



ハクツ!! Ver.1.0
 © 2018 Shiguregokochi Inc
 © 2018 rakugakobo Inc
 ゲームデザイン：池内佑哉
 制作協力：電気通信大学非電源ゲーム研究会

プレイ人数：2~4人 プレイ時間30~45分 10歳~大人向け

あなたは、新進気鋭の地学研究者。

とある地方に新たに作られることになった博物館のために、

周辺一帯の地質調査と岩石の発掘調査を始めました。

いろいろな種類の鉱物や岩石を集めて、素晴らしい博物館にしましょう！

■セットの内容

○カード 93枚

○岩石カード 56枚

A エリア 24枚

B エリア 16枚

C1 エリア 8枚

C2 エリア 8枚



おもて

うら



おもて

うら



おもて

うら



おもて

うら

○博物館／研究所カード 9枚



おもて



うら

○装備カード 28枚 (7種類×4枚)



おもて



うら

○ゲームマップ 2枚1組



○荷台カード 赤、青、黄、緑 各1枚



α面



β面

○プレイヤー駒 赤、青、黄、緑 各1個

○コイン (資金) 20個

○ルールブック 本書

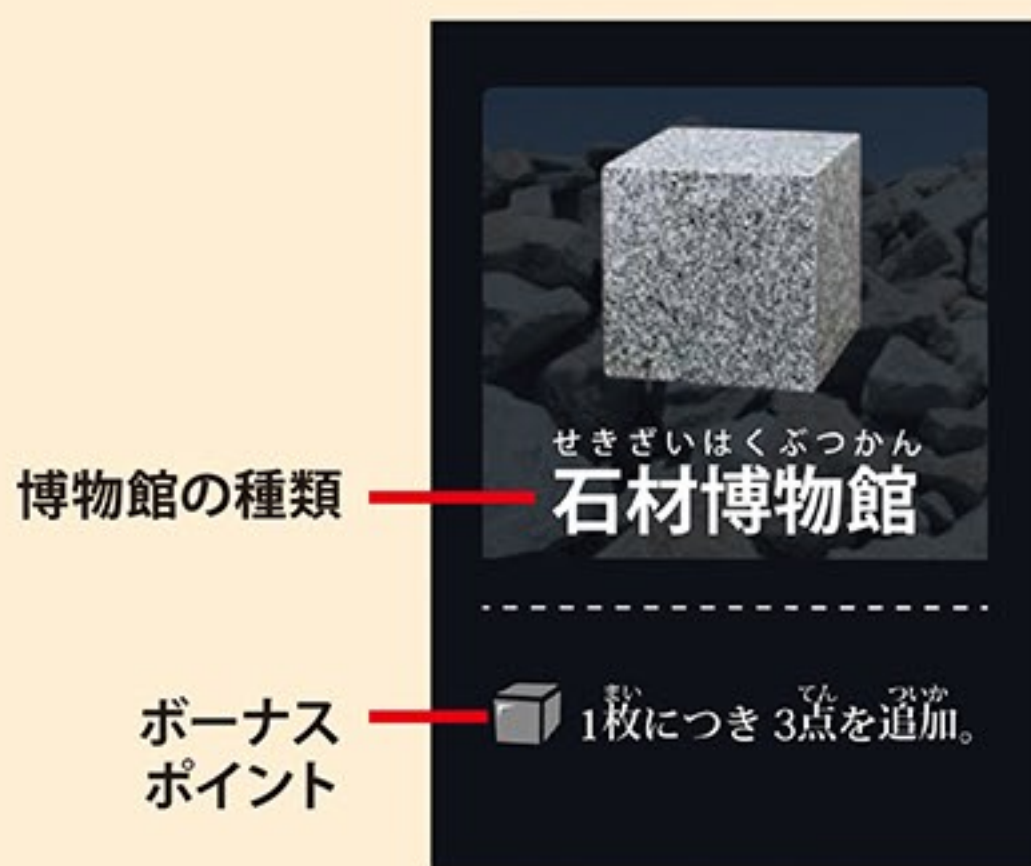
○カウントストーン 1個

■カードの説明

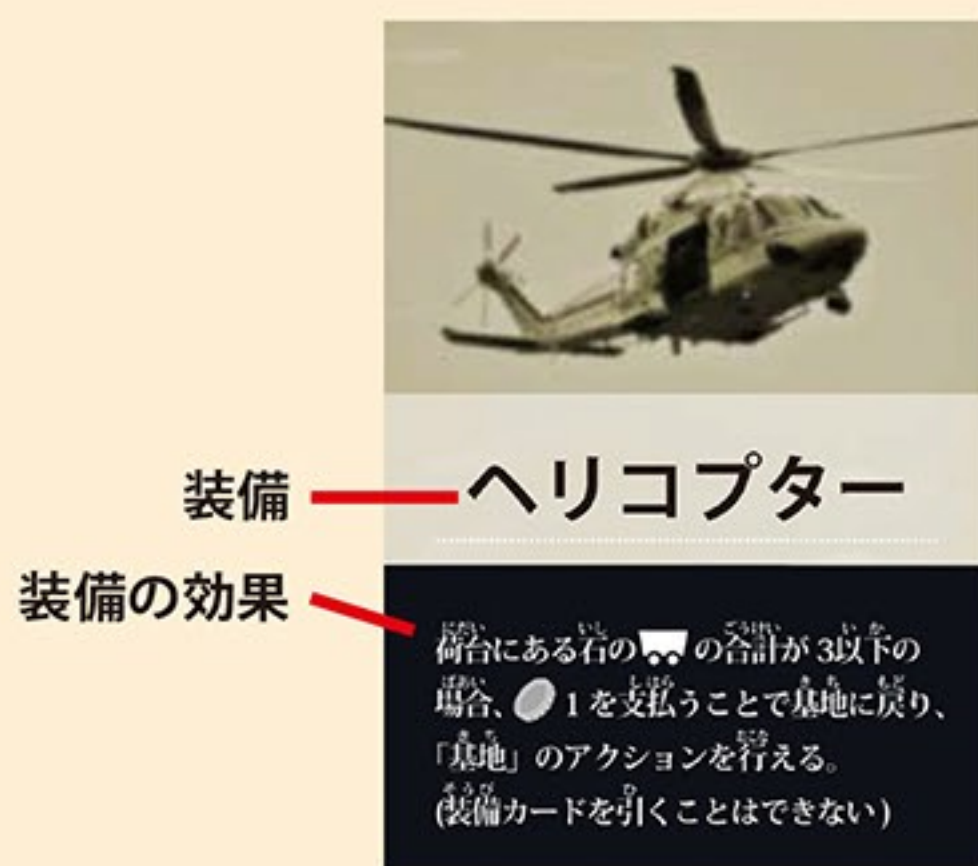
○岩石カード



○博物館／研究所カード



○装備カード



■遊び方

「ハックツ!!」には、ち密な戦略を楽しむ「リサーチルール」と、ワクワクドキドキを楽しむ「トレジャールール」の2つの遊び方があります。

どちらも、それぞれ違った面白さがありますので、習熟度や年齢に合わせてお選びください。また、ルールはプレイヤー同士で相談して、アレンジして楽しんでもかまいません。遊び方を工夫して、ハックツ・ワールドをお楽しみください。

リサーチルール

●ゲームの目的

自分の博物館／研究所にふさわしい岩石を集めて、合計得点が一番高いプレイヤーが勝利します。得点をち密に計算しながら、発掘調査の計画を立てていきましょう。

ゲームの準備

- ① ゲームマップを開き、2枚を組み合わせます。
ゲームマップには、中央に「基地」があります。そして、その周辺に A,B,C とエリア分けされたマスがあります。
- ② 岩石カードをエリアごとに分けてよくシャッフルし、それぞれのエリアに対応したカードを裏向きにして2枚ずつ重ねて置きます。C エリアでは、C2 のカードを C1 のカードの下に置きます。余ったカードは、除けて重ねて置いておきます。（このゲームでは使用しません。）全て並べ終わったら、一番上のカードだけ表向きにします。
- ③ プレイヤー駒を基地に置きます。
- ④ プレイヤーは自分の駒の色に合わせた荷台カードを取り、正面に置きます。これが自分の荷台になります。リサーチルールでは、aの面を使います。
- ⑤ 資金（コイン）を、各プレイヤーにそれぞれ4つ配ります。残ったコインは、場所を決めて集めておきます。
- ⑥ じゃんけんなどで、スタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーから時計まわりでゲームを進めていきます。
- ⑦ よくシャッフルした「博物館／研究所カード」を一人一枚ずつ引いて、他のプレイヤーに見えないようにして持っておきます。これが、自分が作ろうとしている博物館／研究所となります。

ヒント

博物館／研究所カードに記載されている「ボーナスポイント」の内容に合わせて、集める岩石を選んでいこう！勝利の確率が高まるぞ！

▶上級ルール

「博物館／研究所カード」の選び方を次のようにすることもできます。
プレイヤーの人数+2枚の「博物館／研究所カード」を、最後の順番のプレイヤーが引きます。最後の順番のプレイヤーはその中から、好きなカードを1枚選びます。残りを番手が遅い順に回して1枚ずつ選んでいき、自分の「博物館／研究所カード」とします。このルールでは、選んだカードは、他のプレイヤーに見えるように置いておきます。

- ⑧次に、装備カードをシャッフルして、各プレイヤーに2枚ずつ配ります。プレイヤーは、そのうち1枚を選んで手札に加え、もう1枚は戻します。残りの装備カードは、再度シャッフルし、裏向きに重ねて装備カードの山札とします。

ゲームの流れ

- スタートプレイヤーから、時計回りの順番でプレイします。
- 移動フェイズ** → **採掘フェイズ** または **基地アクション** を、順番に行っていきます。この一連のアクションをターン（手番）と呼びます。
- 全員がターンを終えたら、1ラウンド終了となります。次のラウンドも、スタートプレイヤーから順番に手番を進めていきます。
- 岩石カードが無くなったマスが12マスになったら、そのラウンドでゲーム終了です。ラウンド途中で12マスになった場合も、最後の順番のプレイヤーまでターンを行います。無くなったマスの数は、ゲームマップのカウント欄にカウントストーンを置いてカウントすると分かりやすいでしょう。

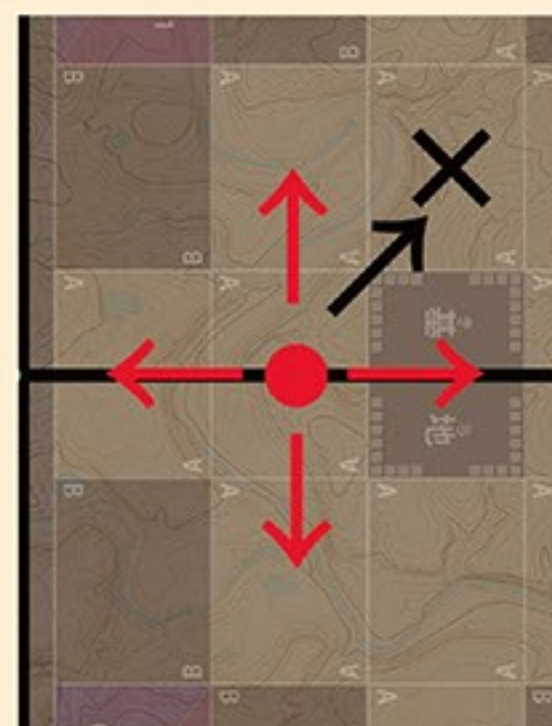
▶アレンジルール

ゲームをラウンド制で行うこともできます。通常は12ラウンドとしてプレイしてください。ラウンドのカウントは、ゲームマップのカウント欄にカウントストーンを置いて行うと分かりやすいでしょう。

移動フェイズ

各プレイヤーは移動力を持っていて、その数だけ移動することができます。移動力は、荷台シートで判定します。ゲームスタート時は、移動力は「3」です。この場合、3マスまで移動することができます。

移動は縦横方向に行い、斜めに動くことはできません。また、最低1マスは動かなければならず、2マス動いて元に戻ることも禁止です。つまり、今いるマスにとどまることはできません。基地、他のプレイヤーがいるマス、岩石カードが無くなったマスにも移動することはできます。移動する場所が決まったら、次のフェイズ／アクションに移ります。



採掘フェイズ

移動したマスに他のプレイヤーがいない場合、そのマスの岩石カードを採掘することができます。（「共同発掘」の装備カードを持っている場合は、他のプレイヤーがいても採掘することが可能です。）採掘する場合、岩石カードに書かれている「採掘コスト」分の資金（コイン）を支払わなければなりません。資金が足りない場合は、採掘できません。また、採掘したくない場合は、何もしなくても構いません。また、採掘した後は、下の岩石カードを表にします。

採掘したら、そのカードを自分の荷台カードに載せます。このとき、採掘した岩石カードに記載されている「運搬コスト」の数だけ、荷台の移動力の数字を大きい方から減らしていくように置きます。

移動力は荷台に乗せている岩石カードの「運搬コスト」によって、変動します。

例えば、「運搬コスト 2」のカードを荷台に乗せた場合、「3」から「2単位」分減らしたところにカードを置きます。このとき、見えている一番左の数「2」が、現在の移動力となります。



ここからさらに、「運搬コスト 1」のカードが荷台に乗ったとします。その場合は、さらに「1単位」減りますが、移動力はまだ「2」のままです。



移動力は0以下にはできません。つまり、載せると移動力が0以下になる場合は、採掘できないこととなります。

ヒント

Cエリアの岩石カードは高得点に結びつくプレミアカードが多いぞ！
まずはCエリアの岩石を発掘しよう！

基地アクション

移動フェイズで基地に戻った場合、次に基地アクションを行います。

基地アクションは、次の3つを順番に行います。

●資金の回復

手持ちの資金（コイン）を4まで回復します。

●岩石の荷卸し

荷台に乗っている岩石カードを全て獲得します。移動力が最大に回復します。

●装備の補給

山札から、装備カードを1枚引いて、手札に加えます。

以上のアクションを終えたら、ターン終了です。

装備カードの効果


装備カードは、特別な効果を持っています。うまく活用して、ゲームを有利に進めましょう。

装備カードは1枚につき1回だけ有効です。使ったら、手札から捨ててください。山札のカードが無くなったら、捨てられた装備カードをよくシャッフルして、新しい山札とします。

*装備カードは使えるフェイズが決まっているものもありますので、注意しましょう。

岩石カードの効果



岩石カードの中には、特別な効果を持っているものもあります。効果は、そのカードを獲得してからは、常に有効です。効果を使ってもカードを捨てる必要はありません。


終了

プレイヤー全員がターンを終えたら、そのラウンドが終了します。ラウンド終了時に、岩石カードが無いマスが12マス以上の場合、そのラウンドでゲーム終了です。このとき、基地に戻ってなくても、荷台に乗っている岩石カードは全て獲得できます。

得点計算

獲得した岩石カードの得点やスペシャルポイント、博物館／研究所カードのボーナスポイントを計算して、合計得点が最も高いプレイヤーが勝利となります。同得点の場合は、未使用の装備カードを多く持っているプレイヤーが勝ちです。

★ 「化石」のスペシャルポイントについて

「化石カード」は、持っている枚数によって得点が変わります。
化石カードの「 1つにつき1点を獲得。」という効果は、それぞれのカードで有効なので、

1枚持っている場合・・・ 1点
2枚持っている場合・・・ $2 \times 2 = 4$ 点
3枚持っている場合・・・ $3 \times 3 = 9$ 点 と、
合計ポイントはどんどん増えていきます。

さらに、「化石の頭」は、化石カード2枚分になりますので、ビックポイントのチャンス!

得点計算のヒント

得点は、以下の手順で行うと、わかりやすく計算できます。

1. カードの書かれている得点を合計する。
2. スペシャルポイントのあるカードで発生する得点を計算する。
3. 博物館／研究所カードのボーナスポイントを計算する。
4. 最後に、1～3を合計する。



トレジャールール

トレジャールールは、実際にそのマスに移動するまで、どんな岩石カードがあるのか分からないため、発掘のワクワク感をより楽しみたい方に適したルールです。

トレジャールールも、基本的な部分は、リサーチルールと共通ですが、マップ上に裏向きに並べられた岩石カードを表にするタイミングが、リサーチルールとは異なっています。ここでは、異なる部分のみ、ルールを説明していきます。

ゲームの準備

●カードの置き方

それぞれのエリアに対応したカードを裏向きにして2枚ずつ重ねて置くところまでは、リサーチルールと同じです。ただし、**全て並べ終わったあとも、カードは裏向きのままにしておきます。**

●荷台カード

トレジャールールでは、**βの面を使います。**

●ゲームの流れ

リサーチルールと同様です。

移動フェイズ

移動の仕方は、リサーチルールとほぼ同じです。ただし、トレジャールールでは、2マス動いて元のマスに戻ることも可能とします。また、移動するマスを決定した後、そのマスのカードが裏面だった場合に初めてカードを表にします。

採掘フェイズ

リサーチルールと同様です。移動フェイズで表にしたカードは採掘しなくても構いません。ただし、採掘した後、同じマスに次の岩石カードがある場合、そのカードは裏向きのまま、ターンを終了します。

その他

そのほかの、基地アクション、装備カードの効果、岩石カードの効果、終了、得点計算は、リサーチルールと同様です。