

# GARDENS OF MARS

A board game for 2 to 5 players aged 8 and up by  
**Néstor Romeral Andrés**

## ルール改訂版

### 導入

いえ、火星人は緑色ではありません。ですが、火星の花は緑豊かで生き生きとしています。

あなたの小さな火星の庭師が火星で最も壮大かつ美しい庭を造ることができるよう、花を植えるのを手伝ってあげてください。最も庭仕事が上手い火星人の勝利です！(火星人の親指は緑色ではありません)

※訳注: "緑色の親指" = 園芸の才能のこと

### 内容物

- 火星の庭(91ヘクスの六角形)と得点トラックを表すボード 1枚
- 6色の花 60個 (各色10個)
- 保管用の筒 1本
- 3種類の黒い火星人 6個 (各2個)
- 2種類の白い火星人 4個 (各2個)



ボット、アリ、マーティ、ボブ、ロビー

- グレーのとがった山 5個
- ダイス 6個

### ゲームの準備

テーブルの中央にボードを置き、その近くにダイス6個を置きます。

(任意) 山を任意のヘクスにランダムに1個ずつ配置することができます。この際、ボードの一部が完全に隔離されるような置き方はできません。また、プレイ人数と山の数の合計が5を超えないようにしてください。山は障害物であり、火星人は山を越えることができません。※1

前回のゲームで負けたプレイヤー、あるいは最年少のプレイヤーから始め、反時計回りの順に手番を行います。

各プレイヤーは手番順に火星人を1種類選んで、その種類(火星人の色に特に意味はありません)の火星人を2個取ります。そのうち1個を得点トラックの「1」のマスの隣に置きます(「0」を表します)。これは「得点記録用火星人」です。次に、中央のヘクスを除く任意のヘクスにもう1個の火星人を置きます。この火星人は「庭師」です。

全ての花を筒に入れておきます。各プレイヤーは次の表に書かれている数の花を筒からランダムに引きます:

2人プレイ	花 30個
3人プレイ	花 20個
4人プレイ	花 15個
5人プレイ	花 12個

そして、各プレイヤーは自分の前に色ごとに分けて花を置き、全てのプレイヤーから見えるようにします。

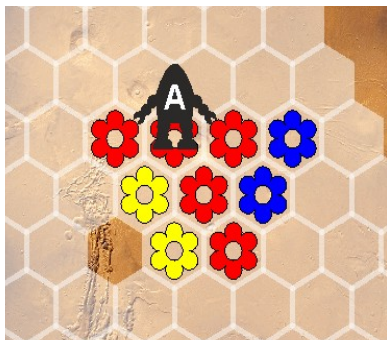
### 遊び方

各プレイヤーは、自分の手番で以下の手順をこの順序の通りに行わなければなりません。

1. テーブルに使用可能なダイスがない場合、自分の庭師に隣接するマスのうち**花がないマス**を数え、筒からその個数だけダイスを取り出します(この際に中央のヘクスは花がないヘクスと見なします)。次にそれらのダイスを全て振ってテーブル上に置きます。もしも自分の庭師が完全に花で囲まれている場合はダイスを振れません(したがって手番を終了します)。こうなると、誰かが使用可能なダイスを残してくれるまで移動することができません。
2. テーブル上に使用可能なダイスが少なくとも1個以上ある場合(つまり、自分が1でダイスを振ったか、以前に振られたダイスがまだテーブル上に残っている場合)、それらの中から1個を選び、以下のように使用します(以下のいずれかの状況において、もし自分の**得点記録用火星人**が他の火星人のいる得点マス上に止まった場合、同じ方向で次に空いている得点マスまで進みます):
  - a. 選んだダイスの目と同じヘクス数だけ、自分の庭師を6方向のいずれかへ移動させます(方向転換はできず直進のみ)。移動の際には以下の制約があります:
    - i. 中央のヘクスに止まることはできません。
    - ii. 他の庭師または山があるヘクスを通過したり、そのヘクス上で移動を終えることはできません。
  - b. 選んだダイスで自分の庭師を移動させることができない場合、1点を失います(得点記録用火星人を1マス後退させます)。
  - c. 自分の庭師が花のあるヘクスで移動を終えた場合、1点を失います(得点記録用火星人を1マス後退させます)。得点が0点を下回ることはありません。
  - d. 自分の庭師が空きヘクス(花も山もないヘクス)で移動を終えた場合、自分の手元に残っている花のいずれか1個をそのヘクスに植えます。今植えた花とつながって同色のグループを構成する花の数(**今植えた花も含めます**※2)だけ得点を獲得します(得点記録用火星人を得点と同じマス数だけ前進させます)。

※1 これは改訂版での追加ルールです。

※2 イオの庭との一貫性を保つために旧版から変更されました。



例: プレイヤーAは赤い花5個で5点を獲得

- e. 最後に、使用したダイスを筒に戻します。  
(もしあるなら) 残りのダイスはテーブルに残したままにしておきます。次のプレイヤーに手番が移ります。

注: ダイスは全て使用されるまで再び振られることはありません。



例: プレイヤーAは、自分の庭師の周りに空きヘクスが6箇所あるため、ダイスを6個振って始める。



プレイヤーAは目が「3」のダイスを選び、自分の庭師を3ヘクス移動させる。



最後に、プレイヤーAは赤い花を植え(1点を獲得)、使用したダイスを筒に戻す。

## バリエント: スペシャルアクション (改訂)

ゲーム開始前に以下のルールを使用するかどうかを決めてください。

(全プレイヤーの手元に残っている全ての花を考慮して) 各色の最後の花を植えたプレイヤーは、追加手番を獲得します。ただし、テーブル上に未使用のダイスが少なくとも1個は残っている場合に限りです。

例: アルフレッドは全プレイヤーにおける最後の赤い花を植えたことで追加のダイス1個を使用して追加手番を行います。自分の庭師を再度移動させ、今度は最後の緑の花を植えました。しかし、ダイスが残っていないため、ここで手番終了となります。

プレイヤーが自分の得点記録用火星人を他のプレイヤーの得点記録用火星人がいる26点以上のマスに移動した場合、追加手番を獲得します。ただし、テーブル上に未使用のダイスが少なくとも1個は残っている場合に限りです。

例: アルフレッドは青い花を植えて6点を獲得しました。彼は得点記録用火星人を移動したことで、他の火星人がいる36点のマスに止まりました。これにより彼は追加手番を獲得します。

## ゲーム終了

プレイヤーの1人が花を使い果たすか、誰も移動あるいはダイスを振ることができない(まれなケース) 場合、ゲームが終了します。最も得点の高いプレイヤーの勝ちです。

## 2人用バリエント (任意)

2人プレイでは、各プレイヤーは1個ではなく2個の庭師を使うことができます(一方のプレイヤーが白、もう一方のプレイヤーが黒を使います)。プレイヤーは自分の手番でどちらの庭師を移動するか選ぶことができます。

## 協力プレイバリエント (1~5人用)

このバリエントでは、最低点の火星人の得点がチーム全体の得点となります。果たして何点まで到達できるでしょうか？