



## ポケットロケット

デザイナー：Antoine Bauza

対象人数：2～4人

対象年齢：10歳以上

訳者：COQ

### 内容物

-54 ロケットカード（15土台、24胴体、15先端）

-6 組み立工場カード

-4 宇宙飛行士駒

-8 燃料駒

トークン（1／2／3／4の価値各2つ）

### <ゲームの目的>

夜の真ん中で、あまたの星の間に、宇宙飛行士達の夢がまたたく：月だ…願うのはもう充分、今こそ行動する時だ！組み立工場をまわり、ライバルよりも壮大なロケットを完成させるのだ。そして、誰よりも早く発射せよ。歴史は独りの名前を刻むだろう。あなたの名を！

### <ゲームの準備>

6枚の組み立工場カードを抜き出し、円形に並べます。発射台とリサイクル工場カードを対面に並べ、残りは自由に配置します（残り4枚の位置関係は重要ではありません）。

- ①発射台
- ②リサイクル工場
- ③組み立てライン
- ④コンベア



各プレイヤーは、1枚の土台ロケットカードを受け取ります。このカードは自分の前に表向きに置きます。プレイヤー人数により、以下のカードを使用します。

2人プレイ：灰色1、黄色1

3人プレイ：灰色1、黄色1、赤色1

4人プレイ：灰色2、黄色2

次に、各プレイヤーはゲーム中使用する宇宙飛行士駒を1つ受け取ります。そして、組み立工場カードの好きなカードの上にそれを置きます（1枚のカードの上に複数の駒を置くことができます）。

8つの燃料トークンを、発射台カードの隣に置きます。プレイアビリティ向上のため、価値の順番に並べておくといでしょう。

残りのカードをよくきり、カード枚数が大体同じになるような4つの山にわけます。これらのカード山を表向きにして灰色／黄色／赤色の組み立てラインカードとコンベアカードの隣りにそれぞれ置きます。

### <ゲームの進行>

最も多く夢想するプレイヤーから始めます。その後、手番は時計回りに移ります。

手番では、各プレイヤーは4アクションポイント(AP)を持っています。このAPを使用し、移動／カードを引く／自分の宇宙飛行士駒が居るカードに応じたアクションの実行をしなくてはなりません。

移動：1APを使用し、コンベアカードの矢印が示す方向に従ってカード1枚分移動することができます。

カードを引く：1APを使用し、カードを引くことができます。カードを引けるのは、宇宙飛行士駒が、山札の置かれたカードに居る場合のみです。手札の上限は3枚です。

アクションの実行：1APを使用し、宇宙飛行士駒が居るカードに応じたアクションを実行することができます。

手番中、同じアクションを複数回選択することができます。

例：プレイヤーは以下の手番を実行します。山札があるカードへ移動(1AP)後、カードを1枚引き(1AP)、再び移動(1AP)した後で、現在自分の宇宙飛行士駒があるカードのアクションを実行します(1AP)。これで4APを使用したことになり、手番を終了します。

#### アクションの説明



ロケット組み立てのルールに準じて、手札から組み立工場カードと同じ色のカードを出すことができます。

進行方向の矢印を逆向きにします(カードを回転させて)。

手札からカードを1枚好きな山札の一番上に置きます。その後、好きな山札から好きなカードを1枚選んでとります。その後、その山札をシャッフルして元の位置に戻します。

可能ならば、自分の完成したロケットの上に燃料トークンを置きます。完成したロケットとは、1つの土台と、少なくとも1つの胴体と、1つの先端で構成されます。

#### ロケット組み立てと発射のルール

ロケットは、同じ色で構成されていなければなりません(灰色、黄色、赤色)。完成したロケットとは、1つの土台と、少なくとも1つの胴体と、1つの先端で構成され、この順番で並んでいなくてはなりません。1つのロケットに使用する胴体の枚数は無制限です。ロケットは、燃料トークンを置く前に完成していなくてはなりません。また、1つのロケットに置く燃料トークンは1つまでです。1人のプレイヤーが幾つロケットを作成(もしくは作成中)してもかまいません。

#### ボーナス

幾つかの先端部は、それを使用してロケットを作成したプレイヤーにボーナスをもたらします。ボーナスには以下の4種があります：



ゲーム終了時、追加で1勝利点を与えます。

次の手番からゲーム終了時まで、5APを使用することができます。

次の手番からゲーム終了時まで、手札の上限が4枚となります。

次の手番からゲーム終了時まで、コンペアの矢印の向きに関係なく移動できるようになります。

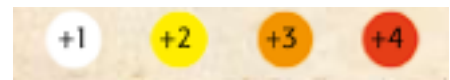
「+1」の効果は累積します。それ以外のボーナスは累積しません。6APになることや、手札上限が5枚以上となることはありません。

#### <ゲームの終了>

誰かが、最後の燃料トークンをロケットに置いたら、ゲームは終了します。各プレイヤーは、自分の勝利点を計算します。

#### <勝利点の計算>

未完成のロケットは0点です。完成したロケットは、胴体1枚につき2点(土台と先端の基礎点は0点)です。「+1」のボーナスを持つ先端カードにつき1点が加えられます。燃料トークンの色により、1~4点です。最も得点を獲得したプレイヤーが勝者となります。同点の場合は、最も大きなロケットを作成したプレイヤーが勝者となります。それも同点の場合は、勝利を分かち合います。



例：プレイヤーは、3つのロケットを完成させました(2つは胴体1つのロケット、1つは胴体3つのロケット、 $2 + 2 + 6 = 10$ 点)。1つは4点の燃料トークンを持ち、もう1つは2点の燃料トークンを持っています。3つ目は、発射されていませんでしたが、「+1」のボーナスを持っていました。合計17点を獲得します。

#### <ヒント>

何れかの山札が枯渇しても、ゲームを続けます。リサイクル工場の効果で、枯渇した場所にカードを置くことができます。

#### <謝辞>

無重力シミュレーションテストに協力してくれた宇宙飛行士：Sylvain Thomasに感謝します。また、翻訳と改訂を担当したEric HarlauzとEric Franklinに感謝します。