

# CLANK!

## イン・スペース!

### デッキ構築ゲーム クランク!

## ルール説明書

2～4人  
45～90分  
13歳以上

邪悪なエラディクス卿は銀河征服を目前に控え、旗艦のエラディクス・プライム号にて勝利の宴を開いていた。銀河は圧政に苦しめられることになるが、サイボーグである彼の爪先をかすめ貴重なアーティファクトを奪おうとする者がいる。あなたと仲間の盗賊たちは船に侵入し、ハッキングしながら指令室にあるアーティファクトを奪うことを競うことにしました。

道中では仲間や報酬を集めていきますが、一歩間違えば、クランク! と物音を立ててしまい、エラディクス卿に気付かれてしまいます。また、指令室へのハッキングやアーティファクトを奪おうものなら彼の怒りを買うこととなります。無事に脱出ポッドに戻り、生還するために、ライバルたちが自分より大きな音を立ててくれることを願うばかりです。

## I. 内容物



ゲーム盤

(7枚、うち3枚は両面仕様)



常備カード 43 枚:

フェイザー〈FAZR〉15枚、〈勇敢に進め〉15枚、  
〈メモリーコア〉12枚、〈G0B-L1N〉1枚



初期デッキ 40 枚:

プレイヤーごとに10枚。〈ハッキング〉6枚、  
〈物音を立てる〉2枚、〈アクセス〉1枚、  
〈身を潜める〉1枚



アドベンチャーデッキ 102 枚:  
プロモーションカード2枚を含む



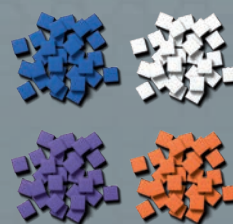
アーティファクト 6 個



アイテム (大) 11 個



アイテム (小) 28 個



クランク!キューブ 120 個:  
プレイヤー色ごとに30個



ポストマーカー 1 個



ポストキューブ 24 個と  
賞金稼ぎキューブ 4 個



市場アイテム 8 個:

マスターキー (2 個)、テレバス (2 個)、  
医療キット (2 個)、密輸品 (2 個)



市場タイル 1 枚



障害物トークン 1 個



パワークリスタル (5 個)



データキューブ 8 個:  
プレイヤー色ごとに2個



クレジット 44 個



脱出ポッドトークン 4 個



コマンドコードトークン 4 個



プレイヤーコマ 4 個



ポスの袋 1 枚

このルール説明書 1 冊

## II. ゲームの準備

**A** ゲーム盤を次のページの図と同じように配置し、エラディクス・プライム号を組み立てます。ゲーム盤は区域に分かれており、貨物室・指令室・通路の3枚はどのゲームでも使用します。残りの同じ形状の3枚はどの位置でも、どちらの面が上でも構いません。

初めて遊ぶ場合は、次の3枚の使用をおすすめします。


1. 水耕栽培槽
2. 最後の審判砲
3. 臨床検査室

**B** 各プレイヤーはプレイヤーコマを1個選び、その色の30個のクランク!キューブとデータキューブ2個を受け取り、自分の前にまとめて置きます。これを手持ちのキューブと呼びます。

次に、各プレイヤーは次の内容の初期デッキ10枚を受け取ります。


〈ハッキング〉6枚、〈物音を立てる〉2枚、〈アクセス〉1枚、〈身を潜める〉1枚


ゲーム盤上に、次のように各種トークンを配置していきます。

**C**  6個のアーティファクト（勝利点5点から30点）を、指令室区域に示されている勝利点に対応する場所（3ページ「C」参照）に、表向きで配置します。

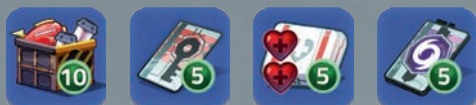
3人以下で遊ぶ場合、アーティファクトを配置する前に、すべてのアーティファクトをテーブル上に伏せてシャッフルし、次の枚数をランダムに選んでゲームから除外します。

- ・3人で遊ぶ場合、アーティファクトを1個箱にしまってください。
- ・2人で遊ぶ場合、アーティファクトを2個箱にしまってください。


**D**  すべてのアイテム（大）をテーブル上に伏せてシャッフルし、ゲーム盤の対応する場所（3ページ「D」参照）に1個ずつ伏せたまま配置します。

**E**  すべてのアイテム（小）をテーブル上に伏せてシャッフルし、ゲーム盤の対応する場所（3ページ「E」参照）に2個ずつ伏せたまま配置します（使用するゲーム盤の組み合わせによってはアイテム（大）とアイテム（小）が余ることがあります。余りは箱にしまってください。）。

**F** エラディクス・プライム号の横に市場タイルを置き、市場タイルの上に市場アイテム（密輸品、マスターキー、医療キット、テレパス）を2個ずつ置きます。




- ・2人で遊ぶ場合、1個ずつ置き、余りは箱にしまってください。


**G**  貨物室区域に示されている場所（3ページ「G」参照）に4個の脱出ポッドトークンを配置します。


**H** パワークリスタル5個、プレイ人数分のコマンドコードトークン、すべてのクレジット（額面「1クレジット」、「5クレジット」、「10クレジット」）をゲーム盤のわきにまとめておきます。そこを銀行と呼びます。


「怒りメーター」を次のとおり準備します。


**I**  賞金稼ぎキューブ（赤色）4個を「怒りメーター」のマスに次のように配置します。


- ・最初の赤いマス2箇所に1個ずつ
- ・一番上のチェック柄のマ스에2個（3ページ「I」参照）

**J**  障害物トークンを最後の赤いマ스에配置します（3ページ「J」参照）。

**K**  ボスマーカーをプレイヤーの人数が示されたマ스에配置します（例：4人で遊ぶ場合は、一番下のマ스에配置してください。3ページ「K」参照）。

**L**  黒のボスクューブ24個をボスの袋に入れ、ゲーム盤の横に置きます。


**M**  〈FAZR〉、〈勇敢に進め〉、〈メモリーコア〉、〈GOB-LIN〉のカードを、それぞれの種類ごとに1つの山とし、ゲーム盤のわきに並べておきます。これを「常備カード」と言います。


**N**  アドベンチャーデッキ102枚をひとまとめにしてシャッフルし、山札（「アドベンチャーデッキ」と呼びます）とします。そして上から6枚のカードをめくって公開し、それらを並べます。これを「アドベンチャー列」と呼びます。

もし、このとき公開したアドベンチャー列のカードの中にボスの攻撃シンボル（右図）を持つものがあるなら、そうしたカードは除外し、改めてアドベンチャーデッキの上からカードをめくって公開します。アドベンチャー列の6枚のカードがいずれもボスの攻撃シンボルを持たないようになるまで繰り返します。除外したカードはアドベンチャーデッキに戻してシャッフルしなおします。



アドベンチャーデッキのわきには、使用後のアドベンチャーカードを捨て山として置くスペースを空けておきます。これを「アドベンチャーの捨て山」と呼びます。

**O**  各プレイヤーのプレイヤーコマをスタートマス（3ページ「O」参照）に配置してください。そして、各プレイヤーはすでに受け取っている初期デッキ10枚をシャッフルして自分用の山札とし、その上から5枚引いて手札とします。

**P**  一番隠れるのが得意な人が最初の手番プレイヤーとなります（またはじゃんけんなどで決めてください）。最初の手番プレイヤーが手番を終えたら、左隣のプレイヤーが次に手番を行います。その後も、手番は時計回りの順に進みます。

ゲーム盤上、ゲームのロゴが描かれているスペースには「ノイズエリア」があります（3ページ「P」参照）。最初の手番プレイヤーは、手持ちのキューブを3個このノイズエリアに配置します。2番目のプレイヤーは2個、3番目のプレイヤーは1個、4番目のプレイヤーは配置しません。

4人ゲームの例

O

A

B

C

J

E

G

I

K

P

D

H

F

N

M

L

1

2

3

3

### III. ゲームの概要

『クランク! イン スペース』はデッキ構築型のゲームです。各プレイヤーは同じ内容の初期デッキ（1 セット 10 枚）でゲームを開始しますが、ゲームが進んでいくにつれ、プレイヤーごとに異なるカードを獲得し、デッキの内容も変化してゆきます。様々な効果をもつカードを獲得し、デッキに加えていくことで、各プレイヤーのデッキはどんどん違ったものになり、戦略も異なってゆきます。

プレイヤーは新しいカードを獲得するたびに、表向きで自分の捨て山に加えます。プレイヤーが自分のデッキからカードを引こうとする際に、デッキにカードが残っていない場合、自分の捨て山にあるカードをシャッフルし、新たにデッキを作り直してください。こうしてデッキを作り直すたび、獲得したカードが捨て山からデッキに取り込まれ、強化されていきます!

### 『クランク!』を遊んだことがある場合

すでに『クランク!』をプレイしたことがある場合、ルールには馴染みがあるかもしれませんが。その場合でも、次の様に『クランク! インスペース』での主な違いに目を通すことをおすすめします。

- ・派閥 (5 ページ参照)
- ・アクション (6 ページ参照)
- ・「怒りメーター」の新たな効果 (8 ページ参照)
- ・脱出目標 (9 ページ参照)
- ・脱出したプレイヤーまたは気を失ったプレイヤーの扱い (9 ページ参照)
- ・アイテム類 (12 ページ参照)

### IV. ステップ 1：ゲームの目的

このゲームの目的は単純かつ明快です。エラディクス卿の船に乗り込みアーティファクトを盗み出すことです。必ずしも生きて脱出することが勝利につながるとは限りません。しかし、生還したほうが勝利する可能性はぐんと高まることでしょう。

ゲーム中、プレイヤーは次の 3 つのことを目的とします。

- エラディクス・プライム号のシステムをハッキングし、2 つのコマンドコードを手に入れ、指令室に侵入する
- 指令室にあるアーティファクトを盗み出し、貨物室にある脱出ポッドに辿り着く
- どのプレイヤーよりも多くの勝利点を獲得する

アーティファクトの他にも、プレイヤーが勝利点を獲得する方法はあります。様々な方法でよりも多くの勝利点を獲得し、銀河一の盗賊を目指しましょう!

注意:各プレイヤーとも、1個のアーティファクトしか運べない上に、一度手にしたアーティファクトを手放すことはできません。どれを盗むべきか、キチンと考えてから盗みましょう!



このアーティファクトは簡単に獲得できますが、勝利点は低いです。ライバルたちに打ち勝つためには、他の方法でも確実に勝利点を獲得しなければなりません!



このアーティファクトの勝利点は高いですが、獲得するには長く険しい道のりが待ち受けています。このアーティファクトを獲得したら、今度はどうやって貨物室に戻るかをよく考える必要があります。

## V. ステップ 2：ゲームの流れ

エラディクス卿からアーティファクトを盗むのは一筋縄では行きません。エラディクス・プライム号を探索しつつ、立ちはだかる敵と戦い、手助けとなる道具を獲得しましょう!

プレイヤーは手札を 5 枚保持した状態で手番を迎えます。そして手番中、その 5 枚を自由な順番ですべてプレイ（手札からカードを公開し、自分の前に置きます。これをプレイエリアと呼びます）することになります。

### リソース

ほとんどのカードはプレイした効果として、プレイヤーに「リソース」をもたらします。リソースには次の 3 種類（スキル、剣、ブーツ）があります。

**スキル：**カードを購入してデッキに加えるためにプレイヤーが支払うリソース。

**剣：**エラディクス・プライム号をうろつく、エラディクス卿の手下のモンスターと戦うためにプレイヤーが支払うリソース。もちろんレーザーの剣です。

**ブーツ：**エラディクス・プライム号内を移動するためにプレイヤーが支払うリソース。

〈ヘリア姫〉は3種類すべてのリソースをもたらします!



### 派閥

多くのカードの左上部分には次のいずれかのアイコンがあり、そのカードがどの派閥に属するかを示しています。



アウトロー  
(18 枚)



レジスタンス  
(26 枚)



科学  
(11 枚)

これらのアイコンはカードの効果に描かれている場合もあります。その部分の効果を使うためには、そのカード以外の、該当する派閥のカードを同じ手番中にプレイする必要があります。該当する派閥のカードを何枚プレイしても、効果が適用されるのは 1 度のみです。

〈ヘリア姫〉はレジスタンスに属しているため、〈ファントム・エージェント〉をプレイした手番中に〈ヘリア姫〉をプレイする場合、クランク! を -2 するのに加えてカードを 1 枚引くことができます。



プレイヤーは手番中にプレイした手札が生み出すリソース（スキル、剣、ブーツ）を獲得します。そしてそれらを支払って、次の A) ~ G) のアクションを行うことができます。プレイヤーは、支払うリソースを持っている限り、何度でも自由にアクションを行うことができます。すべての手札を一齐にプレイしてから複数のアクションを順次実行していてもかまいませんし、手札を順次プレイして、カードとカードのプレイの間にアクションを実行してもかまいません。ただし、手札のカードはすべてプレイする必要があります（次の手番に持ち越せません）。それぞれのアクションの説明を次にします。

### A) 新しいカードを獲得する

プレイヤーは保持するスキルのリソースを支払うことで市場から新しいカードを獲得することができます。この方法で獲得できるのは、アドベンチャー列にあるカード名の背景色が青のカード、あるいは常備カードのうちカード名の背景色が黄のカードのいずれかです。アドベンチャー列に置かれているカードはゲーム中にどんどん変化していきますが、常備カードはゲームを通じて変化せず、固定されます。



カードを獲得するために支払わなければならないスキルの量（コスト）はカードの右下端に記されています。獲得するカードを選び、必要なコスト（スキル）を支払ったのち、そのカードを自分の捨て山に移します。これでそのカードはあなたのデッキに加わりました。

アドベンチャー列からカードを獲得した際、すぐさまアドベンチャーデッキから列を補充しないでください。



### B) 敵を倒す

敵カードは、アドベンチャー列にあるカード名の背景色が赤のカードです。敵カードはスキルで獲得するカードではありません。かわりに、プレイヤーは保持する剣のリソースを支払うことで、その敵を倒すことができます。

敵を倒すためにプレイヤーが支払わなければならない剣のリソースの数（コスト）は、カードの右下端に記されています。

アドベンチャー列にある敵を倒したとき、プレイヤーは報酬を受け取ります。獲得できる報酬は敵カードに「報酬：〜」として記されています。報酬を受け取った後、倒した敵はアドベンチャーの捨て山（自分の捨て山ではなく）に移してください。

プレイヤーは常備カードに置かれている〈G0B-L1N〉を倒すこともできます。〈G0B-L1N〉は倒してもアドベンチャーの捨て山には移しません。そのため、プレイヤーは剣のリソースが許す限り手番中何度でも〈G0B-L1N〉を倒すことができ、そのたびに報酬を獲得することができます（ゲーム中、〈G0B-L1N〉が裏返され〈エラディボット〉になった場合も同様です）。



## C) 市場で買い物をする

エラディクス・プライム号のいたるところに、市場マス（右図）が存在します。これらのマスにコマのあるプレイヤーは、市場タイルに残っている市場アイテムを1個だけ購入することができます。

市場のアイテムの価格は一律7クレジットです。すでに持っているアイテムを購入することはできません。プレイヤーは購入した市場アイテムを常に自分の前に公開しておきます。

市場アイテムのもつ効果は、ルール説明書の最後のページにまとめてあります。



## D) エラディクス・プライム号内を移動する

エラディクス・プライム号内を移動するにはブーツのリソースが必要で、ブーツを1個支払うごとに、通路で繋がっている隣接したマスに移動することができます。異なる区域のマス同士でも、隣接しているマスはあります。

次の図の場合、中央のマスは3つのマスと隣接しています。ブーツを1個支払うことで任意の隣接しているマスに移動できます。



ただし、一部の通路には次のとおり特殊なルールが適用されます。

- 通路に足跡のアイコンが描かれている場合、その通路を通過するためには1個ではなく、2個のブーツを支払わなければなりません。
- 敵のアイコンが描かれている通路を通過する場合、そのアイコンの数だけのダメージを受けます。剣のリソースを支払うことにより、支払ったリソースの数の分だけダメージを軽減することができます。
- 鍵のアイコンが描かれている通路は、市場で購入することができるマスターキーのトークンを保持しているプレイヤーだけが通過することができます。
- 一端が矢印の形になっている通路は一方通行です。その向きに逆らって通過することは通常できません。
- プレイヤーはアイテム（大小）が置かれているマスに入ったとき、アイテムを1個だけ獲得することができます。アイテム（小）が複数ある場合は、裏向きのまま1個を選び、表向きにします。こうして獲得した物は自分のプレイエリアに移してください。



検査場（左図）のマスに入ったプレイヤーは、発見されないよう身を隠さなければならず、その手番中にはそれ以上ブーツを使用して移動することはできなくなってしまいます。テレポート（10ページ参照）で移動することはできませんが、次の手番までブーツを使用することはできません。



## E) ハイパーリフトまたはテレパッドを使用する

ハイパーリフトとテレパッドを利用することで、エラディクス・プライム号内を素早く移動することができます。

ハイパーリフトはエラディクス・プライム号の中央を走る、連続したマスです。ハイパーリフトのマス（右図）にいる場合、記された道に沿って任意のハイパーリフトマスへ移動することができます（ただし、マスターキーが必要だったり、怒りメーターの位置によっても使用ができなくなったりします（8ページ参照）。



テレパッドはハイパーリフトと違い、ストリーミング技術を利用しており、物理的に他のテレパッドのマスとは繋がっていません。テレパッドを使用するためには、市場で購入することができるテレパスを保持している必要があります。テレパスを保持している状態でテレパッドマスにいる場合、他の任意のテレパッドへ移動できます。



ハイパーリフトとテレパッドを使用するためにはブーツを支払う必要がありません。ただし、使用するとプレイヤーは消耗してしまうため、次の手番までブーツを使用することはできません。ハイパーリフトとテレパッドを使用しない場合は、ブーツを支払ってこれらのマスを通することもできます。

## F) データポートをハッキングする

指令室の区域はフォース領域によって守られています。アーティファクトまで辿り着くにはまず、エラディクス・プライム号のコンピューターを2箇所からハッキングして、アクセスコードを入手する必要があります。

エラディクス・プライム号内にはいくつかの場所にデータポートが点在しています。データポートがあるマス（右図）にいる場合、手持ちのデータキューブを1個配置することができます。ただちにアイコンに記されたボーナス、またはペナルティを受け取ります。こうしてデータキューブが置かれたマスには、それ以上は追加でデータキューブを置くことはできません。



ハッキングはセキュリティに検知されてしまうため、2個目のデータキューブは同じ区域のデータポートには置けず、別の区域に置かなくてははいけません。

無事にデータキューブを異なる区域に2個配置できたプレイヤーは、銀行からコマンドコードトークンを受け取り、自分のプレイエリアに置き、怒りメーターのボスマーカーを1マス上へ進めます。プレイヤーは、このコマンドコードトークンを保持しない限り、いかなる手段（ブーツ、ハイパーリフト、テレパッド、またはカードの効果）でも指令室へ入ることはできません。

## G) アーティファクトの獲得

コマンドコードトークンを受け取ったプレイヤーはついに指令室へ入ることができ、エラディクス・プライム号からアーティファクトを奪うという目的を果たすことができます。

アーティファクトが置かれているマスに侵入したプレイヤーは、そこにあるアーティファクトを獲得し、自分のプレイエリアに置くことができます。各プレイヤーはアーティファクトを1個までしか持てません（より点数の高いアーティファクトを狙うために、点数の低いアーティファクトを受け取らないこともできます）。

アーティファクトを獲得したなら、怒りトラックのボスマーカーを1マス上へ進めます。

その他、多くのカードに登場する効果に次の2種類があります。

## クレジットの獲得



クレジットを獲得（カードまたはマスの効果で）した場合、銀行からそのアイコンに記された数字分のクレジットを受け取り、自分のプレイエリアに置きます。プレイヤーは保持しているクレジットを支払うことで、市場で買い物をしたりすることができます。ゲーム終了時には1クレジットにつき1勝利点となります。

## クランク!

カードの中には「クランク! を+〇する」と記されているものがあります。これはプレイヤーが音を立ててしまったことと、その大きさを表しています。具体的には「クランク! を+1する」「クランク! を+2する」などと記されています。そうした表記があった場合、プレイヤーは手持ちのキューブからその数字分だけ取り、ゲーム盤の「ノイズエリア」に移さなければなりません。

カードの中には「クランク! を-〇する」のようにマイナスの数字のものもあります。そうした場合は逆に、自分のプレイヤー色のキューブを該当する数だけノイズエリアから手元に戻してください。クランク! をマイナスした時、そうしたキューブがノイズエリアにはなく、手元にその一部または全部を戻すことができないことがあります。そうした場合、プレイヤーはそれ以後、その手番中に得た他のクランク! をプラスする効果を、その分（手持ちに戻せなかった分まで）だけ打ち消すことができます。ただし、こうした効果は手番終了時に失われるので、次の手番まで持ち越すことはできません。

手番プレイヤーが手札にあるすべてのカードをプレイし、獲得したリソースを望むだけ支払ったなら、その手番を終了します。手番終了時に、プレイヤーはプレイした全カードを自分の捨て山に移し、その後、次の手番の準備として、自分のデッキの上から新たに5枚のカードを引いて手札とします。手番終了時に、支払わずに残っているリソース（スキル、剣、ブーツなど）はすべて失われますので、充分注意してください。

最後に、アドベンチャー列が6枚に満たない場合、アドベンチャーデッキの上から6枚になるまで補充します（8ページ「VI. ステップ3: ボスの攻撃」参照）。



青プレイヤーは手番中に、上記の5枚（手札すべて）をプレイしました。

これらのカードから、青プレイヤーは自分の手番にスキル5個、剣4個、ブーツ2個を合計で獲得します。〈物音を立てる〉のカードの効果でクランク! を+1して、手元のキューブをノイズエリアに1個移しました。



次に、青プレイヤーはブーツのリソースを1個支払い、敵アイコンが2個描かれている通路を通過しました。ダメージを受けたくないため、剣のリソースを2個支払います。〈ジドウの潜入者〉の効果は、他のレジスタンスに属するカードがプレイされなかったため、残念ながら発動しません。

移動した先のマスにはアイテム（小）があったため、獲得しました。表にしたら、2クレジットチップでした。このトークンは自分のプレイエリアに置きます。次に青プレイヤーは残りのブーツ1個を支払い、検査場のマスに進みました。ここは検査場ですので、まだブーツのリソースが残っていたとしても、この手番はこれ以上移動することができません。

続いて、残りの剣のリソース2個を支払い、アドベンチャー列の〈警備員〉を倒してアドベンチャーの捨て山に移します。報酬としてクランク! を-2するので、先ほど〈物音を立てる〉で置いたキューブを1個手元に戻します（また、すでに置いてあったキューブも1個戻します）。

スキルを5個支払い、アドベンチャー列の〈エクスターミネーター〉を獲得し、自分の捨て山に移します（このカードのリソースと効果は、自分の山札が切れて捨て山をシャッフルして補充し、手札に加えてプレイするまで発動しません）。

青プレイヤーはすべての手札をプレイし、すべてのリソースを使い切ったため、手番を終了することにしました。自分の山札から5枚引いて次の手番のための手札とします。最後に、アドベンチャー列に2箇所空きがあるので、アドベンチャーデッキの上から2枚補充します。



## VI. ステップ 3：ボスの攻撃

エラディクス卿は立ちはだかる障害を撃破し続けて銀河の覇者の地位に登り詰めました。エラディクス・プライム号に侵入者がいると知ろうがものなら、あらゆる手段を講じて息の根を止めにかかるとしよう。

各手番の終了時に、もしアドベンチャー列のカードが 5 枚以下であった場合、アドベンチャー列のカードが 6 枚になるまでアドベンチャーデッキの上からカードをめくって公開し、アドベンチャー列に移します。このとき新たに公開されたカードの中にボスの攻撃アイコンが 1 個でも描かれていたなら、ボスが攻撃します！（攻撃アイコンが 2 個以上あっても、ボスは 1 回しか攻撃しません）

ボスの攻撃の前に、まずはノイズエリアにあるすべてのキューブを取り、ボスの袋に入れます。そしてボスの袋を振り、中に入っているキューブをよく混ぜてから、ボスの怒りメーターに表示されている数のキューブをボスの袋からランダムに引き出します。このとき引いた黒キューブはゲームから除外します。黒以外の色のキューブが引かれた場合、対応するプレイヤーがダメージを受けることとなります（引かれずに袋の中に残っているキューブは、以降の攻撃時に引かれるかもしれません）。つまり、より多くノイズエリアにキューブを配置した（より多くの音を立てた）プレイヤーが多くキューブを袋の中に入れることになり、エラディクス卿の注意を引いて、攻撃される可能性が高くなるわけです。したがって生き残る確率を上げるためには、なるべく物音を立てないことが重要です。



オレンジのプレイヤーの手番終了時に、アドベンチャー列にはカードが 3 枚しか残っていませんでした。そこで、アドベンチャーデッキからカードを 3 枚めくり、アドベンチャー列が 6 枚になるように補充します。この時新たにめくった 3 枚のカードのうちの 2 枚にボスの攻撃アイコンが描かれていました。そこで、ボスの攻撃が発生します。

まず、ノイズエリアにあるすべてのキューブをボスの袋に入れます。ボスの怒りメーターはいま 7 マス目です。そのためボスの袋からキューブを 4 個引き出します。最初に引き出したのは黒のキューブでしたのでそれは何の効果もなく、ただちにゲームから除外します。次は青のキューブだったので、青のプレイヤーは 1 ダメージを受けます。3 回目、4 回目はいずれもオレンジのキューブだったため、オレンジのプレイヤーは 2 ダメージを受けました。

ゲームが進むにつれ、ボスの怒りはだんだんと増していきます。いずれかのプレイヤーが次の条件のいずれかを満たした場合、怒りトラックのボスマーカーを 1 マス上へ進めます。

- コマンドコードを受け取った
- アーティファクトを獲得した
- アーカイブ（アイテム（小）の 1 個）を獲得した

怒りメーターが上昇することによって、ボスの攻撃の際にボスの袋から引くキューブの数が増えていきます。そして、多くのキューブが引かれるほど、犠牲者がより出やすくなります。また、怒りメーターが一番上に近づくと、他の脅威ももたらします。



**賞金稼ぎの登場：**怒りメーターの上のほうの 3 マスには赤いキューブ（賞金稼ぎキューブ）が置かれています（3 ページ「I」参照）。これらのマスにボスマーカーが到達した場合、そのマスの赤キューブをノイズエリアに移します（次のボスの攻撃の際に袋に入ります）。ボスの攻撃の際に赤キューブが引かれた場合、すべてのプレイヤーは 1 ダメージを受けます。そして、引かれた赤キューブはノイズエリアに置きます。次のボスの攻撃の際に再び袋に入ります。



**障害物の設置：**怒りメーターの一番上のマスにボスマーカーが到達した場合、そのマスに配置された障害物トークンを、貨物室の点線で示された枠（右図）に配置します。これでハイパーリフトの最後のマスまでは到達できなくなりました。この場合でもプレイヤーはハイパーリフトを使用することはできますが、貨物室のマスから出発、または貨物室のマスへ到着することができません。



## VII. ステップ 4：プレイヤーのヒットポイント

エラディクス卿からアーティファクトを盗むのには当然危険が伴います。素晴らしい武勇伝にはなりますが、自分の口から語れるように生きて帰るようにしましょう。

各プレイヤーのヒットポイント（生命点）はゲーム盤の上部にある「ヒットポイント表」で表されます。プレイヤーごとに対応する色のヒットポイント表が 1 列ずつ用意されています。プレイヤーは、ゲーム中に最初のダメージを受けたとき、自分のヒットポイント表の一番左のマスに自分のキューブを配置します。それ以降のダメージについては、その右側のマスに 1 個ずつ詰めて配置してゆきます。1 マスには 1 個しか配置できません。

- ボスの攻撃によるダメージを受けた場合は、ボスの袋から引いたキューブをそのままヒットポイント表に配置してください。
- ボスの攻撃で赤キューブが引かれた時や、敵アイコンのある通路で剣のリソースを支払わずに通過することを選択した場合、プレイヤーは受けたダメージ分のキューブを手持ちの中からヒットポイント表上に配置します。通路の通過時のダメージによって自身のヒットポイント表のすべてのマスがキューブで埋まってしまような場合、その移動アクションを行うことはできません。



このゲームに登場する効果の中には、ダメージ（ヒットポイント表上のキューブ）を取り除くものもあります。そうした効果でダメージを取り除く場合、回復する分のキューブをヒットポイント表上から取り、手持ちに戻してください。このときは、一番右側に配置されているキューブから優先的に戻します。手持ちに戻ったキューブは、その後クラック！をプラスする効果を適用する際には再利用（ノイズエリアに移す）されることになります。

自分のヒットポイント表のすべてのマスにキューブが配置されたプレイヤーは、気を失ってゲームから脱落します。

脱落したプレイヤーの末路はそのプレイヤーの「達成度」によって変わります。

- もし脱落したプレイヤーがアーティファクトを獲得しており、かつ貨物室の区域まで戻っていた場合、仲間に助けられ命をつなぎとめて、危機から脱したことになります。そのため、ゲーム終了時には最終勝利点を計算することができます（勝利の権利を失わない）。
- 一方、脱落したプレイヤーがアーティファクトを獲得していないか、または貨物室まで戻っていない場合は、もう助かりません。つまり脱出することができず、命を落としたことになります。そうしたプレイヤーはゲームに敗北します。



アーティファクトを獲得したら、貨物室区域にあるいずれかの脱出ポッドに向かいましょう。脱出ポッドのマスにたどり着いたら、そのマスの脱出ポッドトークンを受け取り、自分のプレイヤーコマをゲーム盤から取り除き、またノイズエリアにある自分のキューブも取り除きます。他のプレイヤーが他のマスの脱出ポッドへ必死に向かう間、あなたは 20 勝利点とともに高みの見物することができます。

繰り返しますが、プレイヤーは、アーティファクトを獲得していなければ、エラディクス・プライム号から脱出することはできません。また、気を失っても助けてくれる人はいません。



貨物室の区域

## VIII. ステップ 5：ゲームの終了

この仕事ではタイミングが鍵となります。エラディクス卿に捕まるくらいならお縄についたほうが大分マシです。どんな集団強盗でもあるように、自分の安全さえ確保したならライバルを蹴落とす人もいでしょう。

一度エラディクス・プライム号から脱出したか、あるいは気を失ったプレイヤーは、通常の手番は行いません。ノイズエリアにキューブを増やすこともしません。また、こうしたプレイヤーは「すべてのプレイヤー」を対象とするカード効果の影響も受けることはなくなり、そのプレイヤーのキューブがボスの袋から引かれてもダメージは受けません。

代わりに、手番が回ってきた場合は、ノイズエリアにあるキューブをすべてボスの袋に入れ、袋を振ってキューブを 4 個取り出します。この際、怒りメーターやアドベンチャー列にある「危険：～」効果は無視します。まだエラディクス・プライム号内に残っているプレイヤーのキューブが引かれた場合、そのプレイヤーはダメージを受けます。

**注意：**2人で遊ぶ場合、脱出したか気を失ったプレイヤーに手番が回ってきたら、キューブを4個ではなく6個取り出してください。

すべてのプレイヤーがエラディクス・プライム号から脱出するか、あるいは気を失った場合には、そこで直ちにゲームが終了します。または、アドベンチャーデッキが枯渇し、アドベンチャー列に 6 枚補充できなくなった場合もただちにゲームが終了し、脱出ポッドにたどりついていないプレイヤーは気を失います。

アーティファクトを獲得してエラディクス・プライム号から脱出した、またはアーティファクトを獲得して貨物室の区域まで戻ってきたプレイヤーだけが、勝利の権利を獲得します。そうした勝利の権利を持っているプレイヤーだけが、自分の最終勝利点を集計し、勝敗を判定します。その集計は次のように行います。



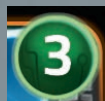
獲得しているアーティファクトの勝利点



その他、保持しているトークンの勝利点



保持するクレジットによる勝利点（1 クレジット = 1 勝利点）



自分のデッキのカードがもつ勝利点（カードの右上に数字があれば、その数字がそのまま勝利点に加算されます）

上記を集計したのち、獲得している勝利点が最も高いプレイヤーが勝者となり、銀河で最高の盗賊の称号を得ます。同点のプレイヤーがいる場合、より勝利点の高いアーティファクトを保持しているプレイヤーが勝者となります。



## IX. 補足

新たな技術は積極的に身につけましょう。学んだことでひょっとしたら命を救われることもあるかもしれません。

**アドベンチャーデッキが枯渇した：**アドベンチャーデッキが枯渇し、アドベンチャー列に6枚目を補充できなくなった場合、脱出ポッドにたどり着いていないプレイヤーは気を失い、ただちにゲームが終了します。

**カードのプレイする順番：**前提条件（〇〇を保持している、〇〇をした場合）を満たしていないと適用できない効果もあります。カードをプレイした順番にかかわらず、手番中にそうした条件を満たすことができれば、そうした効果を適用することができます。

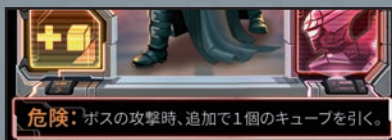
**例：〈モンキーボット 30000〉**の効果は「クランク! を+3する。カードを3枚引く」と記されています。そして、その手番中に「科学」の派閥に属するカードがプレイされた場合はボーナスとして「クランク! を-3する」と記されています。〈モンキーボット 30000〉をプレイしたときに「科学」に属するカードがプレイされていなかった場合でも、〈モンキーボット 30000〉の効果で引いた3枚のカードの中に「科学」に属するカードがあったなら、プレイし、クランク! を-3することができます。

〈宇宙スカンク〉はスキルのリソースを2個もたらし、効果は「あなたのプレイエリアか捨て山に「捕虜」カードがあるなら、を得る。」と記されています。〈宇宙スカンク〉で得たスキルを支払い、アドベンチャー列から「捕虜」カードを獲得して捨て山に移した場合も、を得ます。

**獲得時：**「獲得時：～」の効果は、アドベンチャー列からそのカードをプレイヤーが獲得した際に一度だけ適用される効果を示しています。そのカードを手札からプレイしたときには適用されません。

**獲得時：**  を得る。

**危険：**ボスの攻撃の際、アドベンチャー列にある「危険：～」の効果を持つカード1枚につき、ボスの袋からキューブを1個追加で取り出します。




**クランク! キューブが足りなくなった場合：**ゲーム中、キューブの手持ちがなくなる場合があります。そうした状態である間、プレイヤーは敵アイコンが描かれた通路で剣のスキルを支払わずにダメージを受けて通過するという選択ができなくなります。しかしその一方で、プレイヤーが物音を立ててしまった場合であっても、もうそれ以上キューブをノイズエリアに移す必要はなくなります。ただし、これらの効果は一時的なものです。あなたの手持ちにキューブが戻ったなら、こうした効果は失われ、元の状態に戻ります。

ボスの袋から赤キューブ（賞金稼ぎ）が引かれた場合に手持ちのキューブがなかった場合、これまでに引かれた黒キューブを代用しヒットポイント表に配置してください。

**除外：**「カードを除外する」という効果をもつカードがいくつかあります。除外されたカードはゲームから完全に取り除かれます。この方法によって初期デッキに含まれている比較的弱いカードを除外するのは賢い戦略でしょう。カードを除外する効果が指定する場所（通常は自分の捨て山かプレイエリアです）にしたがい、1枚を選び、手番の終了時にそれを箱にしまいます。

「1枚でもカードを除外したなら」という効果をもつカードの場合、カードを何枚除外してもその手番中には1度しか効果が適用されません。その効果が記されているカード自体を除外しても効果は適用されます。

**例：〈アカウント・ハッキング〉**の効果は「この手番中、1枚でもカードを除外したなら、+を得る」と記されています。カードを何枚除外しても得られるのは2クレジットです。また、この〈アカウント・ハッキング〉を除外しても2クレジット得ることができます。

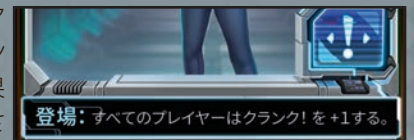
**捨てる：**「カードを1枚捨てる」という効果をもつカードがあります。その効果により捨てることのできるカードは、まだプレイしておらず、手札に残っているカードだけです。捨てられたカードはプレイされたことにはならないので、そうしたカードの効果は一切適用しません。つまり、クランク! をプラスする効果を持つカードを捨てるのが望ましいです。カードを捨てることで効果を適用するというカードをプレイした場合、手札を捨てない限りは、効果を適用することはできません。

**例：〈アイアン・ライオン〉**の効果は「手札からカードを1枚選んで捨て、カードを1枚引く」と記されています。したがって、手札からカードを1枚捨てなければカードを引くことはできません。

**テレポート：**アドベンチャーデッキから獲得できるカードの中には、現在プレイヤーがいるマスと直接繋がっているマスであればどこへでもテレポートできる効果を持つものもあります。この際、ブーツを支払う必要はなく、通路に描かれた敵アイコンも無視できます。鍵アイコンがある通路や、一方通行を逆らって進むことも可能です。ただし、ハイパーリフトのマス同士は隣接しているとみなさないため、テレポートで移動することはできません。

また、テレパッドとハイパーリフトとは違い（テレポートでは消費しないので）、テレポートした後も移動を続けることができます。ただし、検査場のマスへ入った場合は、それ以降ブーツのリソースを支払って移動することはできません。

**登場：**「登場：～」の効果は、そのカードが（アドベンチャーデッキからめくられ）アドベンチャー列に補充されたときに適用される効果です。ボスの攻撃を行う前に適用してください。



**内容物の数量：**ゲームのほとんどの内容物は数に限りがあり、枯渇する場合があります。これは主に、パワークリスタル、市場アイテム、常備カード（〈FAZR（フェイザー）〉、〈勇敢に進め〉、〈メモリーコア〉）が該当します。クレジットだけは限りがありませんので、トークンが足りなくなったら他のもので代用してください。

**パワークリスタル：**ゲーム盤上の「ボーナスマス」には、パワークリスタルを獲得できるマスがあります。パワークリスタルの数には限りがあります。カードの中には、派閥のボーナスのように、パワークリスタルを保持していれば得られる効果があります。パワークリスタルを複数持っても効果は1度目のみの適用となります。



**プレイエリア：**プレイヤーは手番中に手札をプレイしたとき、そのカードは自分の前に置きます。そうしたカードを置く場所を（自分の）「プレイエリア」と呼びます。これにより、プレイヤーは自分が手番中にプレイしたカードを把握しやすくなります。プレイヤーは、手番中に捨て山をシャッフルしてデッキを作り直す場合、プレイエリアにあるカードを混ぜ込まないように注意してください。

**ボーナスマス：**ゲーム盤上にはクレジットや回復やパワークリスタルが描かれたマスがいくつかあります。これらのマスに入った場合は描かれたものを獲得します。

# クレジット

## ゲームのコンセプトおよびデザイン

Paul Dennen

## エグゼクティブ・プロデューサー

Scott Martins

## アートディレクション、アートワーク、グラフィックデザイン

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm, Franz Vohwinkel

## カードイラスト

Edrian Paolo Baydo, Rayph Beisner, Michael Anthony Gonzalez, Christian Adrienne Gumaya, Rastislav Le, Giorgio Alfonso Maesa, Paul Roberts Medalla, Raul Ramos, Alben John Tan

## 製作

Evan Lorentz, Tim McKnight

## その他のゲームデザイン

Andy Clautice, Darrell Hardy, Evan Lorentz

## その他のゲーム開発

Matt Nass

## 謝意

All of the awesome Dire Wolf Digital team members, and their friends and families, who helped to playtest CLANK! IN! SPACE



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)  
[www.twitter.com/direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)  
[www.facebook.com/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)



[www.renegadegamestudios.com](http://www.renegadegamestudios.com)  
[www.twitter.com/playrenegade](https://twitter.com/playrenegade)  
[www.facebook.com/playrgs](https://www.facebook.com/playrgs)

## 日本語版クレジット

発売元：株式会社アークライト

〒101-0052 東京都千代田区神田小川町 1-2 風雲堂ビル 2F

アークライトゲームズ公式サイト

※ルールの変更、不良交換などはこちら

<https://arclightgames.jp/>

※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、事件などとは一切関係ありません。

翻訳：ケイタ タキノ

編集：小野大輔

DTPワーク：すぎきあきら

Published by: Dire Wolf Digital and Renegade Game Studios.  
© 2022 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.  
Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of  
Dire Wolf Digital, LLC.

# 早見表

## アイテム (大)



**メガ回復薬**：手番中に使用することによって、2 ダメージを回復します（使用後は、このトークンを箱にしまいます。使用するまでずっと保持していかまいません）。



**5 クレジットチップ**：5 クレジットとして扱います。ゲーム終了まで保持していかまいませんし、クレジットの代わりに支払いに充当していかまいません。



**天才のひらめき**：このトークンを獲得した際、ただちに自分のデッキからカードを3枚引きます。使用後は、このトークンを箱にしまいます。



**エラディクス・プライム号の設計図**：このトークンはゲーム終了まで保持しておきます。ゲーム終了時に7勝利点分として計算します。これはアーティファクトではありません。



**第6のクリスタル**：このトークンはゲーム終了まで保持しておきます。パワークリスタルを保持しているとみなします。また、ゲーム終了時に保持しているパワークリスタル1個につき3勝利点分として計算します（このトークンも数に入れます）。



**ソニックグレネード**：このトークンを獲得した際、あなた以外のプレイヤーはただちにクランク！を+3します。使用後は、このトークンを箱にしまいます。

## 市場アイテム



**マスターキー**：マスターキーを保持しているプレイヤーは鍵アイコンのある通路を通過できるようになります（ゲーム終了時には5勝利点分として計算します）。



**テレパス**：テレパスを保持しているプレイヤーはテレパッドを使用して移動することができるようになります（ゲーム終了時には5勝利点分として計算します）。



**医療キット**：医療キットを購入したら、ただちに2ダメージを回復します（ゲーム終了時には5勝利点分として計算します）。



**密輸品**：密輸品。ゲーム終了時に10勝利点として計算します。

## アイテム (小)



**回復薬**：手番中に使用することによって、1ダメージを回復します（使用後は、このトークンを箱にしまいます。使用するまでずっと保持していかまいません）。



**スピードブースター**：手番中に使用することによって、ブーツのリソース1個を得ます（使用後は、このトークンを箱にしまいます。使用するまでずっと保持していかまいません）。



**戦闘ブースター**：手番中に使用することによって、剣のリソース2個を得ます（使用後は、このトークンを箱にしまいます。使用するまでずっと保持していかまいません）。



**2 クレジットチップ**：2 クレジットとして扱います。ゲーム終了まで保持していかまいませんし、クレジットの代わりに支払いに充当していかまいません。



**マルチパス**：手番中に使用することによって、カードに示された派閥（アウトロー、レジスタンス、科学です。パワークリスタルと密輸品は含みません）に関する効果をすべて発動します（使用後は、このトークンを箱にしまいます。使用するまでずっと保持していかまいません）。



**気化装置**：このトークンを獲得した手番の最後に、自分のプレイエリアか捨て山にあるカードを1枚選んでゲームから除外します。使用後は、このトークンを箱にしまいます。



**アーカイブ**：このトークンはゲーム終了まで保持しておきます。ゲーム終了時に3勝利点分として計算します。このトークンを獲得した際、怒りメーターのボスマーカーを1マス上に進めます（エラディクス卿は日記を読まれることを好みません）。