

エアアンティス Eriantys

Leo Coloviniによる2～4人用ゲーム

雲が描いた幻想的な形に気づいたことは何回ありますか？

空に浮かぶ、この大きくてふわふわした枕に飛びこみたいと夢見たことは何回ありますか？

柔らかな雲の白さに隠れて、この大空には浮島があり、そこには5つの王国から来た若き魔法生物のための偉大な学校があります。愛らしく小さな赤いドラゴン、不器用なピンクのフェアリー、意地悪な黄色いノーム、小柄な青いユニコーン、そして王子になることを夢見ている緑のカエルが学校の正門に現れ、母国の有名な教授たちを歓迎するために食堂に入場する許可を得るのを待っています。

このエアアンティスにある4つの偉大な学校の1つを運営し、他の魔術師と競い合って名声を高め、新たな魔法の塔を建てましょう。

ある王国の魔法生物をあなたの食堂に最も多く招くと、その王国の教授がやってきて同席します。

あなたが教授たちをもてなしている限り、彼らは島にいる同じ王国の魔法生物すべてに影響力を持ちます。

“母なる自然”が島を訪れたとき、その島で最も多くの魔法生物に影響力を持っている学校は報いられ、新たな塔を建設します。

他プレイヤーより早く、自分の塔をすべて建設しましょう。

しかしご注意ください！5つの王国の魔法生物の忠誠心はとても移ろいやすく、教授は簡単に学校を乗り換えます。

つい先ほどまであなたの味方だった魔法生物は、羽ばたき一つで心変わりするかもしれません！

「エアアンティス」は戦略、戦術、そして紆余曲折に満ちたゲームです。慎重に行動を計画し、対戦相手の行動を支配しましょう。

内容物



島タイル 12枚



助手カード 40枚
(魔術師ごとにカード10枚からなるデッキ1組)



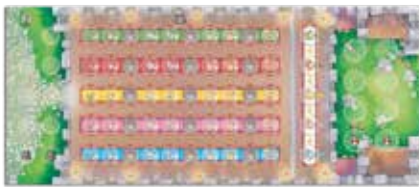
塔駒 22個
(黒8個、白8個、灰6個)



生徒ディスク 130枚
(黄色いノーム、青いユニコーン、緑のカエル、赤いドラゴン、ピンクのフェアリー各26枚)



教授駒 5個 (5色各1個)



学校ボード 4枚



雲タイル 4枚



母なる自然駒 1個



袋 1つ

熟練者ゲーム



人物カード 12枚



コイン 20枚



立入禁止タイル 4枚

プレイ人数に応じて、「エアアンティス」は基本ルールを少し変更する多くのゲームモードを提供します。また、プレイヤーは簡易モードや熟練者モードを選ぶこともできます。以下のルールは簡易2人ゲーム用で、そのあと他の各モードについて説明しています。他のモードを試してみる前に、最初のゲームではこの簡易2人モードでプレイすることを推奨します。



魔術師の皆さん、こんにちは。私は母なる自然。ゲームのプレイを助けるヒントを与えるため、このルールのおちこちに落ちています。ではまた！



1 島タイル 12 枚をテーブルの中央にランダムな順番で円形に並べて置き、表向きにします。



6 教授駒 5 個を雲タイルの横に置きます。



4 残りすべての生徒ディスクを袋に入れ、島タイルの円の中央に置きます。



5 雲タイルを 2 枚選び、アイコンがある面を表向きにして袋の近くに置きます。

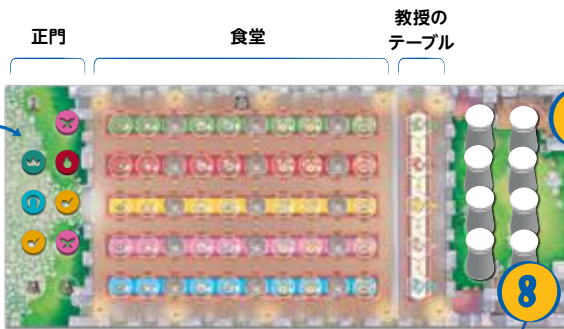


各色の生徒ディスク 2 枚を袋に入れます。袋から生徒をランダムに引き、母なる自然駒の次のタイルから時計回り順に、各島タイルに 1 枚ずつ置いていきます。ただし、母なる自然駒がある島タイルとその真正面にある島タイルには置きません。

2 母なる自然駒を任意の島タイル上に置きます。



3 母なる自然駒の真正面の空タイル



10

各プレイヤーは袋から生徒ディスクを 7 枚引き、学校ボードの正門スペースに置きます。



7

各プレイヤーは学校ボードを 1 枚取ります。



9

各プレイヤーは選んだ魔術師の助手カード 10 枚からなるデッキ 1 組を取り、手札とします。

8 各プレイヤーは 1 色 (白か黒) の塔駒 8 個を取り、学校ボードの右エリアに置きます。

11

使わないすべての内容物を箱に戻します。スタートプレイヤーをランダムに決めます。これでゲームを始める準備は完了です。

ゲームの進行

ゲームに勝利するために、プレイヤーは自分の塔駒をすべて置くか、または袋の生徒ディスクが尽きた時点で最も多くの塔駒を置いていなければなりません。母なる自然が訪れた島で最も多くの影響力を持っているプレイヤーは、その島に塔駒を1個置きます。ある色の教授を持っているプレイヤーは、その島にいる同じ色の生徒の数に等しい影響力を得ます。隣接している島に同じ色の塔駒が置かれたとき、それらの島々はその上にあるすべての生徒ディスクと塔駒と共に統合されます。ラウンドごとに、プレイヤーは手番順と母なる自然駒の移動を決定する助手カードを慎重に選びます。

ゲームの進行

プレイヤーは数ラウンドに渡ってゲームをプレイします。各ラウンドは以下の順番でプレイされる2フェイズに分かれています。

- 計画フェイズ
- アクションフェイズ

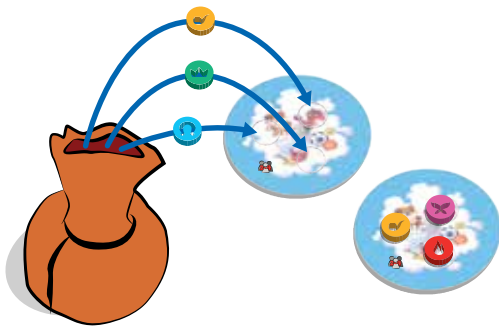
計画フェイズ

計画フェイズは以下の2ステップからなります。

- 1 雲タイルへの新たな生徒の追加
- 2 助手カードのプレイ



- 1 スタートプレイヤーは袋からランダムに生徒を3枚引き、雲タイルのうち1枚にすべて置きます。この手順を2枚目の雲タイルについて繰り返します。



- 2 手番順(スタートプレイヤーから時計回り順)に、各プレイヤーは手札から助手カードを1枚プレイします。プレイしたカードによって、次のアクションフェイズの手番順、次ラウンドのスタートプレイヤー、母なる自然駒が実行できる移動数(後述)の3つが決まります。

● 各プレイヤーはプレイしたカードを表向きで自分専用の捨て札置き場に置き、最後にプレイしたカードだけが見えるようにしなければなりません。

● プレイヤーは、同じラウンド中に他プレイヤーがすでにプレイした助手カードと同じ助手カードをプレイすることはできません。めったにないことですが、そのようなカードしか持っていない場合にはそのカードをプレイしなければなりません。しかし、そうした場合、プレイヤーは先にそのカードをプレイした他プレイヤーのあとでプレイすることになります。



対戦相手より先にプレイしたければ値の小さなカードを、私をより遠くに移動させなければ値の大きなカードを選びましょう!

アクションフェイズ

アクションフェイズ中、最も値の小さな助手カードをプレイしたプレイヤーからカード値の昇順に、各プレイヤーは以下の3ステップをこの順番で実行します。

- 1 島1つか自分の食堂のいずれかに、生徒ディスクを3枚移動させます。
- 2 島1つに母なる自然駒を移動させます。
そのあと、その島が支配または征服されているかどうかを確認します。
そのあと、隣接している島々を統合します。
- 3 雲タイルを1枚選び、新たな生徒ディスク3枚を得ます。

1 生徒3枚の移動

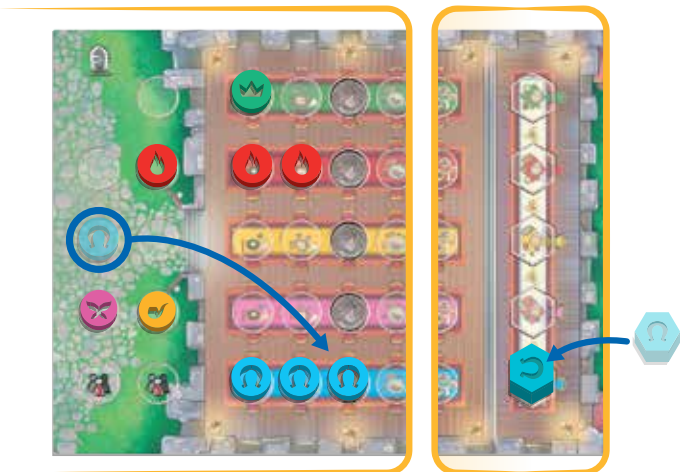
自分の正門にいる生徒を3枚選びます。各生徒ごとに、自分の**食堂**に移動させるか、または任意の**島タイル**に移動させます。プレイヤーは任意の組み合わせ（たとえば生徒3枚を食堂に移動させたり、生徒のうち2枚を食堂に移動させて1枚を島タイルに移動させたり……など）を選ぶことができます。

生徒を**食堂**に移動させた場合、対応する色のテーブルにある左端の空きスペースに置きます。いったん置いた生徒を再び移動させることはできません。



レオはドラゴン（赤）1枚とフェアリー（ピンク）1枚を食堂に移動させることにして、これらを左側にある最初の空きスペースに置き、ノーム（黄）1枚を島に置きました。

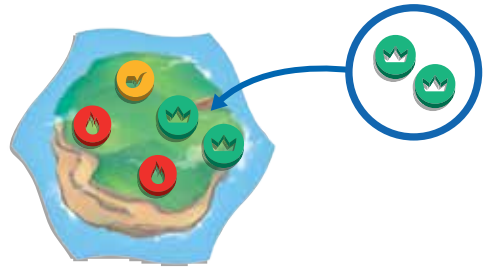
食堂のテーブルに生徒を1枚置くたびに、他プレイヤーの食堂にある同じ色の生徒の数を確認します。その色の生徒を自分のテーブル上で最も多く持っている場合、その色の教授駒を取り、教授のテーブルの対応するスペースに置きます。生徒の数が同じ場合には教授駒を取りません。教授駒を持っているあいだ、プレイヤーはその色の生徒が置かれている各島で、それらの生徒の数に等しい影響力を持ちます。



リサは3枚目のユニコーン（青）を食堂に移動させました。レオが食堂に置いているユニコーンは2枚だったので、リサは青い教授駒を取り、教授のテーブルに置きました。

生徒を島に移動させた場合、その島で暮らす魔法生物が増え、その結果としてその色の生徒を支配しているプレイヤーの影響力が増えます。生徒の配置自体は、その島にある塔駒には影響を与えません。

忘れやすいルール：生徒1枚ごとに置く場所を選ぶので、プレイヤーは同じ手番中に同じ（または異なる）島に複数の生徒を置くこともできます。



レオはすでにドラゴン（赤）2枚とノーム（黄）1枚が置かれているこの島にカエル（緑）を2枚置きました。レオはノーム（黄）とカエル（緑）の教授駒を両方とも持っているので、この島で3影響力を持っています。



教授駒を得て塔を建設する機会を多く得るため、ゲーム序盤には食堂に生徒を置きましょう。影響力が少ないところで影響力を増やすため、終盤には島に生徒を置きましょう。他プレイヤーができることを知るため、彼らの食堂に目を光らせるのを忘れてはいけません！

2 母なる自然の移動

プレイヤーは母なる自然駒を、時計回り方向で最低でも島1つ分は移動させなければなりません。プレイヤーは母なる自然駒を、このラウンドでプレイした助手カード上のアイコンで示されている島の数まで移動させることができます。



リサは上図の助手カードをプレイしたので、母なる自然駒を時計回りで島4つ分まで移動させることができます。リサは母なる自然駒を島3つ分だけ移動させることにしました（上図に示されている任意の島に移動させることができますが、移動させずに左端の島に残しておくことはできません）。



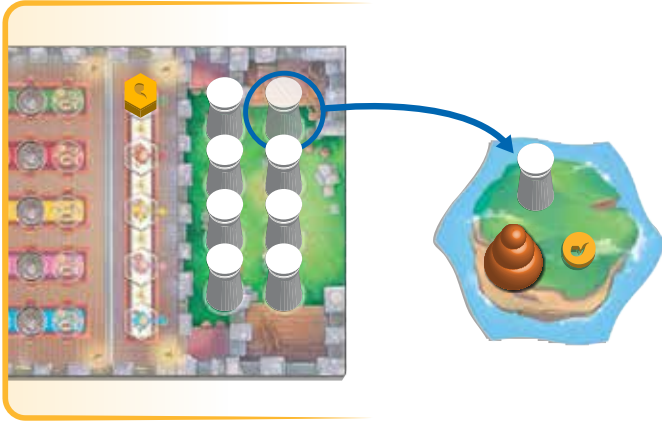
この手番中に私が移動できる島を支配しましょう！

この移動の終了時、以下の2つのうち1つが発生します。

島の支配

まだ塔駒が置かれていない島で母なる自然駒が移動を終えた場合、その島で最も多くの影響力を持っているプレイヤーが自分の塔駒をその島に1個置き、その島を支配します。

各プレイヤーはその島上で、自分が持っている教授駒の色に対応している生徒の数を数えます。これがその島での影響力になります。相手より多くの影響力を持っている場合、そのプレイヤーは自分の学校ボードから塔駒を1個取り、その島に置かなければなりません。影響力が同値の場合、どちらも塔駒を置きません。



ノーム(黄)が1枚だけある島で、母なる自然駒が移動を終えました。レオはノーム(黄)の教授駒を持っているので、この島で最も多くの影響力を持っており、この島に塔駒を1個置きました。

島の征服

すでに塔駒が置かれている島で母なる自然駒が移動を終えた場合、最も多くの影響力を持っているプレイヤーが塔駒を置き換えることがあります。

プレイヤーは前述のように影響力を計算しますが、**各塔駒はその所有者に追加の1影響力をもたらします**。その島で最も多くの影響力を持っているプレイヤーが別のプレイヤーになった場合、そのプレイヤーは**各塔駒を自分の塔駒に置き換えます**。こうして取り除かれた塔駒は、所有者の学校ボード上に戻ります。塔駒が置き換えられなかった場合、その島上にそれらの塔駒を残しておき、新たな塔駒は置きません。



リサが教授駒を持っているユニコーン(青)3枚とドラゴン(赤)1枚、レオが教授駒を持っているノーム(黄)2枚、建設済みのレオの塔駒1個がある島で、母なる自然駒が移動を終えました。今やリサが最も多くの影響力を持っています(4対3)。



ノーム(黄)2枚とドラゴン(赤)1枚がある島で、母なる自然駒が移動を終えました。レオはノーム(黄)の教授駒を持っているので、ドラゴン(赤)の教授駒を持っているリサより多くの影響力を持っており、この島に塔駒を1個置きました。



最大影響力の確認のあと、リサはレオの白い塔駒を自分の黒い塔駒に置き換えました。

島の統合

塔駒を1個置いたあと、その両隣(円沿いに右と左)にある2枚の島タイルを確認します。それらのいずれかに同じ色の塔駒がすでに置かれている場合、これらの塔は魔法の引力を発動させます!

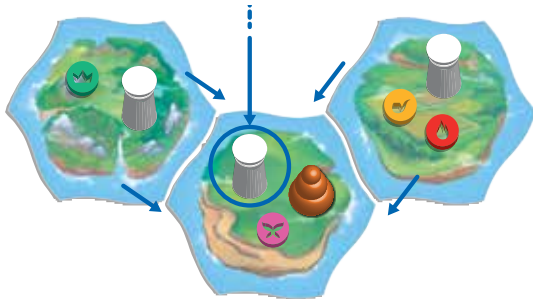
これらの島タイルを、その上にあるすべての生徒ディスクと塔駒と共に移動させて接触させます。これらの島タイルは、今や複数の塔駒を持つ1つの島グループとなります。



レオはこの島 **A** に塔駒を置きました。右隣の島にも白い塔駒があるので、これら2つの島は統合されます **B**。

プレイヤーはすでに形成されている島グループに単独の島タイルを統合することも、複数の島グループを1つに統合することもできます。ある島に塔駒を置き、その両隣の島にも自分の塔駒がある場合、それら3つの島すべてを1つの島グループに統合します。統合はゲーム中に何度か発生することがあり、このためプレイヤーは2枚以上のタイルからなるいくつかの島グループを作ることになります。

重要 : 単独の各島タイルには、塔駒を1個しか置くことはできません。



レオは母なる自然駒が移動を終えた島で塔を建設しました。すでに両隣の島に白い塔駒があるので、これら3つの島すべてを統合しなければなりません。

いったん統合した島を分割することはできません。母なる自然駒の移動や影響力の計算において、各島グループは1つの島と見なされます。このため、ある島グループ上で母なる自然駒が移動を終えたとき、プレイヤーはその島グループ上にあるすべての生徒と塔駒を数えて影響力を計算しなければなりません。

ゲームが進むにつれて、島(グループ)の総数は少なくなっていきます。

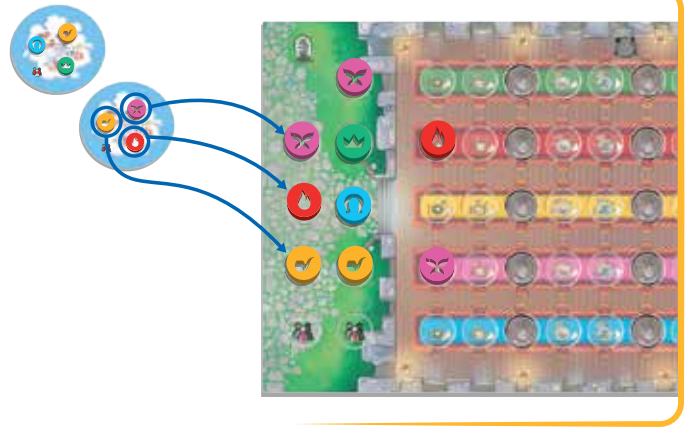


島々を統合してより大きな島グループにしたとき、自分が支配している生徒を使ってその島グループを守るのを忘れないようにしましょう。他プレイヤーに征服されると、1手ですべての塔駒を置き換えられてしまいます!

3 雲タイルの選択

雲タイル1枚に置かれているすべての生徒を取り、自分の正門に置きます。スタートプレイヤーは雲タイル2枚のうち1枚を選んで生徒を得ることができ、2番手プレイヤーは残りの雲タイルから生徒を得なければなりません。

手番終了時、プレイヤーは常に自分の正門に生徒を7枚置いていることとなります。



リサはこの雲タイルから生徒を得ることにし、自分の正門エリアに置きました。

ラウンドの終了

全プレイヤーが自分の手番を完了したあと、そのラウンドは終了します。最も数値の小さな助手カードをプレイしたプレイヤーから、新たなラウンドの計画フェイズを始めます。



前ラウンド中に上図の助手カードがプレイされました。数値が3の助手カードをプレイしたレオが次ラウンドのスタートプレイヤーになります。

ゲームの終了

以下の3つの条件のうち1つが満たされたとき、ゲームは終了します。

1人のプレイヤーが**自分の最後の塔駒を建設したとき**、ゲームは即座に終了し、そのプレイヤーがゲームに勝利します。

または

テーブル上にある**島(グループ)が3つだけになったとき**、ゲームは即座に終了します。

または


最後の生徒が袋から引かれたか、または**誰かが手札の助手カードを使い果たした場合**、そのラウンドの終了時にゲームは終了します。十分な生徒が残っていない場合、各プレイヤーは雲タイルから新たな生徒を取ることなく手番をプレイします。

島上で最も多くの塔を建設したプレイヤーがゲームに勝利します。同数の場合、その中で最も多くの教授を支配しているプレイヤーがゲームに勝利します。

3人ゲーム

ルールはこれまで説明した通りですが、以下の変更を適用します。

ゲームの準備

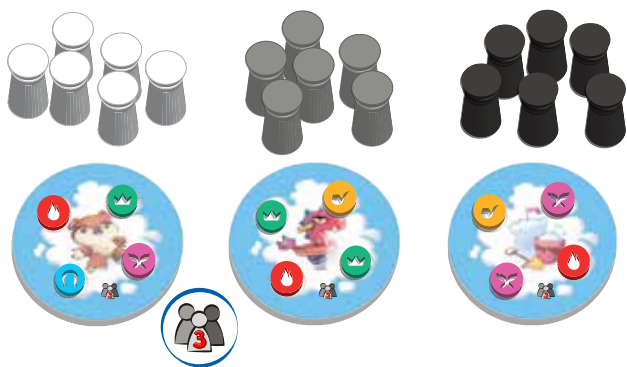
→ 雲タイルを3枚選び、 アイコンがある面を表向きにして袋の近くに置きます。

→ 各プレイヤーは以下のものを取ります。

- 学校ボード1枚
- 1色(白か灰か黒)の塔駒6個
- 選んだ魔術師の助手カード10枚からなるデッキ1組

学校ボードの右側のエリアに塔駒を6個置き、助手カードを取って手札とします。

→ 各プレイヤーは袋から生徒を9枚引き、学校ボードの正門スペース上に置きます。



各プレイヤーは塔駒を6個だけ持ってゲームを始めます。計画フェイズ中には各雲タイルに生徒が4枚ずつ置かれ、アクションフェイズ中には4枚の生徒が移動します。

計画フェイズ

→ 各雲タイルのために、袋から生徒を4枚ずつ引きます。

→ スタートプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは助手カードを1枚選びます。

7

アクションフェイズ

→ 自分の手番中、プレイヤーは正門から食堂または島へと生徒を4枚移動させます。

4人ゲーム

プレイヤーは2人1組の2チームに分かれ、この2チームで競い合ってゲームをプレイします。チームメイトは並んでいても、向かい合っていてかまいません。ゲーム開始時、プレイヤーはチームメイト同士の意思疎通を認めるかどうかを決めることができます。

ルールは2人ゲームと同じですが、以下の変更を適用します。

ゲームの準備

→ 雲タイルをランダムに4枚選び、2-4人アイコンがある面を表向きにして袋の近くに置きます。

→ 各プレイヤーは学校ボード1枚と、助手カード10枚のデッキ1組を取ります。

→ 各チームのプレイヤーのうち1人が8個すべての塔駒を持ち、学校ボードの右側に置きます。

→ 各プレイヤーは袋から生徒ディスクを7枚引き、学校ボードの正門スペースに置きます。

計画フェイズ

→ 各雲タイルのために、袋から生徒を3枚ずつ引きます。

→ スタートプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは助手カードを1枚選びます。

アクションフェイズ

各プレイヤーは島または自分の食堂のいずれかへと生徒を移動させます。チームメイトの食堂へと生徒を移動させることはできません。通常通り、ある1色の生徒を自分の食堂に最も多く持っているプレイヤーが、その色の教授を支配します。チームメイトの食堂にある生徒は数えません。

島は各チームによって支配/征服されます。母なる自然駒の移動の終了時、最も多くの影響力を持っているチームを確認します。



白チームは青、黄、緑の教授を支配しているため、この島で4影響力を持っています。黒チームは赤とピンクの教授を支配しており、3影響力を持っています。母なる自然駒がここで移動を終えた場合、白チームが塔を1個建設します。

熟練者ゲーム

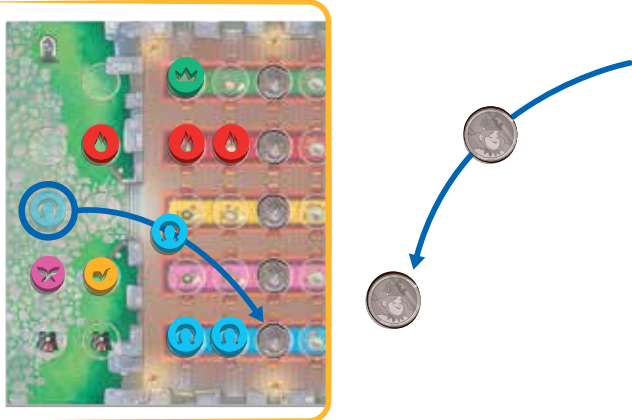
熟練者ゲームは2～4人のいずれでもプレイすることができます。
以下のルールを追加してください。

ゲームの準備

- 人物カードをよく混ぜて3枚引き、表向きでテーブル上に置きます。残りのカードは箱に戻します。
- 各プレイヤーは1コインを取ります。残りのコインをテーブル上に置いて全体サプライとします。

アクションフェイズ

自分の食堂内でコインアイコンがあるスペースに生徒を置くたびに、プレイヤーは全体サプライから1コインを得ます。これは各色の3/6/9枚目の生徒を置いたときに発生します。

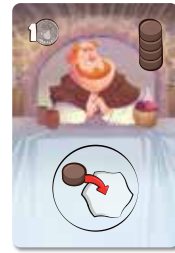


このプレイヤーはユニコーン(青)を食堂に移動させてコインアイコンを覆い、1コインを得ました。

自分の手番中、プレイヤーはコインを支払って、人物カードの能力を1つ使うことができます。まだ誰も使っていない人物の能力を使うとき、プレイヤーはそのカードに示されている枚数のコインを支払います。これ以降、その能力を使うためのコストは1コインだけ増えます(何回目の使用であっても1コインしか増えません)。これを示すため、ある人物を最初に使ったプレイヤーは、支払ったコインのうち1枚をその人物カード上に置かなければなりません。支払った残りのコインは全体サプライに戻します。

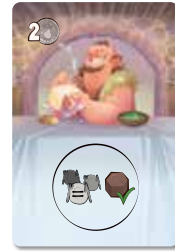
人物

人物はゲーム中のさまざまな時点で適用されるさまざまな能力を持っています。自分の手番中いつでも、プレイヤーは人物のうち任意の1人を使うことができます。その効果は自分の手番終了時まで適用されます。

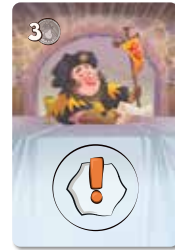


ゲームの準備中、生徒を4枚引いてこのカード上に置きます。

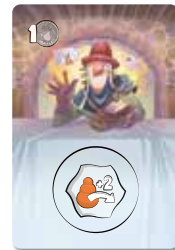
効果 : このカードから生徒を1枚取り、任意の島に置きます。そのあと、袋から新たな生徒を1枚引き、このカード上に置きます。



効果 : この手番中、各教授を現在支配しているプレイヤーと同数の生徒しか持っていない場合でさえ、あなたはそれらの教授を何個でも支配することができます。



効果 : 島を1つ選び、母なる自然駒がその島で移動を終えたものとして解決します。母なる自然駒は依然として移動し、その移動を終えた島も解決されます。



効果 : あなたは自分がプレイした助手カードに示されている分に加えて、追加で島2つ分まで母なる自然駒を移動させることができます。

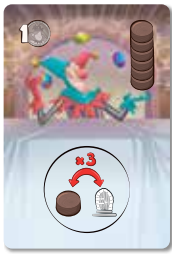


ゲームの準備中、立入禁止タイル4枚をこのカード上に置きます。

効果 : 任意の島に立入禁止タイルを1枚置きます。母なる自然駒が最初にその島で移動を終えたとき、その立入禁止タイルをこのカード上に戻します。その島では影響力の計算を行わず、塔駒も置きません。



効果 : 島の征服を解決するとき、塔駒を影響力として数えません。



ゲームの準備中、生徒を6枚引いてこのカード上に置きます。

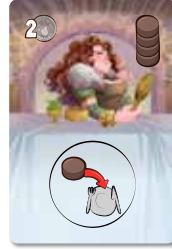
効果 : あなたはこのカードから生徒を3枚まで取り、自分の正門にある同じ枚数の生徒と交換することができます。



効果 : あなたは自分の正門にある生徒1枚と、自分の食堂にある生徒1枚を交換することができます(2回まで)。



効果 : この手番の影響力の計算中、あなたは追加の2影響力を持っていると見なされます。

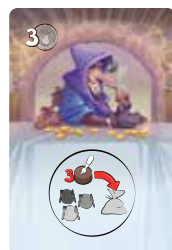


ゲームの準備中、生徒を4枚引いてこのカード上に置きます。

効果 : このカードから生徒を1枚取り、あなたの食堂に置きます。そのあと、袋から新たな生徒を1枚引いてこのカード上に置きます。



効果 : 生徒の色を1つ選びます。この手番の影響力の計算中、その色の生徒を影響力として数えません。



効果 : 生徒の色を1つ選びます。全プレイヤー(あなた自身を含みます)はその色の生徒を食堂から3枚取って袋に戻さなければなりません。その色の生徒を2枚以下しか食堂に置いていないプレイヤーは、そのすべてを戻します。

サマリー

計画フェイズ

- 1 袋から生徒を引き、雲上に置く。
- 2 助手カードを1枚選んでプレイする。

アクションフェイズ

- 1 正門から食堂が島(またはその両方)へと生徒を移動させる。
- 2 母なる自然駒を移動させ、影響力を確認する。島は支配/征服されることがあり、そのあと統合されることがある。
- 3 雲タイル1枚から新たな生徒を取って正門に置く。

熟練者

自分の手番中、あなたはコインを支払って人物1人の能力を使うことができる。

クレジット

ゲームデザイン: Leo Colovini
 ディベロップメント: Simone Luciani
 アート: Alessandro Costa Kapakkione
 グラフィック: Elisabetta Micucci
 ルール: David Digby
 編集: Giuliano Acquati and Lorenzo Tucci Sorrentino



LeoはStudiogiochiのすべての人々に感謝します。Simoneは、ゲームデザインの世界への最初の一步を導いてくれて、この偉大なゲームに関わる機会をくれたLeoに感謝します。また、開発中に手助けしてくれたすべてのテスター、特にいつもこのゲームを愛してくれたSamantha Milaniと、このゲームを信じられないほど何度もプレイしてくれたSimone Finiにも感謝します。

日本語販売元: テンデイズゲームズ 〒181-0013 東京都三鷹市下連雀3-42-13 園田ビル2F tendaysgames.shop
 日本語版制作スタッフ: 田中誠、田中彰子、長塚美奈子、永峯浩、神田恒太郎

©2021 Cranio Creations Ltd: All rights reserved.