

Sterre en Kroon

星々と王冠

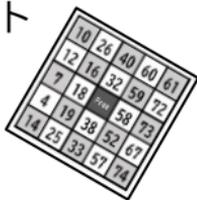
プレイ人数：2～6人 / プレイ時間：45分

17世紀、欧州人に支配されるまで、南アフリカには多くの小王国が割拠していました。母語を失いアフリカンス語が共通語となった後も、諸部族が繰り返し反乱を起こしました。

このゲームは、各地の英雄 Ster（星）が手を組み Sterre（星々）となり、王権の象徴 Kroon（王冠）を掲げ反政府組織を立ち上げる様をテーマとした、ビンゴ+エリアマジオリティなゲームです。

コンポーネント

- ① 地図+得点 シート 1枚
- ② ビンゴカード 多数
- ③ 数字カード 75枚
- ④ カラー駒  6色×50個
- ⑤ 王冠  11個



地図+得点
シート



数字
カード

フレーバーに基づく解説

- ① 「あそびかた」の説明からはフレーバーを排除していますが、フレーバーとゲームのルールは、下記のような関係になっています
- ② このゲームは「南アフリカの水滸伝」で、バラバラだった土地の英雄（75の星）を集めて星々＝組織＝ビンゴを作ることが、ゲームの目的です
- ③ プレイヤーは名も無きフィクサーであり、反政府闘争の陰の主役です
- ④ 数字カード＝紹介された人物です
- ⑤ 数字の宣言は、プレイヤーのスカウトに応じた英雄が歴史の表舞台に立ったことを意味します
- ⑥ 地図上のビンゴは、地理的つながりによる組織です
- ⑦ 各プレイヤーのビンゴカード上のビンゴは、私的なつながりによる組織です
- ⑧ 得点トラックを進めたり、地図上でビンゴを完成させることで得られる王冠は、王の末裔による祝福と賞賛、助力を表しています
- ⑨ 英雄を独占することはできず、世に出た英雄は様々な組織に同時に加入します
- ⑩ 水滸伝（七十回本版）と同じく英雄の集結でゲームは終り、政府との決戦は描かれません

あそびかた

- ① 各プレイヤーに1色のカラー駒全て、ビンゴカード1枚、数字カード5枚を配ります
- ② 各プレイヤーは得点シートの「始」マスにカラー駒1個を置きます
- ③ 地図+得点シートの王冠マスおよび得点トラックの4の倍数の数字のマスに王冠を置きます
- ④ 数字カードを表向きで山札とします
- ⑤ スタートプレイヤーを決定し、スタートプレイヤーから順に1人ずつ右回りに手番を行います
- ⑥ 手番では下記の内容を順に実行します
 - ✓ 数字カードの入手 (P4)
 - ✓ 数字の宣言 (P4)
 - ✓ 宣言した数字の記録と地図ビンゴの進捗 (P5)
 - ✓ ビンゴカードのビンゴの進捗 (P5)
 - ✓ ビンゴと得点の記録 (P6)
- ⑦ 1人以上のプレイヤーがビンゴカードを完成させるか、18点に到達するか、カラー駒が尽きた場合、ゲームの終了処理を行います (P7)
- ⑧ ゲームの終了処理が完了した時に最も多くの得点を獲得していたプレイヤーがゲームの勝者です
 - ✓ 同点の場合は勝利を分かち合います

数字カードの入手（必須）

- ① 山札の一番上のカードの数字が地図シートに記録済の場合は、ゲームから除外します（何枚でも）
- ② 山札の一番上から **1枚** を取り、手札とします
- ③ 手札枚数の**上限はありません**
- ④ 王冠 **1個** を使用すると**さらに2枚** 入手できます

※ この時も山札に現れた宣言済の数字のカードはゲームから除外されるため、3枚全て未宣言の数字カードとなります

数字の宣言（任意）

3通りの方法があり、**1手番中に全て実行できます**

- ① 手札から**任意の枚数**の数字カードをプレイし、記載されている数字を宣言します

※ プレイした数字カードはゲームから除外します

※ 既に他プレイヤーに宣言されていた数字であっても、数字カードをプレイしたら**必ず**宣言を行います

- ② 自分のビンゴカードから **1マス** を選び、記載されている数字を宣言します

※ 自分のビンゴカードにない数字は宣言できません

※ 自分または他プレイヤーが宣言済の数字を再び宣言することはできません

- ③ 王冠 **1個** を使用し**任意の数字1つ** を宣言します

※ 使用済の王冠はゲームから除外します

宣言した数字の記録と地図ビンゴの進捗（必須）

- ① 宣言した数字が記載されている地図上のマスに自分のカラー駒を置きます
 - ✓ 既に他のプレイヤーのカラー駒がある場合、カラー駒は置けません
 - ※ しかし宣言は取り消せません
- ② カラー駒を置くことで地図のビンゴが進捗します
 - ✓ 王冠マスは最初から開いているフリーのマスです
 - ✓ 王冠マスを含むビンゴが完成した時、マスの上に王冠が残っていたら、王冠を入手します
 - ※ 王冠の入手し忘れは、権利の放棄として扱います
 - ※ 放棄された王冠は、別の手番で別のビンゴが完成した際に入手できます

ビンゴカードのビンゴの進捗（必須）

- ① ビンゴカードのビンゴを進捗させます
 - ✓ 地図上にカラー駒（色は不問）があるマスの数字について、ビンゴカードのマスを必ず開けます
 - ※ カラー駒を置き忘れていた場合、数字の宣言は無効となり、ビンゴを進捗させられません
 - ※ ビンゴを進捗させるのはこのタイミングなので、自分の手番がくるまでビンゴは進捗しません
 - ※ 進捗忘れは、次の手番まで処理できません

ビンゴの記録（必須）

- ① 地図ビンゴが完成したら、各ビンゴに対応する周囲の黄色い数字上に、ビンゴを完成させたプレイヤーと、ビンゴ内でカラー駒の数が最多のプレイヤーのカラー駒を置きます
 - ※ 同数1位のプレイヤーは全員が置きます
- ② 各自のビンゴカードと地図ビンゴ周辺のビンゴの記録から、得点トラックを検証できます

得点の記録（必須）

- ① この手番でビンゴが完成した場合、得点トラックのカラー駒を進めることで得点を記録します
- ② 得点の記録は必ず手番プレイヤーから右回り順に1人ずつ行います
 - ✓ 最も早く4の倍数の各マスにカラー駒が到達したプレイヤーが、マス上の王冠を入手します
- ③ 得点の条件
 - ✓ 地図ビンゴの完成
 - ※ ビンゴの完成に寄与した全プレイヤーが1点を獲得
 - ※ ビンゴ内でカラー駒の数が最多のプレイヤーが追加で1点を得ます（同数1位の全員が1点獲得）
 - ✓ ビンゴカードのビンゴの完成
 - ※ 1ビンゴにつき1点を得ます
- ④ 最高点は24点で、それ以上の得点は無効です

ゲームの終了処理（必須）

- ① 1人以上のプレイヤーが手番中にビンゴカードを完成させるか、18点に到達するか、カラー駒が尽きた場合、ゲームの終了処理が始まります

※ ビンゴカードの完成とは、全てのマスが開いて、12のビンゴが完成することです

- ② 手番プレイヤーは、手番が完了するまで、通常通りの処理を行います
- ③ 手番プレイヤーから右回り順に1人ずつ各自のビンゴカードを進捗させ、得点の記録を行います
 - ✓ ビンゴカードの進捗は、可能な場合のみ行います
 - ✓ 未使用の王冠は1点として記録します

ゲームの勝者

- ① ゲームの終了処理が完了した時に最も多くの得点を獲得していたプレイヤーがゲームの勝者です
- ② 同点の場合は勝利を分かち合います

注意点

- ① カラー駒は**有限**です
- ② このゲームには**早取り**の要素があるため、処理忘れに厳しいので、よく注意してください
 - ※ 「数字カードの入手→数字の宣言→数字の記録→ビンゴの進捗→得点の記録」の手順は、矢印の箇所ですべて**過去に遡っての訂正が禁止**となります
- ③ 処理忘れにより**消滅**する主な項目
 - ✓ 入手を忘れた**数字カード**は、獲得権を失います
 - ✓ 記録を忘れた**数字の宣言**は、無効となります
 - ※ 宣言しなかったのと同じになります
 - ✓ 取り忘れた**王冠**は、獲得権を失います
 - ※ 当該の王冠を含むビンゴを**新たに完成**させれば入手できます
- ④ 次の手番まで待てば**回復**する主な項目
 - ✓ 進捗を忘れた**ビンゴ**は、次の手番で進捗させます
 - ※ ビンゴの完成が遅れるため、得点が遅くなります
 - ✓ 記録を忘れた**得点**は、次の手番で記録します
 - ※ 記録のタイミングが遅れるため、得点トラックにおける王冠の早取り競争に影響します