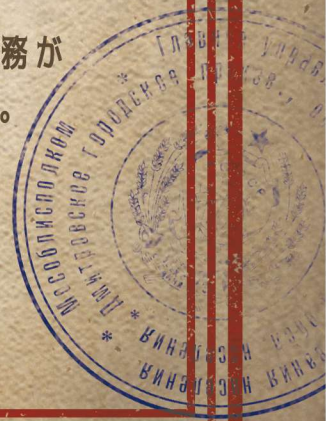




RED OUTPOST RULES

1969年、人類が初めて月面に大きな一歩を踏み出し、宇宙開発競争に
終止符を打ちました。果たしてそれは事実でしょうか？
ソビエト連邦では、月よりも遠い惑星で、すべての人類が平等になる新
世界を作る極秘任務が発令されていました。
この任務を遂行するための宇宙船、「クラスナヤ・ザリャ」はとある惑
星に墜落したが、幸いなことにこの惑星は居住に適しているため、
この惑星を開拓して、居住するしかありません。先代は懸命にこの惑星
を豊かにして、あなたの代に託しました。
あなたはこの惑星にいる同志を繁栄させ、より幸せにする義務が
あります。皆で協力して、より豊かな惑星を創りましょう。



ゲームの目標

プレイヤーは地球外に入植する共産主義の労働者を管理しつつ、真の指導者になることを目指します。ただし、共産主義の信念の元に、プレイヤーは労働者と生産された資源を共有しなければなりません。ここに私財を蓄える余地は（表向きでは）全くありません。とはいえ、このゲームは協力ゲームではありません。プレイヤーは労働者の生産性を最大限に引き出し、適切なタイミングで資源を出荷し、あなたの影響下にいる労働者を幸せに保つことで勝利点を獲得します。「能力に応じて働き、貢献に応じて受け取る」より多くのものを受け取るには、あなたの貢献をより大きく見せましょう。

コンポーネント

フェイズマーカー（1個）



資源キューブ（24個）



幸福度マーカー（6個）



労働者（6個、各種1個ずつ）

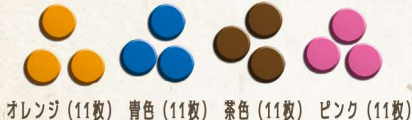


スタートプレイヤー
マーカー（1個）

（初めて遊ぶ前に、スタートプレイヤーマーカーを組立立てます）



影響ディスク
（44枚、各色11枚ずつ）



施設開鎖トークン（6枚）



クリスタル（24個）



宇宙船カード（12枚）



湖カード（6枚）



特殊カード（18枚）：



施設カード（12枚） 労働者カード（6枚）

ゲームボード（1個）

- 1 施設（12個）
- 2 労働者の肖像と幸福トラック
- 3 勝利点（VP）トラック
- 4 出荷トラック
- 5 フェイズホイール
- 6 生産ホイール



ゲームのセットアップ

- 1 ゲームボードをテーブルの中央に置きます。
- 2 すべての資源キューブとクリスタルをゲームボードの横に置きます。これをサプライと言います。
- 3 各プレイヤーは色を1つ選び、プレイ人数によってその色の影響ディスクを指定枚数取ります
(2人プレイ:11枚、3人プレイ:9枚、4人プレイ:8枚)。
そして、生産ホイール  の開始マス(右上)と勝利点トラックの「5」のマスに1枚ずつ置き、残りの影響ディスクを自分の前に置きます。
- 4 各プレイヤーはクリスタルを1個ずつ取り、それを個人のストックとします。
- 5 フェイズマーカーをフェイズホイールの朝のマスに置きます。
- 6 各労働者の肖像にある幸福トラックの開始地点  に幸福度マーカーを1個ずつ置きます。
- 7 すべての労働者コマを立たせた状態(準備状態)でゲームボード上の宿舍の施設に置きます。
- 8 湖カードと宇宙船カードを個別でシャッフルし、裏向きにしてゲームボード上の指定の場所に置きます。これらはそれぞれ湖デッキと宇宙船デッキと言います。

- 9 労働時間は決まっているが、どの施設がいつ開まるかはわかりません。動物が睡眠中のため、牧場が閉鎖することはよくあります。しかし、酒場の前に「ビール売り切れ」の看板が立てられるとすべてのやる気を失います。

まだゲームに慣れていない場合、朝の施設閉鎖トークンを宇宙船、ソビエト宮殿と酒場に置き、夕方の施設閉鎖トークンを農場、牧場と湖に置くといいでしょう。朝の施設閉鎖トークンは赤面(閉鎖中)を表にし、夕方の施設閉鎖トークンは白面(開放中)を表にして、それぞれの施設に置きます。朝フェイズが終わると朝の施設閉鎖トークンの白面を表にし、朝が始まると赤面を表にします。夕方が終わると夕方の施設閉鎖トークンの赤面を表にし、夕方が終わると白面を表にします。

ゲームに慣れたら、施設デッキ(宿舍と食堂カードを除く)をシャッフルし、そこからランダムにカードを6枚引きます。最初に引いた3枚の施設に朝の施設閉鎖トークンを置き、後に引いた3枚の施設に夕方の施設閉鎖トークンを置きます。上記と同じように、ゲームの進行に従い、施設閉鎖トークンをひっくり返します。

- 10 特殊カードはゲームに慣れたら使用することをお勧めします。労働者カードと施設カードを個別にシャッフルし、各プレイヤーにそれぞれのデッキからカードを1枚ずつ表向きで配ります。配られた特殊カードはすべてのプレイヤーが見えるように表向きで自分の前に置きます。残りの特殊カードはゲーム中に使用しないため、箱に戻します。

- 11 最近に他の人と物を共有したプレイヤーがスタートプレイヤーマーカーを受け取り、ゲームを開始します。

ターンの流れ

このゲームは2ラウンドで構成されています。
各ラウンドは次のいくつかのフェイズによって構成されています。:



各フェイズはスタートプレイヤーから始め、時計回りの順でターンを行います。各フェイズの終了時に、スタートプレイヤーマーカーを時計回りの順で次のプレイヤーに渡します。

あなたのターンになると、次をアクションを上から順番に実行します。

1. 労働者を移動します。
2. 労働者の肖像に影響ディスクを置きます。
3. 労働者の幸福度を調整します。
4. 施設のアクションを実行します。

1. 労働者の移動

立っている（準備状態の）労働者を取り、他の施設に移動し、その労働者を横にして（疲労状態）置きます。疲労状態の労働者はこのフェイズではそれ以上移動できません。すでに他の労働者が置かれている施設には移動できません（宿舎と食堂を除く）

1 朝フェイズが始まる時に、すべての労働者は宿舎にいます。プレイヤーは順番で労働者を他の施設に移動しますが、朝の施設閉鎖トークンが置かれた施設には移動できません。すべてのプレイヤーがターンを行った後に、朝フェイズが終了します。朝フェイズの終了時に、まだ宿舎にいたすべての労働者の幸福度を1マス上げます。

2 午前になると、施設閉鎖トークンに関わらず、労働者をどの施設にでも移動できます。午前のフェイズは6人すべての労働者が移動された後に終了します。4人でプレイする場合、それぞれのプレイヤーが行うターン数が異なります。

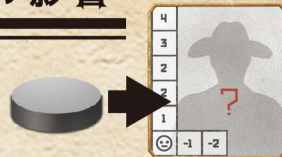
3 休憩の際に、労働者は食堂にしか移動できません。なお、食堂は休憩フェイズにしか使用できません。すべてのプレイヤーがターンを行った後に、休憩フェイズが終了します。

4 午後フェイズは午前フェイズと同じように行います。

5 夕方フェイズでは、プレイヤーは順番で労働者を他の施設に移動しますが、夕方の施設閉鎖トークンが置かれた施設には移動できません。そして、夕方フェイズ中にだけ労働者を宿舎に移動できます。すべてのプレイヤーがターンを行った後に、夕方フェイズが終了します。

2. 労働者への影響

労働者を移動した場合、その労働者の肖像画にあなたの色の影響ディスクを1枚置きます。



3. 労働者の幸福度

労働者を移動した施設に幸福のアイコンがある場合、そのアイコンに応じて労働者の幸福度を変更します。労働者の幸福度が上昇すれば、その労働者の肖像にある幸福度マーカーをより高い値に移動します。幸福度が低下すれば、幸福度マーカーをより低い値に移動します。

例：朝フェイズ時に、アレクサンドルはスタートプレイヤーです。すべての労働者が準備状態で宿舎にいたため、アレクサンドルはいずれかの労働者をいずれかの施設に移動できますが、夕方にしか使用できない宿舎、休憩にしか使用できない食堂と朝の施設閉鎖トークンが置かれている3つの施設には移動できません。他の7つの施設であれば、どの施設にでも移動できます。アレクサンドルは官僚を酒場に移動し、自分のピンク色の影響ディスクを官僚の肖像に置き、官僚の幸福度を2マス上げました（後述のクリスタルもここで使用できますが、アレクサンドルは使用しませんでした）。



アレクサンドルのターンが終了し、次のプレイヤーのブリッタがターンを行います。ブリッタはすでに疲労状態の官僚を移動できず、すでに官僚がいる酒場に労働者を移動できません。ブリッタは他の5人のいずれかの労働者を残りの6つのいずれかの施設に移動できます。

4. アクションの実行

資源の生産

一部の施設では資源を生産できます。生産した資源キューブ1個につき、生産ホイールにあるあなたのマーカーを時計回りにその分のマス数を進めます。あなたのマーカーが生産ホイールの左上の報酬スペースを通過するたびに、2VPとクリスタルを1個獲得します。

※注：生産ホイール上の報酬スペースはマスではありません。よって、プレイヤーのマーカーが報酬スペースに進んだ場合、即座に報酬を獲得して、次の「？」マスに進めます。

資源の「追加」は「生産」と異なり、生産ホイールを進めません。

生産された資源キューブはすべて倉庫の施設に置かれます。つまり、プレイヤーは個人の資源を持ちません。倉庫に同じ色の資源キューブが3個以上になった場合は、倉庫からその色の資源キューブを3個取り除き、そのうちの1個をその資源の出荷トラックの左端の空きマスに置き、残りの2個のキューブをサプライに戻します。ターンプレイヤーは出荷トラックに置かれたキューブの列の下に書かれた数字のVPを獲得します。もしその資源キューブが置かれたマスが「？」のマスの場合、VPを獲得した後に、その資源キューブをサプライに戻します。



施設の詳細

1. 牧場

羊飼は他の労働者と違って、動物を見守りつつ、羊の毛を刈るのが好きです。羊飼以外の労働者がこの施設に移動した場合、幸福度を1マス下げます。そして、労働者の種類に関わらず、この施設に労働者を移動したプレイヤーは羊毛を1個生産します。

2. ソビエト宮殿

誰かがここを訪ねるたびに、委員は饒舌にソビエト宮殿は明るい未来の象徴であると語ります。労働者たちも委員のビジョンを聞きたがっています。皆で協力して、ソビエト宮殿の完成を目指しましょう。

この施設に移動した労働者と委員の幸福度を1マスずつ上げます。しかし、委員がソビエト宮殿に移動した場合、幸福度は変わりません。労働者の種類に関わらず、この施設に労働者を移動したプレイヤーはソビエト宮殿の左下にある自分の色のスペースにクリスタルを1個置くことができます（ソビエト宮殿の建築に貢献する）。ゲームの終了時に、クリスタルを最も貢献したプレイヤーが4VP、2番目に貢献したプレイヤーは2VP、3番目に貢献したプレイヤーは1VPを獲得します。同数の場合、それらのプレイヤーはその順位に応じたVPをそのまますべて獲得します。

3. 農場

農民は農場で働くのが好きですが、他の労働者はそう思いません。農民以外の労働者がこの施設に移動した場合、幸福度を1マス下げます。そして、労働者の種類に関わらず、この施設に労働者を移動したプレイヤーは小麦を1個生産します。

4. 酒場

委員は毎週の講義に飲酒は悪であると論じているが、労働者としては飲んでないとやってられません。しかも追加料金を支払えば、他の労働者の配給を回してくれるとの噂も...

委員以外の労働者がこの施設に移動した場合、幸福度を2マス上げます。委員の場合、代わりに幸福度を1マス下げます。その後に、クリスタルを1個支払うことで、いずれかの労働者の幸福度を1マス上げて、他のいずれかの労働者の幸福度を1マス下げることができます。

5. 倉庫

生産された資源は皆のものであり、誰かが個人で所有してはいけません。すべての資源はこの倉庫に保管されます。保管されているものは偶になくなることも、ありますよね？

この施設に労働者を移動したプレイヤーは次のいずれかを行います。

- 倉庫から資源を1個サプライに戻し、いずれかの労働者の幸福度を1マス上げて、他のいずれかの労働者の幸福度を1マス下げることができます。
- 倉庫から資源を1個サプライに戻し、クリスタルを1個獲得します。
- クリスタルを1個サプライに戻し、サプライから資源を1個選び、倉庫に追加します。

※注：生産されたすべての資源はプレイヤーのものではなく、すべてが倉庫に保管されます。

6. 役所

官僚はこのほぼ機能していない施設に座るだけで給料をもらっています。暇な官僚は他の労働者に紙束を渡すついでに雑談するのが唯一の楽しみです。

官僚をこの施設に移動したプレイヤーはクリスタルを1個獲得します。他の労働者がこの施設に移動した場合、官僚の幸福度を1マス上げ、そしてターンプレイヤーはいずれかの労働者の肖像に置かれている他のプレイヤーの影響ディスクを他の労働者の肖像に移動できます。しかし、役所に移動した労働者の肖像にある影響ディスクは移動できず、その肖像に影響ディスクを移動することもできません。

7. 宇宙船

この宇宙船、クラスナヤ・ザリャはかつて先代をこの惑星に導いた偉大なる遺物です。今はただの壊れたガラクタで、その残骸にはまだ使えそうな物が見つかりそうですが、長らく管理されていないゆえ、かなり不気味です...

この施設に移動した労働者の幸福度を1マス下げます。そして、宇宙船カードを1枚引き、そのカードに書かれた報酬を受け取り（特定の資源またはいずれかの資源を倉庫に追加する、クリスタルを1個獲得する、または何も無い）、最後にそのカードを捨てます。この方法で獲得した資源は生産によるものではないため、生産ホイールのマーカーを進めません。

8. 鉱山

鉱山での作業は過酷で、鉱夫以外の労働者はほとんどに成果を出せません！

鉱夫以外の労働者がこの施設に移動した場合、その労働者の幸福度を2マス下げ、石炭を1個生産します。もし鉱夫がこの施設に移動した場合、鉱夫の幸福度を変更せずに、石炭を2個生産します。

9. 食堂

すべての労働者が同じ食堂で食事するのは皆が平等であることを示すのに重要な過程です。しかし、時間内に仕事が終わらなかった労働者には平等の待遇をするとは限りません。

この施設に移動した労働者の幸福度を1マス上げます。休憩の際に、労働者を食堂にしか移動できません。

10. 湖

社会主義の信念や技術がどんなに進んでも、釣りにはスキルと運が欠かせません。一日中に釣り竿を垂らしてゆっくり待てるのは漁師ぐらいですが、何かが釣れたら誰だって楽しくなります。

漁師以外の労働者がこの施設に移動した場合、その労働者の幸福度を1マス下げます。そして、湖カードを1枚引き、そのカードに書かれた報酬を受け取り（魚を1匹生産する、魚を2匹生産と幸福度を1マス上げる、または何も無い）、最後にそのカードを捨てます。この施設に移動した労働者が漁師の場合、湖カードを1枚の代わりに2枚引き、そのうちの1枚の報酬を獲得し、そして両方のカードを捨てます。魚がある湖カードがすべて（3枚）捨てられた場合、捨てた湖カードを湖デッキに戻してシャッフルし、新しい湖デッキにします。漁師がこの施設に移動した場合、ターンプレイヤーはカードを引く前、またはカードの報酬を獲得した後に、捨てた湖カードを湖デッキに戻してシャッフルし、新しい湖デッキにすることができます。カードを2枚引く際に、デッキにカードが1枚しか残っていない場合、そのカードを引いた後に捨てた湖デッキをシャッフルして新しい湖デッキにし、そこから2枚目のカードを引きます。



11. 収容所

収容所、またの名は強制労働収容所は計画経済の真髄であり、労働者の1秒たりとも無駄にすることなく生産を最大限に引き伸ばせます。この施設に移動した労働者の幸福度を2マス下げます。そして、小麦、羊毛と魚を1個ずつ生産します。



資源を生産できる施設。

例：ブリッタは鉱夫を鉱山に移動し、自分の影響ディスクを鉱夫の肖像に置きます。鉱夫は石炭を2個生産し、しかも幸福度が下がります！ブリッタはサプライから石炭キューブを2個取り、倉庫の施設に置き、生産ホイール上の自分のマーカーを2マス進めます。生産ホイール上のマーカーが報酬スペースを通過したため、ブリッタは2VPとクリスタルを1個獲得します。さらに、倉庫には既に石炭キューブが2個あったため、ブリッタは倉庫から石炭キューブを3個取り除き、2個をサプライに、1個を出荷トラックの一番左の空いている石炭のマ스에置き、3VPを獲得します。つまり、ブリッタはこの1回のターンで5VPを獲得できました！



フェイズの終了

午前と午後のフェイズは6人すべての労働者が移動された後に終了します。他のフェイズ（朝、休憩、夕方）は各プレイヤーが1ターンずつ行った後に終了します。フェイズの終了時に、フェイズマーカーを次のフェイズに進め、すべての労働者を今いる施設から移動せずに準備状態（立たせる）にし、時計回りの順にスタートプレイヤーマーカーを次のプレイヤーに渡します。朝の終了時に、宿舎にいるすべての労働者の幸福度を1マス上げること忘れずにしましょう。

例（続き）：アレクサンドルとブリッタは2人でプレイしているため、ブリッタのターンの終了時に朝フェイズが終了します（各プレイヤーは1ターンずつ行った）。プレイヤーはすべての労働者を準備状態にし、宿舎にいるすべての労働者の幸福度を1マス上げます。そして午前フェイズが始まり、ブリッタがスタートプレイヤーになります。このフェイズはすべての労働者が疲労状態になるまで続くため、各プレイヤーは3ターンずつ行います。

ラウンドの終了

夕方フェイズの終了時に、1ラウンドが終了します。フェイズの終了時と同じように、スタートプレイヤーマーカーを次のプレイヤーに渡します。ラウンドの終了時に、各労働者の幸福度を確認します。そして、それぞれの労働者に最も多くの影響ディスクを置いているプレイヤーはその労働者の幸福度に応じてVPを獲得します。しかし、もしその労働者の幸福度がマイナスの場合、そのプレイヤーはVPを失います。影響ディスクの数が同じ場合、それらのプレイヤーはその幸福度に応じたVPを獲得、または失います。

例：官僚の肖像にピンクの影響ディスクが2枚とオレンジの影響ディスクが1枚あるため、ピンクのアレクサンドルは官僚の幸福度に応じて3VPを獲得します。



委員の肖像にはピンクとオレンジの影響ディスクが1枚ずつあるため、両方のプレイヤーとも委員の幸福度に応じて2VPを失います。

・すべての幸福度マーカーを開始マスに戻し、肖像にあるすべての影響ディスクをそれぞれのプレイヤーに戻します。

・倉庫と出荷トラックにある資源と各プレイヤーが所持しているクリスタルはそのまま持ち越します。

・すべての労働者を準備状態にして宿舎に移動し、フェイズマーカーを朝フェイズに移動します。

・同じフェイズの流れで2ラウンド目をプレイし、そして最終得点計算を行います。



最終得点計算

2ラウンド目が終了すると、ゲームが終了します。各プレイヤーはソビエト宮殿への貢献度に応じてVPを獲得します（5ページの施設の説明を参照）。そして、所持しているクリスタル2個につき1VPを獲得します。VPが最も多いプレイヤーがこのゲームの勝者になります！VPが同点の場合、より多くのクリスタルを所持しているプレイヤーが勝ちます。

特殊カード

特殊カードは労働者カードと施設カードの2種類があります。労働者カードの効果はその労働者を移動するたびに使用できます。施設カードの効果はその施設に労働者を移動するたびに使用できます。特殊カードの効果の発動は任意であり、ゲーム中、あなたは自分の特殊カードしか使用できません。その効果は何回使用しても構いません。



1. 牧場

この施設のアクションを実行する代わりに、移動した労働者の幸福度を2マス上げて良い。



2. ソビエト宮殿

この施設にクリスタルを置く代わりに、いずれかの労働者の肖像にクリスタルを置いて良い。そうした場合、ラウンドの終了時に、そのクリスタルはあなたの影響ディスクとして計算します。ラウンド終了時の得点計算の後に、そのクリスタルをサプライに戻します。



3. 農場

小麦を1個生産する代わりに、任意の資源を1個生産しても良い（幸福度が下がる場合、そのまま下げます）。



4. 酒場

この施設のアクションを実行する代わりに、クリスタルを2個獲得しても良い。



5. 倉庫

この施設のアクションを実行する際に、クリスタルを資源に変更、または資源をクリスタルに変更するアクションを2回まで実行しても良い。



6. 役所

この施設のアクションを実行する場合、影響ディスクを労働者の肖像に置く代わりに、このカードに置いて良い。このラウンドの残りのターン中、あなたは労働者を移動した後にその労働者の肖像にディスクを置く場合、このカードにあるディスクも追加で置いて良い。



7. 宇宙船

この施設のアクションを実行した後に、あなたは倉庫にある異なる4種の資源キューブを1個ずつ取っても良い。そうした場合、その中の資源を1個出荷トラックに置き、その出荷トラックに応じてVPを獲得します。残りの3個の資源キューブをサプライに戻します。



8. 鉱山

この施設のアクションを実行する代わりに、あなたは鉱山に移動した労働者の幸福度を1マス下げ、生産ホイールのマーカーを3マス進めても良い（資源は生産しません）。



9. 食堂 休憩フェイズの前に、あなたは労働者を2人まで選び、それらを疲労状態（横にする）にしても良い。そうした場合、それらの労働者は休憩フェイズ中に移動できません。



10. 湖

この場所のアクションを実行する際に、湖デッキからカードを引く代わりに、湖カードの捨札からカードを1枚選んで、その報酬を獲得しても良い。



11. 収容所

この施設のアクションを実行する際に、移動した労働者の肖像に影響ディスクを置かなくても良い。そうした場合、その労働者の幸福度を下げません。



12. 宿舍

朝フェイズの終了時に、あなたはいずれかの肖像に置かれたあなたの影響ディスクをまだ宿舍にいるいずれかの労働者の肖像に移動しても良い。



13. 羊飼

羊飼を同じ施設に移動しても良い。そうした場合、羊飼をそのまま疲労状態にします（移動したと同じ扱いのため、羊飼の肖像に影響ディスクを置きます）。しかし、閉鎖中の施設にはこの効果を使用できません。



14. 農民

他の疲労状態の労働者がいる施設に移動しても良い。



15. 漁師

漁師を移動した後に、他のいずれかの労働者を他の閉鎖されていない施設に移動しても良い（準備状態／疲労状態を変更しない、移動した施設のアクションを実行しない）。



16. 鉱夫

鉱夫で石炭以外の資源を生産した場合、鉱夫の幸福度を追加で1マス下げて、生産した資源を更に1個生産しても良い。



17. 委員

委員を移動し、その施設のアクションを実行した後に、あなたはソビエト宮殿にクリスタルを1個置いて良い（詳しくは施設の説明を参照）。



18. 官僚

官僚を移動する際に、閉鎖中の施設に移動しても良い。

CREDITS

Game Designer: Raman Hryhoryk

Artwork: Irina Pechenkina, Maxim Suleymanov

Layout: Anastasia Durova

Meeple design: Yuriy Khmalevskoy

Editors: Dmitriy Rudev, Polina Basalazeva,

Anna Serova

Special thanks to Alexander Peshkov
and Ekaterina Pluzhnikova



Game published by
Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2019 All rights reserved.
7-6 2nd Filyovskaya street,
1st floor, office III, room 6A, Moscow,
121096, Russia. Tel.: +7 495 510 0539,
mail@lifestyleltd.ru
www.lifestyle-boardgames.com

YOUR
LOGO

text text text text text text text text
text text text text text text text text
text text text text text text text text
text text text text text text text text
text text text text text text text text
text text text text text text text text

日本語マニュアル製作
フェスター、ちが(母ちゃん)、0巻



2019 г.
3 095.
ред. 3

