



スチール

ガンパウダー

鋼鉄と火薬

Guns & Steel

日本語ルールブック

Designed by Jesse Li

スティーブル ガンパウダー 鋼鉄と火薬



人数：2～4人 時間：40～70分
年齢：12歳以上 作：Jesse Li

もくじ

はじめに	P. 2
カード解説	P. 3
カードタイプ	P. 5
ゲームの準備	P. 6
手番の流れ	P. 8
ゲームの終了	P. 10
攻撃ルール	P. 11
購入ルール	P. 12
Q&A	P. 14

ゲームの内容物

文明カード	45枚
世界遺産カード	10枚
リファレンスカード	5枚
ルールブック	1冊

はじめに

テクノロジーは諸刃の剣である。

我々は文明の恩恵に浴して発展してきたわけだが、その陰で、より大量かつ悲惨な破壊の方法をも開発してきた。

生産を伸ばすために技術革新に走るか、敵を制圧するために軍事力に賭けるのか？

人類の恒久的な宝となる世界遺産をみずから打ち建てるのか、あるいはそれを持つ価値のない相手から奪うのか？

この『**鋼鉄と火薬**』は、多彩な手札構築と、ユニークなカードめくりのメカニズムが渾然一体となったゲームです。2～4人のプレイヤーが、あらゆる時代を通じて競い合い、世界の覇権を賭けて各自の帝国を発展させていきます。

毎手番、各プレイヤーには厳しい決断が迫られます。このさまざまな要素が詰めこまれた戦略ゲームを、楽しんでいただければと思います。たった1時間で、国家の興亡を体験できるのでから。

カード解説

文明カード:

各文明カードは両面仕様で、表面が**進歩**、裏面が**資源**になっています。手札や自分の場にあるカードは、いつでも裏面を確認してかまいませんが、指示があるまでは、めくって逆の面にはしてはいけません。

資源が**消費**されたら、表に返して進歩の面にしますが、進歩面の効果は適用されません。カード購入の際、資源面のカードを消費して支払いに必要なエネルギーを発生させることができます。しかし攻撃によって消費された資源は、単に失われます。これについて詳しくは、12 ページで解説します。

資源を**回復**させるよう指示があった場合、左上隅の時代アイコンがその資源に一致する自分の場のカード1枚を選び、裏返して資源の面にします。

進歩面: (表)

表面という指定があった場合、常にこの進歩の面を意味しています。

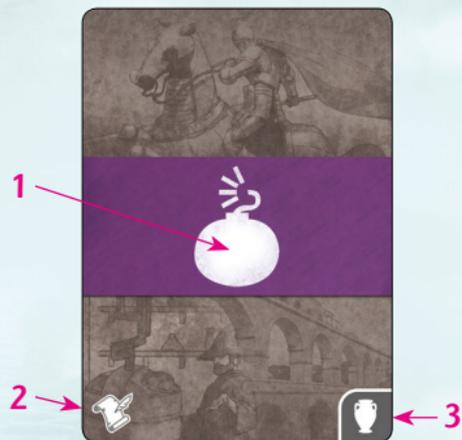
1. カード名
2. 時代アイコン:裏面の資源をも意味する
3. カードのタイプ・アイコン
4. ゲーム終了時に獲得する勝利点 (VP)
5. 表面が公開されている際に発生する軍事力
6. 反撃アイコン。10 ページ参照
7. このカードの購入コスト
8. 2人プレイでは導入されないカードのアイコン
9. カードの効果を表すアイコンと文面



資源面：(裏)

裏面という指定があった場合、常にこの資源の面を意味しています。

1. 消費すると発生するエネルギーの種類
2. ゲーム終了時に獲得する勝利点 (VP)：表と同じ
3. 資源を意味するタイプ・アイコン



世界遺産カード：

世界遺産カードの表面には、獲得条件がありません。裏面には、その世界遺産がフルカラーで描かれています。

1. カード名
2. 時代アイコン
3. 世界遺産のタイプ・アイコン
4. 初期配置アイコン
5. ゲーム終了時に獲得する勝利点 (VP)
6. このカードの獲得条件



世界遺産カードは、手番終了時、自動的に獲得することができます。その獲得条件を満たしているかどうか、常に確認してください。

獲得した世界遺産は、達成した証として、自分の場に裏にして(フルカラーの面にして)配置します(おめでとう!)

カードのタイプ

文明カードの各進歩面には、プレイ時に適用できる効果があります。それぞれ4つのタイプに分類されます。



技術: 資源やエネルギーを生み出す助けとなります。



戦術: より多くのユニット・カードをプレイできるようにしたり、手札や自分の場にあるユニット・カードの効果をも再度適用したりします。



ユニット: 自分の場にある表になったユニット・カードの軍事力の合計で、他の全プレイヤーを攻撃します。軍事力がそれより小さい各プレイヤーに対して、あなたは勝利します。



反撃: 攻撃を受けたとき、自分の軍事力を増強するために、反撃アイコンのあるカードを、すぐさま手札からプレイできます。その際、カード自体の効果は適用されません。



技術カード



戦術カード



ユニット・カード



反撃カード

ゲームの準備

1. 文明カードを時代アイコンごとに分類し、それぞれ個別にシャッフルします。一番上が宇宙、次に地球、石油、火薬、馬と、時代ごとにランダムに、ピラミッド状になるように表の面で公共の場に配置します(図参照)。各カードは、一番下の列を除き、すぐ下の列の2つのカードと接していることとなります。
2. 同時代の世界遺産カードを見比べ、右上隅の初期配置アイコンを確認します。各時代で、より左にある文明カードと同じ初期配置アイコンの世界遺産カードを、その時代の文明カードの左側に配置します。ここで導入されなかった世界遺産カードは、ゲームの箱の中に戻します。
3. 各プレイヤーはそれぞれ黄・オレンジ・赤・紫のうち1色を担当し、《増援》《農耕》《物々交換》《採掘》《戦士》各1枚ずつからなる対応する色(裏面中央左右)の文明カードのセット計5枚受け取り、最初の手札とします。裏面の資源は食糧3枚、鉄2枚になっています。
4. 最初のプレイヤーをランダムに決め、そこから時計回りの順に手番を実行していきます。第3

プレイヤーがいれば、手札から好きな1枚を、資源面を公開して自分の前(自分の場)に配置します。第4プレイヤーがいれば、その後で同じことします。最初と2番目のプレイヤーには、ゲーム開始時の資源はありません。

5. では、ゲームを始めましょう!

2人プレイの際の準備:

シャッフルする前に、各時代のカードから“2[◎]”アイコンのあるカードを除外し、箱の中に戻します。2番目のプレイヤーにはゲーム開始前、手札から資源1枚を配置します。

例: 宇宙時代の世界遺産は〈国際宇宙ステーション〉および〈アポロ計画〉で、それぞれその右上隅に《コンピュータ》および《原子力潜水艦》のアイコンがあります。

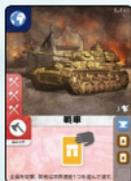


その時代の文明カードのうち、《原子力潜水艦》のほうが《コンピュータ》より左にあるため、そのアイコンのある〈国際宇宙ステーション〉カードを配置し、〈アポロ計画〉は箱の中に戻します。

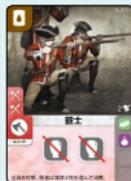
公共の場



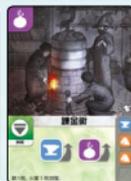
宇宙時代 x3



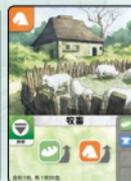
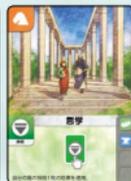
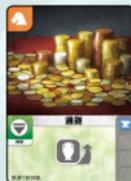
地球時代 x4



石油時代 x5



火薬時代 x6



馬時代 x7

手番の流れ

各手番は次の4つのフェイズに分割されます：

1. 資源フェイズ
2. 進歩フェイズ
3. 購入フェイズ
4. 手番終了フェイズ

最初のプレイヤーから時計回りの順に、各プレイヤーは手番において、次のように各フェイズを順に実行していきます。全フェイズが終了したら、次のプレイヤーの手番になります。

1. 資源フェイズ：

可能なら、手札から**必ず**1枚選んで資源として（裏面で）プレイし、自分の場に配置します。この資源は、文明カード購入の際、もしくは何らかの効果によって消費されます。

2. 進歩フェイズ：

可能なら、手札から**必ず**1枚選んで進歩として（表面で）プレイし、自分の場に配置します。そのカードの効果を活用してもかまわず、するなら全効果を適用します。しないなら、後で手札に戻って再びプレイされるまで、その効果は基本的には

適用できません。

- a. 技術カード：**資源やエネルギーを生み出す助けとなります。技術カードの効果によって発生したエネルギーは、手番終了時までには使用されなければ消滅します。
- b. 戦術カード：**より多くのユニット・カードをプレイできるようにしたり、手札や自分の場にあるユニット・カードの効果をも再度適用したりします。
- c. ユニット・カード：**自分の場にある表になったユニット・カードの軍事力の合計で、**他の全プレイヤーを攻撃**します。裏の資源の面になっている文明カードは、軍事力に合算することはできません。そうしていいという指示がない限り、それらを回復することはできません。

あなたの軍事力と、他のプレイヤーの軍事力*を個別に比較します。あなたの軍事力の方が大きければ勝ちで、軍事力がそれより小さい各プレイヤーは規定のペナルティを受けます。

**他の各プレイヤーは、反撃アイコンのあるカードを、すぐさま好きな枚数プレイできます。詳しくは10ページの攻撃ルールを参照ください。*

3. 購入フェイズ:

公共の場から、文明カードを1枚だけ購入してもかまいません。

- a. そのカードの購入コストと同じだけのエネルギーを発生させるために、資源面のカードを消費させて*表に返してください。この時、表面の進歩の効果は適用しません。必要なら13ページのエネルギー変換表を参照し、発生したエネルギーの変換を実行してください。

**自分の手番においては、資源面のカードを、単体で自分の意思で消費できる唯一のタイミングです。*

- b. 購入したカードを、自分の場に配置します。軍事力があればあなたの合計軍事力は増えますが、そのカードの効果は適用されません。

カードの購入について詳しくは、P12を参照のこと。

4. 手番終了フェイズ:

- a. 手札がないか1枚なら:

- i. 公共の場にある、いずれかの世界遺産カードの獲得条件を満たしているかどうか確認します。満たしているなら、うち1枚を選んで**必ず**獲得し、自分の場に置いておきます。

- ii. 表の(進歩面の)文明カードを、**必ず**全て手札に戻します。
- iii. 裏の(資源面の)文明カードは、好きなだけ手札に戻してかまいません。
- iv. 世界遺産カードは、そのまま自分の場に置いておきます。
- b. 手札が2枚以上なら、これらのことは一切実行しません。
- c. 何らかの効果もしくは資源の消費によって発生したエネルギーが残っていたら、すべて失われます。次の手番まで持ち越すことはできません。
- d. 次のプレイヤーの手番となります。

例:

手番終了時、手札は0枚でした。そこで最初に、いずれかの世界遺産の獲得条件を満たしていないか確認します。自分の場には、未消費の資源面(馬)のカード2枚と、戦術カードが3枚公開されています。





したがって〈ハビロンの空中庭園〉と〈姫路城〉の獲得条件を満たしており、うち1枚を選ばなくてはなりません。より勝利点が高い〈姫路城〉を獲得することにして、裏返してフルカラーの面を向け、自分の場に配置します。

次に場にある表面のカードは全部手札に戻し、資源はそのまま場に置いておくことにします。ここで次のプレイヤーの手番となります。

ゲームの終了

公共の場から最後の世界遺産が獲得されるか、最後の宇宙時代の文明カードが購入された時点で、ゲームはすぐさま終了となります。

手札と自分の場の全世界遺産と全文明カードの勝利点を合計し、最も多かった人が勝者となります。

同点の場合、該当者の中でもっともカード枚数の多い人が勝者です(世界遺産も含まれます)。

攻撃ルール

進歩フェイズでは、手札からユニット・カードもしくは戦術カードをプレイすることによって、他のプレイヤーを攻撃し、世界遺産を強奪したり、資源を消費させたりすることができます。

その場合、自分の場にある表面になったカードの軍事力の合計で、他の全プレイヤーを攻撃します。

ここで他のプレイヤーには2つの選択肢があり、いずれか、もしくは可能ならその両方を実行してもかまいません：

1. 手札の反撃アイコンのあるカードを、すぐさま好きな枚数プレイし、表面で自分の場に置きます。手番プレイヤーより既に軍事力が大きいプレイヤーであっても、たとえ反撃カードを出して勝てなくても、この反撃は可能です。
2. 自分の場にある、資源面になっているカードのうち、表面がユニットもしくは戦術のカードを、すぐさま好きな枚数消費し(て表に返し)ます。この場合、反撃アイコンはなくてもかまいません。

ここでは、他のプレイヤーによってプレイもしくは公開されたカードの効果は、一切解決しません。

最初に手番プレイヤーの左隣のプレイヤーがどうするか決定し、順に時計回りに決断していきます。他の全プレイヤーが決断を終えたら、手番プレイヤーの軍事力と、他のプレイヤーの軍事力を個別に比較します。

攻撃は常に**他の全プレイヤー**に対して実行されます。誰かを除外することはできません。

手番プレイヤーは、自分より攻撃力の低い相手に対して勝利し、敗者は、今回の攻撃としてプレイされたカードで指定されたペナルティを受けます。ただし手番プレイヤーが負けた場合は、何のペナルティも受けません。

1度の攻撃で、**別々の**プレイヤーから1枚ずつ強奪することにより、複数の世界遺産を一気に手に入れることもできます。このとき1人で複数の世界遺産を保有するプレイヤーは、手番プレイヤーに渡すものを、自分で選ぶことができます。

例:

《原子力潜水艦》をプレイし、軍事力7で攻撃しました。



ガンジーの軍事力はわずか3ですが、何もせず敗北を選択しました。



ナポレオンは手札から反撃カードとして《騎士》と《突撃》の計2枚をプレイし、攻撃力を6まで上げましたが、やはり負けました。



エリザベスは手札から《電撃戦》をプレイし、資源面であった地球を消費させて《戦車》を公開しました。その軍事力を合算した結果7となり、手番プレイヤーの攻撃を阻止できました。



ガンジーは唯一の世界遺産〈タージ・マハル〉を手番プレイヤーに渡しました。ナポレオンは保持する〈ギザの三大ピラミッド〉と〈エッフェル塔〉のうち、〈ギザの三大ピラミッド〉を選んで手番プレイヤーに渡しました。エリザベスは敗北しなかったため、〈アンコール・ワット〉は彼女の手元に残りました。

購入ルール

購入フェイズでは、公共の場から**文明カードを1枚**だけ購入することができます。その購入コストの支払いには、進歩フェイズで手に入れたエネルギーや、このフェイズで場にある資源を消費して得たエネルギーを使用してください。

この購入フェイズにおいて、手番プレイヤーの意思で消費した資源面のカードからは、その資源と同名のエネルギーが発生します。それ以外の場合（カードの効果によって消費されるなど）では、エネルギーは発生しません。

表記上、エネルギーは [] でくります。すなわち鉄は資源、[鉄] はエネルギーを意味します。

文明カードの購入コスト

各カードの購入コストは、そこから下側に何枚のカードが連続しているかによって**変動します**。

1. 下側に接するカードが1枚もなければ、使用するエネルギーは、そのカードに記載されたものだけで済みます。
2. 下側に接するカードが1枚でもあれば、そこから下方向に連続する全カードの**枚数だけ**、追加で好きなエネルギーを使用しなくてはなりません。

例:《大砲》カードの下側に連続するカードを、図の赤矢印でしめしておきました。《大砲》カード自体の購入コストは[火薬]2ですが、これを購入するには、追加で何か3つのエネルギーを使用しなくてはなりません。

《大砲》のすぐ左下にあったカードは既にも買われているため、《通貨》カードは連続していません。

手番開始時、自分の場には食糧2、鉄1、火薬1の資源がありました。まず資源フェイズで馬をプレイしました。次に進歩フェイズで《物々交換》をプレイすることによって、食糧1を消費して[火薬]1を発生させました。



これで[火薬]2+何かエネルギー3の使用が可能になりました。全資源を消費し、発生したエネルギーを使用して購入コストを支払い、目的の《大砲》カードを獲得して自分の場に配置します。

例:

前の例で《大砲》直下の《突撃》が既に購入されていた場合、馬の時代のカードがそのままそこにあって、《大砲》カードで指定されている[火薬]2だけで購入できました。



エネルギー変換表:

自分の手番で発生させたエネルギーは、この表にしたがって自由に変換できます。ただし**左側から右側へのみ**で、右から左に逆変換することはできません。



[食糧] 2 → [鉄] 1

[鉄] 2 → [馬] 1

[馬] 2 → [火薬] 1

[火薬] 2 → [石油] 1

好きなエネルギー3 → [地球] 1

[地球]は、[食糧][鉄][馬][火薬][石油]のうち好きなエネルギー1つとして使用できます。

[宇宙]は、[地球]2として使用できます。すなわち[食糧][鉄][馬][火薬][石油]のうち好き

なエネルギー2つとしても使用できます。

例:

《コンピュータ》を購入したいとします。地球時代の全文明カードは既に購入されており、その直下にはいかなるカードもありません。

したがって《コンピュータ》カードに記載されている購入コストである[馬]1、[火薬]1、[石油]2で購入できます。

手番開始時、自分の場には食糧1、馬1、石油1の資源がありました。まず資源フェイズで石油をプレイしました。次の進歩フェイズで《製鉄》をプレイすることで[鉄]2を発生させます。



ここで全資源を消費して同名のエネルギーを発生させ、[鉄]2+[食糧]1を[地球]1に変換し、それを[火薬]1とします。これによって発生しているエネルギーは[馬]1、[火薬]1、[石油]2となり、それを使用して《コンピュータ》を購入できるのです。

Q&A

Q1. 《農耕》《採掘》《通貨》の効果によって、そのカード自身を資源面に回復させることはできますか？

A1. できます。いずれのカードでも、その効果で指定された資源が裏面にあれば、そのカード自身を回復させて裏返すことができます。

Q2. 手番開始時、手札がないか1枚だけの時は、どうすればいいのですか？

A2. 最初の資源フェイズでは、必ず資源として1枚手札からプレイしなくてはならないため、その手札の1枚は(あるなら)必ず資源としなくてはなりません。

手札がない場合はそれもできないため、最初の2フェイズを飛ばしてください。

望むなら、続く購入フェイズでカードを購入することはでき、そのあとで手番終了フェイズへ移行します。

Q3. 攻撃時、資源面のカードを消費して(表にして)軍事力を増強することはできますか？

A3. できません。それができるのは、攻撃を受け

た防御側のプレイヤーだけです。このゲームでは、そうするよう指示がある場合以外、場のカードを勝手に裏にしたり表にしたりすることは**できない**のです。

Q4. [火薬] 1を、逆に[馬] 2にすることはできますか？

A4. できません。変換表では、左から右にしか変換できません。すなわち、直前の時代のエネルギーを2つ合わせて直後の時代のエネルギーへと変えることはできるのですが、新しい時代のエネルギーを古い時代のエネルギーへと戻すことはできないのです。

Q5. 《側面攻撃》《電撃戦》《人工衛星》をプレイしつつ、選んだユニット・カードの効果を適用しないことはできますか？

A5. できません。これらの戦術カードをプレイしたら、可能な限りその効果を適用しなくてはなりません。その効果で1枚でもユニット・カードをプレイしたのなら、そのユニット・カードの効果も適用しなくてはならないのです。

スチール
ガンハウター

鋼鉄と火薬

- 出版: モアイディアズ・ゲーム・デザイン
Moaideas Game Design
- 作: Jesse Li
- ディヴェロップ: AFONG, Desnet Amane
- 和訳: 健部伸明
- アート・ディレクション: keykid
- グラフィック&レイアウト: keykid, Desnet Amane
- アイコン・デザイン: Jesse Li
- 進歩面イラスト: YLAR @ <http://weibo.com/u/1843257773>
- 世界遺産イラスト: mango @ <http://weibo.com/u/1881808364>
- 格別の感謝を: Beta_Bear, Chen Chih Fan, Chu-Lan Kao, GxAllen, Jjgkong, Kuraki Mura, Smoox Chen
- テストプレイ: AT, Chia-Hung Kao, DaChun Lin, DLS, Eric Chiang, Eros, Felix Yeh, Ikyo kyo, Ilopca Alice, Jaco Li, James Yang, Jing Lin, KAP, Kevin Chang, Kida Kida, Lina Chen, Po-Jen, Po-Jung Huang, Redsheep Shen, RD, Teferi Kuo, Tsai Huei-Chiang, Yangtze Lue, Yow Liang Chu, Wei Tzu Chiang, Wu Po-yang



MADE IN TAIWAN

©2015 Moaideas Game Design www.moaideas.net moaideas@gmail.com
www.facebook.com/Moaideas PO Box 44-2214, Taipei City 10699, TAIWAN

