パラメータ：**火星を地球化するために必要な要素である**海洋面積率、気温、酸素濃度**のことを**グローバル・パラメータ**と呼びます。本作ではこのうち**2つを完成**させることがゲームの目的です。

**グローバル・パラメータ3種類のうち、2つが完成することでゲームが終了する：****海洋タイルの山がなくなる（海洋面積率の完成）・気温表の透明マーカーが一番上（+8°C）に到達（気温の完成）・酸素濃度表の透明マーカーが一番右（16%）に到達（酸素濃度の完成）**のうち2つが達成された時点でゲームの終了が決定します。その後、もう一度すべてのプレイヤー（2つめを達成させたプレイヤーを含む）が最後の手番を1回ずつ行い、ゲーム終了となります。

**VPアイコン：**獲得できるVPは2種類存在します。**緑色のリボンがついたVPアイコン**を獲得したときは、ただちに描かれている数字分のVPを獲得します（タイル配置ボーナスや、一部プロジェクト・カードの効果）。いっぽう**赤色のリボンがついたVPアイコン**については、最終得点計算の際に描かれている数字分のVPを獲得します（プロジェクト・カードに表記されているものや、火星ボード上の褒賞によって獲得できるVPなど）。



即時



最終得点計算時

**火星ボードのマスにタイルを配置する：**海洋・緑地・都市・特殊タイルが描かれている六角形のアイコンは、それぞれ対応するタイルを火星ボード上のマスに配置することを意味します。各マスに配置できるタイルは、それぞれ1枚だけです。**タイルを配置することで、配置されるマスに描かれているボーナスを獲得します。**



<。

**海洋タイル：**火星ボードの海洋予定地のマス（青色のマス）1カ所に海洋タイルを1枚配置します。これによりテラフォーミングを進めたこととなり、**2VP**を獲得します（海洋面積率が完成していたら、タイルは置かずに**1VP**を獲得）。**海洋予定地には、海洋以外のタイルを配置できません**（カードで指示がある場合を除く）。



**緑地タイル：**火星ボード上のマス1カ所に、緑地／都市タイル1枚を緑地の面を上にして配置します。この時、それに隣接している都市タイル1枚につき**1VP**を獲得します。同時に**酸素濃度を1段階上昇させ**、テラフォーミングを進めたこととなり、**2VP**を獲得します（下記「酸素濃度」も参照）。



**都市タイル：**火星ボード上のマスで、他の都市タイルに隣接していないマス1カ所に、緑地／都市タイル1枚を都市の面を上にして配置します。このタイルを配置したとき**2VP**獲得します。さらに隣接するマスに緑地タイルが配置されているなら、緑地タイル1枚につき追加で**1VP**を獲得します。



**特殊タイル：**火星ボード上のマスに、対応するアイコンが描かれている茶色のタイルを配置します。


**気温表と酸素濃度表：**これらの表には、途中の数字の隣にアイコンが描かれています。透明マーカーをアイコンがある場所に進めたプレイヤーは、ただちに描かれているボーナスを獲得します。



**ボーナス・カード：**VP（勝利点）表には、ボーナス・カードを獲得できるマスが描かれています（5VPと12VP）。そのマスに自分のVPマーカーが到達（通過）したら、その手番終了時にボーナスの山を自分だけすべて見て、その中から任意の1枚を獲得し、ただちにコストを払うことなくプレイします。ボーナス・カードの見方は、プロジェクト・カードに準じます。選ばなかったものはボーナスの山に裏向きで戻し、次のプレイヤーが手番を行います。ボーナス・カードは、緑色、赤色、青色カードと同様に扱われ、褒賞タイルを獲得する条件に数えられます。


**ダイスと資源：**ダイスは5色に分かれています。さらに、各ダイスには3種類の資源のアイコンが描かれています。それぞれ下級資源（3面）、上級資源（2面）、希少資源（1面）となります。









ダイスのアイコンは、その色のダイスを獲得できることを意味しています。ダイス置き場からアイコンの数だけ獲得し、ただちに振ります。そして出目がそのまま資源になります。

報酬として上記の資源アイコンが描かれている場合、ダイス置き場からその色のダイスを取り、アイコンとして描かれた出目（資源）にして自分の前に置きます。

クエスチョンマーク(?)は、記載されている色の任意の資源を表します。  =  /  / 

白の資源アイコンにクエスチョンマークが記載されている場合は、任意の色の任意の資源1個を表します。  = 任意の資源1個

白いダイスのアイコンは、任意の色のダイス1個を表します。  =  /  /  /  / 



**任意の出目に変える：**ダイスのアイコンの周りにピンク色の矢印が描かれているアイコンは、保有する資源1個を、そのダイスの任意の出目（資源）に変えてもよいことを表しています。



**ワイルド・トークン：**ワイルド・トークンは、任意の資源として支払うことができます。ただしこれ自体は資源ではないので、産出ターンの資源の維持の時は含まず（破棄しない）、次の赤枠の資源アイコンが出てこれ破棄できません。

**赤枠の資源アイコン：**これは自分以外の**対戦相手それぞれ**について、そのプレイヤーが保有している資源から、可能であれば、示されている資源を1個破棄させることを表しています。右図のアイコンなら、対戦相手は緑色の任意の資源1個（植物、微生物、動物のどれでもよい）を選んで破棄しなければなりません。



**ドロー：**プロジェクトの山からカード1枚を引いて手札に加えます。手札の上限はありません。また、プロジェクトの山が尽きたら、捨て札となったカードをすべてシャッフルし、新たなプロジェクトの山とします。



**ダイス置き場に獲得可能なダイスが存在しない：**産出ターンの間、獲得しようとする分のダイスがダイス置き場に充分にない（全部取れなかった）場合、**ワイルド・トークン1個**が補填されます（詳細は4ページ参照）。いっぽう産出ターン以外で、獲得しようとしたダイスや資源がダイス置き場に充分にない場合は、それは補填されず、獲得できないままになります。

# ゲームの終了

ゲームは、3種類のグローバル・パラメータ(海洋面積率・気温・酸素濃度)のうち、2つが達成された時点で終了タイミングとなります。その手番の後、すべてのプレイヤー(2つ目のグローバル・パラメータを完成させたプレイヤーも含む)は、それぞれ最後1回の手番を行います。なお、残りの手番でテラフォーミングを進めるアクションを行えば、VPをさらに獲得することができます。

最後の手番が終了したら、手札や保有する資源は効果を発揮することなく捨てられます。その後、褒賞・称号・プレイされたカードなどによるVPを加算(最終得点計算)し、最終的に獲得したVPを算出します。

## 最終得点計算

**褒賞：**褒賞は、プレイしたカードの特定のコストのアイコンが最も多いプレイヤーに与えられるボーナスです。火星ボードの褒賞に置かれている3種類の資源(出目)それぞれについてボーナスが発生します。各アイコンごとに、自分の前にあるカードに描かれたコストのアイコンを数え、そのアイコンが最も多いプレイヤーは**5VP**、2番目に多いプレイヤーは**3VP**を獲得します。



**同点の場合：**2人以上のプレイヤーが同数で最多になった場合、それらのプレイヤー全員が5VPを獲得します。この場合、2番目に多いプレイヤーはVPを獲得できません。また、2人以上が2番目に多いプレイヤーとなった場合には、それらのプレイヤー全員が3VPを獲得します。

1人か2人で遊んでいる場合、2番目に多くアイコンを獲得しても、VPを獲得できません。

**称号：**称号タイルは、ゲーム終了時に、保有している1枚につき**4VP**獲得します。各プレイヤーは、火星ボード上にある称号タイルの条件を満たすことで、ただちにそのタイルを獲得します(それぞれのタイルの獲得条件は、12ページを参照)。



**カードからのVP獲得：**各プレイヤーは、自分がプレイしたカードから、カード右下部分に描かれた赤色のリボンのついたVPマークを計算し、VPを獲得します。



これらをすべて反映してVP(勝利点)表上のマーカーを動かし、最終的にもっとも多くのVPを獲得したプレイヤーが勝者となります!

同点の場合には、該当する各プレイヤーが生産可能な資源ダイス(各カードの茶色のマスの中にあるアイコン)の数を合計し、それがもっとも多いプレイヤーが勝者です。それも同数の場合は、もう一度プレイしましょう!














# 1人ゲームのルール

1人ゲームでは、50手番をプレイし、3種類のグローバル・パラメータ（**海洋面積率・気温・酸素濃度**）をすべて達成することを目的とします。3種類のグローバル・パラメータを達成できたら、最終得点計算に移ります。50手番で達成できなかった場合、テラフォーミングは失敗します！ 失敗した時は最終得点計算を行いません。

1人ゲームのルールは、基本的には通常ルールと同じですが、下記のルールを追加します。

- 1) 火星ボードの準備：**火星ボード上の👤が描かれたマスのうち、任意の1つに都市タイルを1枚配置します。その後、配置したタイルに隣接する海洋予定地（青色のマス）に海洋タイルを1枚、都市と海洋タイルに隣接する任意のマスに緑地タイルを1枚配置します。  
**注意：**この配置では、いずれもボーナスや勝利点は獲得できません。  
また、気温は**-28℃**、酸素濃度は**2%**にマーカーを配置します。
  - 2) 褒賞：**褒賞は通常どおりに準備します。褒賞によるVPの獲得条件は、褒賞に設定された資源アイコンによって異なります。下級資源なら**10個**、上級資源なら**8個**、希少資源なら**6個**必要になります。  
あなたがプレイしたカードにあるコストのアイコンの数がこれを満たせば、**5VP**を獲得します。また、資源アイコンの数が1個足りない場合（下級9個・上級7個・希少5個）は、代わりに**3VP**を獲得します。
  - 3) 称号：**称号タイルは通常どおりに準備します。下記で説明するように、称号タイルの獲得には制限時間が設定されます。
  - 4) ボーナス・カード：**1人ゲームでは、ボーナス・カードを**4枚**使用します。ランダムに4枚を選び出し、火星ボードのわきに置きます（ボーナスの山）。ゲーム開始時の資源を獲得した後、ボーナスの山から1枚選んでプレイします。その後、マーカーがVP（勝利点）表の**5VP・12VP**のマスにたどり着くたびに1枚を選び、プレイします。最後の1枚はゲームでは使用しません。
  - 5) 時間マーカー：**1人ゲームでは、**50手番**を行います。火星ボード上のVP（勝利点）表の**0のマス**に、使用していないプレイヤーのVPマーカーを1個配置し、手番の経過を表す役割をもたせます。最初の手番が始まる前にマーカーを1マス移動させます。手番が終わったら、すぐにマーカーを移動させることを忘れないようにしましょう。
  - 6) 称号の時間制限：**時間マーカーが**17**のマスに入ったとき、1番上に配置されている称号タイルをまだ獲得していない場合には、それを破棄します（火星ボードから取り除く）。破棄した称号タイルは、その後に条件を満たしても獲得できません。同様に**21**のマスに入ったら2番目のタイルを、**25**のマスに入ったら3番目のタイルを破棄します。この時間制限に関しては、VP（勝利点）表上に黄色の点(●)で表されています。
- 50手番を完了したら、ただちにゲームは終了します。**

## アナタの獲得勝利点は？

110点以上		テラフォーミングの神!?
100～109点		最高の企業!
95～99点		テラフォーミングの達人!
90～94点		素晴らしい業績
85～89点		黒字
80～84点		損益なし
70～79点		赤字
60～69点		大赤字
59点以下		次はもっとやれるはず

**テラフォーミングに失敗：再挑戦しよう!**

## 拡張セット「企業時代」

**拡張セット「企業時代」**：これは、新しいカードと新しい称号、そして新しいルールをゲームにもたらしめます。拡張セット「企業時代」のカードには、カードの左下隅に、小さな黄色い点が描かれています。また、プロモーションカードは、カードの左下隅に、小さな紫色の点が2つ描かれています。

さて、どこが新しくなったのでしょうか？

**企業カードと青色カード**：新たな効果やコストの軽減効果をもつカードがあります。

**新たな効果**は、ゲーム中に何かが起こった場合に対応して適用されるものです。例えば、ボーナス・カード〈品質管理〉をプレイしている場合には、あなたが緑色カードをプレイするたびに、ただちに1VPを獲得します。

**コストの軽減**は、カードをプレイするときに支払う特定の資源を、常に1個軽減します。

効果やコストの軽減などが描かれているカードは、効果を適用したり、コストを軽減しても、横向きにする必要はありません。

**赤色の枠で囲まれているタイルのアイコン**：自分を含めプレイヤーの誰かが、描かれているタイルを配置するたびに効果が適用されることを表します。例えば、〈極地の藻類〉のカードをあなたがプレイした後、あなたか他プレイヤーが、火星ボード上に海洋タイルを配置するたびに、あなたはただちに緑色ダイスを1個獲得します。

**ワイルド・トークンやVPの産出**：カードの茶色のマスに、ダイス(資源)ではなく、ワイルド・トークンやただちに獲得できる1VPが描かれたものがあります。これは、産出ターン中の新しい資源の生産で獲得します。

**箱アイコン**：産出ターンで維持できる資源(ダイス)の数は通常3個ですが、カードに描かれた箱アイコン1個につき、維持できる資源の数を1個増やせます。例えば、ボーナス・カード〈物流管理〉をプレイしていたら、産出ターンの時に維持できる資源は最大5個になります。



## カードの詳細説明

**すべてのカードはプレイが可能**：カードをプレイするには、左上部分に描かれているコストを支払う必要があります。プレイされたカードの効果の中にタイルの配置状況によって適用できない部分がある場合、可能だけ適用してください。たとえば、次のような例があります。

**〈マングローブの森〉**：海洋タイルに隣接するマスに、緑地タイルを配置しなければなりません。実行できない場合、緑地タイルは配置しません(そのため酸素濃度は上昇せず、VPも獲得しません)。

**〈メトロポリス〉**：都市タイルを、他の都市タイルに隣接するマスに配置しなければなりません。実行できない(他の都市タイルがないなど)場合、都市タイルは配置せず、VPも獲得できません。

**～たら**：カードの条件を満たすことで他の何かを獲得できる場合、同時にいくつかの条件を満たしていたとしても、獲得できるものは1つです。適用されるのは、以下の6枚のカードです。

(企業カード：〈湖畔リゾート〉(プロモ) / プロジェクト・カード：〈移民都市〉〈モホール湖〉〈半島〉〈沼地〉〈転換点〉)

**半島**：手番プレイヤーが海洋タイルに隣接するマスに緑地タイルを配置した場合、青色ダイスを2個獲得します。この時、2枚の海洋タイルに隣接するマスに緑地タイルを配置したとしても、青色ダイスは2個しか獲得できません。

## 企業カード

〈タルシス共和国〉：この企業のプレイヤーは、ゲーム開始前に火星ボードのいずれかのマスに都市タイルを1枚配置し、2VPとマスのボーナスを獲得します。

☞ 〈バレー・トラスト〉：ゲームの準備の「企業カードの公開」で資源（地球資源1個とワイルド・トークン6個）を獲得したあと、手札のプロジェクト・カード1枚をコストを払ってプレイします。ここで支払う資源は、開始時ボーナスとして獲得したものを 사용합니다（茶色のマスの資源はまだ獲得していないのに注意）。

## 赤色プロジェクト・カード

☞ 〈赤道磁化〉：火星ボードの中央列のマスに置いてあるタイル1枚につき、緑色ダイス1個を獲得します（最大7個）。



☞ 〈インフラストラクチャー〉：火星ボード上に配置されている都市タイルの数だけ灰色ダイスを獲得します。

☞ 〈モホール湖〉：これをプレイしたら、火星ボード上に海洋タイルを1枚配置します（海洋予定地に配置）。このとき、都市か緑地タイルに隣接するマスに海洋タイルを置いていたなら、追加で2VPを獲得します（海洋タイルを配置した2VPも獲得）。ただし、都市や緑地が2枚以上隣接した場所に配置しても、獲得できるVPは変わりません。

〈転換点〉：これをプレイしたら、気温が酸素濃度を1段階上昇させます（VPを獲得）。この時、透明マーカーがアイコン（ボーナス）の描かれている数字、気温表なら-24°C、-16°C、0°C、酸素濃度表なら4%、10%に到達した場合、さらに2VPを獲得します。

## 青色プロジェクト・カード

〈電磁カタパルト〉：このカードのアクションを行ったら、ダイス置き場から任意の色のダイスを3個獲得して、振ります。

〈商業地区〉：このカードのアクションを行ったら、自分の前にある資源を3個まで任意の出目（資源）に変更します。

☞ 〈開発センター〉：このカードのアクションを行ったら、科学資源を任意の数だけ支払うことで、ダイス置き場から支払った数だけ、任意の資源を獲得します。獲得するダイスの色と出目は、自由に決められます。

〈産業用バクテリア〉：このカードのアクションを行ったら、任意で灰色の資源を1個獲得します。獲得する出目は、自由に決められます。

☞ 〈ロボット作業員〉：このアクションを行った手番中は、アクションターンのメインアクションの実行回数が1回ではなく2回になります。産出ターン中に行っても意味はありません。

## ボーナス・カード

☞ 〈調停人〉：これをプレイしたら、ただちに追加の1手番を行います。

## クレジット

作：Daniel Fryxelius, Jacob Fryxelius  
ディベロップ：FryxGames  
グラフィック・デザイン：Isaac Fryxelius  
アートディレクション：Isaac Fryxelius  
画：Isaac Fryxelius, Bill Bricker, Garrett Kaida, Nio Mendoza, Andrei Stef, Naomi Robinson, Justine Nortjé

## 日本語版クレジット

発売元：株式会社アークライト

〒101-0052  
東京都千代田区神田小川町1-2  
風雲堂ビル2F

※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、事件などとは一切関係ありません。

翻訳：小野 大輔  
編集：鷹海 和秀・浅井 崇  
DTPワーク：すぎきあきら  
©2023 Arclight, Inc.



アークライトゲームズ公式サイト

<https://arclightgames.jp/>

※ルールの質問、不良交換などはこちら





## 称号タイトルの獲得条件



**伝承王**：赤色カードを 6 枚プレイした。

**資源王**：同じ色のダイスを 7 個以上保有している。



**探掘王**：緑色カードを 5 枚プレイした。

**万能王**：自分の前にある全カードの茶色のマスにダイスが 5 色示された。



**科学王**：青色カードを 3 枚プレイした。

**支援王**：VP が描かれているカードを 4 枚プレイした。ただし、マイナスのVP のカードを除く。



**浪費王**：色を問わず、カードを 12 枚プレイした。

**開拓王**：VP（勝利点）表上のVPが 16 点以上になった。

**注意**：この称号タイトルを獲得しても 1VP は獲得しません。



## 企業時代の称号タイトルの獲得条件



**有名人**：コストとして 5 個以上の資源が必要となるカードを 3 枚プレイした。

**億万長者**：色を問わず、資源（ダイス）を 13 個以上保有している。ワイルド・トークンは含まない。



**褒賞獲得候補**：自分がプレイした全カードに描かれたコストのうち、褒賞のいずれか 1 つと一致する資源アイコンが 5 個以上になった。  
（この称号タイトルの条件を満たすなら、褒賞ボーナスも獲得しやすくなるでしょう!）



酸素濃度の 1 段階上昇 & 2 VP。  
（酸素濃度が完成していたら、かわりに 1VP）



ただちに獲得できる VP



気温の 1 段階上昇 & 2 VP。  
（気温が完成していたら、かわりに 1VP）



最終得点計算時に獲得できる VP



海洋タイトル 1 枚の配置（海洋予定地のみ） & 2 VP。  
（海洋面積率が完成していたら、かわりに 1VP）



補助アクション



都市タイトル 1 枚の配置（都市に隣接していない場所のみ） & 2 VP + 隣接するマスに緑地タイトルが 1 枚配置されているごとに 1 VP。



メインアクション  
（カードを手札からプレイするのは、メインアクションです）



緑地タイトル 1 枚の配置 & を実行（実行したことによる VP を獲得） + 隣接するマスに都市タイトルが 1 枚配置されているごとに 1 VP。



フリーアクション

青色カードを使用したら、横に倒すのを忘れないでください。

