

アクアスフィアサマリー

2015.03.27 第2版

By The Game Gallery

1.セットアップ

P2～3を頑張って読む。全セクターに研究カードと研究所拡張が最終的に配置されているはずなのに注意(P3の右下 d 部分)

2.プレイの流れ

手番が来たプレイヤーは以下の4択

- 本部の科学者を1つ進めて手元のポットを自分のプレイヤーボードで**本部の色に合わせた場所**(プレイヤーボード上部)に移動する。これでポットはプログラムされたことになる。上部におけるのは2個まで
- 時間トークンを3個**支払い上記と同じ事を行う (ラウンドに1回制限)
- セクターにある自分の技師をプログラムされたポットの色と同じ色の場所に配置する。別セクターに移動する時は、セクター間の時間トークンを支払う (遠くのセクターに移動しても可)。希望セクターのポットと同じ色に配置したら、そのセクターの中央にポットを手元から移動させて配置する。配置済みのポットがあれば、そのセクターの積み込み所 (中央側) に押し出す。中央側があふれば、各プレイヤーは **1個のみ**残して、後は手元に返す。
- パスして、本部の科学者を上部のパス順トラックに移動する

Cを実行時の詳細

配置した技師の場所に応じて処理が異なる

場所	効果	場所	効果
緑	研究所拡張を1枚取る。拡張に文字が書いてあれば、そのうちの任意の文字のセクター1つに手元のロボット1個を配置できる	青	潜水艦を配置(配置時に時間払う・1セクタ1個制限・VP)
黄	時間を取る(最低2個保証)	赤	研究カードを取る(VP)
黒	クリスタルを取る	白	別プログラムをする
紫	大タコを殺す(VP)	-	-

緑・黄・黒・赤は、手元に持てる制限以上には取れない (自分の研究所で指定)。逆に言えば、制限まで取れる。

大タコも1手番で殺せる匹数が研究所で指定されているので注意

3.ラウンド終了時の中間決算

以下の順番で全員同時に処理を行う

- i) 配置潜水艦数に等しい時間トークンを貰う
- ii) 調査カードの「II」と書いている能力を使う（任意）
- iii) 以下の項目を合計して**1度**にVPを得る
 - i) 6つのセクターに置いているポットのマジョリティー(6/3)
 - ii) 配置してるポットの数（潜水艦の制限あり）
 - iii) クリスタルの数(1,3,6,10,15,21)
 - iv) 大ダコのペナルティー(-1,-3,-6,-10,-15,-21)

4.次ラウンドの準備

- ・ 調査カードと研究所拡張を各セクタに1枚ずつ配置。残っている物があれば上に重ねる
- ・ 中央タイルに従って以下の物を配置
 - ・ **時間マーカー**はセクターに残っているものは**全て取り除いて**中央タイルの指示通りに再配置
 - ・ **クリスタルと大ダコ**は既存のものは**残して**置いて、中央タイルの指示に従って**追加**
- ・ プレイ順トラックをパスした順に並び替える
- ・ プログラムカードに従って新しい本部のプログラムを入れ替え、プログラムカードを捨てる（次ラウンドが見えるようにしておく）
- ・ 中央タイルを捨てて次が見えるようにしておく

5.最終決算

最終決算時は、VPの赤いバーを越えるときに**コストを支払う必要が無い**

以下のVPを得て、最も合計が多いプレイヤーが勝利

- ・ 研究所にある文字の種類(1,3,6,10,15,21VP)
- ・ 手元に残った時間の数（1個1VP）
- ・ 全ての潜水艦を配置したなら5VP
- ・ 研究所が完成（5個拡張した）なら5VP

以 上