

## ・シルバー目標カード

ゲーム中、特定の条件を満たしている場合即座にカードを公開することで、ゲーム終了時に評価点を得ます。シルバー目標カードはゲーム終了時にも公開することができます。



### 条件

黒のアートカード1枚以上購入している



### 条件

VIPトークンを4個以上保有している



### 条件

収入フェイズで30ポリゴン以上を獲得することができる



### 条件

オーナーカードを合計8枚以上獲得している



### 条件

40ポリゴン以上を保有している



### 条件

アートカードを合計9枚以上購入している

アートワーク：celeb products

イラスト：ウラベロシナンテ、hachimitsu、歯車ラプト、はらせレブ、Nobita、yamamori

ゲームデザイン：ヤマグチタカナリ

編集：小池淳皓

校正：Sunny (Sui Works)

発売元：合同会社 Smart Ape (<https://smartape.co.jp>)



商品に関するお問い合わせはコチラから



# CRYPTO COLLECTOR

## 説明書





## ここは話題のデジタルアートが取引される人気のプラットフォーム。

そのなかでも新進気鋭のアーティストの作品は高額で取引され、簡単に入手することはできません。

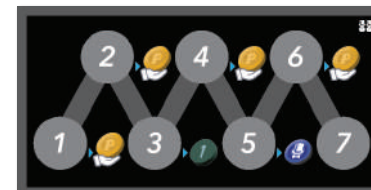
そこで、このプラットフォームでは誰もが購入できるようにひとつのアートをいくつかに分け、その一部だけを買取ることができるようになっています。

しかし、アートの一部を買ってオーナーになるためには専用の「オーナーカード」が必要です。コレクターであるあなたは、これをめぐりオークションで争わなければなりません。

最終的に最も価値のあるアートを多く保有していたプレイヤーの勝利となります。そのためには、オークションでの巧みな立ち回りを考える必要があるでしょう。

## 内容物

オモテ



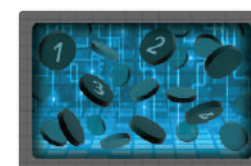
ウラ



ラウンドボード 1枚



ポリゴンチップ 54枚  
(価値1: 20枚、価値3: 12枚、価値5: 8枚、  
価値10: 8枚、価値20: 6枚)



オークションマーカ  
置き場カード 1枚



オークションマーカ 22枚  
(0: 4色1枚個ずつ、1: 2色1個ずつ、2色2個ずつ、  
2~4: 4色1個ずつ)



VIPトークン 18枚



ダイス 1個

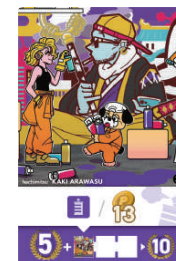


スタートプレイヤー  
マーカ 1個



ラウンド  
マーカ 1個

オモテ

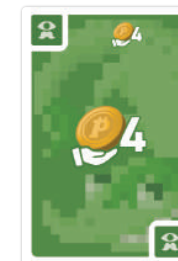


ウラ



アートカード 51枚

オモテ



ウラ



オーナーカード 56枚

オモテ

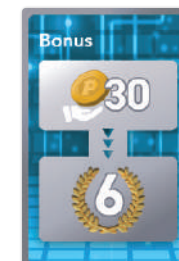


ウラ



ゴールド目標カード 6枚

オモテ



ウラ



シルバー目標カード 6枚



プレイヤーカード 4枚



## ゲームの準備

以下の説明は、4人プレイで遊ぶ際のものです。2人プレイや3人プレイで遊ぶ場合は、その都度差し込まれているTIPSを参照してください。

### 場の準備

- ①すべての**アートカード**をひとまとめにしてシャッフルします。その後、場に裏向きで配置します。これを「**アートの山**」と呼びます。
- ②アートの山の上から**6枚**を引き、表向きにして山の左側に横一列に並べます。その後、**VIPトークン**を表向きの各カードの下に1枚ずつ配置します。余ったVIPトークンは場に置いておきます。
- ③すべての**オーナーカード**の裏面を確認し、「1-2」「3-4」「5-6」「7」と記載されているオーナーカードごとに分け、それぞれをシャッフルします。その後、「1-2」「3-4」「5-6」「7」の順になるように重ねて山札とし、アートの山の左側に配置します。これを「**オーナーカードの山**」と呼びます。

### TIPS

2～3人プレイの場合は以下の通りに、オーナーカードをランダムに取り出して箱に戻します。

#### ●2人プレイ

「1-2」「3-4」「5-6」：4枚ずつ  
「7」：2枚

#### ●3人プレイ

「1-2」「3-4」「5-6」：3枚ずつ  
「7」：1枚

- ④プレイ人数に応じて、オーナーカードの山の上から表向きに公開し、左から順に横一列で場に並べます。

|            | 2人プレイ | 3人プレイ | 4人プレイ |
|------------|-------|-------|-------|
| オーナーカードの枚数 | 6枚    | 7枚    | 8枚    |

- ⑤プレイ人数に応じた**ラウンドボード**をアートカードの上部に配置します。その後、「1」の場所に**ラウンドマーカー**を乗せます。また、**オークションマーカー置き場カード**をラウンドボードの隣に配置します。

2人プレイアイコン：

3～4人プレイアイコン：

- ⑥すべての**ポリゴンチップ**（以下、ポリゴン）をプレイヤー全員の手が届きやすい場所にまとめて置いておきます。

### プレイヤーの準備

- ⑦各プレイヤーは次の内容物を受け取ります。余ったオークションマーカーは場に置いておきます。

- ・任意の**プレイヤーカード**：1枚
- ・同色の**オークションマーカー**（1.2.3.4）：4枚

### TIPS

2人プレイの場合は上記に加えて、**0のオークションマーカー**を受け取ります。

- ⑧**ゴールド目標カード6枚**と**シルバー目標カード6枚**をそれぞれシャッフルします。その後、各プレイヤーは**1枚ずつ合計2枚**を受け取ります。余ったゴールド目標カードとシルバー目標カードは使わないので箱に戻します。受け取ったそれぞれの目標カードは自分だけが見えるように自分の手元に置いておきます。

- ⑨各プレイヤーは⑤で準備したポリゴンから、**15ポリゴン**を以下のように受け取ります。

 5ポリゴン：1枚     3ポリゴン：2枚     1ポリゴン：4枚

- ⑩適当な方法で**スタートプレイヤー**を決めます。その後、そのプレイヤーは**スタートプレイヤーマーカー**を受け取ります。

これでゲームの準備は完了しました。



4人プレイの例

# ゲームの目的

プレイヤーはデジタルアートのコレクターとしてより価値の高いアートを多く保有することを目指します。

このゲームでは「オークション」と「収入」を繰り返しますが、オークションではアートを集めるために必要な「オーナーカード」へ入札する一方で、アートの購入もしなければなりません。

今どちらをやるべきかを見極めながらオークションに臨みましょう。

# ゲームの流れ

このゲームは、以下の4つのフェイズで構成されるラウンドを繰り返して進行します。そして、最終的に7ラウンドを行ったらゲームは終了し、得点計算を行います。



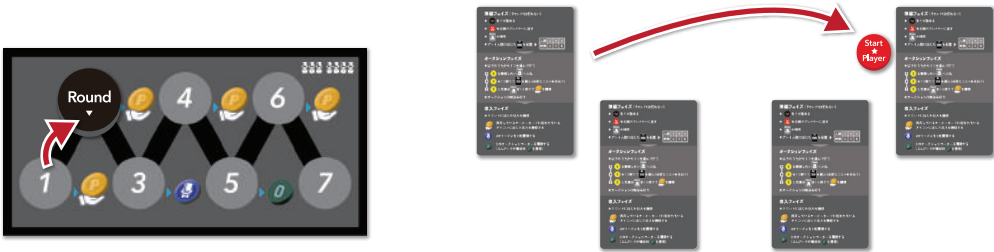
## 準備フェイズ

準備フェイズでは以下の3つの処理を順番に行います。

### ①ラウンドの移行

ラウンドボード上のラウンドマーカーを1つ進めます。また、場に置いてあるマーカーを全てそれぞれのプレイヤーが回収します。その後、スタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに渡します。

この処理は、ゲームの1ラウンド目では行いません。



### ②アートカードの補充

場にあるアートカードの内、アートの山から一番遠いカード1枚をアートカードの捨て札置き場に置きます【A】。その後全てのアートカードを右にずらし【B】、アートの山の上から1枚を引いて場に補充します【C】。つまり、常にアートカードは6枚が公開されている状態となります。

この時、アートカードの下に配置してあるVIPトークンは移動することなく、その場に配置されたままとなります。

この処理は、ゲームの1ラウンド目では行いません。



### ③オーナーカードの配置

オーナーカードの山からプレイ人数に応じた以下の枚数のオーナーカードを表向きで左から順に横一列で場に並べます。

この処理は、ゲームの1ラウンド目では行いません。

|            | 2人プレイ | 3人プレイ | 4人プレイ |
|------------|-------|-------|-------|
| オーナーカードの枚数 | 6枚    | 7枚    | 8枚    |

4人プレイの例

以上の処理が終わったら、次のオークションフェイズに移行します。

## オークションフェイズ

スタートプレイヤーから順番に自分の手元にあるオークションマーカー（以降「マーカー」）を使用して、以下の3つのアクションから1つのアクションを行います。この時、各プレイヤーは順番に自分のマーカーを一番小さい数字から昇順に1つずつ使用しなければいけません。

プレイヤーがアクションを行ったら、左隣のプレイヤーがアクションを行います。そして、各プレイヤーのマーカーがすべて無くなるまで、これを繰り返します。

プレイヤー全員のマーカーが無くなったなら次の解決フェイズへ移行します。

### ① 入札

入札を行いたいオーナーカードの下に自分のマーカーを配置します。この時、すでにオーナーカードの下にマーカー（自分や他プレイヤーを含む）が置かれている場合は、その下に縦一列に並ぶように配置します。



### ② 購入

マーカーをオークションマーカー置き場カードの上に置くことで、場のアートカード1枚を購入します。この時、アートカードに記載されているコスト（後述）を支払います。その後、アートの山の上から1枚を引き、購入されたアートカード分だけ右にずらしてから場に補充します。

購入したアートカードは自分の手元に表向きで置いておきます。また、購入するアートカードの下にVIPトークンが配置されている場合は同時に獲得します。このとき、VIPトークンは補充されません。



## アートカードのコストの支払い方

このゲームでアートカードを購入する際のコストを支払う時、以下の2つのパターンがあります。

### ① オーナーカードで支払う時

アートカードの中央下部に記載されているアイコンの数分だけ対応したオーナーカードを支払うことで、アートカードを購入します。この時、アートカードに記載されている色と同じ色のオーナーカードを支払わなければいけません。支払ったオーナーカードは捨て札にします。



### ② ポリゴンで支払う時

アートカードの中央下部に記載されている数分だけポリゴンを支払うことで、アートカードを購入します。支払ったポリゴンは場に返します。



## VIPトークンについて

アートカードを購入する時、VIPトークン1枚を支払うことでオーナーカード1枚分として使用することができます（複数枚使用可）。ただし、VIPトークンを単体で使用することはできず、必ず最低1枚のオーナーカードと併用しなければなりません。

支払ったVIPトークンは場に返します。



### ③ 売却

マーカーをオークションマーカー置き場カードの上に置くことで、オーナーカードを売却します。自分が手元に置いているオーナーカード1枚を捨て札として、そのカードの収入アイコン（)に記載されているポリゴンを獲得します。





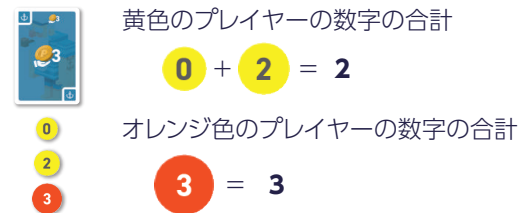
## 解決フェイズ

オークションフェイズで入札したオーナーカードについて、以下のステップに従ってどのプレイヤーが獲得権を得るかを決定します。

- ① オーナーカードの山に一番近い**オーナーカード1枚**を確認します。



- ② ①で確認したオーナーカードに入札されている**各マーカーに記載されている数字を各色ごとに合計**します。もしオーナーカードに誰もマーカーを置いていなかった場合、即座に捨て札にして⑤の処理に移行します。



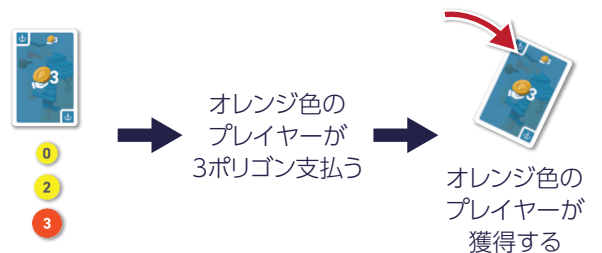
- ③ ②で合計した値が**最も大きいプレイヤー**がそのオーナーカードの獲得権を得ます。マーカーの合計が同数のプレイヤーがいた場合、**先にマーカーを配置しているプレイヤー**が獲得権を得ます。



- ④ 獲得権を得たプレイヤーは、以下の2つのいずれかの行動を選びます。

### A：獲得権を使用する

自分のマーカーの合計値に等しいポリゴンを支払い、そのオーナーカードを獲得します。獲得したオーナーカードは自分の手元に表向きで置いておきます。



### B：獲得権を放棄する

プレイヤーはオーナーカードの獲得権を放棄することもできます。獲得権を放棄した時、他のプレイヤーのマーカーがそのオーナーカードの下に配置されていた場合、次に数字の大きいプレイヤーに獲得権が移ります。オーナーカードにマーカーを置いていたプレイヤー全員が獲得権を放棄した場合、そのオーナーカードを捨て札にします。



- ⑤ ④までの処理が終わったら、次にオーナーカードの山に一番近いオーナーカードから①の処理を続けます。全てのオーナーカードについて①～④のステップの処理を行ったら、次の収入フェイズへ移行します。

## 即時収入アイコンについて

即時収入の記載があるオーナーカードを受け取ったプレイヤーは、即時にそのオーナーカードに記載されているポリゴンやVIPトークンを獲得します。

## 収入フェイズ

収入フェイズではラウンドに応じた収入を獲得します。獲得する収入は、ラウンドボードにアイコンとして描かれています。プレイヤー全員が収入を獲得したら、次のラウンドの準備フェイズに移行します。もし現在のラウンドが7ラウンド目だった場合、ゲームを終了し得点計算を行います。

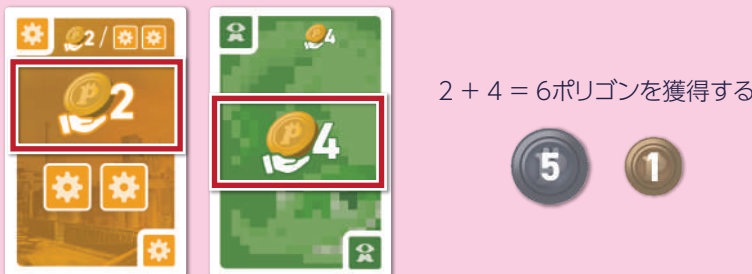
## ラウンドボードについて

ラウンドボードにはプレイ人数に応じて、収入を行うラウンドとそのラウンドで獲得する収入のアイコンの記載があります。

|        | 2人プレイ                     | 3～4人プレイ                   |
|--------|---------------------------|---------------------------|
| 1ラウンド目 | オーナーカードに記載された合計分のポリゴンを獲得。 | オーナーカードに記載された合計分のポリゴンを獲得。 |
| 2ラウンド目 | オーナーカードに記載された合計分のポリゴンを獲得。 | オーナーカードに記載された合計分のポリゴンを獲得。 |
| 3ラウンド目 | 「1」のオークションマーカーを獲得。        | VIPトークンを1枚獲得。             |
| 4ラウンド目 | オーナーカードに記載された合計分のポリゴンを獲得。 | オーナーカードに記載された合計分のポリゴンを獲得。 |
| 5ラウンド目 | VIPトークンを1枚獲得。             | 「0」のオークションマーカーを獲得。        |
| 6ラウンド目 | オーナーカードに記載された合計分のポリゴンを獲得。 | オーナーカードに記載された合計分のポリゴンを獲得。 |

## ポリゴンの獲得の仕方について

収入アイコンに記載された合計数のポリゴンを獲得します。



## ゲームの終了 / 得点計算

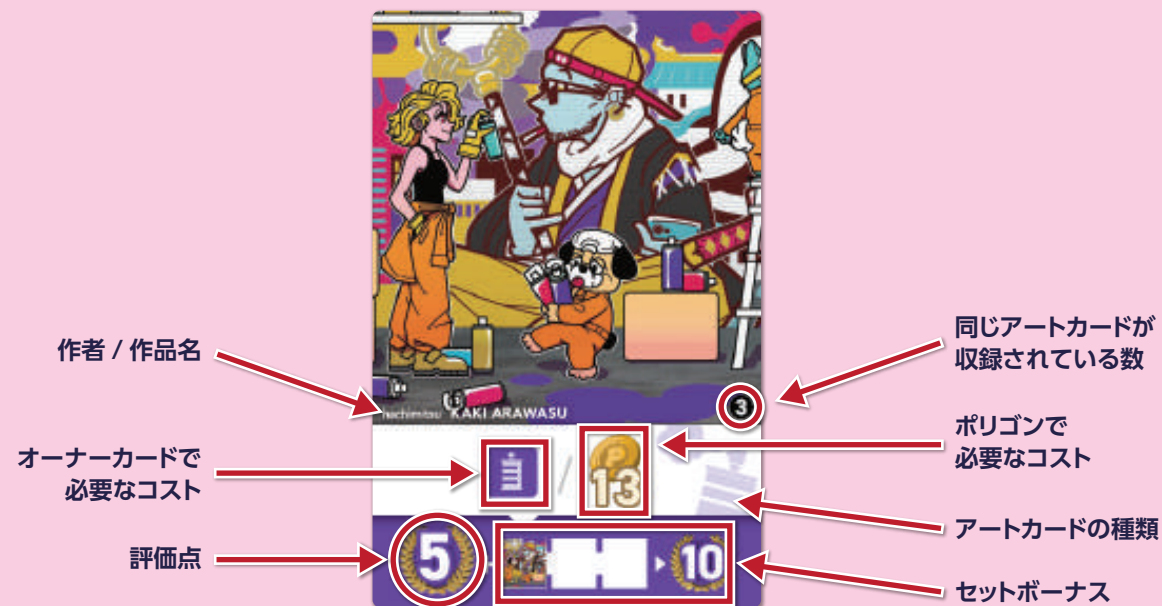
7ラウンド目が終了したらゲームを終了し、得点計算を行います。得点計算では、以下の評価点を計算し合わせます。そして、**最も多くの評価点を得たプレイヤーがゲームに勝利します**。同点の場合、ゲーム終了時に**ポリゴンをより多く持っていたプレイヤーがゲームに勝利します**。

- ① アートカードの評価点
- ② セットボーナス達成の評価点
- ③ 目標カード達成の評価点
- ④ 手元に残っているポリゴンによる評価点
- ⑤ 手元に残っているオーナーカードによる評価点

### ① アートカードによる評価点

自分の手元にある各アートカードの左下に記載されている評価点の合計を得ます。

#### アートカードの見方



### ② セットボーナス達成による評価点

自分の手元にある各アートカードの色ごとに異なる特定セットの組み合わせに応じた評価点の合計を得ます。

#### 『Bristlers』

カラー：緑

セットボーナス：以下の獲得枚数に応じた評価点を得ます。

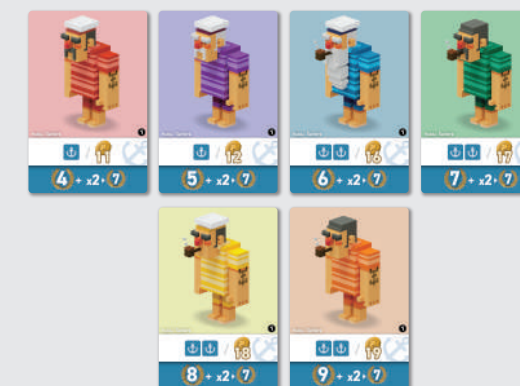
| 枚数  | 2 | 3 | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  |
|-----|---|---|----|----|----|----|----|
| 評価点 | 4 | 9 | 16 | 25 | 36 | 49 | 64 |



#### 『Sailors』

カラー：青

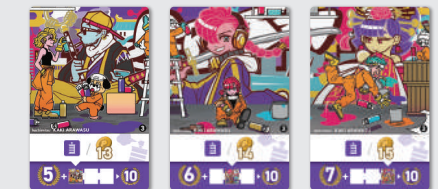
セットボーナス：2種類のアートを揃えると1組につき7評価点を得ます。



#### 『KAKI ARAWASU』

カラー：紫

セットボーナス：3種類のアートをすべて揃えると10評価点を得ます。



#### 『Melting Pot』

カラー：赤

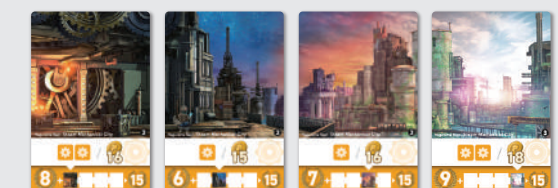
セットボーナス：4種類のアートをすべて揃えると15評価点を得ます。



#### 『Steam Mechanical City』

カラー：黄

セットボーナス：4種類のアートをすべて揃えると15評価点を得ます。



## 『CRYPTO COLLECTOR』

カラー：黒

黒のカードにはセットボーナスはありません。



### ③ 目標カード達成による評価点

#### ゴールド目標カード

ゲーム終了時に条件を達成していたら、記載されている評価点を獲得します。

#### シルバー目標カード

ゲーム中に条件を達成したら、即座に自分の手元に公開します。ゲーム終了時、記載されている評価点を獲得します。



### ④ ポリゴンによる評価点

ゲーム終了時、手元に残っている10ポリゴンにつき1評価点を得ます。端数は切り捨てとなります。

### ⑤ オーナーカードによる評価点

ゲーム終了時、手元に残っているオーナーカード1枚につき1評価点を得ます。

## 1人用ルール

このゲームを1人で遊ぶ場合、架空の対戦相手（以下、NPC）2人に勝利することを目指します。原則として基本ゲームと同様のルールを適用しますが、一部のルールを以下のように変更して適用します。

### ゲームの準備の変更点

#### 場の準備

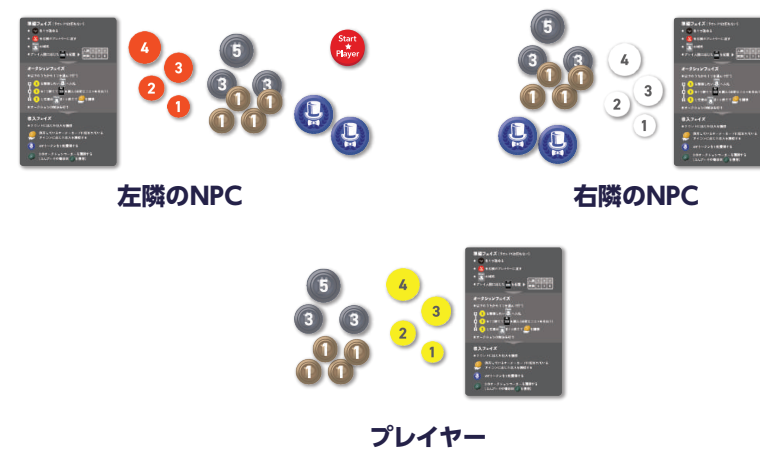
- ・場の準備③④を確認し、2人プレイ時と同様にオーナーカードを準備します。
- ・場の準備⑤を確認し、3～4人プレイ時に使用するラウンドボードの面の「1」の場所に、ラウンドマーカーを配置します。
- ・ダイスを自分の手が届きやすい場所に置いておきます。

#### プレイヤーの準備

- ・ゴールド目標カードとシルバー目標カードは使用しません。

#### NPCの準備

- ・NPC用に以下のセットを2つ用意し、プレイヤーの右と左にそれぞれ用意します。
  - ・プレイヤーカード：1枚
  - ・同色のアクションマーカー（1.2.3.4）：4枚
  - ・15ポリゴン
  - ・VIPトークン：2枚
- ・プレイヤーの左隣のNPCがスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。





## ゲームの流れの変更点

### 準備フェイズ

- ・スタートプレイヤーマーカーは移動せず、常にプレイヤーの左隣のNPCが持ち続けます。
- ・オーナーカードは6枚準備します。

### オークションフェイズ

- ・プレイヤーの左隣のNPCから順番に1回ずつアクションを行います。左隣のNPCがアクションを行ったら、右隣のNPCがアクションを行います。その後、プレイヤーがアクションを行います。これをNPCを含め、全員のマーカーが無くなるまで続けます。
- ・プレイヤーは基本ゲームと同様にアクションを行います。
- ・NPCはどの数字のマーカーを使用するかに応じて、アクションの処理が異なります。ただし、NPCは基本ゲームの【③売却】アクションを行うことはありません。

#### ①「0」「1」「3」のマーカーを使用する時

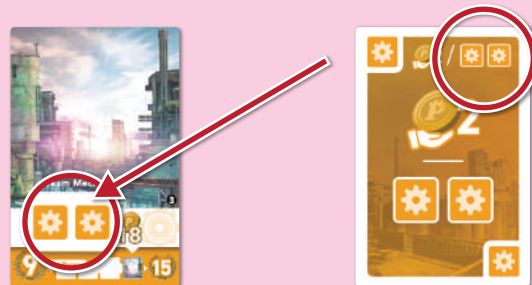
まず、基本ゲームの【②購入】アクションを行えるかを確認します。購入は以下のステップで行ってください。

### NPCの購入アクションの仕方

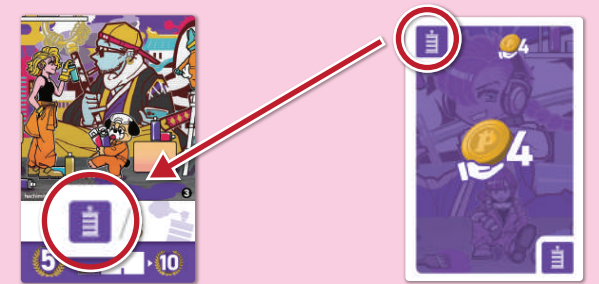
- ① 場のアートカードを全て確認します。その中に、NPCが購入できるアートカードがあればそのカードを購入します。購入は後述する購入ルールに従って行います。
- ② ①でアートカードを購入した場合、即座にそのNPCのアクションを終了します。
- ③ ①でアートカードを購入しなかった場合、後述する【①入札】アクションを行ってください。

### NPCの購入ルールについて

- ・購入できるアートカードが複数ある場合、評価点がより大きいアートカードを購入します。評価点も同じ場合はアートカードの山により近いアートカードを購入します。
- ・NPCはポリゴンでアートカードを購入することはありません。
- ・NPCは必ずより少ないオーナーカードでアートカードを購入します。
- ・購入コストが【オーナーカードアイコン2つ以上】だった場合、1枚でアイコンが2つ記載されているオーナーカードを優先して使用します。もし1枚でアイコンが2つ記載されているオーナーカードが無かった場合、1枚でアイコンが1つのみ記載されているオーナーカードを使用します【A】。



- ・購入コストが【オーナーカードアイコン1つ】だった場合、1枚でアイコンが1つのみ記載されているオーナーカードを優先して使用します。もし1枚でアイコンが1つのみ記載されているオーナーカードが無かった場合、1枚でアイコンが2つ記載されているオーナーカードを使用します【B】。



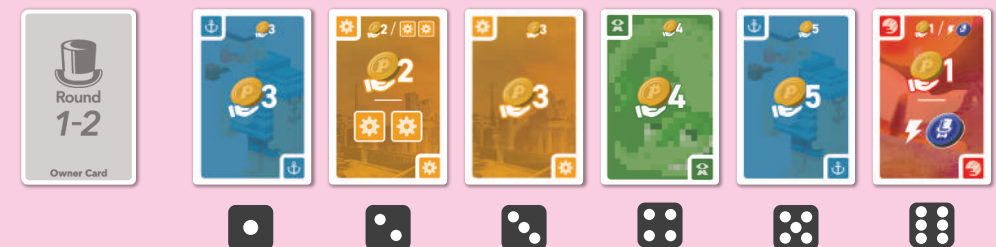
- ・上記AとBのルールを適用しても支払いコストが足りない場合、VIPトークンを足りるまで使用します。
- ・上記AとBについて、条件を満たすオーナーカードが複数ある場合、より収入アイコンのポリゴンの数字が低いオーナーカードを使用します。

#### ②「2」「4」のマーカーを使用する時

必ず【①入札】アクションを行います。入札は以下のステップで行ってください。

### NPCの入札アクションの仕方

- ① ダイスを振ります。
- ② ダイスの出目に応じてNPCのマーカーをオーナーカードの下に配置します。



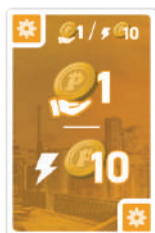
オーナーカードの山に近いほうから遠いほうに向かって、ダイスの出目の1から6に対応しています。つまり、1の出目が出た時は、オーナーカードの山に一番近いオーナーカードの下にマーカーを配置します。6の出目が出た時は、オーナーカードの山から一番遠いオーナーカードの下にマーカーを配置します。

- ③ マーカーを配置したら、即座にそのNPCのアクションを終了します。

## ゲームの終了 / 得点計算の変更点

- ・プレイヤーは基本ゲームと同様に得点計算を行います。
- ・ゴールド目標カードとシルバー目標カードは使用していないので、それらから評価点を得ることはありません。
- ・NPCは手元に残っている1ポリゴンにつき1評価点を得ます。プレイヤーは基本ゲームと同様に10ポリゴンにつき1評価点を得ます。
- ・最終的に2人のNPCより評価点を多く得た場合、プレイヤーは勝利します。

## 便覧：オーナーカード



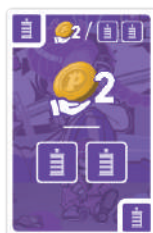
収入フェイズで1ポリゴンを獲得します。  
また、このオーナーカードを獲得した時に即座に10ポリゴンを獲得します。



収入フェイズで1ポリゴンを獲得します。  
また、このオーナーカードを獲得した時に即座にVIPトークンを1枚獲得します。



黒のオーナーカードはゲーム終了時、自分の手元にある該当の種類のアートカードの枚数につき、記載されている評価点を獲得します。



収入フェイズで2ポリゴンを獲得します。  
また、このオーナーカードは、該当の種類のアートカードを購入する時にオーナーカード2枚分として扱うことができます。



収入フェイズで、自分の手元にある該当の種類のアートカードの枚数 ×3ポリゴンを獲得します。

## 便覧：アートカード

### ・黒のアートカード

黒のアートカードを購入する時も、VIPトークンを使用して購入することができます。



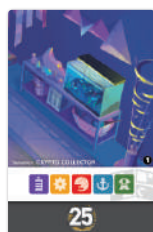
ゲーム終了時に8評価点を得ます。  
また、このアートカードを購入した時に、即座にVIPトークンを獲得します。



ゲーム終了時に14評価点を得ます。  
また、このアートカードを購入するコストは任意のオーナーカード4枚です。



ゲーム終了時に10評価点を得ます。  
また、このアートカードを購入した時に、即座10ポリゴンを獲得します。



ゲーム終了時に25評価点を得ます。  
また、このアートカードを購入するコストは各色1枚ずつのオーナーカードです。

## 便覧：目標カード

### ・ゴールド目標カード

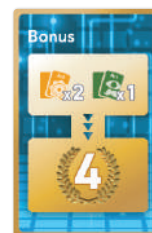
ゲーム終了時に特定の組み合わせのアートカードを購入していた場合に追加の評価点を得られます。



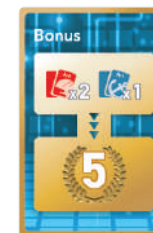
**条件**  
赤のアートカード2枚  
と緑のアートカード1枚



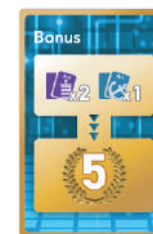
**条件**  
紫のアートカード2枚  
と緑のアートカード1枚



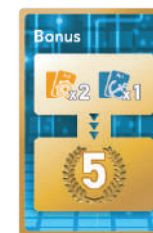
**条件**  
黄のアートカード2枚  
と緑のアートカード1枚



**条件**  
赤のアートカード2枚  
と青のアートカード1枚



**条件**  
紫のアートカード2枚  
と青のアートカード1枚



**条件**  
黄のアートカード2枚  
と青のアートカード1枚