

# ミッション・レッド・プラネット

Bruno Faidutti & Bruo Cathala

3-5 人

## セット内容

- 1 10 のゾーンに分割された火星マップ
- 20 目的地トークン
- 14 四角い資源トークン
- 70 丸いスコアトークン
- 24 イベントカード
- 34 宇宙船
- 5 22 の木製乗組員のセット
- 5 各色 9 枚のキャラクターカードのセット
- 1 打ち上げパッド
- 2 第1プレイヤーのメダルと、ターン進行を示すトークン

## セットアップ

- 火星をテーブルの中央に置きます。
- 打ち上げパッドを、火星の方を向けてその横に置きます。「ターン」カウンターを打ち上げパッドの下部のターン・トラックの最初の場所に配置します。
- 14 の資源トークンをシャッフルして裏向きにテーブルの上に置きます。
- 20 の目的地トークンを表向きにテーブルの上に置きます。
- 各プレイヤーは、同色の乗組員のセットとキャラクターカードのセットを取ります。
- 宇宙船をシャッフルして、裏向きに積みます。プレイヤーの人数に等しい数の宇宙船を表にして打ち上げパッド上に配置します。
- プレイヤーの誰か1人が、全員から乗組員を1個ずつ受け取り、それらを全部手の中に入れてからランダムに1個ずつ打ち上げパッドの宇宙船に1個ずつ置きます。
- 最初に乗組員を取ったプレイヤーが、第1プレイヤートークンを受け取ります。
- イベントカードをシャッフルして、全員に3枚ずつ配ります。各プレイヤーはそれを見て、「ボーナス(Bonus)」カード1枚を手札に残し、残りを捨てます。「ボーナス」カードは使うときまで他のプレイヤーに見せないでおくべきです。すべてが「発見(Discovery)」カードであった場合には、それを他のプレイヤー全員に示したうえで捨てて再度3枚を引き、「ボーナス」カード1枚を得られるまでそれを繰り返します。
- 残りのイベントカードと捨てたカードは、シャッフルして裏向きの山にして火星の横に置きます。

# ターン

各ターンは5つのステップからなります。

1. 新たな宇宙船の再配置
2. キャラクター選択
3. 乗船と打ち上げ
4. 目的地への着陸
5. ターン終了

## 1) 新たな宇宙船の再配置

前のターンに打ち上げた宇宙船の所に、山から新たな宇宙船を配置します。第1ターンには何も行いません。宇宙船の山が尽きたら、捨てた宇宙船をシャッフルして新たな山を作ります。

## 2) キャラクター選択

各プレイヤーは、手札からキャラクターカードを1枚選び、それを裏向きにして自分の前に出します。

## 3) 乗船と打ち上げ

第1プレイヤー・トークンを所持しているプレイヤーが、「新平募集官(1)」から「宇宙飛行士(9)」までを順々に読み上げます。読み上げは常にこの(1)から(9)の順序で行われます。

キャラクターが読み上げられたら、そのキャラクターのカードを前に出しているプレイヤー全員は、それを表にします。それからそのキャラクター・カードに記されたアクション(複数可)を実行します。複数プレイヤーが同一キャラクターのカードを出した場合には、第1プレイヤー・トークンを所持しているプレイヤーから時計回りに行います。そのキャラクター・カードを出したプレイヤーがいない場合には、次のキャラクターを読み上げます。

重要:

旅行代理店員は自分のターンにアクションを終えられなかった場合には、そのターンをスキップします。

兵士は乗組員を2個配置できる状態でないとアクションを行えませんが、その場合にもそのターンはスキップしません。

他のキャラクターは、記されたアクションを任意に行ったり行わなかったりできます。

ターンは、すべてのプレイヤーが自分のキャラクターのアクションを終えるまで続きます。

宇宙船は手動操縦であり、あらかじめ目的地を決めて打ち上げられるわけではありません。プレイヤーが最初の乗組員を乗船させる際に、目的地トークンを1個選んで宇宙船の上に置きます。宇

宙船は、宙船カードの記された人数の乗組員を乗船させた際に定員一杯になります。定員一杯になった宙船は離陸します。離陸した宙船に乗組員を乗せることはできません。プレイヤーは自分のターンを終えたら、使用したキャラクター・カードを伏せて横に置きます。使用したキャラクターカードは、「新兵募集官」ターを使わない限りは以後のゲームでは使用されません。

#### 4) 目的地への着陸

離陸したすべての宙船が火星に到着します。

宙船のすべての乗組員が着陸地点に配置されます。着陸地点は、目的地トークンか宙船のもの(目的地トークンがない場合)により決定されます。

宙船が地図のないゾーンに着陸した場合には、資源トークンを1個ランダムに取り、そのゾーンに表向きに置きます。資源トークンはそのゾーンで生産できる資源を示します。

宙船の着陸後、その目的地トークンは再度使用可能になります。宙船は捨てられます。

#### 5) ターン終了

最後のアクションを実行したプレイヤーが、第1プレイヤートークンを得ます。

打ち上げパッドの「ターン」カウンターを1進めます。

第5ターンの終了時に、各ゾーンごとにそのゾーンにもっとも多くの宙飛行士を置いているプレイヤーが、そのゾーンの資源トークンと同じ色のスコア・トークンを得ます。宙飛行士が同数であった場合には、スコア・トークンをそのゾーンに置き、これは第8ターンの終了時に誰かのものになります。

第8ターンの終了時に、各ゾーンごとにそのゾーンの資源トークンと同じ色のスコア・トークンを2個ずつそのゾーンに置きます。それから各ゾーンごとにそのゾーンにもっとも多くの乗組員を置いているプレイヤーが、そのゾーンのすべてのスコア・トークン(2個または3個)を得ます。乗組員が同数であった場合には、そのプレイヤー間でスコア・トークンを等しくなるように分けます。割り切れなかった余りのスコア・トークンは、ゾーンに残しておいて第10ターン(最終ターン)に誰かのものになります。

#### ゲーム終了

ゲームは第10ターンの終了を以って終わります。

発見カードがマップ上に伏せられていた場合には、それを表にします。それによりスコアが変わる可能性があります。

各ゾーンにスコア・トークン3個を置きます。スコア・トークンの色は資源トークンの色と合わせます。

そのゾーンにもっとも多くの乗組員を置けたプレイヤーがそのゾーンのすべてのスコア・トークン（このターンに置かれたものと第8ターンに置かれていたもの）を得ます。乗組員が同数の場合には、同点のスコア・トークンになるよう分けます。余ったスコア・トークンは捨てられます。スコア・トークンが切れたら、資源トークンで代用します。資源トークンは同色のスコア・トークンの3点分として扱います。ゲームの終了時に、各ゾーンでもっとも多くの乗組員を置いていたプレイヤーが1人だった場合には、そのプレイヤーはそのゾーンの資源トークンを得ます。

プレイヤーがボーナス・カードを持っている場合には、それによりさらにポイントを獲得できます。ボーナス・カードによっては条件を満たさないとポイントにならないものもあります。

以上をもとに、全員が得点を計算します。

- スコア・トークンに等しいポイント
- もっとも多くの氷トークンを持つプレイヤーに+9点。複数プレイヤーが最大同数であった場合には、9点を等しく分けます(端数切捨て)。
- ボーナス・カードおよび発見カードによるポイント

## 資源トークン

乗組員が地図に載っていないゾーンに宇宙船で着陸するか探検家の能力で入った場合に、そのゾーンにまだ資源トークンがない場合には、資源トークン1個を取ります。その資源トークンは以後、表にしてゾーンに配置します。

## イベントカード

プレイヤーが科学者の能力でカードを引いた場合に、それがボーナス・カードであったならば、プレイヤーはそれを自分の前にゲーム終了時まで伏せておきます。

プレイヤーが科学者の能力でカードを引いた場合に、それが発見カードであったならば、そのプレイヤーはそれを裏向きにして、任意の火星マップ外周部に配置します。中央の3ゾーンには対応する「マップ外周部」がありませんので、発見カードは置けません。

各ゾーンには1枚の発見カードしか置けません。すでに発見カードが置かれている場合、別の発見カードを置いたり入れ替えたりはできません。すでに7枚の発見カードが置かれている場合には、発見カードは捨てられますが、代わりに置かれた発見カード1枚を覗けます。

重要:

ボーナス・カードのうち、特定のゾーンに関係するものは、そのゾーンがカードの着色部分として示されています。

(2008.6.28)