

ベクトロン VECTRON

2-4
Players

30
Min

AGE:
12+

ベクトロンは、未来の対戦型ホビーを模したボードゲームです。仮想空間をアバターで跳び回り、時にはライバルを踏みつけて、グリッドに散らばった星の輝きを集めましょう！



内容物

マップチップ 16枚



スターチップ 3種4枚ずつ



ゲートチップ

裏面



スワップチップ

2枚ずつ



6種4枚ずつ

アクションカード 24枚

スコアボード 2枚



プレイヤー駒 4個



プレイヤーチップ 4枚



マーカー 4個



プレイヤーカード 4枚

ゲームの準備

- 各自、プレイヤーカードをランダムに受け取り、それに対応するプレイヤー駒(以降は単に「駒」)とプレイヤーチップとマーカーを1個ずつ受け取る。使わない分の用具は箱に戻す。
- プレイヤーカードは各自の手元に置き、マーカーはその脇に置く。
- 各自、星2つのスターチップを1枚ずつ受け取る。
- 配った残りのマップチップ全てと各自のプレイヤーチップ全てを裏向きで混ぜ合わせ、テーブルの中央に4×4枚の格子状に、チップ1枚分以上の間隔を設けて並べて表向きにする。
- 各自、自身のプレイヤーチップと駒を入れ替える。
- テーブル中央のチップや駒の置かれた場所をマップと呼ぶ。
- スコアボードをマップの近くに並べて置き、スコアボードの1のマスの外に全員のプレイヤーチップを置く。以降、各自のスコアはスコアボード上のチップの位置で管理する。
- アクションカード(以降は単に「カード」)を裏向きでよく混ぜてマップの近くに積み、山札とする。
- 各自、山札からカードを2枚ずつ引いて各々の手札とする。
- 適当な方法でスタートプレイヤーを決める。

遊び方

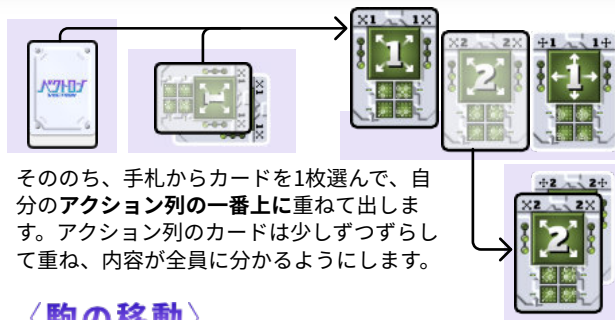
このゲームはスタートプレイヤーから順に手番を繰り返すことで進みます。プレイヤーは駒を動かして星を踏み、ゲートを開くことでスターゲージ(以降は単に「ゲージ」)を上げます。誰かがゲージを7まで貯めると、全員がゲージの量の多い順にスコアを得ます。誰かのスコアが6点以上になったらゲームが終わり、スコアが最大の人が勝者となります。

手番でやること

手番では、手番プレイヤーは〈カードのドローと配置〉〈駒の移動〉〈駒の追加移動〉を順に行います。

〈カードのドローと配置〉

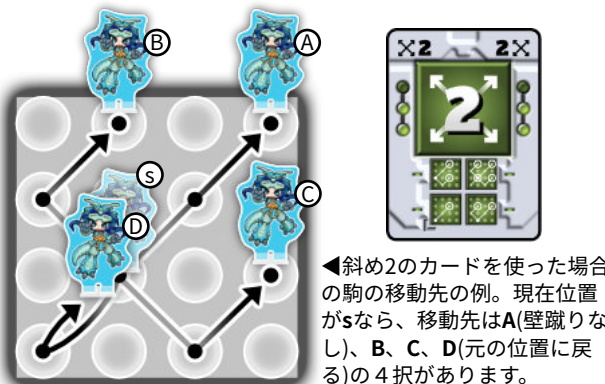
まず、山札か、もしくは自分を含む任意のプレイヤーのアクション列の一番上の1枚を取って、手札に加えます。なお、誰かが手番を行うまで、アクション列のカードはありません。



〈駒の移動〉

マップ上のチップや駒は、仮想的な4マス四方の格子の上に置かれています。駒の移動では、この手番に出したカードに書かれた、縦横もしくは斜めの4方向のうち任意の方向へ、カードに書かれた数の「マス」の分だけ離れた場所を、移動先として選びます。これはジャンプ移動で、途中にある他人の駒は移動を妨げません。また、途中で止まることはできません。

このさい、駒はボードの周囲の仮想的な壁を蹴るような動き方をします。具体的には、駒が壁際のチップまで来てさらに壁に向かって動く場合、壁から見て前後と左右を反転した方向に、残りのマス数ぶん駒を動かします。ボードの四隅から斜めに動く場合は、単にボードの中央に向かって動かします。



S字のマークが描かれたカードは特殊なカードで、方向や距離に関係なく、2枚あるスワップチップのどちらかを移動先として選びます。



◆駒の移動先に応じて起きること

移動先がスターチップのある場所なら、①それを手元に置いて、②駒を動かして、③もともと手元にあったチップは出発地点に置きます。



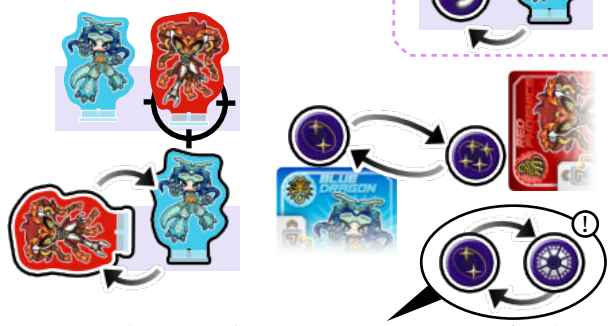
移動先がゲートチップのある場所なら、①ゲートチップを手元に置いて、②駒を動かし、③手元にあったチップは出発地点に置き、④そのチップに書かれた星の分だけゲージを上げます。ゲージの現在値は、プレイヤーカードのゲージの上にマーカーを置いて示します。



特別ルール>> ◆ジャスト3ボーナス

移動先がスワップチップか他人の駒のある場所なら、それを出発地点に置くことで、自分の駒と場所を入れ替えます。

場所の入れ替えを他人の駒で行ったら、相手の駒を倒し(もしすでに駒が倒れていたら起こし)、位置だけでなく手持ちのチップも交換します。



このとき、ゲートチップの取得に伴うゲージの上昇が、ゲートチップを踏んだ時と同様に発生します。ゲートチップを持って、スターチップを持つ駒を踏むと、相手のゲージが上昇します。



説明が前後しますが、駒が倒れた状態で手番を始めたなら、

〈カードのドローと配置〉は、強制的に山札から1枚引いて、それをアクション列の一番上に表で出して終了します。駒は、それに続く〈駒の移動〉のさいに起こします。



〈駒の追加移動〉

駒の移動を行ったら、その後、追加の移動を望むだけ行うことができます。追加の移動では、直前に使ったカードのひつつ下に重ねられたカードを使います。アクション列のカードを全て使うことも、全ては使わずに手番を終えることもできます。



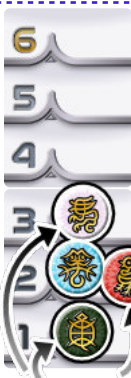
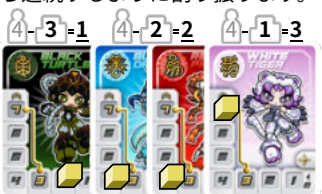
- ・「◆駒の移動先に応じて起きること」は、駒の追加移動の際にも発生します。
- ・移動の結果、いずれかのプレイヤーのゲージが7以上になったら、そこで手番が終わります。

手番の終わりにやること

手番が終わると、左隣のプレイヤーに手番が移ります。ただし、手番が終わったとき、いずれかのプレイヤーのゲージが7以上になっているか、山札が尽きていたら(後者はほとんど起こりえないケースです)、手番を移す前に「スコアの清算」と「リフレッシュ処理」を行います。

「スコアの清算」では、各プレイヤーにゲージ量に応じて一時的に順位を割り振り、各自「人数から順位を引いた値」をスコアとして得ます。ゲージ量が同じプレイヤーがいたら同着とし、例えば2位が同着なら、1位、2位、2位、3位のような形で、順位が上から連続するように割り振ります。

▶ 4人で遊ぶ場合のスコアの入り方の例。2位のプレイヤーが2人いる。



2人で遊ぶ場合は、「多い方と少ない方のゲージ量の差」を、ゲージ量の多いほうがスコアとして得ます。

「リフレッシュ処理」では、各自の駒を起こして、ゲージを0に戻します。また、全てのアクションカード、つまり全員の手札とアクション列と山札を集めて裏向きで混ぜ、全員に2枚ずつ配って新しい手札に、残りを新しい山札にします。

リフレッシュ処理の前後で、マップの配置と手元のチップは持ち越されます。

ゲームの終わりと勝敗

誰かのスコアが6点以上になったらゲームが終わり、その時点でのスコアが最大の人が勝者となります。スコアはスコアボードに示された値を超過して持つことができます。スコアの首位が同着なら、その中で勝利を分かち合います。

クレジット

空理計画 2025 はくし x@kuuriplan
<https://www.kuuri.net> info@kuuri.net
 初出: ゲームマーケット2025秋
 マニュアルバージョン: r20251101
 テストプレイ協力: 和泉葛城、いもぎん、off-boxボドゲ会の皆様、カードショップサトPin様、テンビリオンポイント様
 作品の詳細、サポート情報:
<https://www.kuuri.net/game/vectron/>

