

Conquestar

あなたたちは銀河に名の知れ渡る宇宙実業家一族です。
しかし！なんとその裏の顔は、悪名高い惑星コレクターでもあるのです。
このたび発見されたユニークな星の集まる銀河で、誰が一番うまく星をコレクションできるか競争することにしました！
交易と侵略を駆使してより貴重な惑星コレクションを増やしましょう！

収集対象の星々は、互いに同盟や連合を結び侵略に抵抗してきます！
ズバリ『侵略にかかるコスト＝ターゲットの仲間の数』です！
場の星が侵略されるにつれ、仲間も減って少ないコストで星を手に入れられます。

さて、侵略にかかる費用はどう調達しようか悩んでいると
ちょうど目の前にいい星々があるではありませんか！
あなたの手腕ならば辺境の星の経済発展など朝飯前
交易で発展させた星は後から美味しくコンクエストしましょう！

《ゲーム用具》

ルール 1 枚

星カード 25 枚

同盟／連合（場）カード 10 枚 ※黒い背景のカードです

コイン 100 枚 ※コインの色はルールに関係しません

『手札セット』

- ・行き先カード 10 種類 × 4 枚
- ・交易カード 1 種類 × 4 枚
- ・侵略カード 1 種類 × 4 枚



交易/侵略カード

星カード



同盟／連合(場)カード

行き先カード

ゲームの準備

- ◆星カードをランダムに5×5になるように並べ、ここを『場』と呼びます

(図①)

[重要] 星カードの数字は得点です。獲得した星カードの得点の合計が一番多かったプレイヤーがゲームに勝利します。

- ◆連合／同盟カード（場）をその外周に順番に並べます

(図①)

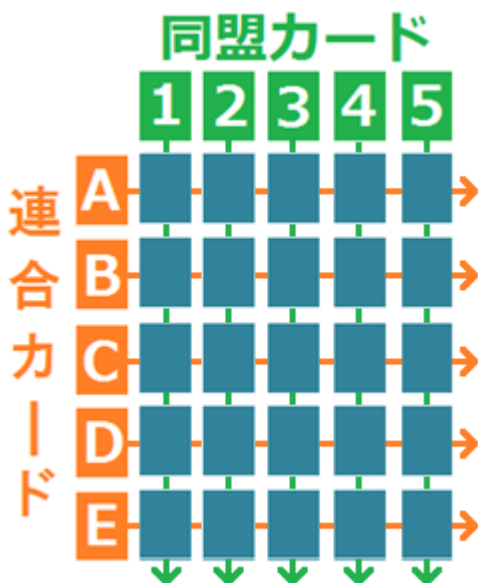
[重要] 1～5の縦一列はそれぞれの同盟に、A～Eの横一列はそれぞれの連合に属しているものと見なします（図①）

- ◆各プレイヤーに行き先カード10種類、侵略カード1枚、交易カード1枚の合計12枚を渡し、これらを『手札セット』と呼びます。

これらが他プレイヤーの『手札セット』と混ざることはありません。

- ◆各プレイヤーにコイン1枚を配ります。

残りのコインを上蓋にまとめて置いておき、ここを『レジスター』とします。



図①

ゲームの流れ

ゲーム進行の区切りを『ラウンド』と呼びます。

ゲームは同時進行です、各プレイヤーは同時にラウンドを進めていきます。

場の星カードが無くなるまでラウンドを繰り返します。

ラウンドは以下の4つのフェーズで構成されます。

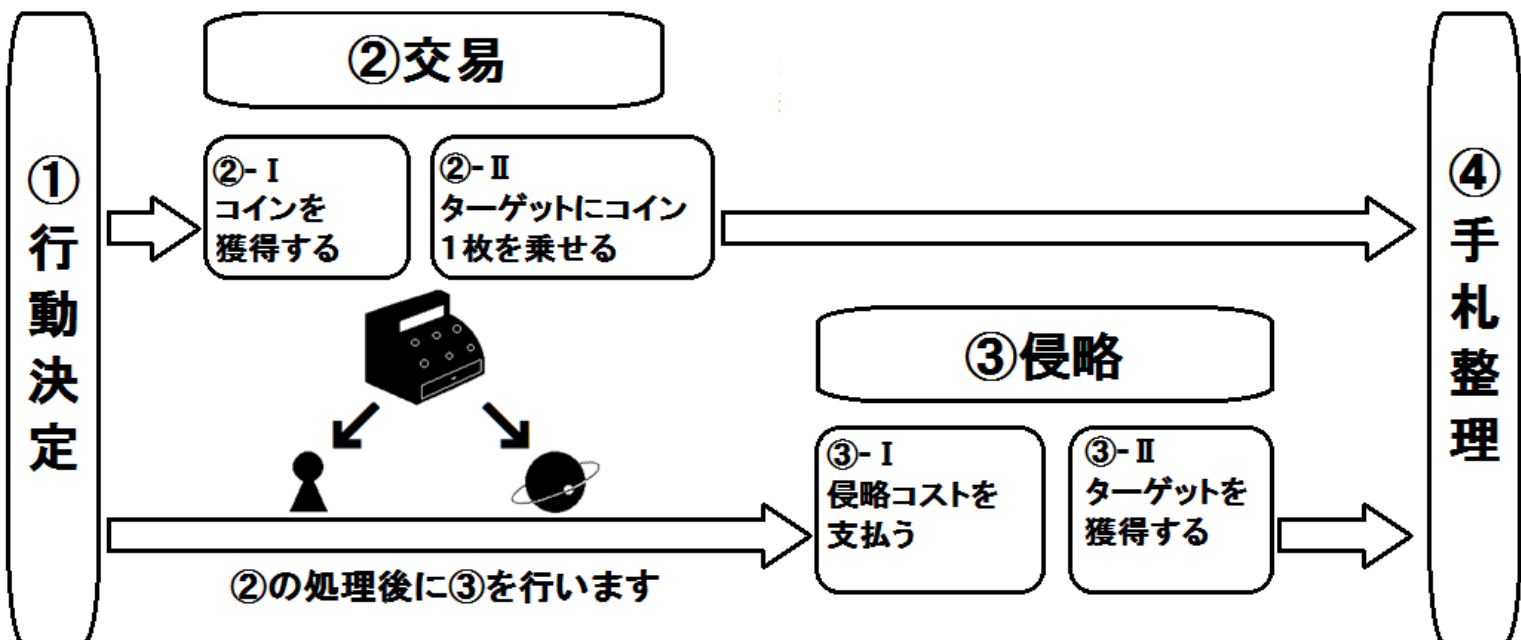
- ①行き先&行動決定フェーズ
- ②取引フェーズ
- ③侵略フェーズ
- ④手札補充チェックフェーズ

フェーズは番号ごと順に行います。

プレイヤーは②と③どちらかのフェーズのみ参加できます。

ラウンド毎にどちらを行うか各自が選びます。

「④手札補充チェックフェーズ」終了時に、場に星カードが残っていれば新たなラウンドを始します。



①行き先・行動決定フェーズ

【「行き先（ターゲット）」の選択と、このラウンドで「交易」か「侵略」どちらを行うかの選択を行います】

プレイヤーは2種類の行き先カードを使ってターゲットを選択します。
1～5、A～Eそれぞれのラインの交点にある星カードがターゲットとなります。

またこのフェーズの後、交易カードを選んだプレイヤーは「②交易フェーズ」を、侵略カードを選んだプレイヤーは「③侵略フェーズ」を行います。（選ばなかった方のフェーズは何もしません

〈先進的な惑星コレクター達は、いざこざを減らすため意志同時表明システムを導入しているのだ！〉

- ・各プレイヤーは手札にある
「行き先カード（同盟）」から1枚、
「行き先カード（連合）」から1枚、
「侵略カード」か「交易カード」のどちらか1枚の
合計3枚選び、全員が同時に公開します。

!!2ラウンド目以降の交易カードを出す際の注意!!

星自体の得点以上のコインがすでに置かれている星は、「交易」のターゲットにはできません！（侵略はできます

〈星の規模を超えた発展は出来ないのです！〉

②取引フェーズ

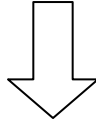
【ターゲットと取引してお金を手に入れます（その星も少し発展します）】

>>②-I

・プレイヤーは、レジスターから {コイン3枚+ターゲットに置かれているコインの数} に等しいコインを受け取ります。

〈発展した星との取引は利益も大きくなるぞ！〉

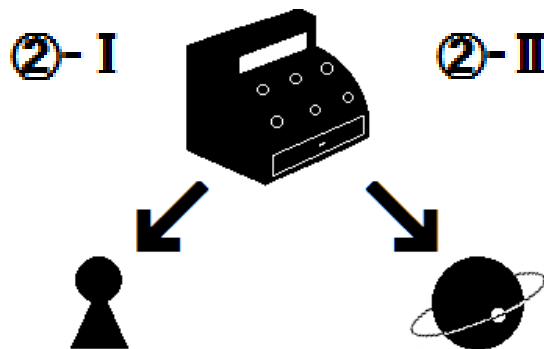
全員が②-Iを処理した後、移行します



>>②-II

・レジスターからコイン1枚をターゲットの上に置きます。
プレイヤー間でターゲットが重複している場合、その人数分コインが置かれることとなります

〈取引により星は豊かになり住人はあなたに感謝することでしょう！〉



③侵略フェーズ

【ターゲットに応じた『侵略コスト』を支払い星カードを獲得します】

>>③-I

・{ターゲットとおなじ連合／同盟に属している星カードの枚数+その星をターゲットにした他のプレイヤー数 } に等しいコインを『侵略コスト』としてレジスターに支払います。(図2)

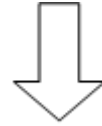
〈侵略は同時に起こるのでコストは先払いです〉

〈『侵略コスト』の内訳には軍事予算の他に、根回し接待費、キャッチャーユーフォーレンタル代、危機感緩和アニメーション制作費等が含まれます〉

※複数人が同じ星をターゲットとしていた場合、手持ちのコインが最も多いプレイヤーのみが「侵略」を行います。手持ちのコインの数と同じだった場合はどのプレイヤーも行動できません。

プレイヤーは『侵略コスト』が支払えるなら**必ず支払い**、星カードを獲得しなければなりません。コインが足りない場合、その星への侵略はパスされます。

全員が③-I を処理した後、またはパスした後、移行します

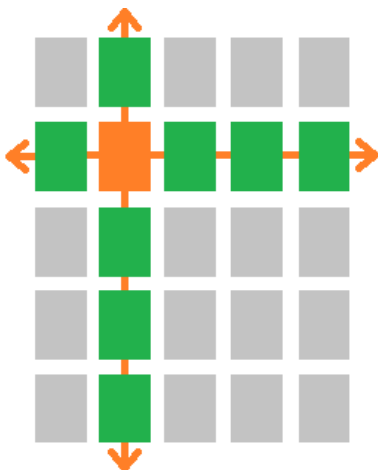


>>③-II

・「侵略コスト」を支払ったプレイヤーがその星カードを獲得します。**獲得した星カードにコインが置かれている場合それも獲得します**。獲得した星カードは手元に置いてください。

〈金で買えないものはないえもん、ですよ〉

〈発展した星の文明は売り払って次の侵略コストにしちゃいましょう！(ゲス顔)〉



図②

この場合の『侵略コスト』は {緑の分8枚+侵略ターゲットが同じだった他プレイヤーの数} です

④手札補充チェックフェーズ

【次のラウンドの準備です】

- ・このラウンドで使用した行き先カードを対戦相手に見えるように手元に並べます。
- ・このラウンドで使用した交易カードまたは侵略カードを手札に戻します。

※「属している星カードが一つも無くなった同盟／連合」がある場合、各プレイヤーは対応する行き先カードを手元から「連合／同盟（場）カード」の上に置きます。

※手札の行き先カードが3枚以下のプレイヤーは、手札を手元に並べます。手札の行き先カードをどう組み合わせても場に残っている星カードを選べないプレイヤーは、手札を全て手元に並べます。

※プレイヤー全員の手札から行き先カードが無くなった場合、手元に置いてある行き先カードをそれぞれ回収します。

いずれかのプレイヤーが手札に行き先カードを持たないままラウンドが始まる場合もあります。

行き先カードを持たないプレイヤーはフェーズ①～③までを全てパスします。

場に星カードが残っている場合、次のラウンドをはじめます。

>>To Be Continued…

ゲームの終了と勝利条件

◆場の星が無くなったときゲーム終了です。

◆獲得した星カードの得点の合計が多いプレイヤーがゲームに勝利します。

※同点の場合はより多くお金をもっているプレイヤーの勝利です。

〈おめでとう！あなたが最高の惑星コレクターです！〉



デザイン MAGEGAME (マゲゲーム)

制作 MAGEGAME (マゲゲーム)

<http://magegame.yu-yake.com/>

MAGE GAME