

スパイリウム サマリー for Board Game Arena

※アナログのボードゲームであります。2013/9/23にBoard game arenaというサイトでオンラインで遊べるようになりましたので、そのルールサマリーです。

リンク: [【イベントカード】](#) [【キャラクターカード】](#) [【建物カード】](#) [【技術カード】](#)

ボード



- a: 未来イベント
- b: ターンイベント
- c: スコアトラック
- d: 邸宅トラック
- e: フェイズ1 (配置)
- f: フェイズ2 (実行)



【勝利点】

【労働者】 【お金】 【スパイリウム】 【スタートプレイヤーカード】

ゲームの目的

・技術特許や建物建設によって勝利点を獲得し複合企業(最高点)を目指すのが目的

ゲーム準備

- ・ A,B,C時代のカードで山札をつくり伏せておく
- ・ イベントカードの山をつくり「未来イベント」のスペースに表向きしておく
- ・ 各プレイヤー、スタートカード、労働者3、スパイリウム2、8金、ディスク1を受け取る

【1】ターン開始

- ・ 邸宅トラック上のマーカーの位置の収入を得る(開始ターンは2金)
- ・ 未来イベントの山札からカード1枚をターンイベントにおく。未来イベント山札に次のイベントが見えている。表に向けたカードがトークンを必要としている場合、カード上にランダムでトークンを置く
- ・ 現在の時代のカード山札から9枚のカードをとり市場に置く。必要に応じてカード上にトークンを置く

- ・ 各プレイヤーの労働者をアクティブ(スタートカード上に置く)にする。

【2】「配置フェイズ」&「活性化フェイズ」

- ・ スタートプレイヤーから時計回りに1アクションずつプレイし、全員がパスするまでターンは続く
- ・ 先ずは「配置フェイズ」から始まりコマンドを選んで実行する。
- ・ 各プレイヤーの好きなタイミングで「配置フェイズ」から「活性化フェイズ」に移行できる。移行後の選択コマンドは「活性化フェイズ」のものから選ぶ
- ・ 一度「活性化フェイズ」に移行したら「配置フェイズ」へは戻れない
- ・ プレイヤー毎に今どちらのフェイズにいるかは変わってくる
- ・ パスすればそのターンはもう行動できない。全員パスすればターン終了

配置フェイズ(フェイズ1)

- a)労働者配置
- b)ターンイベントを実行する
- c)活性化フェイズを開始する。(ディスクが移動する)

活性化フェイズ(フェイズ2)

- ・収入
- ・カードを活性化する
- ・ターンイベントを実行
- ・建物を使用する
- ・パス

a)労働者配置

スタートカード上の労働者1つを市場のカードとカード間の隙間に置く
上下か左右の2枚のカードの間であり、斜めは不可

b)ターンイベントの使用

ターン中に一度だけ可能。カード効果を実行し、使用済みを示すためにディスクを置く
1枚のカードに複数効果がある場合はプレイヤーがどの効果を発動するか選択する

d)収入

市場に配置済みの労働者1つを選び、その労働者の隣接カード2枚から1枚を選びそこから収入を得る。今選んだ労働者は除き、そのカードの上下左右に隣接している労働者(どのプレイヤーの所有かは関係無く)1人につき1金を得る。今選んだ労働者は市場から除外し、未活動の場に置く。労働者の両端にカードが無い場合、収入は貰えず労働者だけを除外する。
つまり選択したカードの周りに労働者が多く配置されていればいるほど多くの収入を得ることができる

e)カード活性化

市場に配置済みの労働者を選び、その労働者の隣接カード2枚から1枚を選び活性化する。選んだ労働者は市場から除外し、未活動の場に置く。活性化の種類は選んだカードにより以下の3パターンがある

- キャラカード:キャラクターを使う
- 建物カード:建物を建設する
- 技術カード:技術特許を取る

上記いずれの場合でも活性化の際にコストがかかり銀行にお金を払う:

- カード右上の金額を払う。
- そのカードの上下左右に隣接する労働者(どのプレイヤーの所有かは関係無く)1人につき1金追加でコストを支払う。つまり選択したカードの周りに労働者が多く配置されていればいるほど活性化に多くのコストがかかることになる

キャラを使う:

ただちにカードの効果を得る。

カードは市場にそのまま残り、この後も使用される。カード上にトークンが載せられているキャラはトークンの価値により効果の大きさが変わる。そのようなキャラはカード上にトークンが載っている場合に限りキャラを使用することができる。使用したトークンは捨てる。カード上にトークンが無くなってもカードは市場に残り続けるが、そのキャラはもう使用することができない

建物建設:




建物建設アクション建設はカードを入手し、スタートカードの右側に置き効果は後の別のアクションで使用する。

建物建設はすぐに利益をもたらします。

特に勝利点トークンが乗った建物の場合はすぐに得点が入ります。

配置場所とコストは下記3つの中から選ぶ

- (1)新たなスペースを購入し配置する。スペースのコストは既に建設している建物1つにつき1金かかる。つまり最初のスペースは無料である。2番目のスペースは1金……
- (2)既にある建物と置き換える。古い建物は捨てられますが、場所代は払いません。
- (3)既にある建物と置き換える【シンボルが共通のもの】

【工場】【炭鉱】【研究所】など互い共通シンボルがある場合の置き換えは、場所代は払いません。新たな建物の金額は3金減額されます

技術特許:

カードを取りスタートカードの左側に配置します。建物と違い技術には配置制限はありません。一度配置され失う事はありません。

f) 建物使用

横倒していない建物を使用し効果を選択する。私用後はカードを倒し、そのターンでは使えない事を示す。労働者を必要とする効果を使用した場合、スタートカードから労働者をとり建物の上に置く。スパイリムを必要とする効果を使用した場合、スパイリムを銀行に払う。直ちに効果を解決する。

g) パス

現市場に労働者を配置してない時のみ実行できる。パスしたら抜ける。

ターン終了

全プレイヤーがパスしたら終了。市場に残ったカードは捨て札に。

- ターンイベントは捨て札にし、使用したプレイヤーのディスクは元に戻る
- 横にした建物カードは縦に戻す
- ファーストプレイヤーカードを左どなりの人に渡す

ゲーム終了

6ターンで終了。スコアトラックの勝利点に以下の点を追加する。(お金やスパイリムなどは点にならない)

- 建設している建物の勝利点
- 特許獲得した技術カードの勝利点(1枚につき最大7点)

■トークン

トークンシンボルのあるカードに使う。1～3の価値があり裏にしてリザーブにおく

建物の上のトークン:(炭鉱や大学など)トークンを使う建物がターン最初に市場に置かれた時、ランダムで選びカードの上に表向きでおく。建物が建設された時、トークンを捨て、トークンに書かれたの価値分の資源(炭鉱)や勝利点(大学)を得る。

キャラクターのトークン:(官僚、炭鉱夫、技術者、銀行員、財政官)トークンを使うキャラが市場に置かれた時、プレイヤー人数から1つ少ないトークンを表向きにおく。

プレイヤーがキャラに頼った時、トークンを捨て、勝利点か(官僚)、資源(炭鉱夫)を得るか、量に従った支払をする(技術者、銀行員、財政官)。トークンがなくなればキャラは使用できず場に残り続ける。

イベント上のトークン:トークンを使うイベントが未来イベント山札に置かれたら、トークンを置く。トークンの価値はイベントを使用する全てのプレイヤーに使われる。

“通商”技術:通商技術の特許を持っているプレイヤーは市場カード上のトークンを捨てる代わりに最大合計7点までのカードを持つことができる。ゲーム終了時にトークン1枚1勝利点の価値がある。

■邸宅

下記から効果を選べる

- 邸宅トラックのディスクを1つ右に動かす
- 現在の邸宅トラックの位置から勝利点を得る



■ボーナス

8勝利点以上になったら下記からボーナスを選べる

- リザーブから労働者をとリスタートカードに置く(アクティブ)
- 銀行から5金を得る

選んだボーナストークンは得点トラックの20に置く

勝利点20を超えたら同じように選ぶ。その後は捨て札。

■ イベントカード			
	<p>トークンの価値分</p> <ul style="list-style-type: none"> ・お金を得る ・スパイリウムを得る ・勝利点を得る 		<p>スパイリウム1で邸宅トラックを進める</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ・3金で3勝利点 ・6金で5勝利点 		<ul style="list-style-type: none"> ・スパイリウム1で3金 ・スパイリウム3で6金
	<p>・1金で使用済み(横になった)建物を元に戻せる</p>		<p>既に手持ちの労働者の数分、金を払えば1つ労働者を追加できる</p>
	<p>フェイズ2でもスタートカード上の労働者を市場に配置できる</p>		

■ キャラクターカード					
	<p>トークンの価値分スパイリウムを得る</p>		<p>スパイリウム2を得る</p>		
		<p>スパイリウム1を勝利点3(4)に変換</p>			<p>トークンの価値分、お金を支払い勝利点4(5)を得る</p>
	<p>トークンの価値分、勝利点を得る</p>		<p>3勝利点を得る</p>		
	<p>トークンの価値分、お金を支払い邸宅トラックを進める</p>				

■ 建物カード						
		・労働者でスパイリウム1(2)を得る		・労働者1でスパイリウム1(3)を得る ・建設時にトークンの価値分スパイリウムを得る		
		・労働者と指定数のスパイリウムで勝利点3(5)を得る			・指定数の労働者と指定数のスパイリウムで勝利点6(10、15)を得る	
			・労働者と指定数のスパイリウムで勝利点4(5、7)を得る			
		・建設時に労働者1(2)を得る。 ・直ぐにスタートカード上に置く			・建設したらすぐに邸宅トラックを進める	
		・指定数労働者で勝利点2(3、6)を得る ・建設時にトークンの価値分勝利点を得る				・建設時に勝利点を得る

■ 技術カード						
	・炭鉱(Mine)使用時に労働者が不要 ・(終了時)スパイリウム1につき勝利点1		・労働者で収入を得るとき+2金追加 ・(終了時)2金につき勝利点1		・工場(Factory)使用時の労働者1につき1点 ・(終了時)工場建物の価値の勝利点	
	・カードを取る時、他の労働者による追加コスト無し ・(終了時)邸宅トラックの勝利点		・新スペースに建物を配置する際-3金 ・(終了時)配置した建物1につき1点		・寝かした建物を立てて直ちに使用できる ・(終了時)労働者1につき1点	
	・ターンに一度、市場からとったトークンを捨て札にせず手持ちできる。(最大合計7点まで) ・(終了時)トークン1枚につき1点					