

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

※マップは以下のマスからなります。

〈城〉



〈森〉



〈畑〉



〈山〉



〈水域〉



トラック

得点記入欄

ラウンド確認欄

※シートの表面には、初級用の〈河マップ〉が描かれています。
※シートの裏面には、上級用の〈湖マップ〉が描かれています。

〈表面：河マップ〉



〈裏面：湖マップ〉



カード 30枚

コスト

※コストは以下のアイコンからなります。

〈木材〉



〈小麦〉



〈石材〉



〈水〉



表面

裏面



ピース



筆記具 6本

イレーザー (布) 6つ

6つ

ルールブック 1部

ゲームの準備

① 17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。初回プレイでは、シート表面のマップを選ぶことを推奨します。

④ 各プレイヤーは、山札として選ばなかった残りの13枚からカードを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、ピースを両方ともマップ中央の城に隣接させます。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。



② 場札

① 山札…17枚

2枚公開

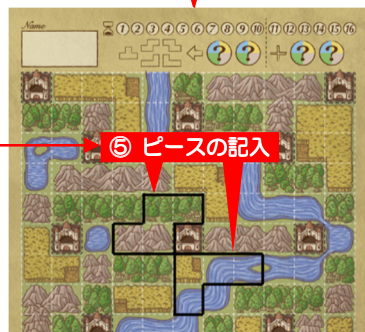
③ 自分のシート

④ 自分のカード



ピース

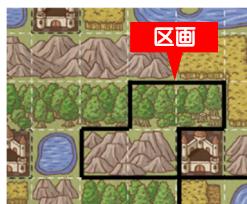
ピース



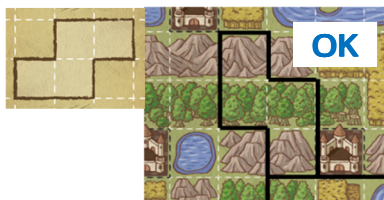
⑤ ピースの記入

《ピース記入のルール》

- ピースと同じ形となるマスを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
（※城への隣接は可能ですが、記入済みの区画と辺を共有する必要があります）



- 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

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。△は区画内のマスにしか記入できません。(※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)

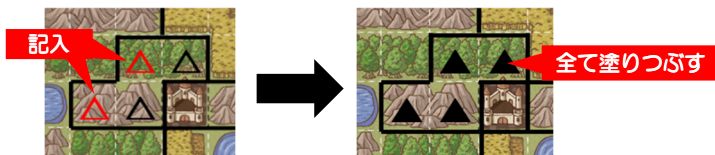


《同色となるアイコンとマス組み合わせ》



アドバイス：△を記入するマスを考える際に、目印（・:など）を一旦書いておくと、既存の△と区別できて便利です。

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。

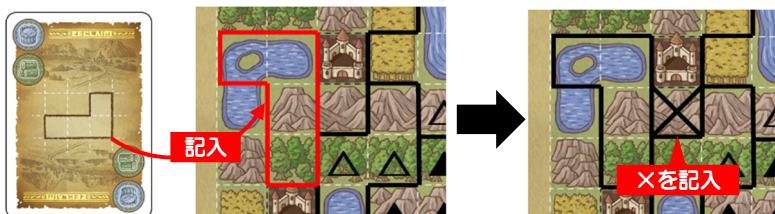


アドバイス：コストを支払えない状況でも、次ページに記載の特別アクションにより区画を追加することで、そこからコストを支払うことができます。

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・城で囲まれたマスは**全て**×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。

ピースの記入により、区画・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。（※囲まれた領域にも、これ以降ピースを記入できます）



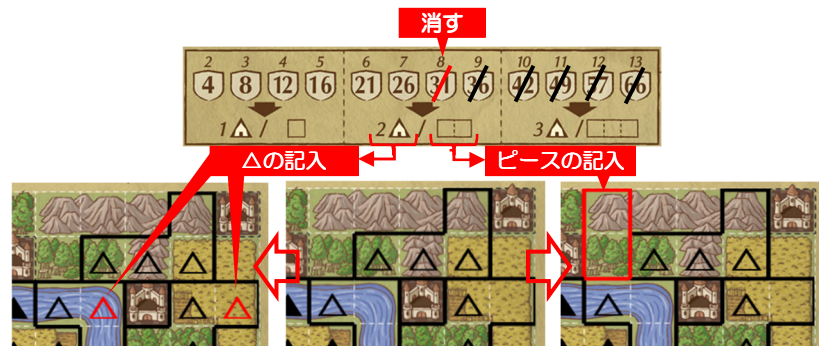
ピースを記入する余地がマップに残っていない場合、ピースは記入せず、得点トラックにおける最大の（右側の）数値を1つ消してください。

アドバイス：下記の特別アクションにより、新しくできた区画内のマスに座に（同じラウンド中に）△を記入することができます。

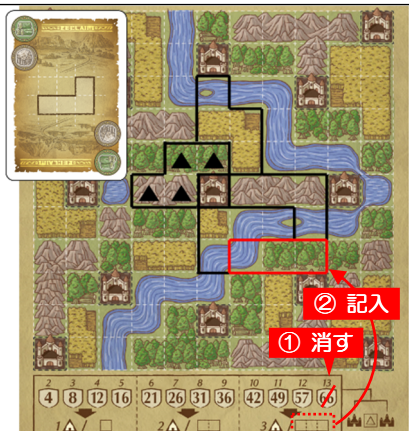
《特別アクション》

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ある一方で、△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 (①)、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 (②)。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 (①)、その下にある3つの△をマップに記入します (②)。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

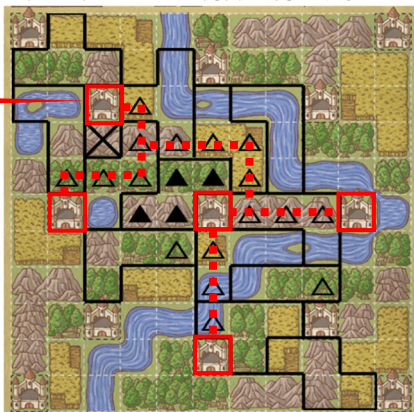
前半パート（第10ラウンド）が終了したら、前半の得点計算を行います。

（▲でなく）△により接続された城の数を確認し、その最大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合った得点を得ます。

マップ上で城を5接続

得点は16点



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。

まず、前半同様、△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）四角形のうち最大の面積（マス数）と同じ値を記入します（③）。四角形が無い場合は、代わりにマイナス5点を記入します。

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）。

マップ上で城を8接続

得点対象は7接続まで

得点は26点

四角形の面積は12マス

得点は12点



×マスは2つ

減点は4点



ゲームの終了

後半の得点計算が終了したら、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点を目指しましょう。

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。

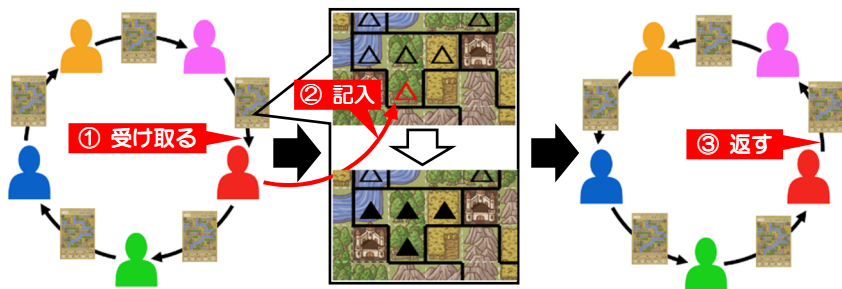
前半の得点計算が終わり次第、各プレイヤーは左隣のプレイヤーにシートを渡し、右隣のプレイヤーからシートを受け取ります(①)。

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(②)。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(③)。

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