

## Area 1851 ルール抄訳

### 【概要と目的】

プレイヤーは怪しげな発明家として、異星人・開拓者・原住民の装置に修正を加え、隣人たちから高い評価を得るべく独自のアイテムを作成する。

1 5 ターンの後、最も高い評価を得たプレイヤーが、西部で一番の発明家として勝利する。

### 【内容物】

ゲームボード：1 枚

4 面ダイス：1 5 個（5 色×3 個）

助手コマ：1 5 個（5 色×3 個）

得点コマ：5 枚

早見マット：5 枚

カード：1 6 2 枚

- Tinker カード：1 0 8 枚
- イベントカード：2 1 枚
- 功績 (Feat) カード：3 3 枚

### 【ゲームの準備】

テーブル中央にゲームボードを置く。

Tinker カードを裏向きでまとめてシャッフルして、各プレイヤーに手札として5枚ずつ配る。

残りを Tinker デッキとしてテーブルに置く。

功績カードを裏向きでまとめてシャッフルして、各プレイヤーに1枚ずつ配る。

配られた功績カードの内容を確認した後、自分の前に裏向きで置く。

残りを功績デッキとして Tinker デッキの近くに置く。

(右上に続く)

以下の順にイベントデッキを作る。

1. 3 枚のイベントカード「To the Left!」「To the Right!」「The End」を抜き出す。
2. 残りを裏向きでまとめてシャッフルする。
3. 「The End」をイベントデッキ最初の 1 枚として Tinker デッキと功績デッキ近くに置く。
4. 「The End」の上に、ランダムでイベントカード 4 枚を、裏向きに重ねる。
5. イベントデッキの上に「To the Left!」を重ねる。
6. 「To the Left!」の上に、ランダムでイベントカード 4 枚を、裏向きに重ねる。
7. イベントデッキの上に「To the Right!」を重ねる。
8. 「To the Right!」の上に、ランダムでイベントカード 4 枚を、裏向きに重ねる。
9. 残りのイベントカードは内容を見ないまま箱に戻す。
10. 各プレイヤーは色を決め、ダイス・助手コマ・得点コマ・早見マットを受け取る。
11. 各プレイヤーは助手コマ 1 個を、ゲームボードのロケーション 1 ヶ所に置く。
12. 残りの助手コマは自分の前に置いておく。
13. イベントデッキの一番上を公開してゲームを始める（第 1 ターンのイベントフェイズ）。

*注意：「To the Left!」「To the Right!」「The End」の上に重ねるイベントカードの枚数を増減しても良い。ただし 3 枚ずつ、5 枚ずつなど、同じ枚数を重ねること。*

### 【フェイズ】

1 ゲームは 1 5 ターン行い、各ターンは 6 つのフェイズに分かれる。

各フェイズに手番はなく、プレイヤーたちは同時に行動する。

全プレイヤーの行動が終わったのを確認してから、次のフェイズに移ること。

6 つのフェイズは以下の順に行う。

1. イベントフェイズ
2. 準備フェイズ
3. アクションフェイズ
4. 配達フェイズ
5. 助手フェイズ
6. 循環フェイズ

## 1. イベントフェイズ

イベントデッキ一番上のカードを公開して、その効果を適用する。

## 2. 準備フェイズ

手札が5枚未満のプレイヤーは全員、手札が5枚になるよう **Tinker** デッキからカードを引く。

その後、各プレイヤーはダイスを3個とも振る。

## 3. アクションフェイズ

各プレイヤーは2アクションポイント（AP）を使ってアクションを行う。

一部の効果により、APは増減する場合がある。

以下のアクションを好きな順に、APやコストを支払える限り何度でも行って良い。

- 装置の製作：1 AP + 指定の出目
- 修正の追加：1 AP + 指定の出目
- 功績カードの獲得：1 AP
- カードの廃棄：1 AP
- 助手の活性化：0 AP
- ダイスの操作：0 AP

*(詳しくは後述)*

## 4. 配達フェイズ

自分の前に表向きで置いてある装置をいくつでも配達（得点化）できる。

装置のソケットを全て埋める必要はない。

ソケットが全て埋まっている装置は、そのターン中に必ず配達すること。

配達した装置（Gadget）カードと修正（Modification）カードの合計評価点を得る。

装置カードと同じ陣営の修正カードで、全てのソケットを埋めていた（全てのカードの色が同じだった）場合、装置カードの評価点が2倍になる（修正カードは2倍にならない）。

評価トラック上の得点コマを、得た評価点の合計分と同じだけ進める。

配達した装置カードと修正カードを全て、**Tinker** カード捨て場に置く。

## 5. 助手フェイズ

このターンに活性化した助手コマを全て、同じロケーションの待機マスに置く。

その後、各プレイヤーは自分の助手コマを1個だけ、異なるロケーションの待機マスに動かしても良い（任意）。

## 6. 循環フェイズ

各プレイヤーは手札を全て、隣のプレイヤーに渡す。

初めの数ラウンドは、左隣（時計回り）に渡す。

イベントカード「**To the Right!**」が公開された後は、右隣（反時計回り）に渡す。

「**To the Right!**」が公開された後は、再び左隣（時計回り）に渡す。

*注意：功績カードと廃品置き場のカードは、隣に渡さず持ち続ける。*

手札を渡したら次ターンのイベントフェイズを始める。

## 【ゲーム終了】

最後のイベントカード「**The End**」を公開したターンの、助手フェイズの終わりにゲーム終了。

ゲーム終了時、条件を達成している功績カードを公開して、追加の評価点を得る。

最も評価点の高いプレイヤーの勝利。

同点の場合、以下の順に決着を付ける。

- 廃品置き場にあるカードの合計評価点が最も低い。
- 達成した功績カードの枚数が最も多い
- 年齢が42歳に最も近い

#### アクション：装置の製作（1AP+指定の出目）

手札の装置（Gadget）カード1枚を、自分の前に表向きで置く。

その装置カードに記されたダイスアイコンの数値と同じになるよう、ダイス1個以上の出目を合計して、コストとしてテーブル中央に支払う。

コストとして支払ったダイスは、次ターンまで再利用できない。

#### アクション：修正の追加（1AP+指定の出目）

以下の条件を2つとも満たす、手札の修正（Modification）カード1枚を、自分の前に表向きで置いてある装置カード1枚に追加する。

- 修正カードと同じソケットが、追加する装置カードにも記されている
- そのソケットが空いている（他の修正カードで埋まっていない）

その修正カードに記されたダイスアイコンの数値と同じになるよう、ダイス1個以上の出目を合計して、コストとしてテーブル中央に支払う。

コストとして支払ったダイスは、次ターンまで再利用できない。

#### アクション：功績カードの獲得（1AP）

功績デッキ一番上のカードを引く。

いつでも内容を確認して良いが、未達成の功績カードは裏向きで、自分の前に置いておく。

#### アクション：カードの廃棄（1AP）

手札のカード1枚を選んで、廃品置き場に裏向きで重ねて置く。

#### アクション：助手の活性化（0AP）

待機マスにある助手コマを何個でも活性化できる。

どのロケーションで何個を活性化するかによって効果が変わる（後述）。

活性化した助手コマはロケーションの待機マスから効果マスに動かす。

#### アクション：ダイスの操作（0AP）

廃品置き場のカード1枚を Tinker カード捨て場に置く毎に、ダイス1個の出目を±1する。

操作によって出目を0未満にも、5以上にもできる。

#### ロケーション：Recycler（リサイクル業者）

Level 1：自分の装置から修正カード1枚を外す。その修正カードを配達して、即座に評価点を得る。

Level 2：装置1つを配達する。その装置カードと付属の修正カードを全て、Tinker カード捨て場に置く代わりに、自分の廃品置き場に置く。

#### ロケーション：Replicator（複製屋）

Level 1：手札から1枚を Tinker カード捨て場に置く。その後、Tinker デッキから2枚引く。

Level 2：このターン、AP+1。

#### ロケーション：Storehouse（倉庫）

Level 1：手札の1枚と、自分の廃品置き場の1枚を交換する。

Level 2：自分の廃品置き場の1枚を Tinker カード捨て場に置く。その後、手札からではなく、自分の廃品置き場の1枚で「製品の製作」または「修正の追加」を行う。この時、出目のコストは必要ない。

#### ロケーション：Town Hall（市役所）

Level 1：即座に未使用のダイスを何個でも、このロケーションに置く。置いたダイス1個につき1評価点を得る。置いたダイスは振り直さない限り、次ターンまで再利用できない。

Level 2：基本的に Level 1 と同じだが、置いたダイス1個につき2評価点を得る。

#### ロケーション：Workshop（工房）

Level 1：アクションフェイズ中に1回、廃品コストなしで「ダイスの操作」を行う。

Level 2：このターン中に1回、ダイスを何個でも振り直す。「装置の製作」「修正の追加」「Town Hall」で使ったダイスを振り直せば、このターンに再利用できる。

## 【イベントカード効果一覧】

### A Harsh Requirement (即座)

各プレイヤーは自分の前にある装置 (Gadget) か修正 (Modification) 1 枚を廃品置き場に置く。

### Casino Night (即座)

各プレイヤーは自分のダイスを振る。出目の効果を得る。

1. アクションフェイズに Tinker カード 2 枚を引いても良い。
2. 即座に手札の 1 枚を廃品置き場に置いても良い。
3. 即座に助手コマ 1 個を他のロケーションに動かしても良い。
4. このターンは 3 AP で始める。

### Draw! (アクションフェイズ中)

各プレイヤーは Tinker カード 1 枚を引いても良い。

### Dust Storm (即座)

各プレイヤーはランダムに廃品置き場の 1 枚をカード捨て札に置く。

### Hold Some Back (循環フェイズ中)

各プレイヤーは手札 2 枚を持ち続け、残りを隣へ渡す。

### Just the Basics (ターン中ずっと)

全ロケーションの Level 2 は使用できない。

### Learn by Watching (配達フェイズ中)

全プレイヤーの配達が終わった後、このターンに装置 (Gadget) を配達しなかったプレイヤーは、他プレイヤーが配達した装置 (Gadget) 1 つにつき、3 評価点を得る。

### Missing Time (即座)

イベントデッキの次のカードを公開する。

### No Deliveries Today (ターン中ずっと)

配達フェイズを飛ばす。

### Not Cheatin' If Everybody Does It! (準備フェイズ中)

ダイスを振った後、各プレイヤーは自分の出目 1 つを変えても良い。

### Not So Fast! (即座)

評価点が最も高いプレイヤー (たち) は、得点コマを最も近い「5 の倍数」マスまで戻す (現在の評価点が「5 の倍数」だった場合、評価点を 5 下げる)。他の各プレイヤーは 1 評価点を得る。

### Risky Deal (即座)

各プレイヤーはダイス 1 個を振っても良い。出目の効果を得る。

1. このターンは 1 AP で始める。
2. 準備フェイズに Tinker カードを引かない。
3. 効果なし。
4. 即座に 1 枚コストなしで「装置の製作」か「修正の追加」を行う。

### Rotate Again (即座)

各プレイヤーは手札を全て、隣へ渡す。

### Scrap Audit (ターン中ずっと)

誰も「カードの廃棄」アクションを行えない。

### Smell My Feat (即座)

各プレイヤーは功績 (Feat) カード 1 枚を引いても良い。

### Solar Flare (ターン中ずっと)

各プレイヤーが使用できるダイスは 1 個のみ。

### The End (このターンの助手フェイズ後にゲーム終了)

プレイヤー 1 人がダイス 1 個を振る。全員が出目の効果を得る。

1. 効果なし。
2. 効果なし。
3. このターン、全ての修正 (Modification) カードは評価 + 1。
4. このターン、全ての装置 (Gadget) カードは評価 + 1。

**To The Left** (以降、循環フェイズで手札を左隣へ渡す。各プレイヤーは助手コマ 1 個を、ロケーション 1 ヶ所の待機マスに置く)

プレイヤー 1 人がダイス 1 個を振る。全員が出目の効果を得る。

1. 効果なし。
2. 各プレイヤーは手札の 1 枚を廃品置き場に置いても良い。
3. このターン、誰も「出目の操作」アクションを行えない。
4. 各プレイヤーは、廃品置き場から捨て札にしたカード 1 枚につき、2 評価点を得る。

**To The Right** (以降、循環フェイズで手札を左隣へ渡す。各プレイヤーは助手コマ 1 個を、ロケーション 1 ヶ所の待機マスに置く)

プレイヤー 1 人がダイス 1 個を振る。全員が出目の効果を得る。

1. 効果なし。
2. 各プレイヤーは廃品置き場にあるカード 1 枚につき 1 評価点を得る。
3. 各プレイヤーは得点コマを最も近い「5 の倍数」マスまで戻す。
4. 各プレイヤーは手札を全て捨て札にしても良い (全て捨てるか、1 枚も捨てないか)。

### Trash To Treasure (即座)

評価点が最も低いプレイヤー (たち) は、廃品置き場にあるカード 1 枚につき 2 評価点を得る。

### Worker Strike (ターン中ずっと)

助手コマを活性化できない。

## 【功績 (Feat) カード効果一覧】

### A Legend Is Born (最終)

ゲーム終了時、表向きの功績カードが3枚以上あれば、このカードを表向ける。

★ 表向きの功績カード4枚につき5評価点を得る。

*このカードの後に表向けたカードを含めても良い。*

### A Little Bit Of It All (最終)

ゲーム終了時、異なるロケーション3ヶ所に助手コマが1個ずつあれば、このカードを表向ける。

★ 5評価点を得る。

### Diversity Is Overrated (配達)

装置を配達した時。その装置と同じ陣営の修正だけを使っていること。

★ 修正カード1枚につき2評価点を得る。

*配達した装置1枚につき、達成できる「配達の功績カード」は1枚のみ。*

### Feats? Who Need Feats? (最終)

ゲーム終了時、このカードを表向ける。

★ 25評価点を得る。

*表向けている他の功績カード1枚につき、このカードから得る評価点-5。*

### Fiddlin' (アクション)

1ターン中に、同じダイスに3回以上「ダイスの操作」アクションを行ったら、このカードを表向ける。

★ 6評価点を得る。

### I Need More Junk (アクション)

同じアクションフェイズ中に、2回以上「カードの廃棄」アクションを行ったら、このカードを表向ける。

★ 6評価点を得る。

### I'm Unique (最終) \* 限定カード

いずれかのロケーションに、助手コマを置いているのが自分だけなら、このカードを表向ける。

★ 10評価点を得る。

### I've Got Time (配達) \* 限定カード

装置を配達した時。時間の修正カード「Ancient」「Futuristic」「Modern」1枚以上を追加していること。

★ 5評価点を得る。

*配達した装置1枚につき、達成できる「配達の功績カード」は1枚のみ。*

### Just A Drop More (最終)

ゲーム終了時、このカードを表向ける。

★ 自分の得点コマを最も近い「5の倍数」マスまで進める。

*この功績カードは最後に表向けること。*

### Just Sittin' Round (アクション) \* 限定カード

いずれかのターン中、準備フェイズを飛ばしても良い。飛ばしたターンに、このカードを表向ける。

★ 6評価点を得る。

### Loner (最終) \* 限定カード

ゲーム終了時、このカードを表向ける。

★ 他プレイヤーが功績カード「Loner」を表向けていなければ、10評価点を得る。

*(訳注：メーカーのミスか、このカードは1枚しかないため、ゲームから除外が良いのでは)*

### Make It A Double (配達)

装置1枚を配達した時、このカードを表向ける。

★ その装置の評価点が2倍になる。

*配達した装置1枚につき、達成できる「配達の功績カード」は1枚のみ。*

### Nosey Neighbor (最終)

ゲーム終了時、このカードを表向ける。

★ 左右両隣のプレイヤーが表向けている功績カード1枚につき1評価点を得る。

### Ooh! That Looks Nice... (最終)

ゲーム終了時、このカードを表向ける。

★ 他プレイヤー1人が達成して表向けている「アクションの功績カード」1枚を選ぶ。その評価点を得る。

### Packrat (最終)

ゲーム終了時、このカードを表向ける。

★ 自分の廃品置き場にあるカード1枚につき2評価点を得る。その評価点を得る。最大で20評価点まで。

### Secret Duplication (最終)

ゲーム終了時、このカードを表向ける。

★ 自分が表向けている「アクションの功績カード」1枚を選ぶ。その評価点を再び得る。

### Single Minded (最終)

ゲーム終了時、自分の助手コマが3個とも同じロケーションにあれば、このカードを表向ける。

★ 5評価点を得る。

### Snake Oil Salesman (配達)

装置を配達した時。修正カードの枚数が、その装置に追加できる最大数よりも少ないこと。

★ 装置の空きスロット1つにつき4評価点を得る。

*配達した装置1枚につき、達成できる「配達の功績カード」は1枚のみ。*

### Storin' Up For Winter (アクション)

いつでも、自分の廃品置き場にあるカードが6枚以上なら、このカードを表向ける。

★ 10評価点を得る。

### Strength In Diversity (配達)

装置を配達した時。「スロットが全て埋まっている」と「装置と同じ陣営の修正カードが1枚もない」こと。

★ 5評価点を得る。

*配達した装置1枚につき、達成できる「配達の功績カード」は1枚のみ。*

### Synchronized Roll (アクション)

アクションフェイズ中いつでも、自分の出目が全て同じになった時に、このカードを表向ける。

★ 5評価点を得る。

### Teamwork (最終)

ゲーム終了時、このカードを表向ける。

★ 他プレイヤーも功績カード「Teamwork」を表向けていれば、10評価点を得る。