RECLAiM リクレイム

1～6人
8歳以上
30分

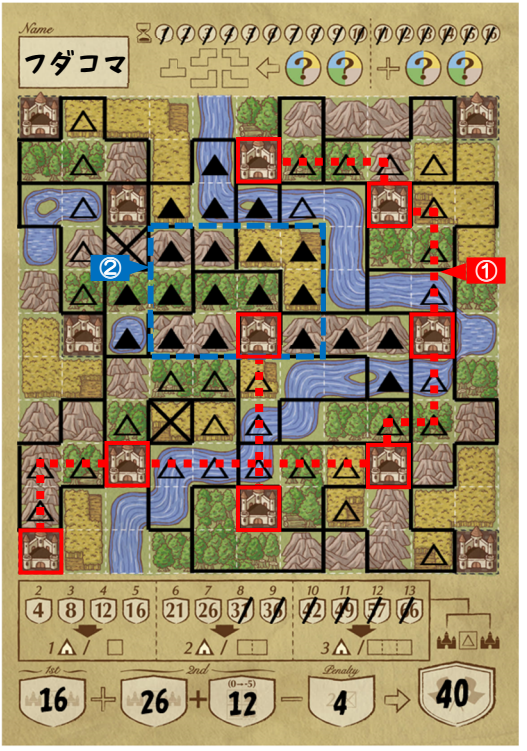
～栄枯盛衰の中世ヨーロッパ、プレイヤーは辺境の領主となり、かつての威光を求め挙兵します。基地を築いて得た資源を兵站とし、仇敵の居城まで進軍範囲を広げましょう。この行軍の果てに、あなたはどれだけの土地を掌中に収めるでしょうか？～

ゲームの概要

《リクレイム》は、ペンでマップに図形などを描き込む紙ペンゲームです。ゲーム中、各プレイヤーは、マップ上のマスに△（基地）を記入します。

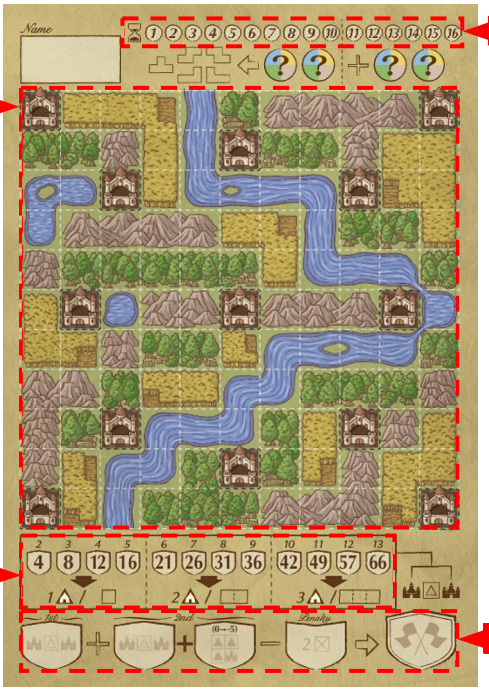
マスに△を記入することで資源が得られます。その資源をコストとして支払うことで複数のマスを縁取り区画にできます。区画内には新たな△を記入でき、区画が全て埋まると、△は▲（領地）に変化します。

多くの城を△で繋げたり（①）、▲を密集させたり（②）することで高得点が得られます。ゲーム終了時に最も得点が高いプレイヤーが勝者です。



内容物

シート　６枚



※マップは以下のマスからなります。

〈城〉 〈森〉 〈畑〉 〈山〉 〈水域〉

※シートの反面には別のマップが描かれています。

カード　３０枚

表面　　裏面

※コストは以下のアイコンからなります。

〈木材〉 〈小麦〉 〈石材〉 〈水〉

筆記具　６本　　イレーザー（布）　６つ　　ルールブック　１部

ゲームの準備

①１７枚のカードをランダムに裏向きで選びます。これらのカードを重ねてテーブルに置き、山札とします。山札の上側のスペースを捨て札置き場とします。

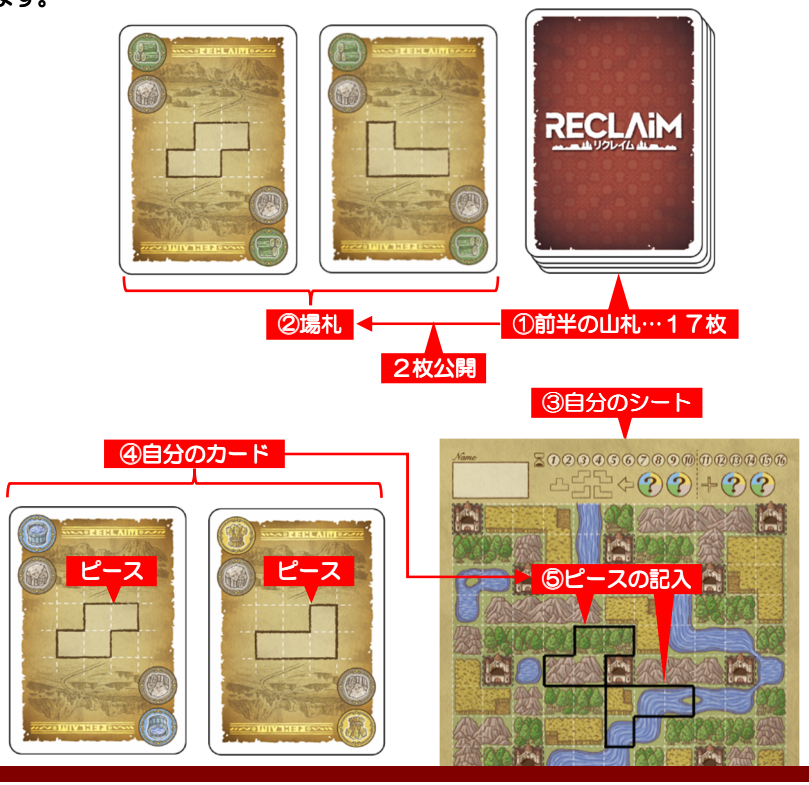
②山札からカードを２枚引き、左側へ表向きに並べます。これらの並べられたカードを**〈場札〉**と呼びます。（※山札は残り１５枚になります）

③各プレイヤーは、シート,筆記具,イレーザーを１つずつ受け取ります。全員同じマップを選び、それが表になるようシートをテーブルに置きます。

④残ったカード１３枚から、各プレイヤーはカードを２枚ずつ受け取ります。残ったカードは裏向きで箱に戻します。

⑤各プレイヤーは、受け取った２枚のカードに記載のピースをそれぞれマップに記入します。この際、マップ中央の城に両方とも隣接するよう、それぞれのピースを記入します。記入を終えたら、カードを箱に戻します。

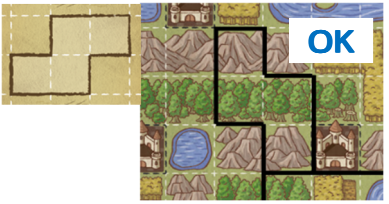
準備も含めてゲーム中、ピースは次ページに記載のルールに従って記入されます。

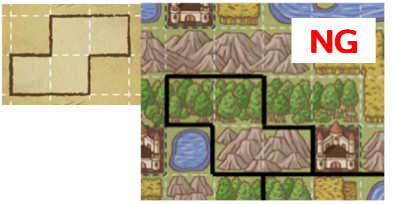


《ピース記入のルール》

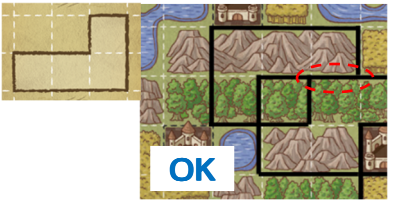
・ピースと同じ形となるマスの集まりを縁取ります。このように縁取られたマスの集まりを**〈区画〉**と呼びます

・ピースは回転できますが、反転はできません





・（[ゲームの準備]を除き）記入済みの区画と辺の一部を必ず共有します
（※角のみを共有したり、区画から離したりしてはいけません）



・城を囲ってはいけません

・記入済みの区画にピースを重ねてはいけません
・マップからはみ出してはいけません
・記入済みの区画は描き直せません（※記入中のピースは描き直しできます）

ゲームの進行

ゲームは全１６ラウンドにわたって進行します。

各ラウンドにおいて、プレイヤーは、**［①場札の更新］**，**［②ピースの記入］**，**［③ラウンド数の更新］**，の３フェイズに沿って**全員同時に**手順を進めます。

ゲームは前半パートと後半パートに分かれており、最初の１０ラウンドが前半パートとなり、残りの６ラウンドが後半パートとなります。

① 場札の更新

【注意】第１ラウンドではこのフェイズを省略します。

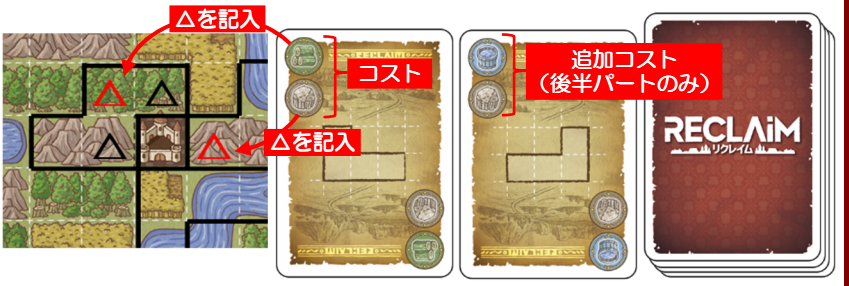
山札から離れた方の場札１枚を捨て札とし（①）、他の１枚を左側へずらします（②）。山札からカードを１枚引き、山札のすぐ左隣に表向きで配置して、新しい場札とします（③）。

② ピースの記入

このフェイズでは、ピースのコストを支払い、それをマップに記入します。

山札から離れた方の場札を確認し、それに記載のアイコン２つと同色のマス２つに△を記入することで、コストを支払います。△は区画内のマスにのみ記入できます。（※２つの△は同じ区画にも異なる区画にも記入できます）

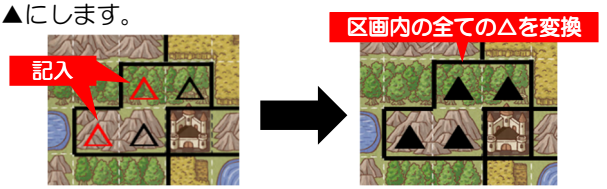
後半パートでは、山札に近い方の場札も確認し、それに記載のアイコン２つと同色のマス２つにも△を記入することで、追加コストを支払います。（※後半パートでは計４つのマスに△を記入します）



《同色となるアイコンとマスの組み合わせ》

〈木材〉〈森〉　〈小麦〉〈畑〉　〈石材〉〈山〉　〈水〉〈水域〉

区画内の全てのマスに△が記入された場合、即座に必ずそれらの△を塗りつぶして全て▲にします。



コストの支払いは強制です。記入可能なマスが空いているなら、必ず△を記入してください。（※全てのコストを支払えなくても、可能な限り支払ってください）

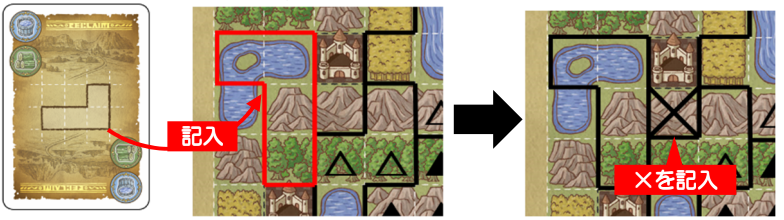
全てのコストを支払えない場合、得点トラックにおける最大（右側）の数値を１つ消して、（ピースを記入せずに）このフェイズを即座に終了します。

NOTE：コストを支払えない状況でも、次ページに記載の特別アクションにより区画を追加することで、そこからコストを支払うことができます。

コストを支払った後、山札から離れた方の場札のピースを、《ピース記入のルール》に従ってマップに記入し、新たな区画を作ります。

【注意】後半パートも山札から離れた方の場札のピースのみを記入します。

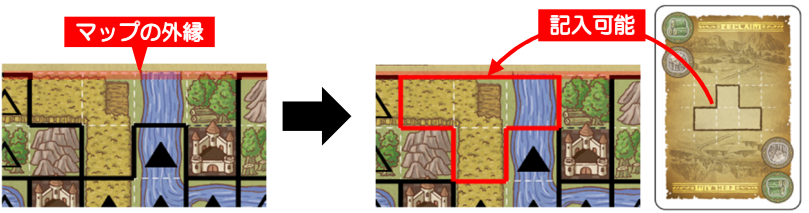
ピースの記入により、区画および/または城で１つ以上のマスが囲まれた場合、**それらのマス全てに**×を記入します。（※囲まれた領域がピースを記入可能な大きさでも全て×としてください）



城に×を記入してはいけません。

×が記入されたマスには、これ以降△を記入できません。

ピースの記入により、区画および/または城とマップの外縁によって１つ以上のマスが囲まれた場合、それらのマスには×を記入しません。（※囲まれた領域には、後のラウンドにてピースを記入できます）



ピースを記入する余地がマップに残っていない場合、ピースは記入せず、得点トラックにおける最大の（右側の）数値を１つ消してください。

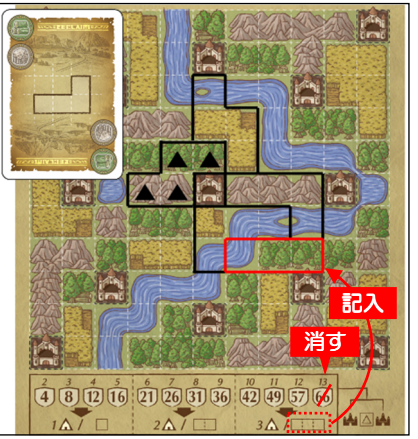
NOTE：ピースを記入した直後に、下記の特別アクションにより、新しくできた区画内に即座に△を追加で記入することができます。

《特別アクション》

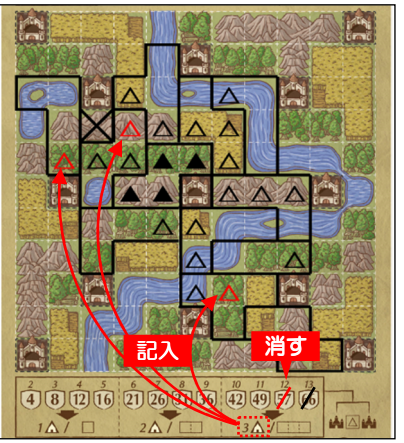
このフェイズ中の好きなタイミングにおいて、各プレイヤーは**１ラウンド毎に１回だけ**特別アクションを以下の手順で行えます。（※コスト支払いの前やピース記入の後にも行えます）

- 最初に、得点トラックにおける最大（右側の）の数値を１つ消します
- 次に、【△の記入】または【ピースの記入】のどちらかを選択します
- 【△の記入】：消した数値の下側に記載された数の△を、区画内のマスに記入します。複数の△はそれぞれ離して（異なる区画内にも）記入できます。（※一部の△だけ記入することはできません）
- 【ピースの記入】：消した数値の下側に記載されたピースを、《ピース記入のルール》に従ってマップに記入します。

場札に示されたコストは石材と木材です。△を記入できる山は区画内に有る一方で、△を記入できる森が区画内に無いことにあなたは気づきました。そこで、コストを支払う前に特別アクション【ピースの記入】を行うことにします。得点トラックの右端の数値を消して、その下にある３マス分のピースを、山を囲うようにマップに記入します。この山に△を記入することで、あなたは場札のコストを支払うことができるようになりました。



ゲームは現在第１０ラウンドです。このラウンドが終了したら、前半の得点計算が始まります。あなたは得点を少しでも伸ばしたいと考え、ピースの記入後に特別アクション【△の記入】を行うことにしました。得点トラックの右端から２つ目の数値を消して、その下にある３つの△をマップに記入します。これらの△で城の接続数を３から５に増やしたことで、あなたは前半の得点を１６点まで伸ばせました。（得点計算方法については後述）



③ ラウンド数の更新

ラウンド確認欄における現在のラウンドと同じ数値を消して、ラウンドを終了します。

例：第7ラウンド終了

得点計算

前半パート（第１０ラウンド）が終了したら、前半の得点計算を行います。

各プレイヤーは、（▲でなく）△による城の最大接続数を確認し、その数に対応した得点を得点トラックにて参照し、得点欄に記入します（①）。（※城の連なりが複数ある場合、接続数が最大のものだけを得点対象とします）

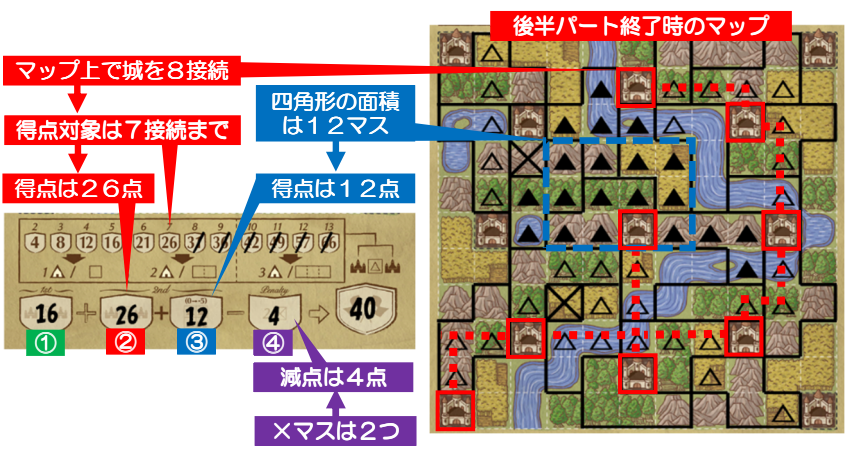
得点トラックにて接続数と同じ値が消されている場合、それに対応した得点は得られません。代わりに、消されずに残った値に応じた得点を得ます。

後半パート（第１６ラウンド）が終了したら、後半の得点計算を行います。

各プレイヤーは、前半と同様に、△による城の最大接続数に応じた得点を計算します（②）。

さらに、マップ上で▲および城が集まってできる（縦横２マス以上の）四角形のうち面積が最大のものを選択し、その面積（マス数）と同じ値を得点欄に記入します（③）。四角形が無い場合は、マイナス５点を得点欄に記入します。

最後に、×のマス数の２倍をマイナス点として得点欄に記入します（④）。



ゲームの終了

後半パートが終了したら、ゲーム終了となります。合計得点が最も高いプレイヤーが勝者です。最も高いプレイヤーが複数いる場合、得点トラックの値を消した回数が少ない方が勝者です。それも同じ場合は引き分けです。

１人プレイ時はスコアアタックとなります、まず８０点を、その次に９０点を、最終的に１００点を目指してみてください。

選択可能な特別ルール

プレイヤー人数が２人以上の場合、特別ルールを選択できます。特別ルールでは、各プレイヤーの行動が他プレイヤーに影響を与えます。

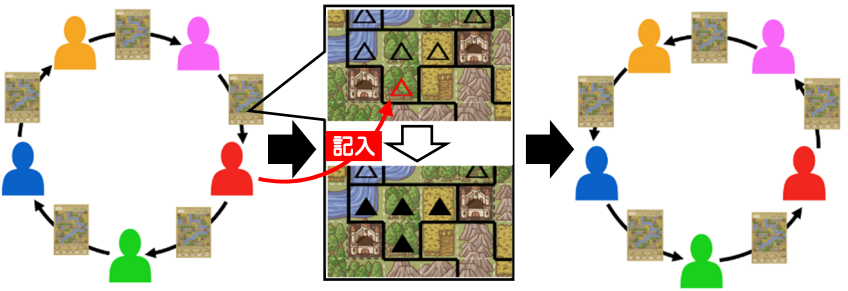
前半の得点計算が終わり次第、各プレイヤーは左隣のプレイヤーにシートを渡し、右隣のプレイヤーからシートを受け取ります。

次に、各プレイヤーは受け取った（他プレイヤーの）シートに△を１つだけ記入します。基本ルールと同様、△は区画内のマスに記入してください。

△の記入により、区画内の全てのマスに△が記入された場合にも、即座に区画内の△を全て塗りつぶして▲にします。

最後に、各プレイヤーは、シートを右隣のプレイヤーに返し、左隣のプレイヤーから自分のシートを受け取り、後半パートを始めます。

他は全て基本ルールと同じです。



ゲームに関するご質問やご感想は、info@fudacoma.jp までお願いいたします。
ゲームデザイン：沢口游祐　　アートワーク：たかみまこと
テストプレイヤー：ゆきこ、ヒロシ、みやもと、Kotone、ゲント、のっぺい、ファラオ、だいすけ、Little Forest、名古屋テストプレイ会の皆さん