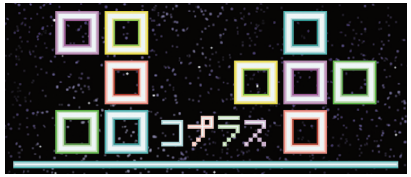
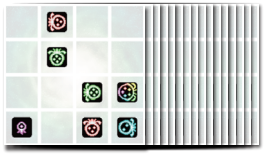


人数：2～4人/時間：30分/年齢：9歳以上

■内容物

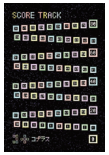
・タイル48枚(2種類×6枚×橙・青・黄・紫の4色)

・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。

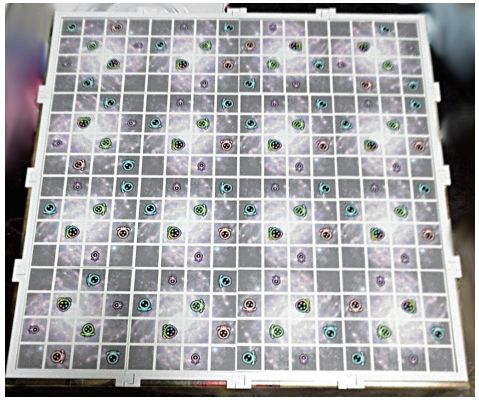
地球の好事家にコプラスを届けるハンター。それがあなただ。コプラス捕獲装置「NET」を駆使し、他のハンターの妨害を切り抜けながら、誰よりも美しいコプラスを集めよう！

■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。



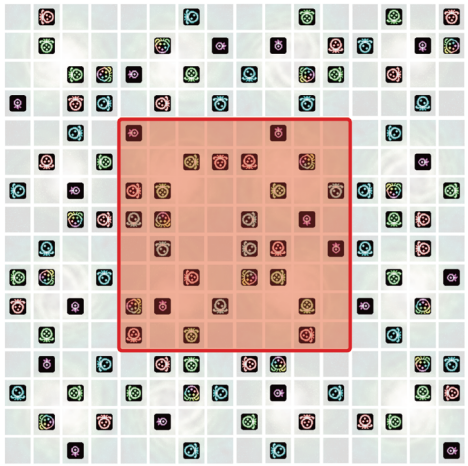
・パッケージの下箱を裏返し、得点トラック面を表向きにして、全員が見える場所に置きます。
・全員の得点キューブを「0」の位置に置きます。(積み上げても構いません)
・各プレイヤーは自分の担当する色を決め、その色のタイル＋凹6枚ずつを手元に置きます。そのとき、1番手と3番手は凹＋凹＋…、2番手と4番手は＋凹＋凹…の順番でタイルを並べておくとよいでしょう。
・最近望遠鏡で星を見たプレイヤーが1番手になります。あるいは適当な方法で順番を決めてください。

■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。
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ったとしても、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

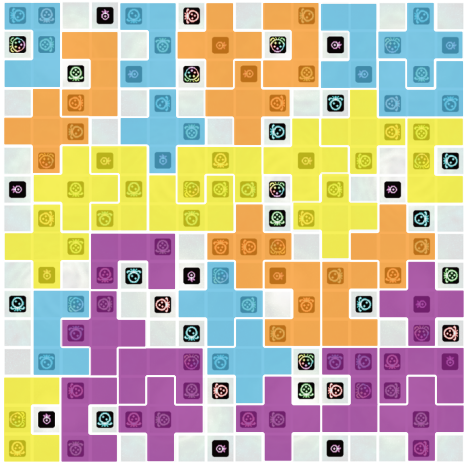
各プレイヤーは自分の色の「孤立NET」及び「グループNET」から失点を受けます。
また、自分の色のタイルを最も多く繋げたプレイヤーはボーナス点を得ます。

・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つ持ちます。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。

◇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/