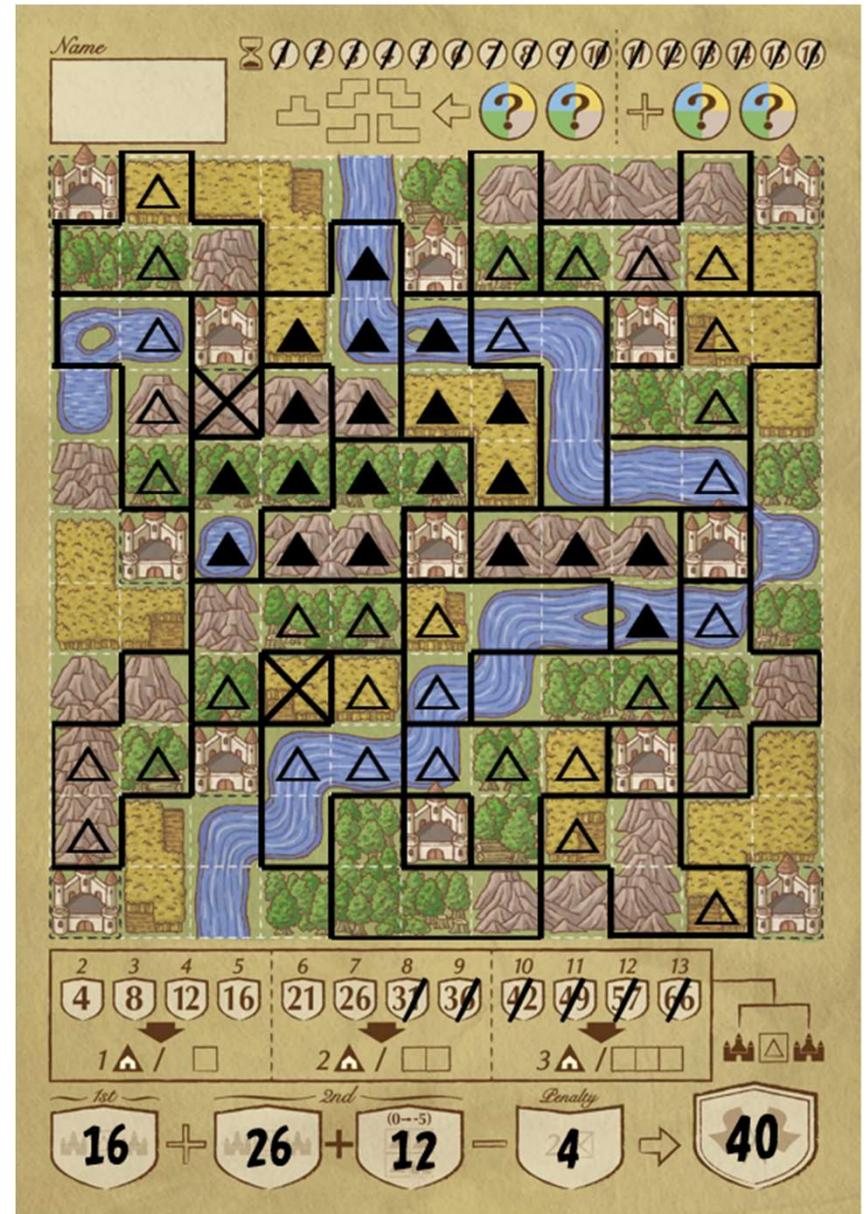
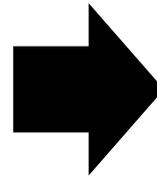
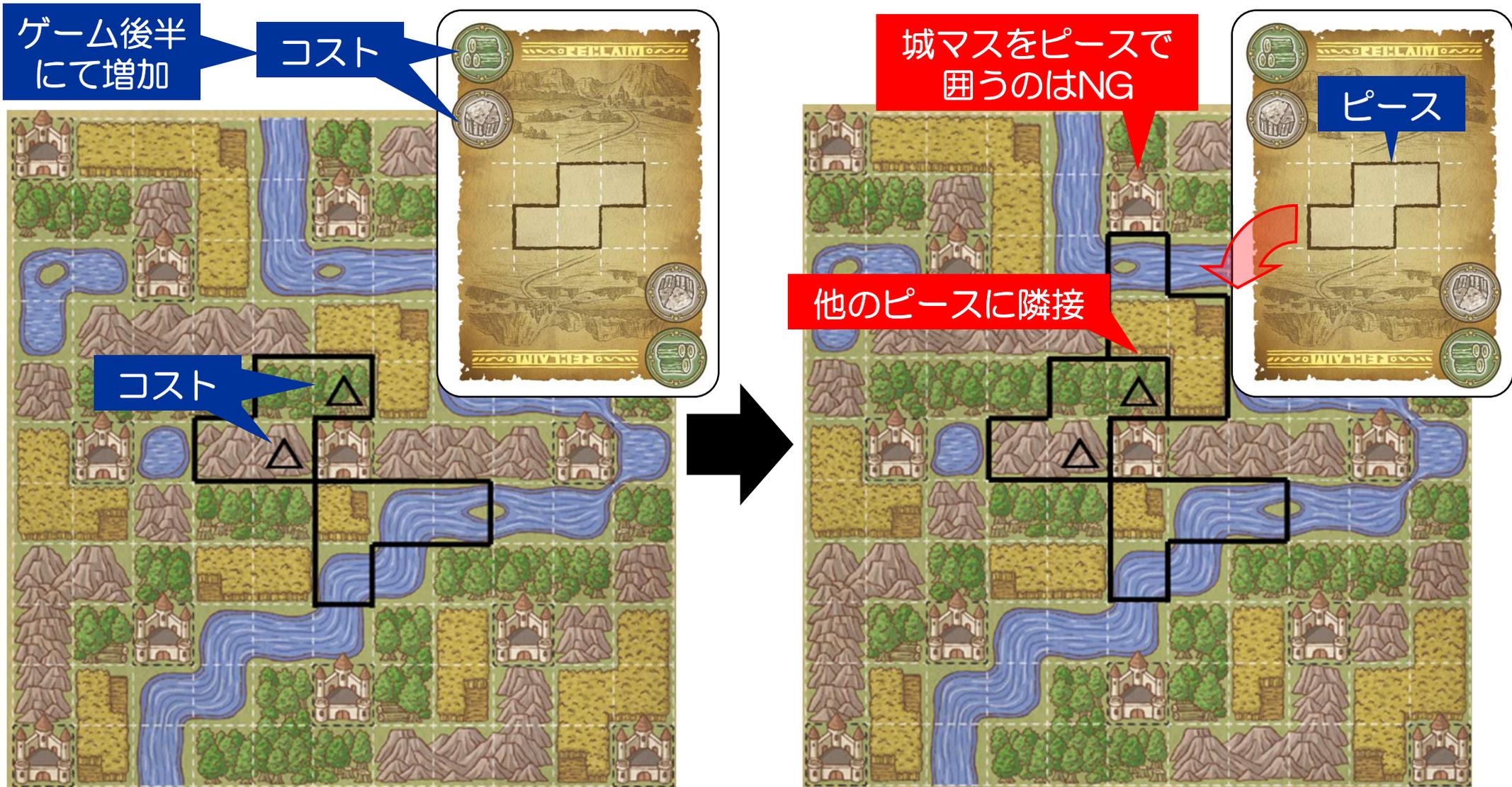


①ゲームの概要



《リクレイム》は中世領主の領土拡大をテーマとした紙ペンゲームです
シートにピースを全員同時に描き込み、パズルの的に領土を増やします

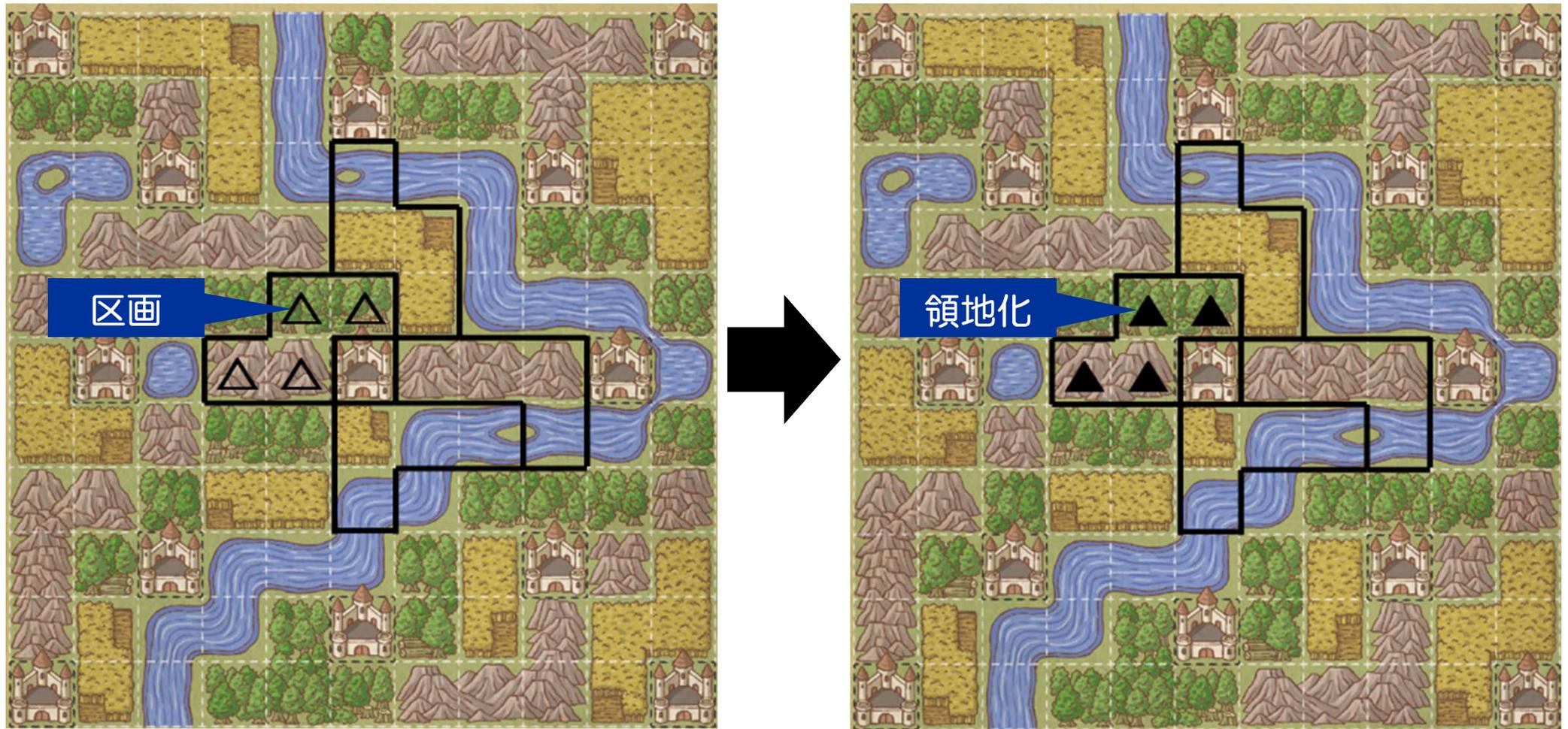
②ピースの記入



区画内の同色マスに△(基地)を記入することでコストを支払います
コストを支払うことでピースを記入して更にマップを区画します

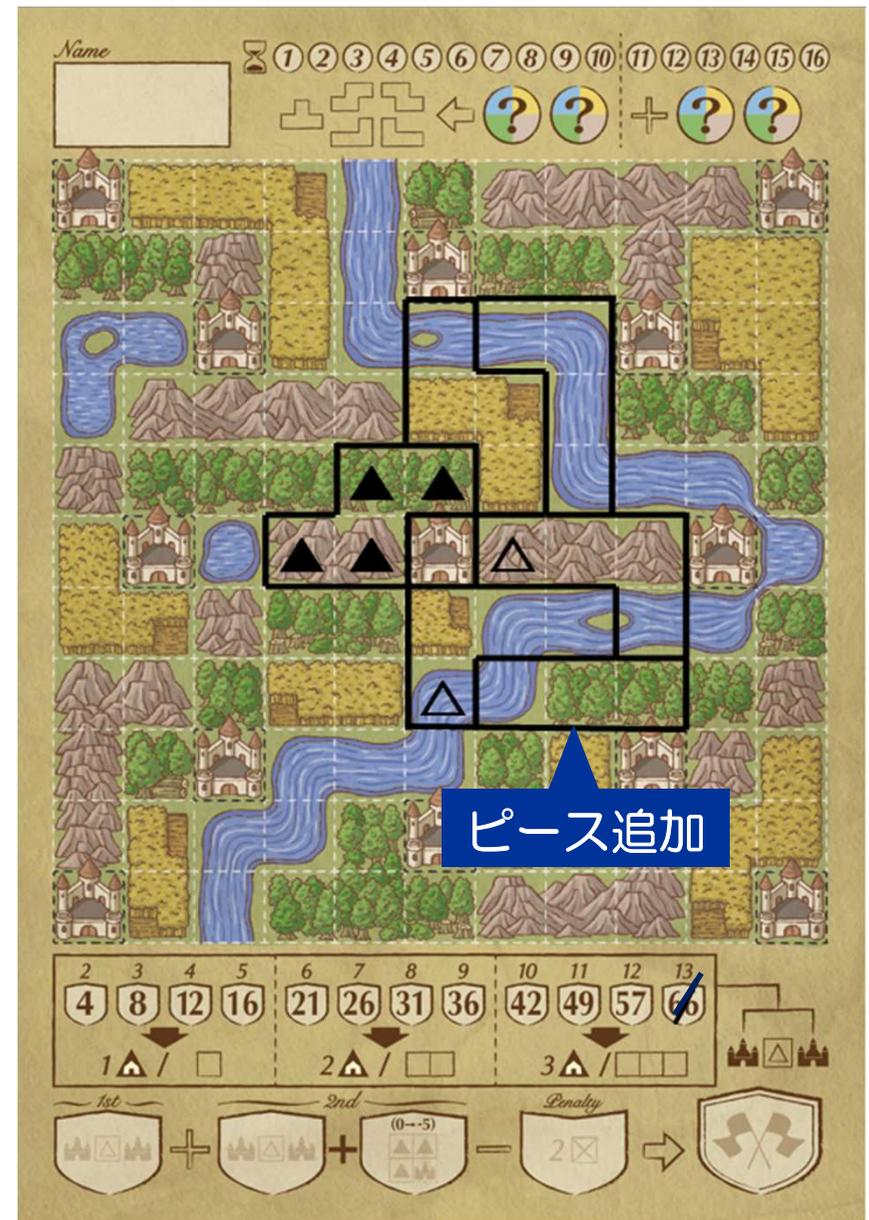
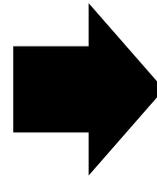
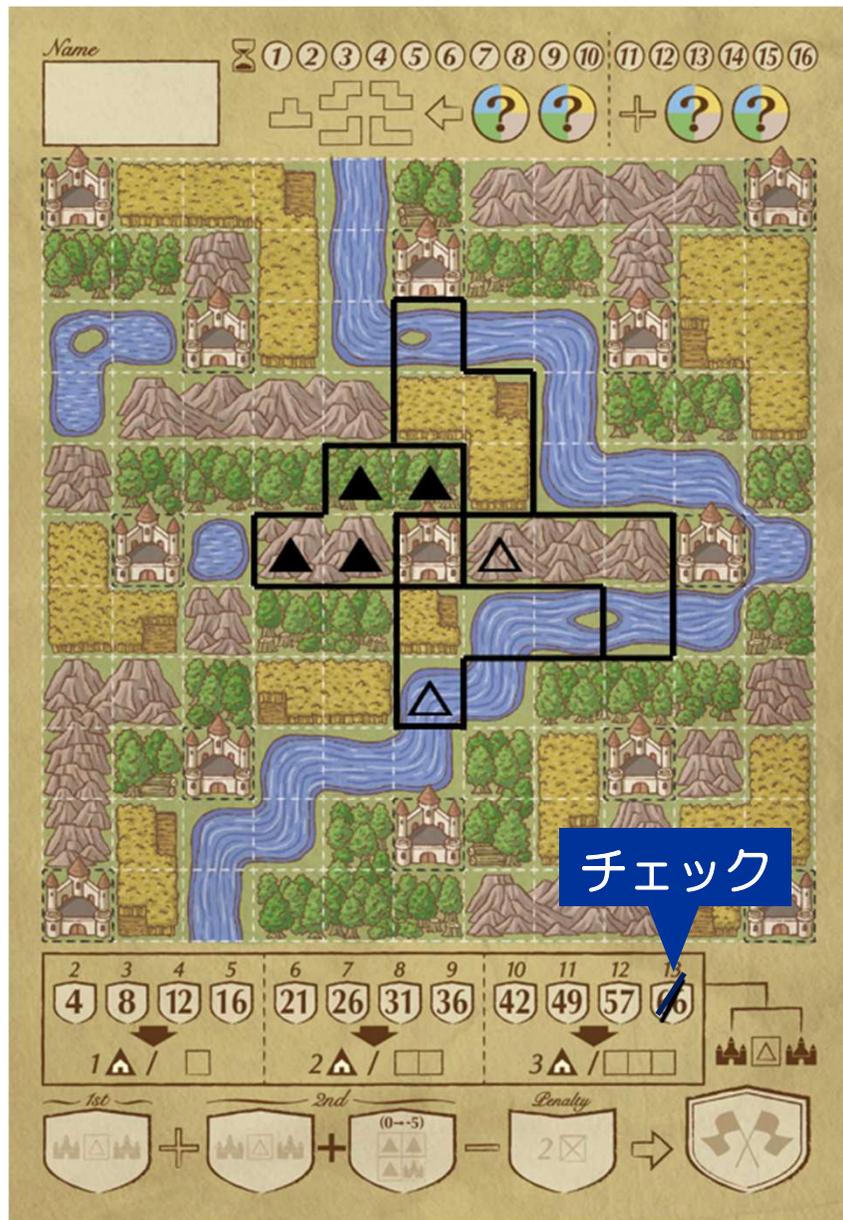
※ゲーム後半ではコストがカード2枚分に増加します

③ 区画の領地化



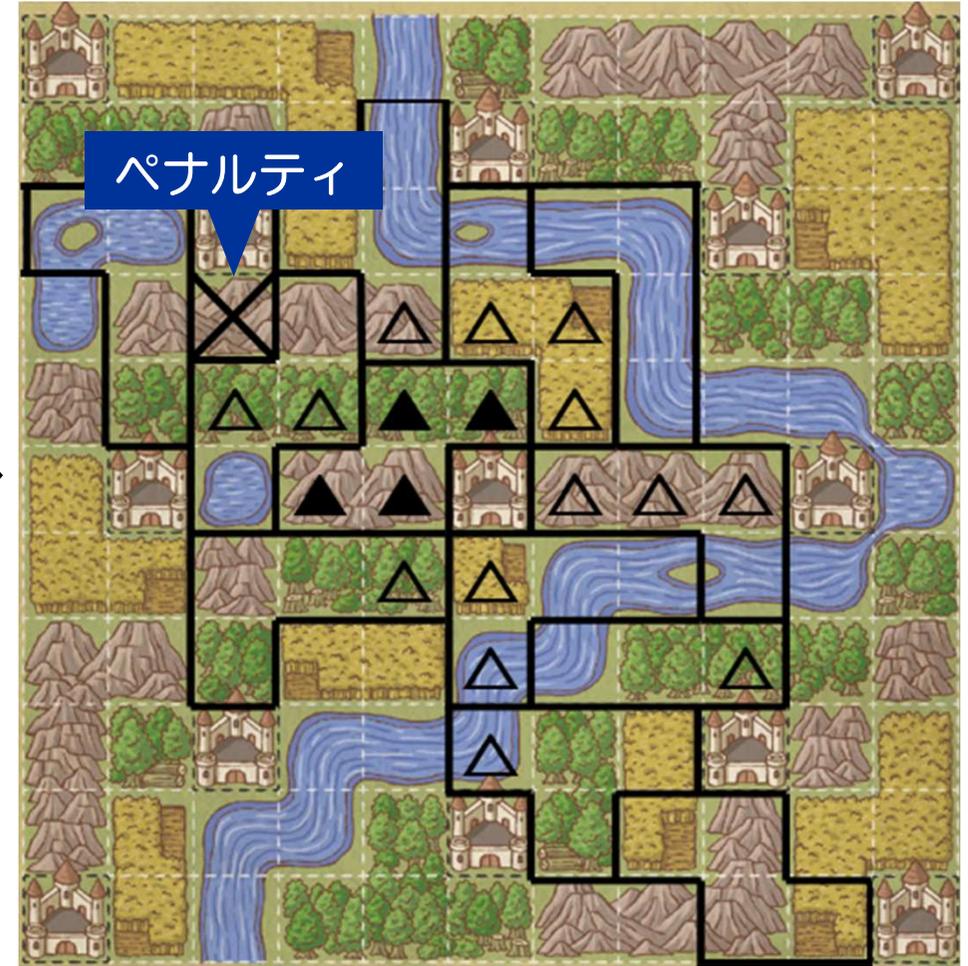
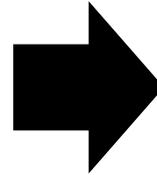
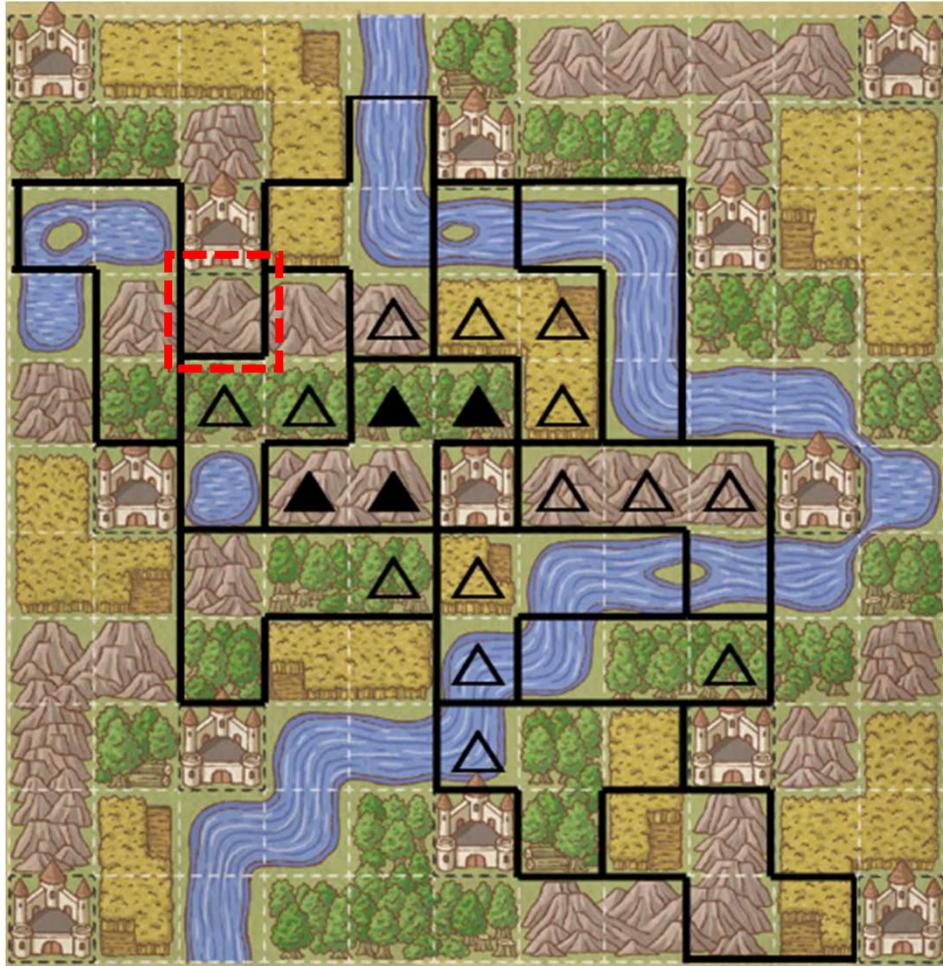
区画内の全てのマスに△を記入すると▲(領地)に強制変換されます
このゲームの得点は△と▲の2種類に分かれます

④追加アクション



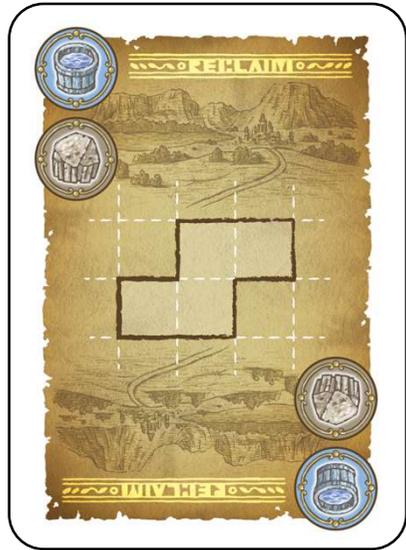
各ラウンドごとに1回限り、ピースまたは△を追加で記入できます
追加アクションを行うたびに△の得点の上限が減少します

⑤ペナルティの発生



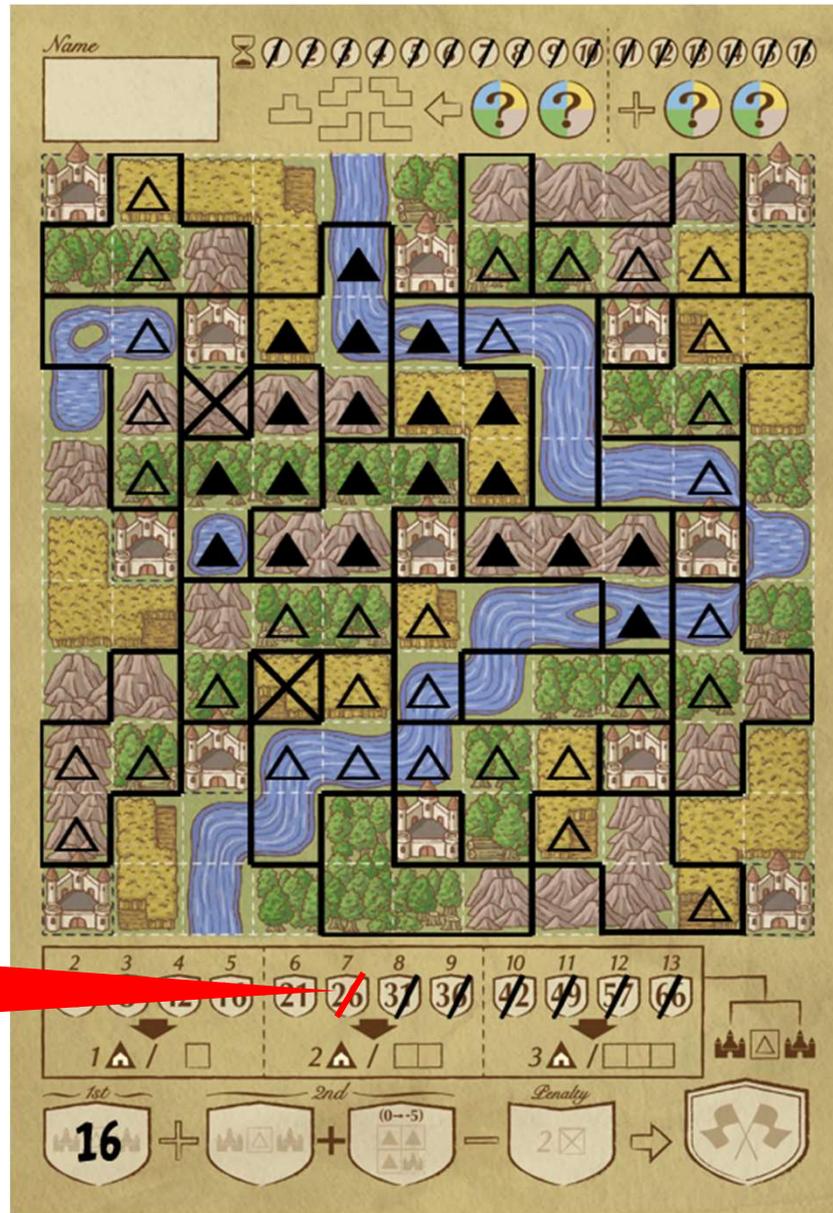
複数のピース（および城マス）で囲われたマスには×がつきます
×がついたマスはゲーム終了時に減点対象となります（1マス減点2）

⑤ペナルティの発生



ピースを描き込む
スペースが無い

チェック



コストを支払えない、またはピースをマップに描き込めない場合、
ペナルティとして△による得点の上限が減少します

⑥前半パートの終了

1ラウンド経過
⇒1つチェック

城マスを△で5つ接続

接続数と得点

5マス接続 ⇒ 16点

10ラウンドを経過したら前半パートの終了です
前半パートでは△による城マスの接続数に応じた得点のみ計算します

⑦後半パートの終了およびゲームの終了

9マス接続だが、得点の上限は7マス分まで

7マス接続 ⇒ 26点

タテヨコ最低2マス必要

面積12マス ⇒ 12点

0マスの場合はペナルティ ⇒ マイナス5点

2マスにX ⇒ マイナス4点

最終得点

Score Sheet:
1st: 16 + 2nd: 26 + (0-3): 12 - Penalty: 4 ⇒ 40

更に6ラウンドを経過したら後半パートおよびゲームの終了です
後半パートでは▲と城がなす四角形の面積分の得点も計算します
最終得点が最も高いプレイヤーが勝者です