

# ホスタイル

KOMNATA 712

# HOSTILE

2018

## PLAYING MANUAL FOR CHALLENGERS

プレイ人数：2～4人 ゲーム時間：45～60分

### 知恵の殿堂 “HOSTILE” へようこそ!

HOSTILE は弊社 “HOSTILE Company” がサイバー空間上に設立した『対戦パズルコロシウム』です。挑戦者の皆様は、8×8マスのボードに散らばる『ジェム』を集め、その数を競い合います。HOSTILE では、「踏むと加速する」等の『タイル』と、タイルを操作する『スキル』を使用できます。タイルとスキルを駆使し、他人を邪魔して自分は得をするよう、更地にパズルを組み立てましょう!

### セット内容

<p>■ タイル 105 枚</p> <p><b>フロアタイル 57枚</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>スライド (タテ) 12枚</li> <li>スライド (ナナメ) 6枚</li> <li>スプリング 6枚</li> <li>アイス 8枚</li> <li>ストップ 8枚</li> <li>ウォール (BOX) 5枚</li> <li>ウォール (L) 6枚</li> <li>ウォール (PARA) 6枚</li> </ul>	<p>■ ゲームボード 1枚</p> 	<p>■ スキルカード 7種7枚</p> <p>オモテ</p>  <p>ウラ</p>  <p>※「キング」は両面オモテ</p>
<p>■ ジェムタイル 48枚</p> <p>A3~6, B3~6, C1~8, D1~8, E1~8, F1~8, G3~6, H3~6 各1枚</p> 	<p>■ プレイヤーコマ 4色各1体</p> 	<p>■ ドラフト・ターンサマリー 4色各1枚</p>  <p>■ スタートプレイヤーマーカー 1個</p> 
<p>■ ジェム 80g (約85個)</p> <p>※色による違いはありません</p> 		

### ゲームの目的

タイルやスキルカードの効果を利用しながらプレイヤーコマを動かし、ジェムを集めましょう。ゲーム終了時に、最も多くのジェムを持っているプレイヤー、あるいはチームがゲームに勝利します。

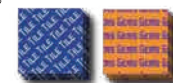
## ゲームの準備

### 1. まずはプレイ人数を決めましょう

本ゲームは、「2vs2チーム戦」を基本とし、他「2人戦」「3人戦」計3つのルールで遊べます。(ルールにより、ゲーム開始時の準備と、ゲームの終了条件が異なります)

### 2. 付属物の配置 (全人数共通)

- ① テーブルの中央に『ボード』を配置します。
- ② ジェムタイルとフロアタイルを別々に混ぜて裏向きの山札にし、ボードに置きます。
- ③ ジェムタイル捨て札置き場・フロアタイル捨て札置き場を確保します。
- ④ プレイヤーの席順と使用するプレイヤーコマは、この後に決定します。



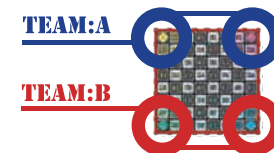
### 3. スタート地点とスタートプレイヤーの決定 (人数別)

「最近氷の上で滑ったプレイヤー」が最初のスタートプレイヤーです。以下の手順に従ってボードの四隅のスタート地点を選んでいき、それと同じ色のプレイヤーコマを自分のコマとしてそこに置きます。



#### 3-a. 2vs2チーム戦の準備

- ① チームになるペアを組みます。
- ② 各ペアは、ボードの四隅から隣り合うスタート地点を選びます。
- ③ 選んだスタート地点の前に座り、同じ色のプレイヤーコマを置きます。これでゲームの準備は完了です。



#### 3-b. 3人戦の準備

- ① スタートプレイヤーは、ボードの四隅から任意のスタート地点を選びます。
- ② スタートプレイヤーはジェムを1つ獲得します。
- ③ 他のプレイヤーは、スタートプレイヤーの両隣のスタート地点を選びます。
- ④ 選んだスタート地点の前に座り、同じ色のプレイヤーコマを置きます。これでゲームの準備は完了です。



#### 3-c. 2人戦の準備

- ① 各プレイヤーは、ボードの四隅から相手との対角線上のスタート地点を選びます。
- ② 選んだスタート地点の前に座り、同じ色のプレイヤーコマを置きます。これでゲームの準備は完了です。



# ゲームの進め方

## ゲーム全体の流れ（進行単位：ラウンド）

右図のように「ラウンド」を繰り返します。



## ゲーム終了条件

以下の条件一つでも満たしている場合、そのラウンドを行った後にゲーム終了となります。

- ・ラウンドの開始時、ラインを補充する際にフロアタイル山札が不足していた
- ・(2v2チーム戦、2人戦) いずれかのプレイヤー／チームが合計20個以上のジェムを持っている
- ・(3人戦) いずれかのプレイヤーが合計15個以上のジェムを持っている

## 勝敗条件

ゲーム終了時、最も多くの「ジェム」を持っていたプレイヤー／チームが勝利です。  
 チーム戦の場合、ペアでジェムの数を合計します。  
 同点の場合、先にその個数に達した方が勝利となります。

## ジェムの獲得

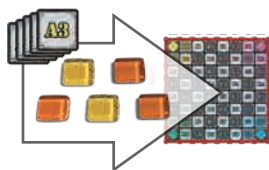
自分のプレイヤーコマがジェムの置かれたマスにあれば、そのジェムを獲得できます。  
 (自分のいるマスにジェムが置かれた場合、そのジェムは手番中でなくとも即座に獲得できます)  
 獲得したジェムは、全プレイヤーから見えるように置いておきます。

# ラウンドの進め方

## ① ラウンド開始

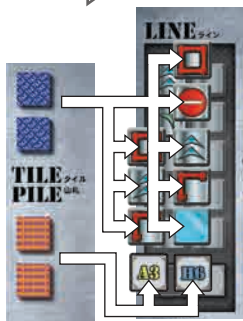
### 1. ジェムの排出

・ジェムタイル山札からジェムタイルを5つ公開し、対応するマスにジェムを置いて、公開した5枚のジェムタイルを捨て札にします。



### 2. ラインの補充

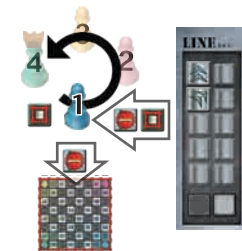
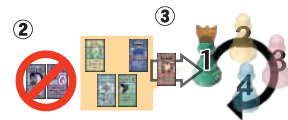
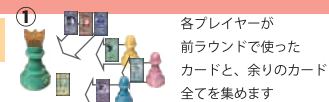
・ラインが「ジェムタイル2枚」「フロアタイル1.0枚」になるよう、各タイル山札から新たなタイルを表向きで補充します。  
 (前のラウンドからあるタイルは、そのまま置いておきます)  
 ・ジェムタイルが置けなくなった場合、捨て札を全て混ぜて新たなジェムタイル山札を作り、そこから補充を続けます。  
 ・フロアタイルが足りない場合、このラウンドでゲームは終了です。その際、ラインのフロアタイルの補充は捨て札を混ぜてそこから行い、それでも足りない場合は足りないままにしておきます。



## ② ドラフト

### 1. スキルカードのドラフト

- ・スタートプレイヤーは、7枚全てのスキルカードを集めます。
- ・「キング」以外の6枚から2枚をランダムに除外し、公開します。  
 (除外したカードは、このラウンドには使用しません)
- ・残った4枚に「キング」を加えた5枚を、スタートプレイヤーから順に表向きで時計回りに回していき、1人1枚を選んで獲得します。
- ・余ったカードは、除外したカードとは別にして脇に置いておきます。



### 2. タイルのドラフト

- ・スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーから反時計周りに1人ずつ2枚のタイルを好きな組み合わせ・順番でラインから選びます。
  - ・選んだタイルは、1枚ずつ手札に加えるか、即座に使用／配置します。  
 (元々手札にあったタイルを使用／配置することはできません)
- ※ゲーム終了間近には、ラインが不足しタイルを獲得できないことがあります。

## ③ ターン

### 1. ターンの進め方

- ・スタートプレイヤーから時計回りに1人ずつターンを行います。
- ・ターンは「行動点2点」を持った状態で始まります。
- ・ターン終了を宣言すると、次のプレイヤーのターンになります。

行動点：2



### 2. ターン中にできること

ターン中には、以下の行動を、任意の順番で、可能な限り何回でも行うことができます。

- ・行動点を消費する行動 (右表)
- ・手札のタイルの使用／配置
- ・スキルカードの効果の使用

#### 行動点を1点消費して出来る行動

- ・自分のコマを上下左右のマスに1つ動かす
- ・ラインのタイルを1枚選んで獲得する
- ・追加コストとして手札を1枚捨てて、自分のスタート地点に戻る



## 【注意】 進入禁止マス

- 以下のマスには、プレイヤーコマを動かすことができません。
- ・他プレイヤーのプレイヤーコマが置いてあるマス
- ・自分以外のスタート地点
- ・ゲームボードの外



## ④ ラウンド終了

- ・「キング」を持っているプレイヤーは、スタートプレイヤーマーカーを獲得します。
- ・「ゲーム終了条件」を満たしていればゲーム終了、そうでなければ、新たなラウンドを始めます。

【2人戦時：一度目のターン終了後、「スキルカード・タイルのドラフト→ターン」をもう一度行います】

- ・スキルカードは、余っている3枚から選択します (除外・使用されているカードは選べません)

# TILES タイル説明

「タイル」はプレイヤーが使用できるギミックで、『フロアタイル』と『ジェムタイル』の二種類あります。

## FLOOR TILE



## GEM TILE



### タイルのルール

- 獲得したタイルは、手札に加わります。手札は常に全員に内容が見えるように持っておきます。
- 手札のタイルは、自分のターン中に限り、行動点の消費無しで自由に使用・配置することができます。
- 例外として、ドラフトステップで選択したタイルは、獲得せずにそのまま使用・配置することもできます。
- 手札の上限はフロアタイルとジェムタイルを合わせて4枚です。
- 手札が4枚の時、4枚を超えて新たに獲得したタイルは、捨て札になります。

### ジェムタイルのルール

- 使用すると、記載されたマスにジェムが1つ置かれます。使用後は捨て札になります。
- スタート地点とその周辺4マスに対応するジェムタイルは存在しません。



### フロアタイルのルール

- マップ上の任意のマスに配置することができます。ただし、以下のマスには配置できません。

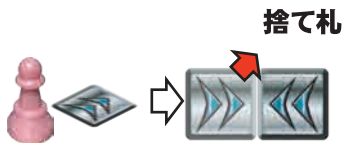
×プレイヤーのいるマス ×スタート地点 ×タイル配置済みのマス ×対戦相手のスタートに隣接する3マス



※「チームメイトのスタート地点」や、「2～3人ゲーム時の誰も使っていないスタート地点」に隣接する3マスは配置可能です。

- フロアタイルによる移動効果は、他のマスからそのマスにプレイヤーコマが移動した際に発動します。この移動は、行動点を使った移動でも、フロアタイルの効果による移動でも構いません。ただし、「スライド」「アイス」の移動効果による移動先が「進入禁止マス」である場合、その移動効果は発動しません。

- フロアタイルを配置する、回転させるなどの操作で「移動効果が無限に終わらない箇所」ができた場合、最後に操作されたフロアタイルを即座に捨て札にします。

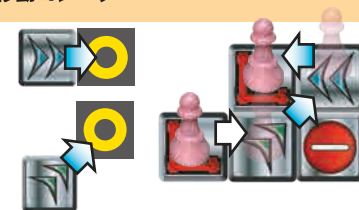


## 各フロアタイルの効果



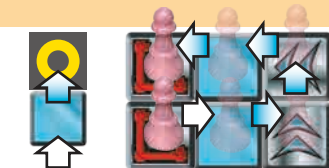
### ・スライド (タテ、ナナメ) ……強制移動コンペア

「スライド」が配置されたマスに移動した場合、プレイヤーはこのタイルの指し示す方向に1マス、強制的に移動します。



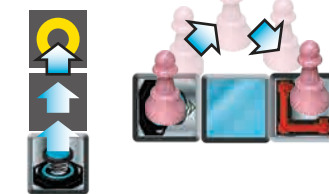
### ・アイス ……滑る氷の床

「アイス」が配置されたマスに移動した場合、プレイヤーはこのマスに入ってきた時と同じ方向に1マス、強制的に移動します。



### ・スプリング ……1マス飛ばしてジャンプ

「スプリング」が配置されたマスに移動した場合、プレイヤーはこのタイルの指し示す方向の2マス先に、1マス飛ばして強制的に移動します。飛ばしたマスの配置済みタイルや障害物は無視します。飛ばしたマスにあるジェムは獲得できません。



※「スプリング」による移動では、「ウォール」の配置されたマスに入ることができます。  
※「スプリング」による移動先が「進入禁止マス」の場合、その手前のマスに移動します。  
(そのマスも「進入禁止マス」の場合、移動効果は発生しません)



### ・ストップ ……ここで止まれ

「ストップ」が設置されたマスに入った場合、このターン中には、たとえ行動点が残っていても、これ以上移動できません。「移動」「スタートへ移動」はできなくなりますが、「タイル獲得・設置」は可能です。

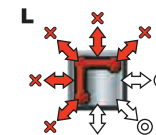


### ・ウォール (Box、L、Para) ……出入りを邪魔する設置壁

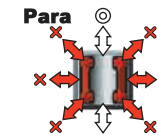
「ウォール」の配置されたマスに入る、又は「ウォール」の配置されたマスから出る場合、以下に白色の矢印で記された向きからしか出入りが出来ません。

**Box**

全方向  
出入り不可

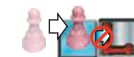


**L**



**Para**

※「スライド」「アイス」による移動で「ウォール」の出入り禁止方向にぶつかる場合、その移動は発生せず、「ウォール」の手前で立ち止まります。



# SKILLS スキルカード説明

ゲームを有利にする特殊能力が書かれており、各ラウンド1人1枚を必ず獲得します。  
スキルカードの効果では、移動を補助したり、配置済みのタイルを操作する事ができます。

## スキルカードのルール

- ・獲得すると自動的に記載されている効果を発揮します。
- ・【ターン中1回まで】などの、【】で括られた記述は、記載された効果の発動条件や使用回数の制限、効果発動のタイミングを表しています。

## 各スキルカードの効果



### クラッシュ …… 置かれたタイルを破壊する

- ・自分のターン中に1回、任意のタイミングで、ゲームボード上に配置済みのフロアタイルを1枚選んでボードから取り除き、捨て札にできます。
- ・この効果の使用にコストはかかりません。
- ・効果を使用しないでターンを終了しても構いません。
- ・他プレイヤーがいるマスのタイルや、他プレイヤーのスタート地点周辺のタイルも捨て札にすることができます。



### ローテート …… 置かれたタイルを回す

- ・自分のターン中に2回、任意のタイミングで、ゲームボード上に配置済みのフロアタイルを1枚選んで、左右どちらかに、90度回すことができます。
- ・同じタイルを2回回しても構いません。
- ・この効果の使用にコストはかかりません。
- ・効果を1回だけ残したり、1回も使用しないでターンを終了しても構いません。
- ・他プレイヤーがいるマスのタイルや、他プレイヤーのスタート地点周辺のタイルも回すことができます。



### リコール …… ノーコストでスタートに戻る

- ・自分のターン中に1回、任意のタイミングで、自分のスタート地点に移動することができます。
- ・この効果の使用にコストはかかりません。
- ・効果を使用しないでターンを終了しても構いません。
- ・この効果を使用する前後に、通常通り、タイルを1枚捨て、行動点を1点使ってスタートに戻っても構いません。
- ・ターン中に「ストップ」のあるマスに入った場合、この効果は使用できません。



### キング …… 次のスタートプレイヤーになる

- ・このラウンドが終了した時に、新たなスタートプレイヤーとなります。その際、現在のスタートプレイヤーからスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。
- ・「キング」の効果以外で、スタートプレイヤーは移動しません。
- ・「キング」はスキルカードのドラフト時に除外されません。



### スティール …… 置いてあるタイルを盗む

- ・自分のターン中、任意のタイミングで、自分のプレイヤーコマのあるマスか、その上下左右のマスから配置済みのフロアタイルを1枚選び、手札に加えることができます。
- ・この効果の使用には行動点を1消費します。
- ・行動点のある限り、何度効果を使用しても構いません。
- ・効果を使用しないでターンを終了しても構いません。
- ・他プレイヤーがいるマスのタイルや、他プレイヤーのスタート地点周辺のタイルも手札に加えることができます。
- ・手札が4枚の場合、この効果で新たに獲得したタイルは、捨て札になります。



### ゴースト …… 壁をすり抜け、浮かんで移動

- ・自分のターン中、配置されたフロアタイルの効果を全て無視します。
- ・ジェムは通常通り獲得することができます。
- ・このターンが終わるまで、この効果は必ず適用しなければなりません。
- ・「ウォール」や「ストップ」で移動が止まらなくなりますが、「スライド」などから移動効果を得ることもできなくなります。
- ・「ゴースト」の効果中であっても、進入禁止マス（他人のスタート、他プレイヤーのいるマス、ゲームボードの外）に入ることはできません。



### クイック …… 一回多く行動できる

- ・自分のターン中、行動点が1つ増えます。
- ・行動点を余らせてターンを終了しても構いません。