

惑星爆発

～脱出までの 10 日間～

■ストーリー

西暦 50xx 年。プレイヤー達は宇宙ステーションのクルーです。宇宙ステーションの故障により、ある惑星に不時着しましたが、その惑星は 10 日後に爆発することが判明しました。

惑星を脱出するためには「システムレベル」「フライトレベル」「バイタルレベル」「タフネスレベル」の 4 つの活動レベルを不時着前の水準まで復旧させる必要があります。クルー達は 10 日目に脱出することを約束し、散り散りになって復旧に向けた行動に取り掛かりました。

■環境

| | |
|-------|--------|
| 対象人数 | 2～5 人 |
| 対象年齢 | 10 歳以上 |
| プレイ時間 | 約 45 分 |

■内容物

| | | |
|---------|---|------|
| ダイス | 材料ダイス | 2 個 |
| | 活動ダイス | 1 個 |
| 材料チップ | 肉  | 16 個 |
| | 薬  | 16 個 |
| | 鉄  | 16 個 |
| | 油  | 16 個 |
| カード | パワースーツカード | 9 枚 |
| | トラブルカード | 20 枚 |
| | 見積みカード | 12 枚 |
| ポーン | リーダーマーカー（白） | 1 個 |
| | 経過日数マーカー（黒） | 1 個 |
| ゲームボード | A4 2 つ折り | 1 面 |
| 説明書（本紙） | A5 8 ページ | 1 冊 |

※カード・ゲームボードの見方は本紙末尾に記載

■ゲームの準備

- ◆ 全てのパワースーツカードを裏向きにしてよく混ぜ、クルー達に1枚ずつ配ります。配られたパワースーツカードを公開し、残りのパワースーツカードは表向きにしてボード脇に置きます。
- ◆ 全ての見積もりカードを裏向きにしてよく混ぜ、クルー達に1枚ずつ配ります。クルー達は配られた見積もりカードを確認し、裏向きにして自分の手元に置きます。
- ◆ 全てのトラブルカードを表向きにして、右下の対応人数を確認します。今回のプレイ人数より大きい数字が書かれているカードは今回のゲームでは使用しないため、箱に戻しておきます。例えば「4+」と書かれていた場合、3人以下のプレイでは使用しません。
- ◆ 残ったトラブルカードを経過日数別に裏向きにしてよく混ぜ、各経過日数で1枚を選びボード脇に置きます。残りのトラブルカードは今回のゲームでは使用しないため、箱に戻しておきます。
- ◆ 4種類の材料チップを1つずつ取り、ボード上の対応する活動レベル1のエリアに置きます。
- ◆ 最年長のクルーにリーダーマーカーを渡します。

■ゲームの世界観

- ◆ クルー達はパワースーツを着ており、それぞれ1つだけ機能をインストールすることが出来ます。ただし、誰かが現在使用している機能を重複して使用することは出来ないよう制御されています。
- ◆ クルー達の行動はパワースーツによって随時共有されていますが、通信機が故障しているため会話することが出来ません。
- ◆ その代わりにクルー達は4色のミサイルを所持しており、優先して復旧すべき活動レベルに対応した色のミサイルを打ち上げることで、意思表示することが出来ます。




■ パワースーツの機能一覧

| 機能 | 区分 | 能力 | |
|--------|-----------|--|---|
| コック | 専門機能 専 | タフネスレベルを復旧する際に材料チップが1つ少なくて済む。 |  |
| ドクター | 専門機能 専 | バイタルレベルを復旧する際に材料チップが1つ少なくて済む。 |  |
| エンジニア | 専門機能 専 | システムレベルを復旧する際に材料チップが1つ少なくて済む。 |  |
| パイロット | 専門機能 専 | フライトレベルを復旧する際に材料チップが1つ少なくて済む。 |  |
| アナリスト | 特殊機能 特 | 現在表向きのトラブルカードの次のトラブルカードを表向きにすることが出来る。 (最大3日後のトラブルまで) | |
| テレポーター | 特殊機能 特 | クルー達が所持する材料チップを最大3つまで再配置できる。 | |
| プログラマー | 特殊機能 特 | クルー達に好きな機能を再インストールすることが出来る。ただし、再インストールされたクルーは材料チップを全て失う。 | |
| コレクター | 通常機能 | 材料チップを獲得する際に追加で1つ多く獲得できる。2種類同時に獲得する場合は、どちらか片方を選択する。 | |
| シスター | 通常機能 | ゲーム中に1度だけ、トラブルを回避することが出来る。トラブル発生時にインストールされていた場合のみ有効。回避しないことも選択できる。 | |

■ ゲームの目的

- ◆ 4つの活動レベルについて、クルー達に配られた見積もりカードに記載された合計値を、10日間で超えてください。例えば合計値が3だった場合はその活動レベルを4以上まで上げてください。
- ◆ ただし、配られた見積もりカードを他のクルーに見せたり、記載された内容を他のクルーに伝えたりしてはいけません。

■ゲームの進行

- ◆ 10日間の流れは次頁にある進行表を参考にしてください。
- ◆ まず1日目の開始時に、2日目のトラブルカードを表向きにしてください。判明時アイコン  がある場合は、その横の指示に従ってください。
→<進行表>2日目のトラブル判明
- ◆ その後に各クルーは、この2日間で優先して復旧すべき活動レベルに対応した材料チップを1つ取り、自身の見積もりカードの上に置いてください。ゲームボードでは  で表現されます。
→<進行表>意思表示
- ◆ リーダーから時計回りに1日目の行動を行ってください。行動の選択肢は次の項目で説明します。
- ◆ クルー全員が1日目の行動を終えたら、経過日数マーカーを2日目に移動してください。
- ◆ 再びリーダーから時計回りに2日目の行動を行ってください。
- ◆ クルー全員が2日目の行動を終えたら、2日目のトラブルカードの発生時アイコン  の横の指示に従ってください。
(ただし一部のパワースーツの機能によって指示を無視できることがあります)
→<進行表>トラブル対応
- ◆ 以降、3,5,7日目の開始時にそれぞれ1日後のトラブルカードを表向きにしてください。
- ◆ 以降、3,5,7,9日目の開始時に、各クルーは優先して復旧すべき活動レベルの意思表示を変更することが出来ます。その場合、対応した材料チップを1つ取り、元あった材料チップと交換してください。

<進行表>

| 日にち | 開始時 | 日中 | 終了時 |
|-------|---|----|--|
| 1 日目 | 2 日目のトラブル判明 意思表示   | 行動 | |
| 2 日目 | | 行動 | トラブル対応  |
| 3 日目 | 4 日目のトラブル判明 意思表示   | 行動 | |
| 4 日目 | | 行動 | トラブル対応  |
| 5 日目 | 6 日目のトラブル判明 意思表示   | 行動 | |
| 6 日目 | | 行動 | トラブル対応  |
| 7 日目 | 8 日目のトラブル判明 意思表示   | 行動 | |
| 8 日目 | | 行動 | トラブル対応  |
| 9 日目 | 意思表示  | 行動 | |
| 10 日目 | | 行動 | 脱出チャレンジ |





■ 行動の選択肢

- ◆ クルー達は 1 日に A～D の行動をどれか 1 つ選択して実施します。
- ◆ クルー達は好きなタイミングで任意の 3 つの材料を好きな材料 1 つに変換できます。

A. 材料チップ獲得

材料ダイスを 2 個振ります。

数値の合計に対応して以下の材料チップを獲得します。

- 2：好きな 1 種類の材料 2 つ
- 3：肉  と鉄  を 1 つずつ
- 4：好きな 1 種類の材料 1 つ
- 5：薬  と油  を 1 つずつ
- 6：好きな 1 種類の材料 2 つ

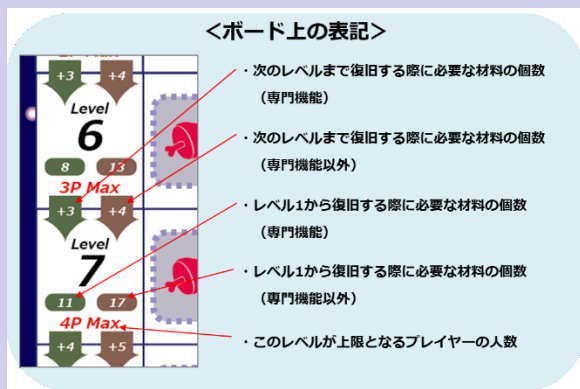
B.活動レベル復旧

活動レベルを1つ指定して、自身の持つ材料チップを消費して復旧します。

1度に復旧できるのは1種類の活動レベルですが、複数レベル分の材料を消費すれば複数レベルを一度に復旧できます。

復旧に必要な材料チップの個数は以下の通りです。

| レベル | 専門機能 | その他機能 |
|-------|------|-------|
| 1 ⇒ 2 | 0 | 1 |
| 2 ⇒ 3 | 1 | 2 |
| 3 ⇒ 4 | 2 | 3 |
| 4 ⇒ 5 | 2 | 3 |
| 5 ⇒ 6 | 3 | 4 |
| 6 ⇒ 7 | 3 | 4 |
| 7 ⇒ 8 | 4 | 5 |



C.特殊能力使用

パワースーツの特殊能力を使用します。これは特殊機能 **特** をインストールしているクルーのみ実行することが出来ます。

D.機能の再インストール

パワースーツの機能を、現在誰も利用していない機能と交換します。

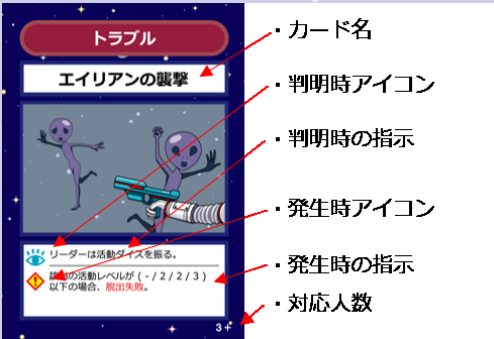
■ゲームの終了

- ・トラブルで脱出失敗するか、10日目の行動を終えたらゲーム終了です。
- ・10日目まで終了し、4つの活動レベル全てがクルー達の見積もる復旧レベルの合計値を超えていればクルー達の勝利となります。ただし、レベル上限に達していた場合は復旧できたとみなします。

■注意事項

- ・活動ダイスを2回振る場合、直前に出た活動レベルや灰色の面が出たら振り直し、2つの活動レベルが決まるまで繰り返してください。
- ・活動レベルはプレイ人数によってレベル上限があります。上限に達した活動レベルはトラブルによって下がりません。プレイ人数ごとのレベル上限は「人数+3」です。

■ トラブルカードの見方



■ 見積もりカードの見方



■ パワースーツカードの見方



■ ゲームボードの見方

| 経過日数 | 活動レベル | | | | | ダイス判定 |
|------|---------|------|------|------|------|---------------|
| 1日目 | レベル | タフネス | バイタル | システム | フライト | 合計 獲得材料チップ |
| 2日目 | Level 1 | | | | | 2 好きな1種類の材料2つ |
| 3日目 | Level 2 | | | | | 3 好きな1種類の材料1つ |
| 4日目 | Level 3 | | | | | 4 好きな1種類の材料2つ |
| 5日目 | Level 4 | | | | | 5 |
| 6日目 | Level 5 | | | | | 6 |

1日の行動の選択肢

A 材料獲得 (ダイスを2個振る)

B 活動④の復旧

C パワースーツの特殊能力使用

D パワースーツ機能の再インストール

①経過日数を表す領域です。

各日数の上段は開始時、下段は終了時を表します。
ミサイルのアイコンは意思表示のタイミングです。
判明時アイコンおよび発生時アイコンは
トラブルカードの指示に従うタイミングです。

②4つの活動レベルを表す領域です。

左側の数字は復旧に必要な材料の個数を表します。
「専」と書かれた列は専門機能による復旧、
「他」と書かれた列はその他機能による復旧です。
矢印内は直前のレベルからの復旧に必要な個数、
丸囲み内はレベル1からの復旧に必要な個数です。

③材料獲得の際に、ダイスの出目に対応して
獲得できる材料チップをまとめています。

④1日の行動における4つの選択肢をまとめています。

イラスト製作

ゴハンズ <<http://honey525.net/gohanzu/>>

製造・販売

Loto & Beyser Games <<http://lotobeyser.com/>>