

箱庭の国

The Reclamation

【2人用ボードゲーム 10～20分】

誰もいなくなった庭園の新しい支配者
それは魔法にかけられた花たちです
魔術を操る大輪の花<庭師>の力で
この庭の主の座を手にしましょう

コンポーネント

石 36個
ボード 1枚
開拓カード 8枚
取扱説明書（日・英）1枚づつ

このゲームについて

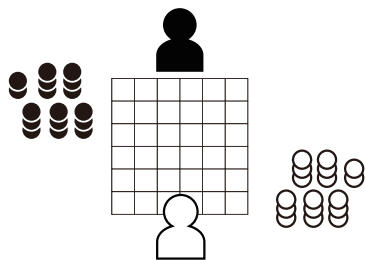
『箱庭の国』(The Reclamation)は、カードと石を操り、盤上の小さな世界で指導者としての力を比べあうボードゲームです。まずは基本となる遊び方（「庭園」ルール）について説明します。そのあと発展ルール（「玉座」ルール）について説明します。

1 基本ルール 「庭園」

基本ルールでは、プレイヤーはお互い自分の「庭師」を操って、盤面上にテリトリーを作ることを目指します。

準備

プレイヤーは、ボードを挟んで向かい合います。



ゲームを始める前に、プレイヤーは自分の陣営を石の裏表の模様のどちらかから選びます。そして、それぞれ17個の石を受け取り、自分の陣営の模様を表にして手元に置きます。

石を受け取ったら、各プレイヤーとも手元の石を3個重ね、ボード上の自分から見て右手前のマスに置きます。

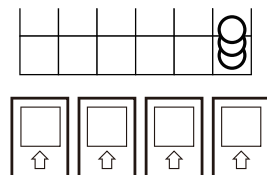
※ このゲームでは、ボード上に3個重ねて置かれた石のことを「庭師」と呼びます。「庭師」は、プレイヤーがボード上で直接操作することのできる唯一の要素です。



次に、プレイヤーは「開拓カード」4枚のセットを受け取ります。それぞれが持つカードの内容は、矢印マークの種類以外は、各プレイヤーとも同じになるようにしてください。カードは、（赤ではなく）黒い印刷

の面を表にし、自分から見て矢印マークが上向きになるように並べて下さい。

また、ゲームが始まる前に、各自手元の近くに捨て札置き場を確保してください。



公平な方法で先手プレイヤーを決めたら、ゲームスタートです。

ゲーム全体の流れ

ゲームは、プレイヤー同士が交互に手番を行うことで進行します。手番の中で、どちらかのプレイヤーが勝利条件を満たした時、そのプレイヤーの勝利でゲームは終了します。勝利条件については後述します。

ターンの流れ

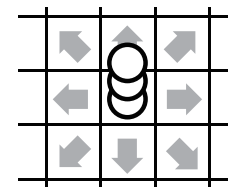
手番では、自分の「庭師」に、次の2つの行動を順番に実行させます。

1. 「移動」
2. 「開拓」

※ 「庭師」が上の行動を一つでも行えない場合、その持ち主であるプレイヤーはゲームに敗北します。

庭師の行動1：「移動」

「庭師」を、上下左右及び斜め方向に隣り合う空きマスに移動させます。この時、3つ重ねられた石をまとめて動かします。



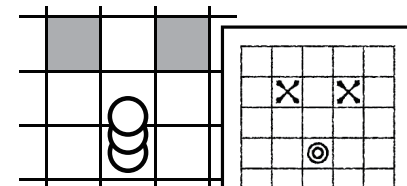
※ 八方向に隣り合う空きマスがない「庭師」は、この行動を実行できません。

庭師の行動2：「開拓」

「開拓」は、このゲームの肝になる要素です。これを行うことで、ボード上に石を置いたり、ボードから石を取ったりできます。これらは、このゲームにおいて勝敗を直接左右する要素です。

まず、手元の「開拓カード」一枚を選んでください。「開拓」を行う範囲は、カードの図の◎印の位置を「庭師」のマスとした時に、×印の位置に対応するボード上のマス全てです。

カードには向きがあり、その向きは自分から見たボードの向きに対応しています。「開拓カード」に書かれた図を、向きを変えて使うことはできません。

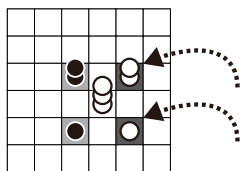


次に、「開拓」の具体的な処理を示します。

1. 「開拓」を行う範囲のマス「自分の領地」に、自分の石を1個ずつ置いていきます。

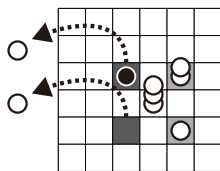
「自分の領地」とは、自分の石が1個置かれているマスのことです。

2. そのうち、「開拓」を行う範囲の空きマスにも、自分の石を1個ずつ置いていきます。



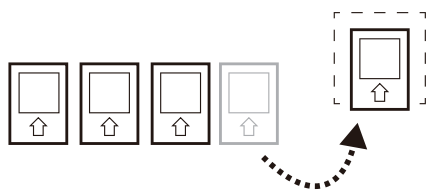
3. 次に、「開拓」を行う範囲のマス「相手の領地」から、石を1個ずつ取っていきます。

「相手の領地」とは、相手の石が1個か2個置かれているマスのことです。



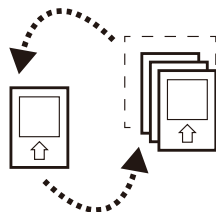
「相手の領地」から取った石は、自分の陣営の模様を表にして手元に置きます。

「開拓」が終わったら、使ったカードは自分の捨て札置き場に置きます。捨て札置き場にあるカードは、以後「開拓」に使うことは出来ません。



ただし、手元に残った最後のカードを使ったときに、捨て札置き場のカードはすべて手元に戻り、また使えるようになります。

このときかわりに、最後に使ったカードは捨て札置き場に置きます。



※ 「開拓」を行った結果、盤面には必ず何らかの変化が起きていなければいけません。盤面に何の影響も与えないような「開拓」を行うことはできません。

勝利条件

「庭師」を含む、あなたの石が置かれているマスが12マス以上になったら、あなたはゲームに勝利します。

2 発展ルール 「玉座」

バリエーションルール「玉座」では、この庭から相手の「庭師」を駆逐することを目指します。

このルールは、「開拓」によって、自分の石が2個重ねて置かれているマスに石を置くこと、加えて相手の「庭師」から石を取り除けることが特徴です。このゲームでは、3つ重ねて置かれた石のことを「庭師」とみなしますので、その状態になった石はあらたな「庭師」となり、逆に一つでも石

を失った「庭師」は、同時にその機能をも失います。つまりこのルールでは、プレイヤーの保有する「庭師」の数が増減することになります。

以下に、基本ルールとの違いを示します。

準備：

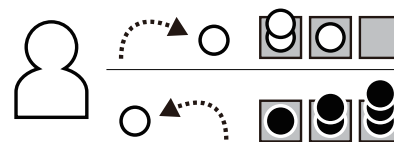
- 石は18個ずつ受け取ります。
- 開拓カードは赤の面を使います。

ターンの流れ：

もしあなたが幾つかの「庭師」を保有している場合、このターン行動させる「庭師」を、その中から一つだけ選んでください。

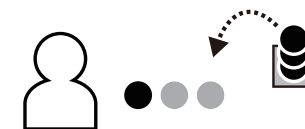
「開拓」：

- このルールでは、「自分の領地」とは、自分の石が1個か2個置かれているマスのことです。
- また、「相手の領地」とは、相手の石が1個以上置かれているマスのことです。



以上のルールの変更に伴い、次の手順が追加されます。

- 相手の「庭師」から石を取った際、その石は、相手の陣営の模様を表にして自分の手元に置きます。この石を「開拓」に使うことはできません。



勝利条件：

相手の「庭師」が全て失われたら、あなたはゲームに勝利します。また、あなたの手元に、相手の「庭師」から取った石が3個置かれたら、あなたはゲームに勝利します。

細則

- 「開拓」によって石を置く時、手元の石が「開拓」の各ステップを完遂するのに充分でない場合は、そのステップで開拓の対象となるマスの中から任意に選び、残りの石をすべて置きます。そのうち、相手の石を取るステップに移ります。
- 盤面に何の影響も与えないように「開拓」を行うことはできません（これは、開拓カードの「空撃ち」ができないことを意味します）が、石を置くだけの開拓や、石を取るだけの「開拓」は行っても構いません。

3 クレジット

2017 はくし Hakushi, <http://kuuri.net> 空理計画, ver2.1(初出 ゲームマーケット 2016 秋)