はやぶさ君の冒険

The Adventure of HAYABUSA

ルールブック Ver 1.1

1～4人　10～60分　8才以上

©ONE DRAW ©MACOTO NAKAMURA
©小野瀬直美&奥平恭子 ©池下章裕 ©梅仁丹 ©JAXA ©NASA

ゲームの内容

はやぶさ（MUSES-C）は、JAXA（宇宙航空研究開発機構）によって打ち上げられ、小惑星イトカワでサンプルを採取、地球に持ち帰るというミッションをあたえられていました。
あなたたちは、はやぶさの運用チームとなります。
はやぶさに降りかかるさまざまなトラブルをやりすごし、無事地球まで帰還させることが、ゲームの目的です。

協力ゲーム

このゲームは「協力ゲーム」です。プレイヤーどうしの勝ち負けはなく、はやぶさを地球に帰還させれば全員が勝ち、地球に帰還できなければ全員が負けになります。

協力のルール

1. 手札のアクションカード、トラブルカードは、ほかの人に見せることができます。
2. イオンエンジンカードだけは、手札の内容をほかの人に知らせることはできません。
ただし、全部で何枚もっているかは言うことができます。

カードの種類

■イオンエンジンカード

はやぶさには４基のイオンエンジンが搭載されていました。そのためイオンエンジンカードにもA～Dの４種類があります。はやぶさを進めるために手札から出す、いちばん基本となるカードです。

■トラブルカード

はやぶさが出会う、さまざまなトラブルや事件です。最初は山札に４枚しか入っていませんが、ゲームを進めるうちにふえていくでしょう。手札に２枚来たその瞬間、トラブルが発生します。

■アクションカード

はやぶさチームが用意した技術やアイデアです。トラブルカードをなくしたり、はやぶさの旅を有利にします。最初は山札に入っていませんが、航路をクリアすることでふやすことができます。

■航路カード

はやぶさがどこまで進んでいるかあらわします。特別なミッションのカードも２枚あります。

ゲームの準備

①～④の順で、ゲームの準備をします。
トラブルカード置場とイオンエンジンカードを置く場所をあわせて場とよびます。

※山札で使わなかったイオンエンジンカードは、ゲームから取りのぞいておきます（ゲームの箱に入れておいてください）。

ゲームのながれ

ゲームは、ステップ１～３をくりかえして進めていきます。
ステップ１～３までのまとまりを「ターン」とよびます。

ステップ１　カードをひく

全員、**手札が４枚になるよう**に山札からカードをひきます。
※山札をひく順番は相談して決めることができます。

手札を捨札にする

山札からカードをひく前に、手札からすきな枚数を捨札にすることができます。トラブルカードは捨札にできません。

山札の作りなおし

山札がなくなったらすぐ、新しい山札を作りなおします。まず、トラブルカードの山から１枚ひいて全員が見て、捨札に加えます。捨札をまとめてシャッフルし、新しい山札にします。

トラブル発生！

手札に持てるトラブルカードは１枚のみです。手札のトラブルカードが２枚になったら、すぐトラブルが発生します。手札の２枚のトラブルカードから１枚選び（ほかのプレイヤーと相談できます）、そのトラブルカードを発生させます。

トラブルカードの種類

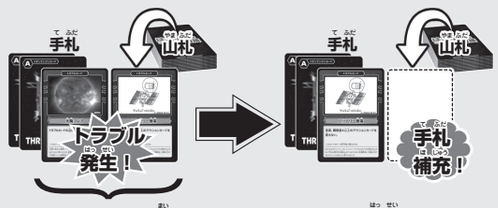
トラブルカードには、つぎの２種類があります。

1. 場にのこり、ずっとイヤな効果が続くもの
2. イヤな効果を使った後、カードを捨札にするもの

１の場合、選んだトラブルカードをトラブルカード置場に置きます。２の場合、カードの効果を使い、捨札にします。

カードの補充

トラブルカードを１枚使ったら、山札からカードを１枚ひいて手札に加えます。そのカードがトラブルカードなら、ふたたびトラブルが発生します。



トラブルカードが２枚なのでどちらかのトラブルが発生！

トラブルを発生させたらその分、手札を補充する。

ステップ２　アクションカードを使う

全員、手札からアクションカードを使うことができます。
※１ターンにカードは１人何枚でも使うことができます。
※カードを使う順番は相談して決めることができます。
成功失敗にかかわらず、使ったカードは捨札にします。

難易度

アクションカードを使うためには、サイコロをふって、アクションカードの難易度と同じかそれより大きい目を出さなければなりません。サイコロはカードを使う人がふります。

サイコロをふって、この難易度以上を出せば効果が使える

難易度なし

難易度が「なし」となっているカードは、サイコロをふらず、自動的に成功します。

ステップ３　イオンエンジンカードを出す

全員、手札からイオンエンジンカードを１枚選び（相談はできません）、「いっせーの」で同時に出します。

出されたカードのうち、ほかのカードとA～Dの記号が同じカードどうしは無効になります（捨札にします）。記号がかぶらなかったカードのみ場にのこります。

ダミープレイヤー

プレイヤーが３人以下のとき、山札からカードを追加で出します（プレイヤーが１人なら３枚、２人なら２枚、３人なら１枚）。

アクションカード	効果を使わず捨札にします。
トラブルカード	１枚なら捨札にします。２枚以上なら１枚を相談して選び、そのトラブルが発生します。

場のイオンエンジンカードがふえないと…

カードがかぶったり、カードが出せないなどで、場のイオンエンジンカードがふえないとき、ペナルティとして、トラブルカードの山から１枚ひいて全員が見て、捨札に加えます。

手札にイオンエンジンカードがない場合

アクションカードを１枚選んで捨札にします。アクションカードの効果は使われません。
手札にイオンエンジンカードもアクションカードもない場合、なにも行ないません。

航路を進める

場にあるイオンエンジンカードが**8枚**以上になったら、航路を進めます。

❶ **場のイオンエンジンカードをすべて捨札にします。**

❷ **全員、手札のトラブルカードを捨札にできます（しなくてもかまいません）。**

❸ **アクションカード３枚を捨札に加えます。**
アクションカードの山から３枚をひき、全員に見せ、相談して１枚を選んで捨札に加えます。これを３回くりかえします。その後、選ばなかったアクションカード６枚をまとめてシャッフルし、アクションカードの山の下に重ねます。

❹ **航路カードの山の１番上のカードをゲームから取りのぞきます（ゲームの箱に入れておきます）。**

つぎの航路カードが「小惑星イトカワ」か「地球再突入」ならミッションを行ないます。それ以外なら、ターンのはじめにもどってゲームを続けます。

小惑星イトカワ

❶ **ステップ１を行ないます。**

❷ **ステップ２を行ないます。**
アクションカード「ミネルバ射出」「ターゲットマーカー」も使えます。

❸ **だれか１人がサイコロをふります。**
難易度以上 ⇒ サンプルの採取に成功しました。成功したことがわかるよう「小惑星イトカワ」を航路カードの山の横に置きます。
難易度より小さい ⇒「小惑星イトカワ」をゲームから取りのぞきます。

❹ **成功失敗にかかわらず、ターンのはじめにもどってゲームを続けます（航路を進める処理は行ないません）。**

地球再突入

❶ **ステップ１を行ないます。**

❷ **ステップ２を行ないます。**
アクションカード「ラストミッション」も使えます。

❸ **だれか１人がサイコロをふります。**
難易度以上 ⇒ 全員がゲームに勝利します。
難易度より小さい ⇒ 全員がゲームに敗北します。

勝利条件・敗北条件

勝利条件

航路カード「地球再突入」に成功したら全員が勝利します。

敗北条件

つぎの１～４のどれかの状態になったら、全員が負けです。

❶「イオンエンジン停止」のA～Dすべてが場に出る
❷「致命的エラー」が３枚場に出る
❸「リアクションホイール故障」が３枚場に出る
❹ 航路カード「地球再突入」に失敗する

Q&A

Q **山札を作りなおすのは、山札がなくなったらすぐ？カードをひこうとしてもカードがないとき？**

A 山札がなくなったその直後です。カードの効果の処理の途中でも、山札を作りなおします。

Q **ステップ２や３で山札がなくなったら？**

A ステップ１と同様、山札を作りなおします。

Q **アクションカードの効果で手札にトラブルカードが２枚になったときは？**

A トラブルが発生します。その後、手札を補充しますが、そのときトラブルの連鎖が起こることもあります。

Q **ステップ２で、自分とほかの人がアクションカードを使ったあと、さらに自分がカードを使うことはできますか？**

A 可能です。

Q **アクションカードの効果で、場のイオンエンジンカードが８枚以上になったら？**

A すぐさま航路を進めます。ステップ３は行ないません。

Q **トラブルカードの山がなくなったら？**

A それ以降は、トラブルカードはふえません。

Q **「航行計画」で山札が４枚以下のときは？**

A 山札すべてを見ます。山札がなくなったわけではないので、作りなおしません。

Q **トラブルが２人以上同時に発生したら？**

A 厳密にプレイングするなら、１人ずつ１枚ずつ確認しながら山札からカードをひき、トラブルが発生したらそこで一度カードをひくのを止めてください。

Q **「イオンエンジン停止（A）」が場に出たら、場にあるイオンエンジンカードAは捨札になるのですか？**

A 場にのこります。航路を進めるためのイオンエンジンカードとして数えることができます。

シナリオ

今まで説明したルールは、比較的初心者向けの難易度になります。最初に山札に入れるトラブルカードや、航路カードの枚数、航路を進めるのに必要なイオンエンジンカードの枚数をかえることで、違う難易度で遊ぶことができます。

さいしょのぼうけん　難易度 ★☆☆☆☆

最初のトラブルカード ピットエラー ×1、致命的エラー ×1、リアクションホイール故障 ×1、イオンエンジン停止（A）×1

航路カード 航路カード１と５を取りのぞきます

航路を進めるのに必要なイオンエンジンカード ８枚

一番最初にゲームを理解するためプレイしてみるのに最適です。比較的短い時間でおわります。

動かぬエンジン　難易度 ★★☆☆☆

最初のトラブルカード イオンエンジン不調（ＡＢＣＤ）×各１

航路カード 航路カード１を取りのぞきます

航路を進めるのに必要なイオンエンジンカード ９枚

「イオンエンジン不調」のカードはうまくとりまわせばそれほどの脅威にはなりません。イオンエンジンカードのとりまわしが楽しい、初心者卒業向けのシナリオです。

こんなこともあるなんて　難易度 ★★★☆☆

最初のトラブルカード リアクションホイール故障 ×３、バッテリー放電 ×１

航路カード 航路カード１～８をすべて使います

航路を進めるのに必要なイオンエンジンカード ９枚

「リアクションホイール故障」と「バッテリー放電」のコンボがなかなかやっかいなシナリオ。「こんなこともあろうかと」が必須!?

イオンエンジン総停止！！　難易度 ★★★★☆

最初のトラブルカード イオンエンジン停止（ＡＢＣＤ）×各１

航路カード 航路カード１～８をすべて使います

航路を進めるのに必要なイオンエンジンカード 10 枚

イオンエンジンが止まりまくるシナリオです。トラブルカード「イオンエンジン停止」を捨札にするアクションカードが手に入らないとすぐにおわってしまいます。

Mからの挑戦　難易度 ★★★★★

最初のトラブルカード 致命的エラー ×３、太陽フレア ×１

航路カード 航路カード１～８をすべて使います

航路を進めるのに必要なイオンエンジンカード 10 枚

トラブルカードがふえまくるシナリオです。航路を進めるのに必要なイオンエンジンカードを 11 枚にすると、さらに絶望的な難易度になります。

はやぶさの旅

2003 年 5 月 9 日	鹿児島宇宙空間観測所より打上げ
2003 年 5 月 27 日	イオンエンジン点火
2003 年 11 月 4 日	観測史上最大の太陽フレア X28 発生
2004 年 5 月 19 日	地球スイングバイに成功
2005 年 7 月 29 日	小惑星イトカワの撮影に成功
2005 年 9 月 12 日	イトカワに到着（20km 地点）
2005 年 9 月 30 日	ホームポジション（約 7km 地点）到着
2005 年 11 月 12 日	ミネルバ分離
2005 年 11 月 20 日	1 回目のタッチダウン・ターゲットマーカー放出
2005 年 11 月 26 日	2 回目のタッチダウン
2005 年 12 月 8 日	姿勢が安定せず、地球との通信ができなくなる
2006 年 1 月 26 日	地上との通信が復活
2007 年 1 月 18 日	資料容器のカプセル収納・蓋閉め運用完了
2007 年 2 月	イオンエンジンの再点火
2007 年 10 月 18 日	第 1 期軌道変換完了・イオンエンジン停止
2009 年 2 月 4 日	第 2 期軌道変換開始・イオンエンジン再点火
2009 年 11 月 4 日	イオンエンジンに異常発生
2009 年 11 月 19 日	2 台のイオンエンジンをクロス運転で運用
2010 年 3 月 27 日	イオンエンジンの連続運転終了
2010 年 4 月～ 6 月	再突入に向けた軌道修正
2010 年 6 月 13 日	地球帰還・カプセル回収

カードリスト

■イオンエンジンカード（ABCD）× 各 6
■航路カード（1 ～ 8）× 各 1
■トラブルカード
イオンエンジン停止（ABCD）× 各 1
イオンエンジン不調（ABCD）× 各 1
リアクションホイール故障 ×3
致命的エラー ×3
ピットエラー ×2
太陽フレア ×1
バッテリー放電 ×1
通信途絶 ×1
化学推進エンジン故障 ×1
遠日点通過 ×1
合 ×1
うすださん悪天候 ×1

■アクションカード
プログラム送信 ×2
化学推進エンジン ×2
太陽輻射圧 ×2
イオンエンジン再点火 ×2
キセノンガス噴射 ×2
クロス運転 ×2
位置測定 ×2
航行計画 ×2
こんなこともあろうかと ×2
運用会議 ×2
地球スイングバイ ×1
ミネルバ射出 ×1
ターゲットマーカー ×1
ラストショット ×1
奇跡 ×1

■ゲームデザイン・製作……中村　誠　http://maco.cha.to/
■製作協力……木皿儀隼一（ワンドロー）
■パッケージイラスト……池下章裕
■カードイラスト……小野瀬直美（JAXA 未踏技術研究センター）
奥平恭子（会津大学）
池下章裕
梅仁丹
■写真・ＣＧ提供……JAXA（宇宙航空研究開発機構）
NASA（アメリカ航空宇宙局）
■グラフィックデザイン……小宮山佳太（ワンドロー）
■印刷……萬印堂

有限会社ワンドロー
〒352−0001
埼玉県新座市東北２丁目 34−15 ホワイトハイツ小峰 303
URL：http://one-draw.jp/
Email：mail@one-draw.jp