

ENERGY APEX

ゲーム内容物

市場ボード 1枚
エネルギータイトル 8枚 (両面仕様)
投資カード 48枚 (8色、6枚ずつ)

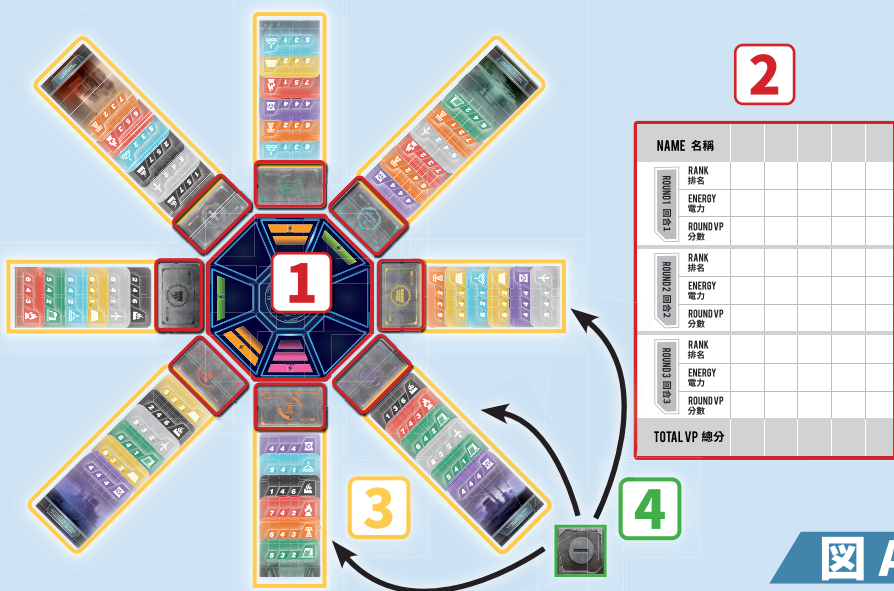
停止マーカー 1個
スコアシート 1冊
ルールブック

概要

このゲームは3ラウンドから成ります。各ラウンドではプレイヤー達が複数回の手番を行い、全員が最後の手番を終えたら得点計算を行います。3ラウンドの合計得点が最も高いプレイヤーがゲームに勝利します。

ゲームの準備

- 市場ボードをテーブル中央に置きます。エネルギータイトル8枚を、市場ボードから8方向にのびる8つのエリアに1枚ずつ、ランダムに置きます。
 - 初めて遊ぶ際には、効果のない面を上にしてください。ゲームに慣れたら、効果が示されている面を上にするをお勧めします。
- スコアシートを1枚取り、市場ボードのそばに置きます (得点計算時に使用します)。全員で話し合っ、「通常モード」と「上級モード」のどちらで得点計算を行うかを決めておきます。初めて遊ぶ際には「通常モード」を選択してください。
- 投資カード48枚をよく混ぜ、8つのエリアに6枚ずつ、ランダムに表向きで置きます (図A参照)。同じエリアのカードは、上部のアイコンだけが見えるよう、少しずつ重ねてください。1つのエリアにある全カードの重なりを「エリアの束」と呼びます。
- 最近単三電池を触った人がスタートプレイヤーです (もしくはじゃんけんで決めてください)。その右隣のプレイヤーは停止マーカーを取り、任意のエリアの束のそばに置きます。



図A

ラウンドの進行

各プレイヤーは、スタートプレイヤーから始めて時計回りの順で手番を行います。

自分の手番では、エリアの束を1つ選び、その束の一番上に重なっているカードを得ます (図B参照)。このとき、**停止マーカーが置かれているエリアの束を選ぶことはできません。**

エネルギータイトルを効果ありの面で遊んでいる場合、選んだエリアのエネルギータイトルに示されている効果 (下記参照) を適用できます。

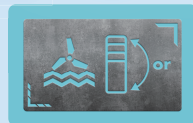
得たカードは、自分の手元に表向きで並べて置きます。ラウンド終了時、これらのカードは得点をもたらしてくれるかも知れません。

その後、**エリアの束1つが空になっていればラウンドはただちに終了**し、得点計算に進みます。そうでなければ、左隣のプレイヤーの手番となります。



図B

エネルギータイトルの効果一覧



潮流

ここでは束の一番上ではなく、一番下のカードを得てもよい。



廃棄物焼却

ここからカードを得た後、停止マーカーを任意のエリアに移してもよい。



水力

ここからカードを得た後、任意のエリアの束1つを選んでよい。そこから任意のカードを1枚選び、同じ束の一番上に移す。



風力

ここからカードを得た後、任意のエリアの束を1つ選んでもよい。その束のすべてのカードをよく混ぜ、ランダムな並び順で束を作り直す。



太陽光

ここからカードを得た後、任意のエリアの束を1つ選んでもよい。その一番上のカードを、同じ束の一番下に移す。



原子力

ここからカードを得た後、枚数が最も多いエリアの束 (複数あればいずれか1つ) から任意のカードを1枚選び、箱へと戻してもよい。



化石燃料

ここからカードを得た後、自分の手元からカードを1枚選び、任意の1人に渡してもよい。そうした場合、このラウンドの得点計算時に追加で2点を得る。



天然ガス

ここからカードを得た後、自分の手元からカードを1枚選び、この束の一番下に置いてもよい。そうした場合、このラウンドの得点計算時に追加で2点を得る。

得点計算とゲームの終了

ラウンドが終了したら、そのラウンドの得点を計算し、スコアシートに記入します。

まず、市場ボード上の **Lv.3 (赤色) のメーターが束が尽きたエリア**の方を向くように、市場ボードを回転させます **(図 C 参照)**。

各カードの上部には、3つの数字が書かれています。各数字は、左から順に Lv.3 (赤色)・Lv.2 (黄色)・Lv.1 (緑色) のメーターより得られる電力です。各カードは、**同じ色 (またはアイコン) のエネルギータイトルに接しているメーター**を参照し、電力をもたらします。

例えば図 C の場合、赤色のカードは Lv.3 のメーター、黒色と青色のカードは Lv.2 のメーター、灰色と黄色のカードは Lv.1 のメーターに対応しています。その他のカードは電力をもたらしません。

通常モード

今ラウンドでの自分の合計電力を、そのまま得点とします **(図 D 参照)**。

上級モード

今ラウンドでの合計電力を比較して、順位を決めます。最下位は5点を得ます。それ以外は、**順位が1つ下のプレイヤーの合計電力に等しい点数**を得ます。また、エネルギータイトルの効果による点数があれば、加えます **(図 E 参照)**。

例：4人プレイ時、合計電力が4位 (最下位) のプレイヤーは5点です。
1位は2位の、2位は3位の、3位は4位のプレイヤーの合計電力に等しい点数を得ます。



図 C



図 D

NAME 名称	A	B	C	D	E
RANK 排名	1	2	2	4	5
ENERGY 電力	30	24	24	15	8
ROUND VP 分数	24	15	15	8	5

図 E

ラウンド得点記入後

これが3ラウンド目でなければ、すべてのカード (各プレイヤーが得たものも含む) とエネルギータイトルを集め、それぞれよく混ぜて、「ゲームの準備」と同様の方法で配置します。今回のラウンドの最下位 (複数いる場合は、手番が最も遅かった1人) が、次のラウンドのスタートプレイヤーです。その右隣のプレイヤーは、任意のエリアの束のそばに停止マーカーを置きます。

これが3ラウンド目であれば、ゲームは終了です。3ラウンドぶんの点数を合計し、最も高いプレイヤーが勝利します。同点の場合、その全員が勝者です。

よくある質問

- Q1. エネルギータイトルの効果を適用しないことは選択できますか？
A1. はい、できます。
- Q2. 得点計算時、どのメーターにも対応していない色のカードはどうなりますか？
A2. それらのカードからの電力は「0」となります。
- Q3. 電力を予想するため、市場ボードを一時的に回してみてもよいですか？
A3. 構いません。得点計算までは、ボードを回してもゲームに影響しません。
- Q4. 特定のカードを得るよう、他のプレイヤーへの説得を試みてもよいですか？
A4. 構いません。最終的に決断を下すのはそのプレイヤーですから。
- Q5. 上級モードで、合計電力が下から2番目のプレイヤーの点数が、最下位の点数 (5点) を下回ることはありますか？
A5. はい。稀ですが、可能性はあります。

September 4, 2023 Japanese First Edition Rulebook v1.00

発行 Blue Magpie Games
Distant Nova Creations

デザイナー Wang Yu

イラスト Vivian Lin

校閲 んん (Be Catchy Games)

DTP AFONG, Kong Kong, Pin-Hsuan Chiang



©2023 Blue Magpie Games www.facebook.com/BlueMagpieGames

©2023 Moaideas Game Design wix.moaideas.net www.facebook.com/Moaideas

©2023 Distant Nova Creations www.distantnova.com