

FLYING DWARVES

フライング・ドwarf



ゲームデザイン：森 勇人

イラスト：知人

欠品や不明点はこちらまで

noutenkidou@gmail.com

©2020 能天氣堂



ゲームの概要

今日は、年に1度のドワーフ達のお祭りです！

鉱石が掘れる浮遊島が解禁され、鉱石採掘の大レースが行われます。

空飛ぶトロッコで昼夜飛び回り、いち早くゴールを目指しましょう！

このゲームでは、鉱石を掘ったり、開拓をして勝利点を稼ぐ事ができます。アイテムを使って、人の邪魔をしたり、身を守る事も重要となってきます。そしてゲーム終了時に、最も勝利点が高いプレイヤーの勝利となります。

内容物

・ゲームボード	1枚	・カード	80枚
・キューブ駒5色	30個	・円盤駒	5枚
・円盤用シール	1枚	・スタートプレイヤー駒	1個
・説明書	1枚		



ゲームの準備

各プレイヤーは1色選び、以下の物を手元に取ります。

- 選んだ色の推進カード6枚(プレイ人数が4人以下の場合5枚)
- 選んだ色の円盤駒 1枚(両面に同色のシールを貼ってください)
- 選んだ色のキューブ6個
- 勝利点カード1枚
- 得点サマリ1枚

4人以下のプレイでは、5の数字の推進カードは使いません。

円盤駒は、スタート地点(0の数字のマス)に、表向きで置いてください。



各プレイヤーはキューブ1つを、スタート下のエリアに配置してください。



また、キューブ1つを、勝利点カードに配置してください。

それぞれ、初期勝利点として3点を得てスタートします(ハンデは後述)。アイテムカードをよく混ぜ山札にして、ゲームボードの真ん中に置きます。

最も、鉱石に詳しいプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

スタートプレイヤー駒を、手元においてください。

誰も詳しい人がいない場合は、任意の方法で決めてください。

手番が後ろの人から順番に、以下のハンデから1つ選ぶことができます。

同じハンデは選べず、先頭プレイヤーはハンデを選べません。

・勝利点1点

・アイテムカード1枚

・勝利点2点(4~5人プレイ時のみ)

・アイテムカード2枚(5人プレイ時のみ)

ゲームの流れ

このゲームでは、以下の3つのフェイズで1ラウンドになります。

- ①給油フェイズ
- ②発車フェイズ
- ③移動フェイズ

①給油フェイズ

各プレイヤーは、手札の推進カードから1枚を選びます。そのカードを、人には見せずに場に伏せておきます。

②発車フェイズ

伏せていた推進カードを、全員同時に表にします。使用した推進カードは、次の移動フェイズ後に捨て札に移動します。このゲームは、他人の出すカードを読むことが重要になってきます。捨て札のカードは、他人から確認しやすいように配置してください。捨て札のカードは、手札に回収するまで使うことが出来ません。0の推進カードを伏せていた場合、捨て札の推進カードを全て、手札に回収することができます。

③移動フェイズ

このフェイズは、スタートプレイヤーから時計回りで行います。推進カードの数字分、ボード上の自分の駒を進めます。同じラウンド中で、先に移動したプレイヤーがいるマスには、原則止まることができません(例外のマスあり)。その場合、1つ後ろのマスに止まる事になります。そこにもいる時は更に後ろへ、止まれるまで下がらなければいけません。

このラウンド中に移動したことを区別するために、移動後に駒を裏返してください。

移動して裏返した時、同じ模様のコマがいるマスには止まれないということになります。

※慣れてきた場合、裏返さずにプレイしても構いません。

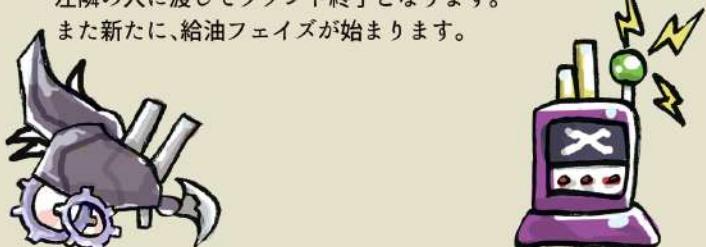
その後、止まったマスの効果(後述)を処理します。

なお、他のプレイヤーがいて移動できなかったり、0の推進カードを使用するなど、同じマスに留まった場合、マスの効果は発生しません。

使った推進カードを捨て札に移動して、次の人の手番になります。また、このフェイズ中にアイテムカード(後述)を使用できます。

以上3つのフェイズを終えると、スタートプレイヤーマーカーを左隣の人に渡してラウンド終了となります。

また新たに、給油フェイズが始まります。



マスの効果



◎鉱山マス

アイコンの数だけ、勝利点を得ます。

?が書かれた特殊マスでは、推進カードを1枚捨てることで、捨てた推進カードの数字と、同じ数字の勝利点を得ます。捨てる場合は、何も起りません。



◎宝箱マス

アイコンの数だけ、山札からアイテムカードを引きます。

山札が切れた場合、使ったカードを集めて切り直し、新たな山札を作ってください。

※このマスのみ、複数人止まる事ができます。



◎荒野マス

手札の推進カードを、数字が大きい順に2枚捨てなければいけません。

ただし、0の推進カードは捨てる事ができません。

捨てる事が出来ない場合、ペナルティはありません。



◎空き地マス

このマスでは、キューブを1つ置いて投資することができます

1つのマスには最大3個しか置けません(3人プレイ時2個)。

投資されているマスは開拓マスと呼ばれ、いくつかの利点をもたらします。

①自分が投資している開拓マスに止まった場合、置かれているキューブの数(自他含む)だけ勝利点を得ます。

②自分が投資していない開拓マスに止まった場合、投資している各プレイヤーに、それぞれが置いているキューブの数だけ勝利点を支払わなければいけません。

その後、キューブを置けるなら、投資をしても構いません。

③ゲーム終了時に、各マスで最も投資しているプレイヤーは、所有者として勝利点を得ます。同数の場合は所有者なしです。貰える点は、置かれたキューブの数(自他含む)で決まります。

1個：1点 2個：3点 3個：5点

例：

赤か緑が止まると、3点を得ます。

青が止まると、赤に2点、緑に1点払います。

また終了時に、赤がこの所有者となり5点を得ます。



アイテムカード

移動フェイズ中、各プレイヤーの移動前に、そのプレイヤーを対象に使用を宣言することができます。

自分のターンに使用した場合、対象は自分になります。

いずれかのプレイヤーが、アイテムカードの使用を宣言した場合、アイテムの掛け合いが発生します。

他のプレイヤーはそれに対して、更にアイテムを使用出来ます。

アイテムの使用は、宣言したプレイヤーから時計回りで優先権があるので、その順番で使用していってください。

誰もアイテムを使用しなくなるまで、この掛け合いは続きます。

1回の掛け合いで、同じプレイヤーが複数回カードを出すことも可能です。

誰も出さなくなった時点で、掛け合いは終了します。

カード効果を解決し、すぐにそのプレイヤーの移動に移ります。

このラウンドで、そのプレイヤーのターン中には、2度目の掛け合いは発生しません。

効果の処理は、このように並べて処理するとわかりやすいでしょう。



移動数字の増減は、単純にプラスマイナスして出します。

コピーや打ち消しは、直前に使われたカードにのみ影響します。

上の例では、-2の効果がなくなり、対象プレイヤーはこのターン使った推進カードの数字に+3します。

入れ替えロボットがある場合は、居場所を交換してから移動します。交換する候補が複数いる時の選択権は、カード使用者にあります。開拓ロボットの場合の選択権は、移動プレイヤーにあります。

※慣れてきてテンポが良くなると、駒の移動後にアイテムの使用を宣言してしまう事もありますが、可能であれば駒を戻して柔軟に対応しましょう。

中間報酬と終了条件

ゲームボードを、2周するとゴールになります。

1周したプレイヤーは、スタートマスに配置してある自分のキューブを、好きな空いている空き地に配置できます。

2周したプレイヤーはゴールになり、以下の勝利点を得ます。

1位：6点 2位3点

ゴール後も、プレイを続ける事ができます。

プレイヤー2人がゴールをしたら、ゲーム終了です。

ラウンドの最後までやって、得点計算に移ります。

得点計算

ゴールできなかったプレイヤーは、終了時の位置がゴールから5マス離れている毎に3点を失います。

5マス以下の場合、ペナルティはありません。

各開拓マスで、キューブを単独で1番置いているプレイヤーは、そのマスの所有者となり勝利点を得ます(空き地の項参照)。

以上を計算後、最も勝利点が高いプレイヤーが勝利します。