

# GARDENS OF URANUS

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

## 概要

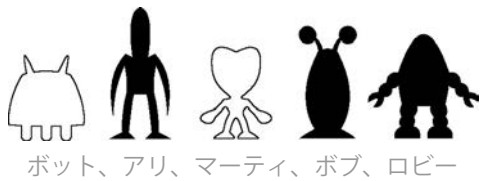
フレンドリーな火星人の庭師たちは今や天王星に花を植えようとしています。彼らが庭仕事で秘密の目標を達成するのを手伝ってあげましょう。

**天王星の庭(Gardens of Uranus)**は、**火星の庭(Gardens of Mars)**に秘密のミッションを追加する、2015年にデザインされた未発表拡張のリメイクです。

## 内容物 (スタンドアロン版)

- 天王星の庭を表したボード(スコアトラック含む) 3枚
- 5色の花 60個 (各色12個: 青、赤、黄、緑、紫) \*
- 筒または箱 1個
- 36枚のミッションカード(ミニカードサイズ) 1組
- 木 3個 \*
- グレーのディスク 5個 \*
- 3種類の黒い火星人 6個 (各種2個) \*
- 2種類の白い火星人 4個 (各種2個) \*

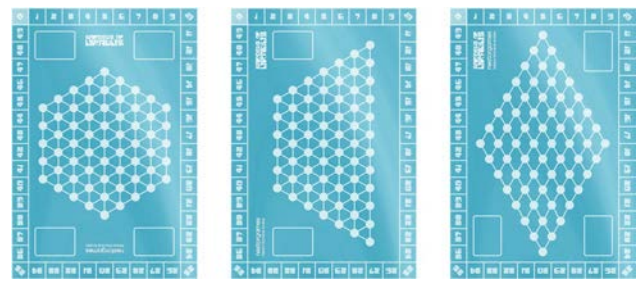
※拡張版の場合、\*印のついた内容物は含まれません。



## ゲームの準備

ボードを1枚選んでテーブルの中央に置きます。各ボードには、交点とそれらを結ぶ直線で構成されたグリッドが描かれています。

外縁を除くいずれかの交点に、六角形ボードなら1個、台形ボードなら2個、菱形ボードなら3個の木をランダムに置きます。



木 1個                      木 2個                      木 3個

各プレイヤーは、次の表に書かれている数の花を筒または箱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

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

全てのミッションカードをよく混ぜて山札とし、各プレイヤーに裏向きで5枚ずつ配ります。自分のカードは他のプレイヤーに見せないようにしてください。

以下の手順を全てのプレイヤーで同時に行います:

1. 5枚から1枚を保持し、残りの4枚を左隣のプレイヤーに渡します。
2. 受け取った4枚から1枚を保持し、残りの3枚を左隣のプレイヤーに渡します。
3. 受け取った3枚から1枚を保持し、残りの2枚を左隣のプレイヤーに渡します。
4. 受け取った2枚から1枚を保持し、残りの1枚を左隣のプレイヤーに渡します。

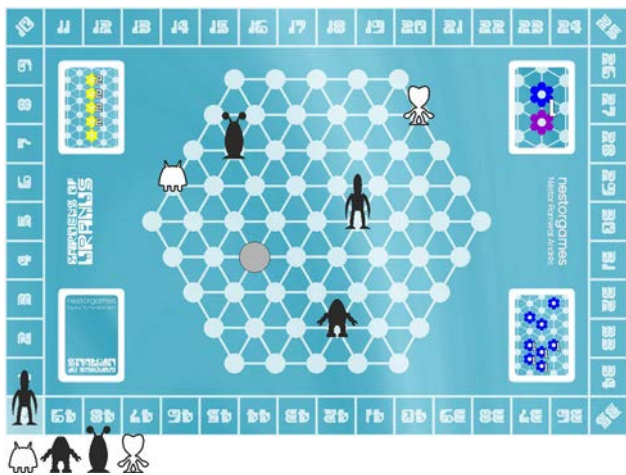
各プレイヤーは最終的に5枚のカードを持った状態となります。

余っているカードの山札を、ボード上のカードスペースと同じ数(2~4箇所)に分けます。この際、各山札の枚数ができるだけ均等になるようにします。

山札の1つは裏向きのままいずれか1箇所のカードスペースに置きます。その他の山札は表向きにして、まだ山札が置かれていない各カードスペースにそれぞれ置きます。

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、**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、その種類の火星人を2個取ります(火星人の色に特に意味はありません)。そのうち1個を得点トラックの「0」のマスに置きます(マスに収まりきらないため、一部の火星人をそのマス付近のボード外に置いて構いません)。これは「得点記録用火星人」です。次に、もう1個の火星人をボード上の空いている任意の交点に置きます。この火星人は「庭師」です。



初期配置例。  
木が1個、カードスペースが4箇所、5人プレイ。

## 遊び方

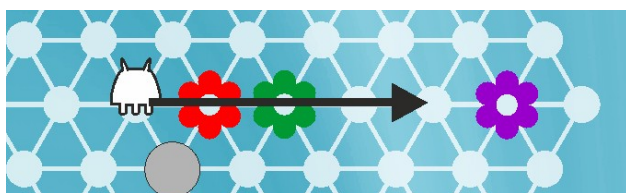
自分の手番では、自分の庭師の移動 **または** ミッションカードの得点計算のうち、**どちらか**を行わなければなりません。

### 庭師の移動と花植え

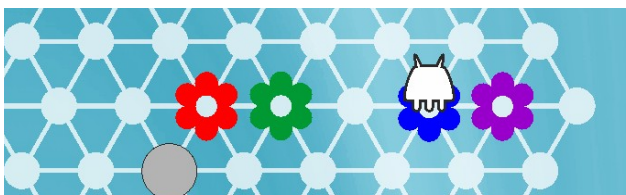
自分の庭師を、現在の位置から6方向のいずれかに沿って直線上に任意の歩数だけ移動させ、空いている交点か花だけがある交点で移動を終えます。移動は一直線でなければならない、途中で方向転換することはできません。木を通過することはできません。他の庭師を通過することはできますが、そこで移動を終えることはできません。

花がある交点で移動を終えた場合、何も行わず次のプレイヤーの手番となります。

空いている交点で移動を終えた場合、その交点に自分の花を1個置き、その上に自分の庭師を置きます。その後、次のプレイヤーの手番となります。



例: ボットは4歩進み…



花を1個植える。

## ミッションカードの得点計算

移動の代わりに、自分のカード1枚を表向きにして全員に見えるよう自分の前に置き、その得点計算を行います (「各ミッションの得点計算方法」を参照)。獲得した得点と同じ数だけ、得点トラック上の自分の得点記録用火星人を前進させます。カードによる得点が0点であっても得点計算を行うことは可能です (例えばそのカードを処分した場合など)。

得点計算に使用したカードは破棄して(ゲーム中にこれを再度使用することはできません)、その後ボード上の任意の山札からカードを1枚引きます。

得点トラック上の同じマスに火星人を何個か置くことは可能ですが、マスに収まりきらなければ一部の火星人をそのマス付近のボード外に置いて構いません。

## ゲーム終了

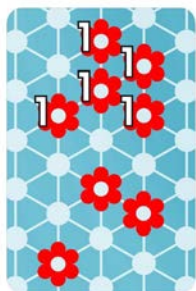
ゲームは以下のいずれかの状況(最初に発生したもの)になると終了します:

- いずれかのプレイヤーの手番開始時、そのプレイヤーの手元に未使用の花が残っていない。
- 全てのプレイヤーが連続して花を植えずに移動を行った。
- いずれかのプレイヤーがボード上の最後のカードを引いた。

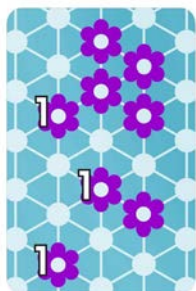
ゲーム終了後、各プレイヤーは自分の手元に残っているカードについて得点計算を行います。その後、各プレイヤーは手元に残っている未使用の花の数に応じて次の表の通り減点されます。

未使用の花の数	点数
1	-1
2	-3
3	-6
4	-10
5	-15
6	-21
7	-28
8	-36
9	-45
10	-55
11	-66
12	-78

## 各ミッションの得点計算方法

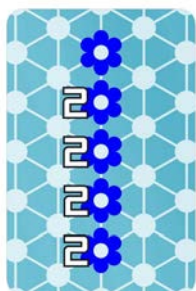


示されている色(この例では赤)の最大のグループの花1個につき1点を獲得します。



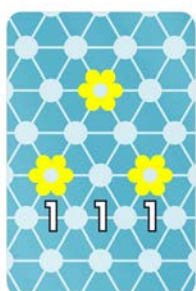
示されている色(この例では紫)のグループ1つにつき1点を獲得します。

孤立した花1個もそれぞれグループと見なされます。



示されている色(この例では青)の直線上に連続して並ぶ花1個につき2点を獲得します。ただし最初の1個は除きます。

これで獲得できるのはその時点で最長の直線 かつ 1本のみです。

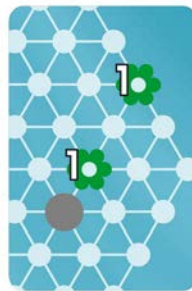


示されている色(この例では黄)の花で3つの角が構成される、任意の大きさの正三角形がある場合、その1辺の交点1箇所につき1点を獲得します。

角と角の間に他の色の花があっても構いません。

各辺はボード上の直線でつながっていなければなりません。つまり直線でつながっていない見かけ上の三角形は該当しません。

これで獲得できるのはその時点で最大の三角形 かつ 1つのみです。

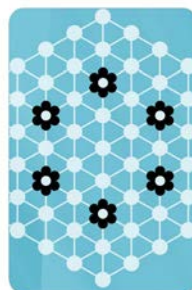


示されている色(この例では緑)のグリッドの外縁にある花1個または木に隣接している花1個につき1点を獲得します。



示されている2色(この例では赤と緑)が隣接するペア1つにつき1点を獲得します。

なお、1個の花は複数の花とペアを作ることができます。



ゲーム中のどのタイミングでも(たとえ他のプレイヤーの手番であっても)、同色の花で6つの角が構成される、任意の大きさの正六角形がある場合、このミッションカードの所有者は直ちにカードを公開してゲームに勝利します。

角と角の間に他の色の花があっても構いません。

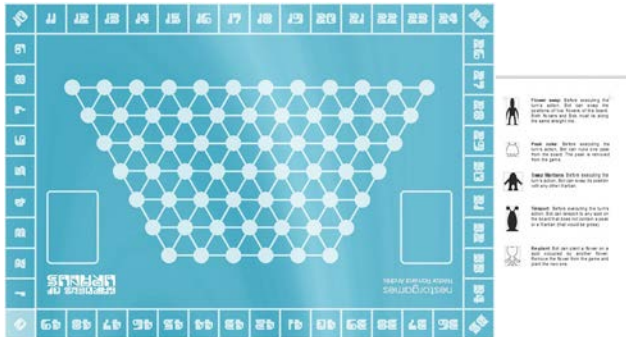
各辺はボード上の直線でつながっていなければなりません。つまり直線でつながっていない見かけ上の六角形は該当しません。

このページは空欄です。  
(これにより次ページを分離して使用することができます)

## 上級ルール: 特殊能力

ゲームを開始する前に、このルールを使用することを全員で合意する必要があります。

下図のように、このページの左半分をボードの下に敷き、各火星人の能力を全員が参照できるようにします。



各プレイヤーはグレーのディスクを1個ずつ受け取ります。

各火星人は、**ゲーム中に1回だけ**自分の特殊能力を使用することができます。それらの説明は右の一覧の通りです。

特殊能力を使用したら対応する火星人の特殊能力をグレーのディスクで覆わなければなりません。このディスクは、どの火星人の特殊能力が使用されたかを記録するために使用します。



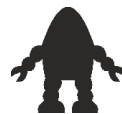
アリ

**花の交換:** 手番のアクションを実行する前に、アリはボード上にある2個の花の位置を交換することができます。これら2個の花とアリは同一直線上になければなりません。



ボット

**木の爆破:** 手番のアクションを実行する前に、ボットは1個の木を爆破することができます。その木はゲームから取り除かれます。



ロビー

**火星人の交換:** 手番のアクションを実行する前に、ロビーは自分自身と他のいずれかの火星人の位置を交換することができます。



マーティ

**テレポート:** 手番のアクションを実行する前に、マーティはボード上の木や火星人がない任意の交点に移動することができます。



ボブ

**花の植え替え:** 花を植える際、ボブは他の花が既に植えられている交点に花を植えることができます。具体的には、既に植えられていた花1個をゲームから取り除き、手元の新たな花1個をその交点に置きます。