

42

HYPERSPACE EXPRESSWAY

A board game for 2 players by
Markus Hagenauer

はじめに

遠い未来、ゴミ問題は全てのゴミを宇宙空間に運ぶだけで解決するそうです。

しかし惑星間旅行がより頻繁になり、ますます超空間ハイウェイが建設されると、新しい(実際には非常に古い)解決策が必要になります。それこそあなたが廃棄物処理事業に参入するきっかけです。

ゲームは2つのフェイズに渡ってプレイします。第1フェイズでは、プレイヤーは超空間ハイウェイのネットワークと廃棄物処理施設を建設し、建設先の惑星の価値に応じた勝利点を獲得します。

第2フェイズでは、超空間ハイウェイに沿って自分の廃棄物処理施設を移動することで相手の惑星を奪うことができます。ゲーム終了時、空いている惑星から自分の施設につながる超空間ハイウェイから勝利点を獲得します。

ゲームの目標は最も多く勝利点を獲得することですが、42点を超えるたび新たな廃棄物処理ライセンスを取得しなければならず、ちょうど42点のコストがかかります。このとんでもなく古いインターギャラクティック・ディスポーザル・ライセンサーがなぜ勝利点で支払いを受け付けているのかは歴史の闇の中ですが、勝利点が支払われるたびに彼女が浮かべる満面の笑みは本当に不気味です。

内容物

- ゲームボード
- 大きなハイウェイタイル 22枚
- 小さなハイウェイタイル 20枚
- 2色の廃棄物処理施設 36個

初めにゲームケースを開けると印刷プロセスの副産物である印刷された円がいくつかあるはずですが。これらは近場の廃棄物処理施設に持って行くか、あなたのバリエーションやプロトタイプに再利用してください。これらの円を摂取したり、乗り回したり、侮辱したり、議論したりしないでください。これらは栄養がなく、動かず、無生物であり、価値ある反論もしてくれません。

ゲームの準備

各プレイヤーは1色を選び、18個の廃棄物処理施設トークンを取って1個を勝利点トラックの0に置きます。

ハイウェイタイルを絵柄ごとに並べます(同じ2枚を1つの山とした大きなハイウェイタイルが11山と、小さなハイウェイタイルが1山)。

遊び方

ゲームは2つのフェイズに渡ってプレイします:

第1フェイズ

プレイヤーは交互に手番を行います。手番では大きな超空間ハイウェイタイルを1枚選び、それをボード上のグリッドに合うように置きます。タイルを置くには、超空間ハイウェイ用のスペースを確保するために惑星を破壊しなければなりません。ゲームプレイ上の意味としては、それぞれの大きなタイルに円形の中央部分があり、それで惑星を覆うことによって惑星を除去するという事です。

惑星に4本目のハイウェイが接続されるたび、タイルを置いたプレイヤーはその惑星に廃棄物処理施設を1個置かなければなりません。そのプレイヤーは惑星の価値に応じて2~4点を獲得します。1枚のタイルで複数の惑星の接続を完成させることができます。この場合、そのタイルを置いたことで完成した惑星それぞれに廃棄物処理施設を置かなければならず、それに応じて点数も獲得します。

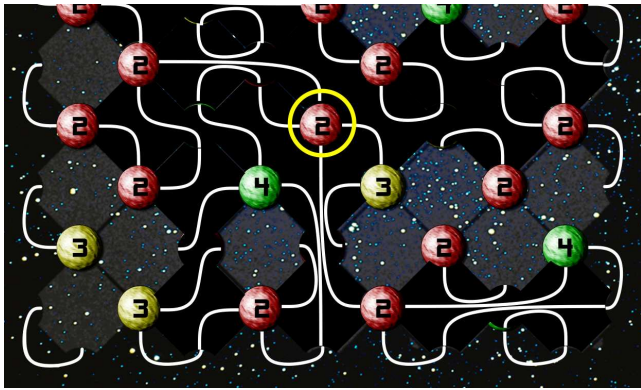
Designed by Markus Hagenauer

Rulebook (c) 2013 Néstor Romeral Andrés and Markus Hagenauer – Revisions and narrative by Nathan Morse

Art by Markus Hagenauer and Néstor Romeral Andrés

We wish to thank Nathan Morse, Max Adolf, Herman Bingham, Peter Bonner, Daniel Danzer, Steffen Soller, Maria O'Loughnan, Victor González Miguel and Markus' friends for fueling the game on NESTORBOOSTER.

Translation by Atsushi Matsumoto.



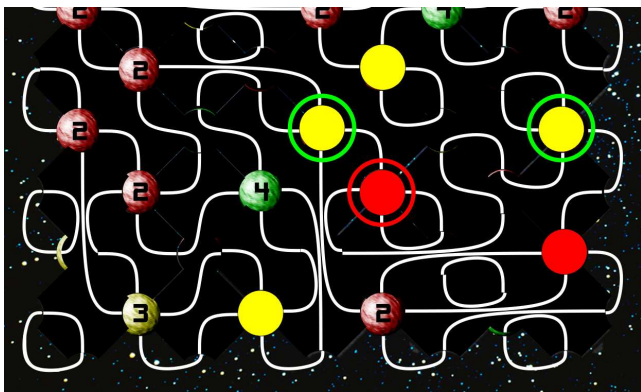
黄色で囲まれた惑星はハイウェイが4本つながっている。4枚目のタイルを置いたプレイヤーは、この惑星に廃棄物処理施設を1個置き、勝利点トラック上の自分のマーカーを2つ進める。

ボード上に大きなハイウェイタイルを置ける場所がなくなるまで続けます。

続いて、同様の方法で小さなハイウェイタイルを順番に置いていきます。ボード上の全てのエリアが埋まったら直ちに第1フェイズが終了します。

第2フェイズ

ここからは相手の廃棄物処理施設を奪うことができます。そうするには、ハイウェイに沿って自分の施設1個を相手の施設1個がある惑星に移動させます。この惑星に直通のハイウェイルートを持っていない限りなりません。もし取り除くことができる惑星があるのなら、必ずそうしなければなりません。



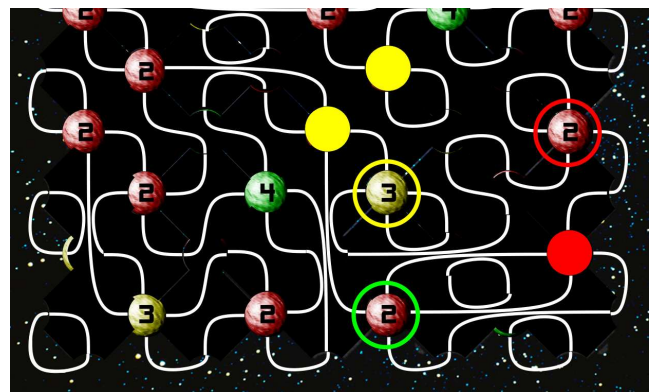
赤で囲まれた施設は緑で囲まれたいずれかの施設を取り除くことができる。赤プレイヤーはこれ以外の黄色い施設2個とは直接ハイウェイでつながっていないため、それらは取り除くことができない。

取り除くことができる施設がこれ以上ない場合は、直ちに第2フェイズが終了します。

最終得点 / 勝者

ゲームが終了したら、プレイヤーは自分の廃棄物処理施設から空いている惑星へつながる接続の点数を獲得します。空いている惑星につながる接続1につきその惑星の価値と等しい勝利点を獲得します。

しかし注意してください！プレイヤーの点数が42点を超えた場合、新たな廃棄物処理ライセンスを取得しなければならないため、点数が42点減ります。



緑で囲まれた惑星からは、赤い施設に向けて3本、黄色い施設に向けて1本のハイウェイがつながっている。赤プレイヤーは6勝利点(3本×2点)、黄プレイヤーは2勝利点を獲得。

黄色で囲まれた惑星の場合、黄色い施設には1本のハイウェイがつながっているため、黄プレイヤーは3点を獲得。それ以外の3本のハイウェイは施設のある惑星につながっていないため、この惑星からはこれ以上得点はない。

赤プレイヤーは赤で囲まれた惑星から2点を獲得。

最も勝利点の高いプレイヤーの勝ちです。引き分けの場合、価値4の惑星により多く施設があるプレイヤーの勝ちです。それでも引き分けの場合、価値3により多く施設があるプレイヤーの勝ちです。それでも引き分けの場合、価値2により多く施設があるプレイヤーの勝ちです。

これでも引き分けなら、テンポラル・コンペティション・ギャランター社の4代目会長がうんざりしてこの宇宙空間を全ての破壊と建設が行われる前の元の状態に戻し、再戦を要求します。

Designed by Markus Hagenauer

Rulebook (c) 2013 Néstor Romeral Andrés and Markus Hagenauer – Revisions and narrative by Nathan Morse

Art by Markus Hagenauer and Néstor Romeral Andrés

We wish to thank Nathan Morse, Max Adolf, Herman Bingham, Peter Bonner, Daniel Danzer, Steffen Soller, Maria O'Loughnan, Victor González Miguel and Markus' friends for fueling the game on NESTORBOOSTER.

Translation by Atsushi Matsumoto.