

スチール ガンパウダー 鋼鉄と火薬

はじめに

『鋼鉄と火薬』は、文明の発達をテーマにした、カード 50 枚だけで手軽にプレイできるゲームです。「手札構築」のメカニックによって、各プレイヤーの文明のテクノロジーは進歩していきます。食糧・鉄・馬・火薬・石油といった資源やエネルギーを消費し、全時代を通じて新しいカードを購入していきます。

毎手番、各プレイヤーには厳しい決断が迫られます。世界一強力な文明をめざし、互いに切磋琢磨し合うこととなります。『鋼鉄と火薬』は、そのシンプルさからは想像しえないほどの深さを秘めた、要素が詰めこまれた戦略ゲームなのです。

カード解説

文明カード

各文明カードは両面仕様で、片面が進歩、片面が資源になっています。何らかの効果や支払いによって資源からエネルギーを発生させたら、裏返して進歩の面にしてください。その際、その効果は適用しません。

進歩面：(表)

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・タイプ・アイコン
4. 軍事力アイコン
5. そのカードの購入コスト
6. 2人プレイでは使用しないカード
7. カードの効果とそのアイコン

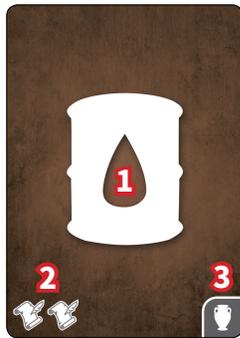
資源面：(裏)

1. 表に返す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
3. 資源アイコン

世界遺産カード

世界遺産カードは、両面とも世界遺産です。

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



カード・タイプ

文明カードの各進歩面には、プレイ時に使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：手札や自分の場にあるユニットカードの効果を再度適用します。



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は規定のペナルティを受けます。



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。

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、それぞれ別個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(下図参照)。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になります。

2. 世界遺産カードを文明カードの左側に、一番上から勝利点が少なくなる順で、縦に並べます。各世界遺産カードの右上にある初期配置アイコンを表裏とも確認し、その列でより左にある文明カードと同じアイコンの面を、表にします。

例：7 勝利点の世界遺産《国際宇宙ステーション／アポロ計画》の右上には、《コンピュータ／原子力潜水艦》のアイコンがあります。同じ列の文明カードでは、《原子力潜水艦》のほうがより左にあるため、そのアイコンのある《国際宇宙ステーション》の面を表にして配置します。

3. 各プレイヤーは《増援》《農耕》《物々交換》《探掘》《戦士》の文明カードを各1枚ずつ計5枚受け取り、最初の手札とします。裏面は食糧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4プレイヤーがいれば、手札から好きな1枚を、資源面を上にして自分の前に配置します。第3プレイヤーがいれば、同じことをします。**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。



手番の流れ

最初のプレイヤーから時計回りの順に、各プレイヤーは、手番を次のように実行していきます。

1. **必ず手札から1枚、資源として(裏面で)プレイし**、自分の前に配置します。この状態の文明カードを、便宜上資源カードと呼びます。
2. **必ず手札から1枚、進歩として(表面で)プレイし**、自分の前に配置します。そのカードの効果を適用してもかまわず、するなら全効果を適用します。しないなら、基本的には再び手札から出されるまで、その効果は適用できません。この状態の文明カードを、便宜上進歩カードと呼びます。
 - a. **技術**: 資源やエネルギーを生み出す助けとなります
 - b. **戦術**: 手札や自分の場にあるユニットカードの効果を再度適用します。
 - c. **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。資源の面が公開され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、それらを表に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※を個々に比較します。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。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、この反撃は可能です。

3. 公共の場から、文明/世界遺産カードを**1枚だけ購入してもかまいません**。
 - a. その文明/世界遺産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、消費してください。エネルギーは、直前でプレイされた進歩カードの効果か、既にプレイされている資源カードを表に戻すことによって発生します。資源カードを表に戻したとき、同名のエネルギーが発生します。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。資源カードを表に戻しても、表の効果は適用しません。
必要ならエネルギーの変換を実行してください(右のエネルギー変換表を参照のこと)。
 - 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。
 - c. 世界遺産によっては、条件さえ満たせばエネルギーを支払わなくてもよいこともあります。それでもその取得は1回の購入とみなすため、追加で他のカードを購入することはできません。
4. 手番の終了
 - a. **手札枚数が1枚以下なら**:
 - i. 表の(進歩面の)文明カードを、**必ず全て手札に戻します**。
 - ii. 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。
 - iii. 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. **手札枚数が2枚以上なら何もしません**。
 - c. 使用しなかったエネルギーは、消滅します(手番を越えての保存はできません)。
 - d. 次のプレイヤーの手番となります。

ゲームの終了

最後の世界遺産が購入されるか、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。

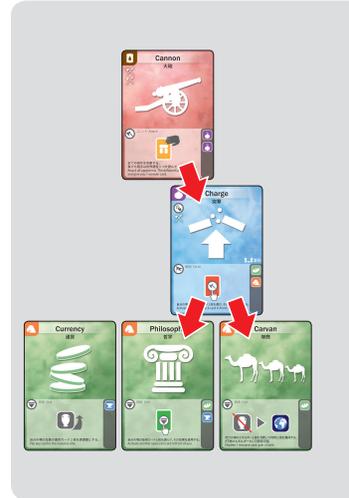
世界遺産と文明カードの勝利点を合計し、最も多かった人が勝者となります。同点の場合、該当者の中でもっともカードが多い人が勝者です。

購入ルール

文明カード:

1. 下側に接するカードが1枚もなければ、消費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消費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個ですが、これを購入するには、追加で何か3個のエネルギーを消費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関わっているため、《通貨》カードは連続していません。



世界遺産カード:

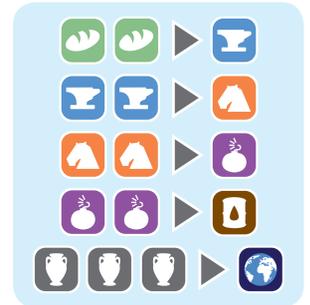
カード自体の条件もしくは購入コストに加え、同じ時代の(同じ列の)未購入の文明カードの枚数だけ、追加で何かエネルギーを消費しなくてはなりません。



例:この図の世界遺産《マンハッタン計画》の場合、同じ列にまだ未購入の文明カードが3枚あります。したがって購入するには《マンハッタン計画》の条件である「場に8軍事力を配置している」だけでは足りず、追加で何か3個のエネルギーを消費しなくてはなりません。

エネルギー変換表:

- [食糧] 2個 → [鉄] 1個
 - [鉄] 2個 → [馬] 1個
 - [馬] 2個 → [火薬] 1個
 - [火薬] 2個 → [石油] 1個
 - 好きなエネルギー3個 → [地球] 1個
- [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つ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つとして使用できます。



例:地球時代の他の全文明カードが買われている場合、『エッフェル塔』は、記載の購入コストである[石油]3個で購入できます。

手番開始時、馬1枚、石油1枚の資源カードが自分の場にありました。まず手札から1枚、石油として場にプレイします。次に《製鉄》をプレイして[鉄]2個を発生させます。ここで場の資源カードを表に戻して、[石油]2個と[馬]1個を発生させます。[鉄]2個と[馬]1個を、好きなエネルギーになる[地球]1個に変換し、[石油]2個と[地球]1個で《エッフェル塔》を購入します。

ゲーム内容物

- Game Designer Jesse Li
- English Translation Desnet Amane
- Japanese Translation 健部伸明
- Graphics & Layout Jesse Li, Desnet Amane
- Special Thanks BETA_Bear, Chen Chih Fan, Chu-Lan Kao, Kuraki Mura, Jogkong, Smoox Chen
- Playtesters AT, Chia-Hung Kao, DaChun Lin, DLS, Eric Chiang, Eros, Felix Yeh, Ikyo kyo, Ilopca Alice, Jaco Li, 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,
- 45 文明カード
- 5 世界遺産カード
- 3 リファレンスカード
- 1 ルールシート