



人数：2~4人/時間：30分/年齢：9歳以上

■内容物

- ・タイル48枚(2種類×6枚×橙・青・黄・紫の4色)



- ・ボードタイル16枚



- ・ジョイントパーツ12本(I型8本、L型4本)



- ・得点トラック表1枚

(パッケージの下箱裏面)



- ・得点キューブ4個(橙・青・黄・黒が各1個ずつ)



- ・ルール説明書(本冊子)1部

■ストーリー

ある未来の地球でのお話。毎年夏になると夜空を彩る『コプラス』。別名「ソラホタル」とも呼ばれるその宇宙生命体は成長とともに美しさを増し、最終形態<LEVEL5>の輝きはダイヤモンドにも例えられる。

地球の好事家にコプラスを届けるハンター。それがあなただ。コプラス捕獲装置「NET」を駆使し、他のハンターの妨害を切り抜けながら、誰よりも美しいコプラスを集めよう！

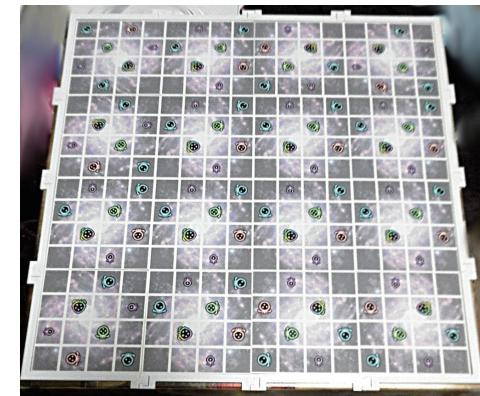
■遊び方

- ・各プレイヤーは手番に自分の担当する色のタイルを1枚ボード上に配置していきます。そのときタルを被せたコプラスの光源の合計が得点となります。最終的に誰もタイルを置けなくなるとゲームが終了します。最後に得点計算を行い、最も得点が高いプレイヤーが勝者となります。



■ゲームの準備(4人プレイの場合)

- ・ボード16枚を裏向きにしてよく混ぜ、4列4行の正方形になるように並べます。その後全てのボードを表向きにします。
- ・配置し終わったボードの周りを下図のようにジョイントパーツで固定します。



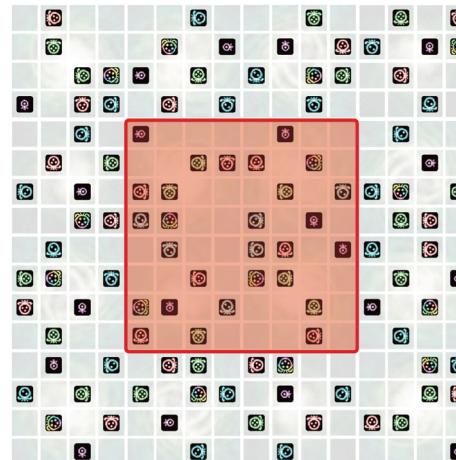
- ・パッケージの下箱を裏返し、得点トラック面を表向きにして、全員が見える場所に置きます。
- ・全員の得点キューブを「0」の位置に置きます。(積み上げても構いません)
- ・各プレイヤーは自分の担当する色を決め、その色のタイル+凹6枚ずつを手元に置きます。そのとき、1番手と3番手は凹+凹+…、2番手と4番手は+凹+凹…の順番でタイルを並べておくといいでしょう。
- ・最近望遠鏡で星を見たプレイヤーが1番手になります。あるいは適当な方法で順番を決めてください。

■ゲームの流れ

ゲームは1番手から時計回りに進行していきます。手番が来たプレイヤーは下記のルールに従って+か凹のタイルを1枚ボードに配置します。

〈1番手の最初のタイルの配置〉

- ・1番手の第1手目は必ず凹のタイルを配置します。
- ・このとき、中央の4枚のボードからタイルがはみ出さないように配置します。



上図：赤く囲った範囲が第1手目でタイルを配置できる範囲

〈次のタイルの配置〉

- ・以降は手番が回ってくるたびにプレイヤーはボード上にタイルを1枚配置します。
- ・もしボード上にタイルを配置できる場所が1箇所もない場合、そのプレイヤーはタイルを配置することができず、手番を飛ばされます。

〈タイル配置時の制限〉

- ①プレイヤーは自分のタイルを、既にボード上に配置済みのタイルのいずれかに必ず「辺」で接するように配置しなければなりません。ただし、配置済みの自分の色のタイルに隣接する必要はありません。
- ②+と凹のタイルは必ず交互に配置しなければなりません。1番手と3番手は凹+凹+…の順番、2番手と4番手は+凹+凹…の順番です。
- ③タイルを配置する際、他のタイルと重なるような配置、またジョイントパーツと重なるような配置

はできません。

- ④タイルを配置する際、タイルで覆った「コプラスの光源の合計」が「9」を越える配置はできません。(つまり1手番で獲得できる得点は9点が上限になります)。

- ⑤得点が獲得できなくとも、タイルを配置できる箇所があれば、必ず配置しなければなりません。

■得点の獲得

- ・タイルを配置した際、タイルで覆ったコプラスの光源の合計がそのまま得点になります。
- ・獲得した得点分のマスだけ、得点トラック上の自分のキューブを進めます。既にキューブがあるマスで止まる場合、自分のキューブを上に重ねてください。

【連続手番】

得点を獲得した結果、キューブが得点トラックの「20」「40」「60」のいずれかのマスに止まった場合、プレイヤーはもう一度手番をおこないます。これを「連続手番」と呼びます。

キューブが「20」「40」「60」のマスに止まった場合、必ず「連続手番」を行わなければなりません。

なお、「連続手番」は1ゲームで使用できる回数に制限があります。よって「連続手番」を規定回数使用した後、さらに規定マスに止まるとしても、制限を越える回数の「連続手番」をおこなうことはできません。

「連続手番」の使用制限は、1番手と2番手は「1回」3番手と4番手は「2回」です。

■ゲームの終了と勝利条件

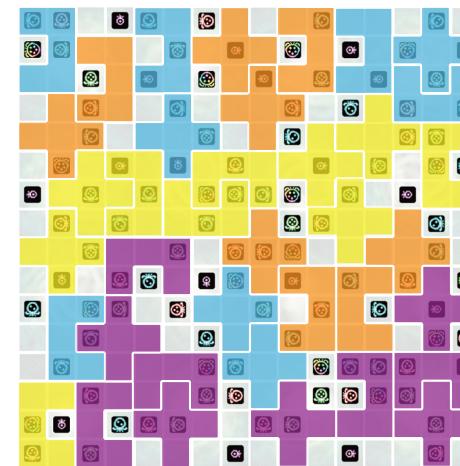
- ・全てのプレイヤーがボード上にタイルを配置できなくなった時点でゲームは終了します。
- ・ゲーム終了後、各プレイヤーは以下のルールに従って得点計算を行います。最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝者となります。
- ・もし最も多くの得点を獲得したプレイヤーが複数いた場合、配置できなかったタイルの枚数が最も少ないプレイヤーが勝者となります。それも同じ場合は、勝利を分かち合ってください。

■得点計算

各プレイヤーは自分の色の「孤立NET」及び「グループNET」から失点を受けます。
また、自分の色のタイルを最も多く繋げたプレイヤーはボーナス点を得ます。

- ・自分の色のタイルと隣接していないタイルを「孤立NET」と呼びます。
- ・2枚以上が隣接した自分の色のタイルの集まりを「グループNET」と呼びます。最も多くのタイルによる「グループNET」を「最大グループNET」と呼びます。
- ・全てのプレイヤーの最大グループNETの構成タイル数を比較します。その中で**もっとも構成タイルの多い最大グループNETを持つプレイヤーは5点のボーナス得点を得ます。** そうしたプレイヤーが複数いる場合は全てのプレイヤーが5点のボーナス得点を得ます。
- ・**孤立NETからは-5点の失点を受けます。** 孤立NETが複数ある場合は、それら全てから失点を受けます。
- ・**最大グループNETからは失点を受けません。** 最大グループNETが複数ある場合は、それら全てから失点を受けません。
- ・**最大グループNET以外のグループNETからは、構成されたタイル1枚につき-3点の失点を受けます。** そうしたグループNETが複数ある場合は、それら全てから失点を受けます。

■得点計算例



- ・黄色のプレイヤーは、9枚のグループNETと孤立NETを1つ持ちます。このグループNETは全プレイヤーの中で最も大きなグループNETなのでボーナス5点を得ます。また、グループNETは1つだけ(=最大グループNET)なので失点を受けません。しかし、孤立NETが1つあるので-5点の失点を受けます。最終的に黄色のプレイヤーの得失点は差し引き0点になります。
- ・紫のプレイヤーは、5枚と5枚のグループNETを持ちます。2つのグループNETは同じサイズの最大グループNETなので失点を受けません。
- ・橙(オレンジ)のプレイヤーは、4枚と3枚と2枚のグループNETを持ちます。そのため、最大グループNET以外の3枚と2枚のグループNETから失点を受けます。最大グループNET以外のグループNETを構成するタイルは全部で5枚あるので、5枚*-3点の-15点を失点として受けます。
- ・青のプレイヤーは3枚と2枚と2枚のグループNETと孤立NETを2つ持ります。そのため、最大グループNET以外の2枚と2枚のグループNETから失点を受けます。最大グループNET以外のグループNETを構成するタイルは全部で4枚あるので4枚*-3点の-12点を失点として受けます。さらに孤立NETが2つあるので2つ*-5点の-10点を失点として受けます。青のプレイヤーの失点は合計で-22点になります。

■バリエーション

(2人プレイの場合)

- ・1人1色の2色のタイルを使用します。ボードは全16枚から9枚を抜き出し、「3×3」の形になるように配置します。
- ・1番手の第1手目は、中央の1枚のボードからタイルがはみ出さないように配置します。
- ・[連続手番]の使用制限は1番手(先手)が「2回」2番手(後手)が「3回」です。
それ以外のルールは4人用と同じです。

(3人プレイの場合)

- ・1人1色の3色のタイルを使用します。
- ・ボードは全16枚から12枚を抜き出し、「3×4」または「4×3」の形になるように配置します。
- ・1番手の第1手目は、中央の2枚のボードからタイルがはみ出さないように配置します。
- ・[連続手番]の使用制限は1番手(先手)が「1回」2番手と3番手が「2回」です。
それ以外のルールは4人用と同じです。

(4人ペア戦プレイの場合)

- ・通常の4人プレイと異なり、1番手(先手)と4番手、2番手と3番手がペアを組みます。
- ・ゲーム終了後、ペアを組んだプレイヤー2人の中で低い方の得点をそのペアの最終得点とします。
- ・ペア同士の最終得点を比べ、より高い最終得点のペアがゲームに勝利します。
- ・ペアの最終得点が同点だった場合、最も高い得点を獲得したプレイヤーの属するペアがゲームに勝利します。そうしたプレイヤーがそれぞれのペアにいる場合、配置できなかったタイルの枚数(2人のタイルの合計)が最も少ないペアがゲームに勝利します。それも同じ場合は、勝利を分かち合ってください。
- ・ペア間での相談行為に制限はありません。
- ・[連続手番]の使用制限は、通常の4人プレイと同じく、1番手(先手)と2番手が「1回」、3番手と4番手が「2回」です。
それ以外のルールは通常の4人プレイと同じです。

■人数別による連続手番の利用回数

| | 1番手 | 2番手 | 3番手 | 4番手 |
|----|-----|-----|-----|-----|
| 2人 | 2回 | 3回 | — | — |
| 3人 | 1回 | 2回 | 2回 | — |
| 4人 | 1回 | 1回 | 2回 | 2回 |

◇ゲームデザイン：かぶけん（ゲームNOWA）
◇イラストレーション：金子裕司（かぼへる）
◇プロデュース：円卓P（数寄ゲームズ）
◇販売元：数寄ゲームズ
<http://sukigames.seesaa.net/>
◇製品に関するお問い合わせ：数寄ゲームズ
<http://sukigames.seesaa.net/>