

# Fantastigaルールサマリ

2015.03.17 第1版

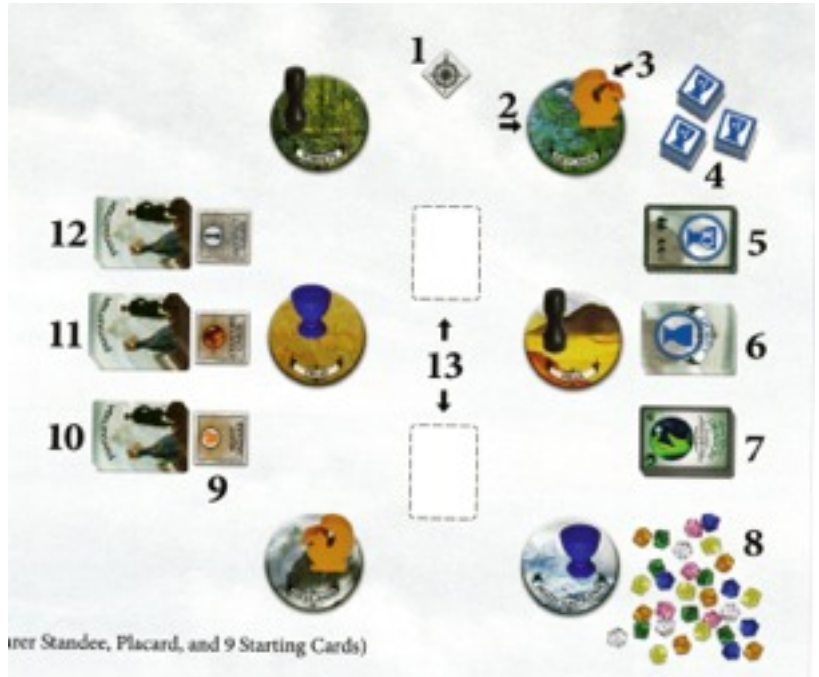
By The Game Gallery

※訳者注：各カードは「上側に報酬（効果）、下側にコスト」が基本的に書かれている。

## 1. セットアップ

### テーブルのセットアップ

- ・6枚の地域タイルをランダムにテーブルに配置する。配置は、2 X 3の列にする。2列の片側の端に、コンパススタイルを配置する。地域タイルの上に、木製駒を各1個ランダムで配置します(図1~3)
- ・各カードを「アーティファクト」「ビースト」「クエスト」「クリーチャー」に分けます。また、カード右下に「流れ星」アイコンが描かれているカードは初期セットアップで使用するため、脇にどけておきます。
- ・「クリーチャー」カードは、プレイ人数によって内容が変わります。「Creature Deck Setup」カードを確認します。クリーチャーカードの右下に書かれているアイコンとCreature Deck Setupに示されているアイコンが合致するものを使用します。またアイコンの種類別に分けて、別々にシャッフルします。一番上が上向きの矢印アイコンになるようにして重ねて1つの山札にします（使わないカードは箱に戻します）
- ・クエスト目標カードは、プレイ人数に応じたものを選択してそのカードを一番上にしておきます。プレイ人数、短縮・標準・長時間の要素で決まります。ここで示された数字分のポイントを得たプレイヤーが勝者となります(図5)
- ・クエストカードと温厚なドラゴン(Peaceful Dragon)のそれぞれの山札を並べます (図6~7)
- ・+1ボーナストークン(図4)と宝石(図8)をテーブルのどこかにひとまとめにしておきます。
- ・カードサプライトークン（アーティファクト、クリーチャー、ビースト）を並べて、それぞれの横に各カードの山札を置きます(図9~12)。



## プレイヤーのセットアップ

各プレイヤーは、以下のものを受け取ります。

- ・プレイヤータイル1枚（このタイルの左に山札、右に捨て札を置く）
- ・選択したタイルと同じ絵柄の冒険者カード9枚と冒険者駒1個
- ・イヌカード1枚、温厚なドラゴンカード1枚
- ・クエストトークン1個、空飛ぶ絨毯トークン3個、リシャッフルトークン3個



任意の方法でスタートプレイヤーを決定します。スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーから以下の処理を行います。

- ・流れ星がついている「クエストカード」と「アーティクト」カードを一式を受け取ります。その中から、それぞれ任意の1枚を選択します。
- ・選択したカードを他のプレイヤーに読み上げて伝えます。
- ・自分の冒険者駒を6つの地域タイルから1つを選択して配置します（他のプレイヤーが配置している場所には配置できません）。
- ・残ったカード一式を右隣のプレイヤーに渡して同様に処理します。

全員がカードを受け取ったら、スタートプレイヤーは、残った流れ星付きのクエストカードからランダムで2枚引いて、初期の公開クエストカード（図13）に置きます。残った流れ星付きのクエストカードと流れ星付きのアーティファクトカードは箱に戻します。

各プレイヤーは、受け取った「冒険者カード」「イヌカード」「温厚なドラゴンカード」「アーティファクトカード」を全て混ぜて自分の山札とします。山札から5枚引いて手札とします。

受け取ったクエストカードは表向きにしてプレイヤータイルの脇に置いて、自分のクエストカードであることを示しておきます。

※クエストカードは達成すると、カードに書かれているカップの数がポイント（VP）になります。ただし、達成する前の自分のクエストカードとしてテーブルに置いている状態では、カップの数分マイナスのポイントとして計算します（例：カップ2つのクエストは達成前は-2ポイント、達成すると+2ポイント）。余剰なクエストを持っていると規定の勝利ポイントに届きづらい仕掛けです。

## 手番の処理

手番が来たらプレイヤーは以下の順で処理を行います。

1. ボードの補充
2. 手番アクションの実施
3. 手番の終了

※これに加えて、1か3のタイミングで自由にプレイできるフリーアクションがあります

各内容の詳細は以下の通りです。

## 1.ボードの補充

地域タイルと地域タイルの間が空いている場所にクリーチャーカードを置きます。コンパスタイルのある場所から右回りに空いてる場所にクリーチャーカードの山札からカードを引いて1枚ずつ配置します。

※配置するクリーチャーカードが不足するとゲーム終了となります



※いたずら鳥カードを引くと、最も多く宝石を持っているプレイヤー全員は宝石を半分失います（捨てる数は端数切り捨てー9個なら4個捨てる）。ただし、所有宝石が4個以下であれば、この効果は無視します。いたずら鳥をゲームから除外して次のカードを引き直します。ただし、第1プレイヤーの手番でこのカードを引いた場合、処理せずに他のカード補充を先に終えてから、山札の上から10枚取りこのカードを混ぜて戻します。

公開クエストの2枚に空きがあれば補充します。公開クエストには、+1ボーナスポイントトークンをそれぞれ乗せておきます。

## 2.手番アクションの実施

手番アクションでは3つのアクションから1つを選択して実施します。

- a)冒険を行う
- b)彫像を訪れる
- c)クエストを達成する

それぞれを説明します。

### a)冒険を行う

自分の駒が配置されている地域タイルに隣接するクリーチャー1体を選択して倒します。倒すには対象のクリーチャーの上に手札からカードを兼ねます。

クリーチャーを倒すには、クリーチャーカード中央下に指定されているシンボルの種類と数を満たすカード(複数枚化)を上に置く必要があります。

ただし、同じシンボル2つで、任意のシンボル1つとみなして出す事が出来ます（1枚のカードでシンボル2つを持っている場合は、1枚でワイルドになる）。



倒すとクリーチャーの先にある地域タイルに自分の駒を移動させます。手札が許す限りその先のクリーチャーを倒して移動を繰り返します。

冒険を終えると、倒したクリーチャーから宝石を得られる場合は直ちに宝石を得ます（フリーアクションで直ぐ使えます）。

## b)彫像を訪れる

このアクションはさらに3つの選択肢があります。

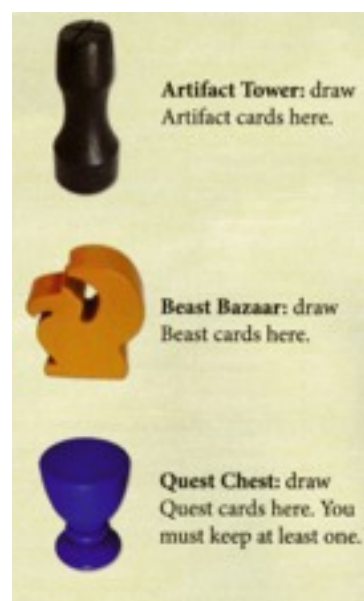
- ア)今いる地域タイルに対応したカードを引く
- イ)手札又は捨て札からカードを破棄する
- ウ)別地域タイルに移動する

それぞれの詳細は以下の通りです。

### ア) 今いる地域タイルに対応したカードを引く

自分の冒険者駒を置いている地域タイルに配置されている木製駒に従ったカードを3枚引きます。引いた後に、残ったカードは、該当山札の一番下に戻します

- ・ **黒の木製駒ならアーティファクト** - 引いたカードから任意の枚数を購入でき（0枚可）購入したカードは自分の捨て札にします。
- ・ **茶の木製駒ならビーストカード** - 引いたカードから任意の枚数を購入でき（0枚可）購入したカードは自分の捨て札にします。
- ・ **青の木製駒ならクエストカード** - 引いたカードから必ず1枚以上受け取ります（コストは無料）。受け取ったクエストは自分用のクエストとして表向きにしておきます。ただし、自分用のクエストは同時に3枚までしか持ってません（訳者：クエストは無断で破棄できないので、3枚既に持っている場合は、このアクションは選択できないと思われる）。



### イ) 手札又は捨て札からカードを破棄する

手札または自分の捨て札から任意のカードを3枚まで選択してゲームから除外します。

- ・ 1枚除外するために、宝石1を支払います
- ・ 温和なドラゴンを破棄することはできません

### ウ) 別地域タイルに移動する

今いる地域タイルに置かれている木製駒と同じ木製駒が置かれている地域タイルに移動します。

## c)クエストを達成する

手番でクエストを1つ完了することができます。以下のように処理します。

- ・ 完了するクエストを自分の持っているクエストか公開クエストから選択する
- ・ クエストが必要としているシンボルに対応したカードを手札から捨て札にする(同じ種類のシンボル2つでワイルドに対応することはここでは出来ない)
- ・ クエストが必要としている場所(地域タイル) に自分の冒険者駒が配置されている

クエストが達成されると、クエストカードに書かれている宝石を直ちに受け取ります。また、公開クエストを達成した場合、同時に+1ボーナスポイントトークンも受け取ります。

達成したクエストカードを裏面にして、自分のプレイヤータイルの上に置きます。自分のポイントはクエストに書かれているカップの数だけ増えます。合計ポイントが目標値に達していれば、ゲームに勝利します。

### 3.手番の終了

手番でプレイしたカードを全て捨て札にします。また、手札から任意のカードを任意の枚数捨て札にします。

敵対する他のプレイヤーと同じ地域タイルにいる場合は、手札から任意のカード1枚を相手の捨て札置き場に捨てる事ができます（温和なドラゴンも可）。

手札を5枚に戻します。

補足：

自分の捨て札の内容はいつでも確認できます。また自分の山札も枚数は確認出来ます。他のプレイヤーのものは確認できません。

## フリーアクション

フリーアクションは以下の4種類があります。

- ・カードをクエストに割り当てる
- ・宝物トークンを使用する
- ・カードの特殊能力を使う
- ・アーティファクトカードを使用する

以下に詳細を説明します。

### カードにクエストを割り当てる

手札のカードを自分が持っているクエストカードか公開クエストカードに割り当てます。

自分のクエストカードに割り当てる場合、必要なシンボルが一致しているカードしか割り当てる事が出来ません。必要とされているシンボルを余剰に割り当てる事はできません（ダブルシンボルが書かれているカードで端数として余剰がでるのは可）。

公開クエストに割り当てる場合は、手元に手札からカードを伏せて置き、その上にクエストトークンを置きます（クエストトークンの下にあるカードは公開クエストに割り当ててる事を表します）。ただし、伏せる事の出来るカードは5枚が上限です。また、伏せて出すために、どんなカードを出す事も出来ます（温厚なドラゴンでも可）。

また、既に割り当てているカードを捨て札にすることも出来ます（個人も公開も可）。

## 宝物トークンを使用する

以下の2種類があります。使用したらタイルを裏返しにします。

- ・空飛ぶ絨毯
  - ・隣接する地域タイルに移動します（間にいるクリーチャーは無視する）。
- ・リシャッフル
  - ・自分の捨て札と山札を混ぜて、リシャッフルします。

## カードの特殊能力を使う

カード左上にアイコンがある場合、本来のカード効果を使用せずに特殊能力だけを使う事が出来ます。使用したカードは捨て札に置きます。

アイコン	効果
空飛ぶ絨毯	宝石トークンと同じ
温厚なドラゴン	温厚なドラゴンカード1枚を任意のプレイヤーの捨て札に置く
イヌ	宝石1個を受けとる
+S	彫像を訪れるアクションでカードを1枚多く引くか1枚多く破棄する（破棄コストは枚数分かかる）
鍵	フリーアクションとして「彫像を訪れる」アクションを行う

## アーティファクトを使用する

アーティファクトの効果を使用して捨て札にする。

## ゲーム終了

ポイントがクエスト目標値以上になったプレイヤーが出た時点で終了。そのプレイヤーの勝利となる。クリーチャーデッキが無くなってもゲーム終了となり、その時点でポイントが多いプレイヤーの勝利となる。

## 4人用ルール

2～3人とことなり4人用は専用のルールを適応します。

- ・ペア戦となり、ペア同士は向かい合って座る
- ・ペアのポイントは合計される（プラスもマイナスも）
- ・フリーアクションとしてペアーの相手とカードの交換が増える

### カード交換のルール

- ・ペアの相手と同じ地域エリアに互いの冒険者駒がある
- ・両プレイヤーが交換に同意する
- ・同じ枚数しか交換できない
- ・交換するカードは手札から出さなくてはならない
- ・交渉するなら全員に聞こえるように会話しなくてはならない

以上