



無人島開発マニュアル



おめでとうございます！あなたは無人島開拓プロジェクトのリーダーに任命されました！

ここは豊富な資源が眠っており、一攫千金も夢ではありません！え？未経験だ？畑違いだ？ちくしょう転職だ？

いやいやちょっとお待ちください。今やアイドルだって無人島開拓するこの時代。

エンジニアの本領とは、「問題に立ち向かう勇氣」と「決して諦めない意志」のはず。

仲間を集め、未開の地を切り開き、最も優れたプロジェクトリーダーを目指しましょう！

つきましては、本プロジェクトの仕様書をお送りいたします。赴任前にご一読ください。

貴殿のご活躍を心よりお祈り申し上げます。

■このゲームの目的

各プレイヤーはプロジェクトリーダーとなり、自分の下に配属されたワーカーと共に資源所持数100を目指します。100資源所持を達成すれば晴れて納品、大手を振ってこの島から帰れます！ワーカーたちを指揮して、未開の地を開拓し、豊かな自然から資源を生産しましょう。

ただし、ゆっくりしている暇はありません。最後の1人になってしまうと、納品できないまま強制的にこの島を去ることになり、ゲーム終了となります。

ゲームが終了すると各々のプロジェクト運営が評価されます。最終勝利点を集計し、それが一番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！

■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120枚、カウンターボードが含まれます。

- 別途、下記の物をご用意ください。
 - ワーカートークン：プレイヤー数×10個
 - おはじき、チップ、キューブなど何でもかまいません。
 - 資源カウンター：0～100までカウントできるもの
- 「カウンターボード」を資源カウンターとしてご利用頂けます。その場合、プレイヤーマーカーをプレイヤー人数分ご用意ください。

●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」48枚
- ・「建物カード」48枚
- ・「イベントカード」20枚
- ・「ワーカー置き場/ルールサマリーカード」4枚

合計120枚

★土地カードについて

土地カードは「山岳カード(基本9枚・高度3枚)」「森林カード(基本7枚・高度5枚)」「平原カード(12枚)」「海岸カード(12枚)」の、4タイプのカードがあります。山岳カードと森林カードからは資源を生産することができます。

Note: 高度は基本よりも多くの資源を生産できますが、生産時により多くのワーカーを必要とします。ご利用は計画的に。

★建物カードについて

建物カードは生産する資源を増加させるカード、ワーカーを追加するカード、プレイヤーの手持ちワーカーを待機させ所有できる土地カードの枚数を表示した出張所カードなどのカードがあります。詳細は建物カード一覧をご参照ください。

★イベントカードについて

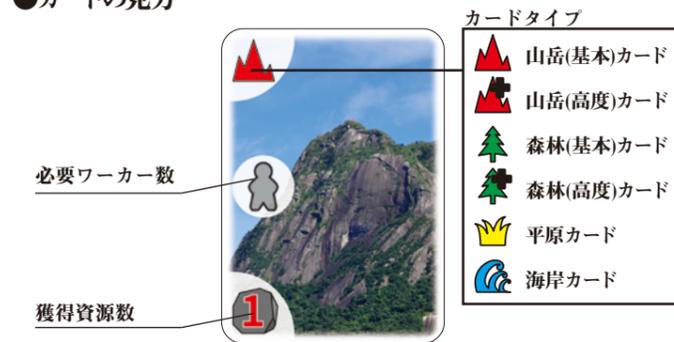
無人島開発につきものの各種イベントを記した10種類のカードです。「有給休暇」カードは3枚、「特別休暇」カードは1枚あり、その他のカードは2枚ずつあります。

★ワーカー置き場/ルールサマリーカード

このカードは、開拓フェイズで使用したワーカーや、イベントで

使用できないワーカーの配置場所として使用します。裏面は各プレイヤー用に簡易ルール説明が記載されています。

●カードの見方



●ゲームの準備

①無人島を作る

土地カードを以下の枚数用意します。

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

これらの土地カードを裏向きにして、よく切ってから、プレイヤー人数に応じて以下の枚数を裏向きのまま取り除きます。取り除いたカードは今回のゲームでは使いません。

プレイヤー人数	取り除く枚数
4人	12枚
3人	9枚
2人	6枚

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。

②イベントカードの山札を作る

イベントカードは、プレイヤー人数が3～4人の場合は、全てのイベントカードを使用します。

プレイヤー人数が2人の場合は、各種類1枚ずつのイベントカードを使用します。

これらのイベントカードを裏向きにしてよく切り、山札として置きます。

③建物カード置き場を作る

建物カードを用意します。「航路独占」のみ、プレイヤー人数が3～4人の場合使用します。2人の場合使用しません。

それ以外のカードは、プレイヤー人数によらず全てのカードを使用します。

建築フェイズで使用したいカードが取り出せるよう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

各プレイヤーに出張所カード、ワーカー置き場カードを1枚ずつ配ります。

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

「スタートプレイヤー」は、各ラウンドの最初に手番を行うプレイヤーです。

一番最近無人島に行ったプレイヤーが、初回ラウンドのスタートプレイヤーになります。

誰も居なければ、下記の様な条件に当てはまるプレイヤーをスタートプレイヤーにします。

- ・一番最近なんらかのリーダーになったプレイヤー
- ・一番疲れてそうなプレイヤー
- ・じゃんけんで勝ったプレイヤー

以上で準備完了です！プロジェクトを開始しましょう！

■ゲームの進め方

●問題解決

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。

ラウンド開始時、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、手元に所持します。

各プレイヤーはそのラウンドの間、引いたイベントカードの指示に従います。

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の順に行きます。

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。

①開拓フェイズ

3ワーカーを派遣することで「開拓」を行うことができます。開拓を行えるのは、1ラウンドに1回のみです。必ず行う必要はありません。

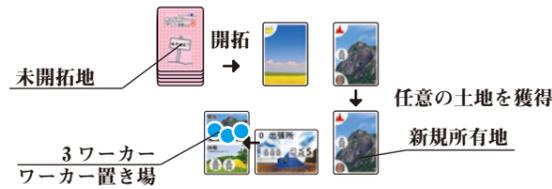
このフェイズで派遣したワーカーは、生産フェイズでは使用できません。

<開拓の手順>

- (1) 開拓を行うことを宣言し、3ワーカーを開拓ワーカー置き場に配置します。
- (2) 未開拓地から土地カードを1枚めくり、開拓地に表向きに置きます。未開拓地がない場合は次の手順に移ります。
- (3) 開拓地の中から任意の土地カードを1枚獲得します。欲しい土地カードがない場合は、獲得しなくてもかまいません。
- (4) 獲得した土地カードをプレイヤーの手元に表向きに配置します。こうして獲得した土地カードを「所有地」と呼びます。

・初期状態の所有地の上限数は5枚までです。
出張所を支社に改築すると、上限数は8枚に増えます。
・所有地が上限数に達している場合でも開拓は可能です。土地を獲得する場合、所有地を1枚、開拓地に戻してから獲得します。この時、所有地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。

配置例



②建築フェイズ

資源を支払うことで、所有地に建物を建てることができます。建築にはワーカーは必要ありません。
Note: 建物の効果と必要な土地タイプおよび資源数は、建物カード一覧をご参照ください。

<建築の手順>

- (1) 建築を行うことを宣言し、建築する建物と、建築先の所有地を選択します。
- (2) 建築したい建物に必要な数の資源を支払います。
- (3) 建物カードを獲得し、建築先の所有地に配置します。
- (4) 続けて建築を行う場合は(1)に戻ります。資源がある限り、1手番に何回でも建築できます。

配置例

図: 建物の置き方



建物は、プレイヤー毎に1種類につき1つずつ建てるすることができます。作業場のみ、2つ建てるすることができます。

すでに建物がある所有地に、さらに建物を建てることはできません。すでにある建物を取り壊すことにより、建てることができます。

Note: 建築で資源を支払うことにより、所持資源が減ってゴールが遠ざかります。しかし、建物の力を効果的に使わなければ勝つことは難しいでしょう。

建物カード一覧

名称	効果	必要な土地タイプ	必要資源数	枚数
作業場	建っている土地からの生産資源数を2倍	山岳 1枚	5資源	8枚
工房	建っている土地からの生産資源数を3倍	山岳 2枚 森林 2枚	15資源	4枚
工場	建っている土地からの生産資源数を4倍	山岳 3枚 森林 3枚	30資源	4枚
キャンプ	1ワーカー増員	海岸 1枚	5資源	4枚
ロッジ	2ワーカー増員	海岸 2枚	10資源	4枚
ホテル	4ワーカー増員 最終勝利点+2	海岸 3枚	30資源	4枚
船着場	1ワーカー増員 配置ワーカー×1の資源生産	海岸 2枚	5資源	4枚
港	1ワーカー増員 配置ワーカー×2の資源生産	海岸 3枚	15資源	4枚
貿易港	1ワーカー増員 全ての生産資源数を2倍	海岸 4枚	30資源	3枚
航路独占	資源生産 100 最終勝利点+5	海岸 8枚	0資源	1枚
出張所	初期の出張所 3ワーカー 土地所有5	-	-	4枚
支社	発展型出張所 5ワーカー 土地所有8	-	30資源	4枚

★支社への改築について

建築フェイズに30資源を支払うことで出張所を支社に改築することができます。
出張所カードを支社カードに交換し、2ワーカーを増員してください。以降、所有地の上限数が8枚に増えます。
イベントカードで「建築不可」を指示されている場合、このラウンドは支社への改築もできません。

★建物の取り壊し

フェイズに関わらず、任意のタイミングで所有地に建てている建物を取り壊すことができます。

取り壊しにワーカー・資源は消費しませんが、建物を取り壊しても建てたときに使用した資源は戻りません。

また、建物の効果は取り壊した時点でなくなります。

ワーカー増員効果のある建物(キャンプ場など)を取り壊した場合、取り壊しと同時に増員分のワーカーを失います。

③生産フェイズ

各所有地に必要数分のワーカーを配置することで、資源を生産できます。

<生産の手順>

- (1) 生産を行うことを宣言します。
- (2) 所有地・建物にワーカーを配置します。
- (3) 生産した資源数を計算し、所持資源に加算します。

★生産の資源計算ルール

・必要数分のワーカーを配置していない所有地からは生産できません。

<例1> A 3 + B 0 = 3

Aの山岳は3ワーカーが配置されているため3資源生産されます。Bの山岳はワーカーが配置されていないため生産されません。
よって、この例では3資源獲得となります。

<例2> A 2 + B 0 = 2

Aの森林は2ワーカーが配置されているため2資源生産されます。Bの森林は必要ワーカー数2に足りていないため生産されません。

よって、この例では2資源獲得となります。

・作業場/工房/工場は、その建物が建っている所有地からの生産に補正がかかります。
ただし、その建物が建っている所有地全てに必要な数分のワーカーが配置されている場合のみ効果を発揮します。

<例3> A (3+1)×3 = 12 + B (1+0)×1 = 1 = 13

Aの工房は全ての山岳に必要な数分のワーカーが配置されているので、工房の効果を発揮します。Aからは(3+1)×3=12資源生産となります。

Bの作業場は片方の森林にしかワーカーが配置されていないため、作業場の効果は発揮しません。ただしワーカーが配置された森林からの生産は成り立つため、Bからは1資源生産となります。
よって、この例では12+1=13資源獲得となります。

・船着場/港は任意の数のワーカーを配置することができます。

船着場は配置ワーカー数×1、港は配置ワーカー数×2の資源を生産します。

<例4> A 2 + B 港 2×2 = 6

Aから2資源生産されます。Bの港から配置ワーカー数2×2=4資源を生産します。
よって、この例では2+4=6資源獲得となります。

・貿易港は、貿易港以外の全ての所有地および建物から生産した資源数を2倍にします。

<例5> A (3+1)×2 = 8 + B 船着場 3×1 = 3 × C 貿易港 2 = 22

Aの作業場から(3+1)×2=8資源生産されます。Bの船着場からワーカー数3×1=3資源生産されます。
さらに、Cの貿易港の効果により、AとBの生産資源数×2します。
よって、この例では(8+3)×2=22資源獲得となります。

●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。

●資源所持数100に到達した場合

資源所持数100に到達したプレイヤーは、次のラウンド以降、問題解決および手番を行いません。

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。ラウンド開始時に、早期納品達成ボーナスを獲得します。

●ゲームの終了

資源所持数100に到達したプレイヤーが、(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資源に到達したらそのラウンドでゲーム終了です。

■最終勝利点の計算

最終勝利点は以下のルールで計算します。

●納品ボーナス

資源所持数100到達時点でそのプレイヤーに+1点
単独トップの場合はさらに+2点

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。

★早期納品達成ボーナス

100資源到達したプレイヤーは、次のラウンドからラウンド

開始時に+1点

★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

★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

最終勝利点と同点の場合、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、全ゲームの最終勝利点合計で勝敗を争ってください。

■FAQ

Q: 開拓フェイズで獲得した土地カードはその手番から建築、生産に使用できますか?
A: できます。

Q: ワーカー増員効果のある建物(キャンプ場など)を建築した場合、どのタイミングでワーカーは増員されますか?

A: 建築と同時に増員されます。建築時に、増員分のワーカートークンを追加してください。その手番の生産フェイズから使用できます。

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)2015 アイハラワークス
http://www.aiharaworks.com/

印刷
株式会社ポプルス