

エンジニアの俺が 無人島開拓プロジェクトの プロジェクトリーダー 【PL】に任命された件 拡張セット ブラックレーベル Black Label

百戦錬磨のプロジェクトリーダー殿、どうか力をお貸しください。

この島は、あなたの経験したどんな島とも異なる環境に置かれています。
また、想定外の問題も数多く抱えており、いつ顕在化するかわかりません。

しかし、それでも、幾多の難関を乗り越え、数々の島を制してきたあなたならば、
この島を開拓し、資源を生産し、そして誰よりも高い評価を獲得できるものと
信じております。

エンジニアの本領「問題に立ち向かう勇氣」と「決して諦めない意志」を、
今一度思い出してください。
明けない夜はありません。あなたのご活躍を、心よりお祈り申し上げます。

無人島開発マニュアル AiharaWorks

■拡張セット「Black Label」について

本セットは、「エンジニアの俺が無人島開拓プロジェクトのPLに任命された件」
(以下、「基本セット」)に新たなカードを加え、ルールを追加・変更した拡張セットです。
本セットで遊ぶためには、基本セットが必要になります。

また、このマニュアルでは基本セットからの変更点について主に説明します。
変更点のない内容については省略しておりますので、基本セットのマニュアルも
併せてご確認ください。

大きな変更ルールとして、勝利点のルールが「最終勝利点」から「評価値」に変わります。
あなたの行動は常に評価されています。あなたの評価を示す「評価値」は刻々と変化
します。納品することにより刻々と変わっていると、評価はおのずと厳しいものになるでしょう。
しかし、時には攻めの姿勢も必要です。周囲の状況を勘案し、最適な行動を選択して
ください。

ゲームが終了し、最終的に最も評価値が高いプレイヤーがゲームの勝者、すなわち
最も優れたプロジェクトリーダーとなります！

この他、以下のカード・ルールが追加されています。

★新土地カード「砂漠」の追加

3ワーカーを配置してようやく1資源を生産できる絶望の土地です。
しかし、新ルール「緑地化」や新建物「油田」に必要な土地です。
この土地の扱いが勝敗を左右するかもしれません。



★新建物カード「大規模生産拠点」「油田」の追加

・大規模生産拠点 (必要資源数: 30資源)

山岳(基本または森林(基本)から5枚必要です。
工場などとは違い、山岳と森林を混在させて建てることができます。
ただし、山岳(高度)、森林(高度)を使用して建てることはできません。
この建物が建っている土地全てに必要な数分のワーカーが配置されて
いる場合、建っている土地からの生産資源数を4倍にします。
また、この建物が建っている土地は、イベント「山岳生産不可」「森林生産不可」による
ワーカー配置不可の制約を受けないという効果も得られます。



・油田 (必要資源数: 40資源)

砂漠が3枚必要です。
この建物が建っている土地全てに必要な数分のワーカーが配置されて
いる場合、建っている土地からの生産資源数を20倍にします。
効果は強力ですが、効果を発揮するためには9ワーカーを配置する必要があります。



★新イベントカードの追加

7種類(各2枚、計14枚)のイベントが追加になります。
イベントにより、評価値の加減点も発生します。

★新ルール「緑地化」の追加

所有地の砂漠カードとゲームから取り除かれた土地カードを1枚、
交換することができます。
生産フェイズにて、所有地の砂漠カードに5ワーカーを配置する
ことで、緑地化を実行できます。
さらに、緑地化を実行することで評価値が得られます。

緑地化ワーカー置き場



★新ルール「借用书」の追加

一時的に5資源または10資源を借り入れることができます。
返済時には8資源または15資源を一括で支払う必要があります。
建築を加速させ、ゲームをより有利に進めることができますが、
返済が遅ると評価は下がります。ご利用は計画的に。



それでは、「Black Label」の世界を、どうぞお楽しみください。

■準備

●本パッケージの内容物

このパッケージには、本書と、カード40枚、評価値管理用のクリップ8つが含まれます。
別途、下記の物をご用意ください。
・基本セット: 「エンジニアの俺が無人島開拓プロジェクトのPLに任命された件」本体
・ワーカートークン: プレイヤー数×10個
・資源カウンターボード用プレイヤーマーカー: プレイヤー人数分

●このゲームパッケージに含まれるカードについて

このゲームパッケージには、下記のカードが含まれます。

- ・「土地カード: 砂漠カード」12枚
- ・「建物カード」6枚
- ・「イベントカード」14枚
- ・「評価値管理シート/新ルールサマリーカード」4枚
- ・「借用书カード」4枚

合計40枚

●ゲームの準備

①無人島を作る【変更あり】

土地カードを下記の表の枚数用意します。
これらの土地カードを裏向きにして、よく切ってから、プレイヤー人数×3枚を裏向きのま
ま取り除きます。
取り除いたカードは「緑地化候補地」として使用します。

こうしてできた土地カードの山が、今回開拓する無人島になります。
残りの土地カードを裏向きで中央に配置し、プレイヤー人数分の枚数をめくって表向き
に配置します。
裏向きの土地カードを「未開拓地」、表向きになった土地カードを「開拓地」と呼びます。

プレイヤー人数	4人	3人	2人
山岳	12枚(基本9枚・高度3枚)	9枚(基本7枚・高度2枚)	6枚(基本4枚・高度2枚)
森林	12枚(基本7枚・高度5枚)	9枚(基本5枚・高度4枚)	6枚(基本3枚・高度3枚)
平原	12枚	9枚	6枚
海岸	12枚	9枚	6枚
砂漠	12枚	9枚	6枚
取り除く枚数	12枚	9枚	6枚

②イベントカードの山札を作る【変更あり】

基本セットと拡張セットのイベントカードから20枚を選択し、裏向きにしてよく切り、山札と
して置きます。

- イベントカードの選択は任意ですが、以下の組み合わせを推奨します。
- ・基本セットより、「山岳生産不可」1枚、「森林生産不可」1枚、「緊急増員」2枚、
「無人島の匠」2枚の計6枚を選択
 - ・拡張セットより、14枚全て選択

③建物カード・借用书カード置き場を作る【変更あり】

使用したいカードが取り出せるように任意に配置してください。

④各プレイヤー毎の出張所を作る【変更あり】

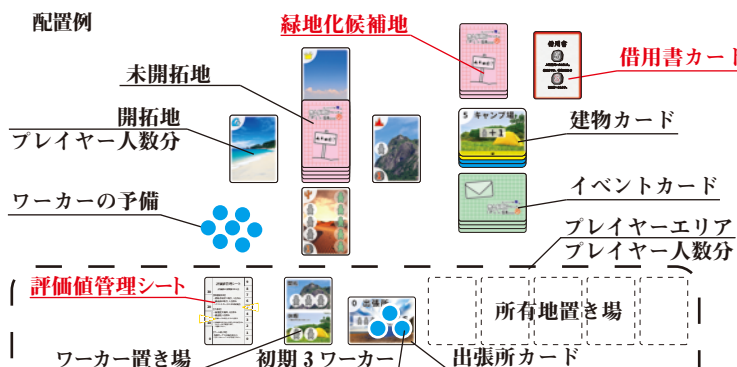
各プレイヤーに出張所カード、ワーカー置き場カード、評価値管理シートを1枚ずつ配ります。
また、評価値管理用のクリップを2つずつ配り、評価値管理シートの左側10点、右側5点
の欄につけます。
評価値管理シートは、左側と右側の合計点で評価値を表します。
初期ワーカーとして各プレイヤーにワーカートークン3つを配ります。



⑤初回ラウンドのスタートプレイヤーを決める

以上で準備完了です！プロジェクトを開始しましょう！

配置例



■ゲームの進め方

●問題解決 【変更あり】

注: 初回ラウンドでは問題解決は実施しません。
2ラウンド目から実施します。

1. 納品済み・借用書保有による評価値の加減算

納品済みのプレイヤーは早期納品ボーナスとして、評価値を1点得ます。
借用書を保有している場合は、評価値を1点失います。

2. 借用書の返済

借用書を保有していて返済可能な資源を保有している場合、
借用書の返済を行います。一括で支払えない場合は返済できません。

3. イベントカード取得と、イベント内容の処理

スタートプレイヤーから順に全プレイヤーがイベントカードを引き、
指示に従います。
各プレイヤーが所持しているイベントカードが4枚になった場合、
最後に引いた1枚以外を山札に戻し、よく切ります。

●各プレイヤーの手番

スタートプレイヤーから順に手番を行います。

手番は①開拓、②建築、③生産のフェイズに分かれており、①→②→③の順に
行います。

手番が終わったら時計回りに次のプレイヤーが手番を行います。

全プレイヤーが1回ずつ手番を終えたらラウンド終了です。

★借用書の発行ルール

手番中、任意のタイミングで借入れを行えます。

借入れを行うことを宣言して5資源または10資源を獲得し、借用書カードを
1枚手元に所持します。

ただし、返済は「問題解決」でのみ行えます。

- ・借用書カードを所持している場合、「問題解決」で評価値を1点失います。
- ・借用書カードを所持したまま納品はできません。
- ・借用書カードは1枚しか所持できません。多重の借入れはできません。

★緑地化の実行ルール

手番の③生産フェイズで緑地化を実行できます。

<緑地化の手順>

- (1) 緑地化を行うことを宣言し、5ワーカーを自分の所有地の砂漠カードに配置します。
- (2) 緑地化候補地より土地カードを1枚めくり、ワーカーを配置した砂漠カードと
交換します。
交換した砂漠カードは、ゲームから除外します。
- (3) 評価値を1点得ます。

- ・イベントカード「緑地化支援」を引いたプレイヤーは、そのラウンドでは3ワーカー
で緑地化をすることができます。
 - ・緑地化できる砂漠カードは1ラウンドに1枚のみです。
 - ・緑地化する砂漠カードに建物カードが配置されている場合、これを取り壊します。
 - ・緑地化で配置したワーカーは、この手番の生産には使用できません。
 - ・緑地化候補地から引いた土地カードが砂漠であった場合でも評価値を1点得ます。
- Note: 結果は出なくとも努力は評価されます。

★砂漠に関連した生産の資源計算ルール

・砂漠単体では、3ワーカーを配置することで1資源を生産できます。

<例1>

$$\begin{array}{c} \text{A} \\ \text{1} \end{array} + \begin{array}{c} \text{B} \\ \text{0} \end{array} = 1$$

Aの砂漠は3ワーカー配置されているので、1資源生産されます。
Bの砂漠はワーカーが足りないため、生産されません。
よって、この例では1資源獲得となります。

・油田は「建っている土地からの生産資源数を20倍」と効果は強力ですが、
効果を発揮するためには9ワーカー必要です。

<例2>

$$\begin{array}{c} \text{油田} \\ \text{(1+1+1)} \times 20 \end{array} = 60$$

この例のように、全ての砂漠に必要な数分のワーカーが配置されていれば、
油田の効果を発揮し、(1+1+1)×20=60資源生産となります。

<例3>

$$\begin{array}{c} \text{油田} \\ \text{1+1+0} \end{array} = 2$$

この例では、砂漠2つ分のワーカーしか配置されていないため、油田の効果を
発揮しません。この例では、1+1+0=2資源生産となります。

●スタートプレイヤーの移動

最後に手番を行ったプレイヤーが、次のラウンドのスタートプレイヤーになります。

●プレイヤーの更迭

評価値が0を下回ったプレイヤーは、その時点でゲームから脱落します。

- ・所持しているイベントカードは全て山札に戻し、よく切ります。
- ・所有地と建物はゲーム終了までそのまま所持します。

●資源所持数100に到達した場合(納品) 【変更あり】

資源所持数100に到達したプレイヤーは、そのラウンド終了時に以下を行います。

・評価値の加点

納品ボーナスとして、評価値を1点得ます。
単独トップの場合はさらに2点得ます。

Note: 単独トップの条件は、「一番早く資源所持数100到達」かつ「資源所持数100に
到達したラウンドで他プレイヤーは資源所持数100に到達していない」ことです。同じラ
ウンドで他のプレイヤーが資源所持数100に到達した場合は単独トップにはなりません。

- ・所持しているイベントカードは全て山札に戻し、よく切ります。
- ・所有地と建物はゲーム終了までそのまま所持します。

次のラウンド以降は、早期納品達成ボーナスとして問題解決時に評価値を1点得ます。
イベントカードは引きません。また手番も行いません。

●ゲームの終了

資源所持数100に到達、または更迭されたプレイヤーが(プレイヤー人数-1)人
以上になったらそのラウンドの終了時点でゲーム終了です。

Note: 例えば、プレイヤー人数4人の場合、3人以上のプレイヤーが100資源に到達
または更迭されたらそのラウンドでゲーム終了です。

評価値に以下のボーナスを加点し、最も評価値が高いプレイヤーがゲームの
勝者です。

★労働環境ボーナス

ゲーム終了時点で「支社」を所持していれば+1点

★所有地ボーナス

ゲーム終了時点で所有地を8枚所持していれば+3点

★リゾートボーナス

ゲーム終了時点で「ホテル」を所持していれば+2点

★大規模インフラ構築ボーナス

ゲーム終了時点で「大規模生産拠点」を所持していれば+1点

★石油王ボーナス

ゲーム終了時点で「油田」を所持していれば+3点

★航路独占ボーナス

ゲーム終了時点で「航路独占」を所持していれば+5点

●同点の場合

評価値が同点の場合、所持している建物の必要資源数の合計がより多い
プレイヤーの勝利となります。
必要資源数の合計も同じ場合は、同着です。

Note: 時間がある場合は、ぜひ複数回ゲームを行って、全ゲームの評価値合計で
勝敗を争ってください。

■FAQ

Q: 大規模生産拠点はイベントカード「徹夜明け」の効果は受けますか？

A: はい、効果を受けます。

Q: イベントカード「内部告発」を引きました。他のプレイヤーがイベントカード
「粉飾決算」により5資源獲得することで、単独トップを回避した場合は
どうなりますか？

A: イベントカードは、手番プレイヤー順に処理されます。
あなたの手番が「粉飾決算」するプレイヤーより早い場合、「内部告発」の効果
を受けます。「粉飾決算」する他のプレイヤーの手番があなたより早い場合、
「内部告発」の効果は受けません。

Q: 「緑地化」で交換した土地カードは、その手番から生産に使用できますか？

A: はい、使用できます。

Note: この他、ゲーム進行において解決すべき問題が発生した場合は、現場の判
断にて解決してください。

以上

写真提供
Pixta

制作/著作

(C)2016 アイハラワークス

<http://www.aiharaworks.com/>

印刷

株式会社ポブルス