

# ホシツクリ

プレイヤーは宇宙を旅する孤独な彗星です。

旅をしながら星が生まれる手助けをして、自分好みの星を宇宙に浮かべています。

今まさに生まれようとしている銀河を、あなたたち彗星は同時に通りかかりました。

この銀河を通り抜けるまでに、天体からたくさんの星を作り出して

銀河を自分の星で満たしましょう。

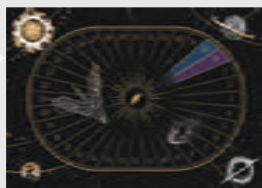
## ゲーム概要

- 天体カードを集めて自分のデッキを作り、勝利点となる星カードを生成しましょう。
- 天体カードには色があります。同色カードや異なる3色のカードを揃えることで、より大きな星を作り出しましょう。
- カードをプレイすると軌道が進み、軌道が35に到達すると銀河を通過してゲーム終了となります。
- ゲーム終了時にカードが持つ勝利点の合計が最も高いプレイヤーの勝利となります。

## 内容物



説明書：1冊



軌道ボード：1枚



カード：232枚



ルールサマリ：4枚



彗星コマ：8個  
(4色、各色2個)

# カードの見方



## ① カード名

## ② 星片

星カードや天体カードを生成する際に使用する資源です。

## ③ 色アイコン

カードの色を表すアイコンです。

赤色



青色



緑色



無色



## ④ プレイ時効果

カードを場に出した際の効果を記した欄です。

## ⑤ コスト

カードを生成する際に必要な星片の数です。

## ⑥ タイプ

カードの種類です。ゲームの準備の際に参照します。

**初期**：各プレイヤーの初期デッキとして配られるカードです。

**星**：毎ゲーム使用する、勝利点となるカードです。

**天体**：様々な効果を持つカードです。

ゲーム開始時に8種類の天体カードを選んで使用します。

## ⑦ 生成アイコン

このアイコンを持つカードをプレイするとカードの生成に移ります。

## ⑧ 初期デッキ使用数

カードを初期デッキに含める枚数です。

★マークの数と同じ枚数のカードを持った状態でゲームを始めます。

## ⑨ 勝利点

このカードが持つ勝利点です。

表示がないカードは勝利点を持ちません。

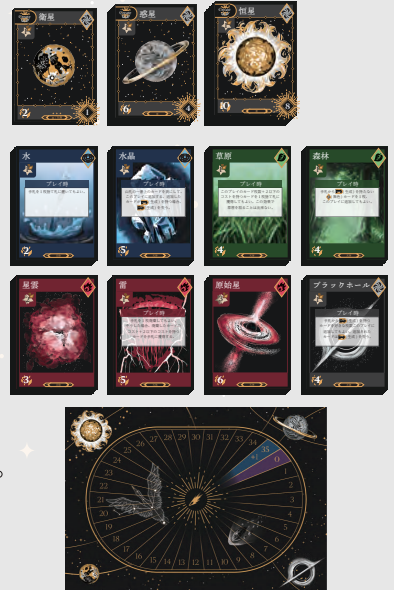
## ⑩ ゲーム終了時効果

ゲーム終了時に適用される効果を記した欄です。

# ゲームの準備

## 共通の準備

1. 星カード3種類を種類ごとの山に分けてテーブルに並べます。  
枚数は以下の通りです。
  - 衛星：人数×1枚
  - 惑星：人数×4枚
  - 恒星：人数×6枚
2. 今回のゲームで使う天体カード8種類を選び、種類ごとの山に分けてテーブルに並べます。枚数は各天体カードにつき人数×2枚です。
  - 初めてこのゲームを遊ぶ際には、以下の天体カードを推奨します。
    - 赤カード：星雲、原始星、雷
    - 青カード：水、水晶
    - 緑カード：森林、草原
    - 無色カード：ブラックホール
3. 軌道ボードをテーブルに置きます。
4. 今日から誕生日に近い順に手番を決めます。  
このゲームは席順と関係なく進行するので、席順を変える必要はありません。



## 各プレイヤーの準備

1. 各プレイヤーは同じ色の彗星コマを2個受け取ります。
2. 自分の彗星コマを1個、軌道ボードの0に置きます。この際、外側のプレイヤーが1番手になるように並べて配置します。
3. もう片方の彗星コマは自分の色を示すため手元に置きます。
4. 各プレイヤーは7枚の初期タイプを持つカードを受け取ります。  
内訳は 星屑3枚、岩石1枚、衛星3枚 です。
5. 各プレイヤーは7枚のカードを裏向きにしてシャッフルし、1つの山にします。これを山札と呼びます。
6. 各プレイヤーは山札から4枚カードを引き手札とします。  
この手札の内訳は他のプレイヤーには見せません。



ゲーム開始時の彗星コマの置き方

手番順が黄→桃→紫→灰の場合、上の図のように彗星コマを配置します。

## カードの置き方

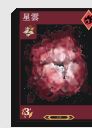
各プレイヤーはそれぞれ**山札**、**場**、**捨て札**を持ちます。ゲーム開始時は山札のカードは3枚、場と捨て札のカードは0枚となります。

**山札**：裏向きに詰められたカードの山です。

**場**：プレイされたカードが置かれる場所です。

**捨て札**：場に出されたカードがターン終了時に置かれる場所です。

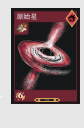
捨て札にはカードを表向きに重ねて置きます。  
自分の捨て札に置かれたカードはいつ確認してもよいですが、他プレイヤーの捨て札を確認することはできません。



捨て札



山札



場



場

# ゲームの流れ

「ホシツクリ」はプレイヤーが順番に手番を実行してゲームが進んでいきます。

## 手番の実行順

次に手番を実行するプレイヤーは、軌道ボードに置かれている彗星コマの位置によって決定されます。

- 軌道ボードに置かれている彗星コマがあるマスの数字が最も小さいプレイヤーが次に手番を実行します。
- 同じマスに複数の彗星コマが置かれている場合は、外側に彗星コマが置かれているプレイヤーが次に手番を実行します。



次の手番プレイヤー決定の例

この例では、彗星コマがあるマスの数字が最も小さいプレイヤーが2人いますが、外側の黄色が次の手番プレイヤーとなります。

## 手番の流れ

1. **カードプレイフェイズ (P.5)**  
手札からカードをプレイします。
2. **軌道進行フェイズ (P.6)**  
カードをプレイした回数だけ軌道を進行します。
3. **カード生成フェイズ (P.6)**  
場に出たカードの☆(星片)を使い、中央に並べられたカードを手札に獲得します。
4. **手番終了フェイズ (P.6)**  
場に出たカードを捨て札にした後、手札を補充もしくは捨て札にして4枚にします。

## ゲームの終了

- 軌道が35に到達するカードのプレイが、そのプレイヤーの最後のカードのプレイとなります。軌道が35に到達していないプレイヤーは、ゲームを続けます。
- 手番の実行を繰り返し、全てのプレイヤーの軌道が35に到達した時ゲームが終了します。
- 手札、山札、捨て札、場の全てのカードが持つ勝利点を合計し、最も高いプレイヤーが勝利します。

# 手番の実行

このゲームは、基本的に手札が4枚になります。  
(プレイ時効果を実行した結果、一時的に手札が5枚以上になることもあります。)  
自分の手札が4枚未満になった場合、ルールを確認して手札を4枚まで補充しましょう。

## カードプレイフェイズ

### 1. カードのプレイ

**1枚プレイ**、**同色プレイ**、**3色プレイ**のいずれかを選び、手札のカードを表向きに場に出します。  
これをカードのプレイと呼びます。

**1枚プレイ**：手札1枚を選んで場に出します。  
無色カードは1枚プレイのみできます。

**同色プレイ**：同色のカード(無色を除く)が複数枚手札にある時、  
2枚以上の同色カードを選んで同時に場に出すことができます。  
同時に場に出されたことが分かるように、右図のように  
縦に重ねてカードを配置します。



**3色プレイ**：赤、青、緑のカードが手札に揃っている時、赤、青、緑のカードを  
1枚ずつ合計3枚選んで同時に場に出すことができます。  
1プレイに3色全てのカードが含まれる場合、  
軌道進行フェイズ(P.6)で恩恵を受けることができます。

### 2. プレイ時効果の実行

カードにプレイ時効果がある場合、その内容を実行します。複数枚同時に  
場に出した場合、好きな順番でプレイ時効果を実行してかまいません。


#### 3-a. を出していない場合

→手札の補充をして1.カードのプレイに戻る


プレイしたカードの中に  (生成)を持つカードが含まれていない場合、  
手札が4枚になるまでカードを引きます。その後、1に戻り再びカードのプレイを  
行います。カードのプレイは  (生成)を持つカードをプレイするまで続けます。

- カードを引こうとして山札が無くなった場合は、捨て札をシャッフルして  
山札とした後にカードを引きます。
- 山札も捨て札もない場合、手札の補充は行わずにカードのプレイに  
戻ります。
- 山札、捨て札、手札が全て無くなった場合カードプレイフェイズ  
は終了となり、軌道進行フェイズに移ります。

#### 3-b. を出した場合→カードプレイフェイズの終了

プレイしたカードの中に  (生成)を持つカードが含まれている場合、  
カードプレイフェイズは終了となり軌道進行フェイズに移ります。  
この際、手札の補充は行いません。

#### 3-c. 軌道が35に到達するカードをプレイした場合→カードプレイフェイズの終了

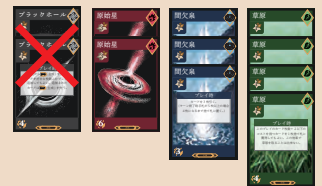
カードのプレイで軌道が35になる場合、 (生成)を持つカードを出していなくてもカードプレイフェイズは  
終了となり、軌道進行フェイズに移ります。軌道が35に到達する時の例は軌道進行フェイズ(P.6)を参照  
してください。この際、手札の補充は行いません。

**軌道進行フェイズで軌道が36以上になるようにカードをプレイすることはできません。**

#### 1枚プレイの例

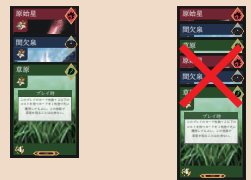


#### 同色プレイの例



無色のカードを同色プレイすることは  
できません。

#### 3色プレイの例



赤、青、緑が2枚ずつ合計6枚を同  
時にプレイすることはできません。

#### カードの並べ方



同時にプレイするカードは縦に  
重ね、カードのプレイは横に並べて  
場に出します。

## 軌道進行フェイズ

カードのプレイをした回数分だけ軌道を進めます。

**ただし、カードのプレイに赤、青、緑のカードが全て含まれているものは回数にカウントしません。**

軌道を進めた先のマスに既に他の彗星コマがある場合は、移動させる彗星コマが内側になるように配置します。

- 軌道進行フェイズで軌道を36以上にすることはできません。軌道が35になるカードのプレイを実行した時、カードプレイフェイズが終了するため軌道は必ず35以下になります。

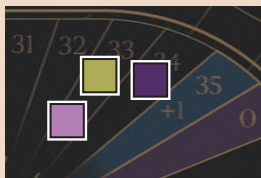
**軌道が35に到達した場合、軌道が35より小さい全てのプレイヤーの軌道を1進行させます。**

- 他のプレイヤーの軌道を進行させる順番は、軌道ボードの数字が大きい順です。
- 同じ数字に彗星コマがある場合、外側にある彗星コマを先に動かします。
- この効果により他のプレイヤーの軌道が35になっても、追加の軌道進行は発生しません。



軌道ボードの「+1」表記は、ここに到達した際に他のプレイヤーの軌道を1進行させることを表しています。

### 軌道フェイズで軌道が35に到達する時の例



軌道ボード



場に出されたカード

プレイヤーは3人で、現在彗星コマが黄色のプレイヤーの手番です。黄色は軌道が33なので、残り2つ軌道が進むまでカードをプレイできます。左の図では2回目が3色プレイであるため軌道は進まず、3回目が同色プレイで軌道が35になるプレイであるため、カードプレイフェイズが終了します。次に軌道進行フェイズの際、黄色の彗星コマを35に進めた後、桃と紫のプレイヤーの軌道はそれぞれ1ずつ進行して34, 35となります。

## カード生成フェイズ

場に出ているカードの★(星片)を合計したコスト以下のカードを中央に並べられたカードから1枚選択し、手札に獲得することができます。これをカードの生成と呼びます。

- カードの生成をパスすることもできます。
- 1回のカード生成フェイズで、複数枚のカードを生成することはできません。

## 手番終了フェイズ

1. 場に出したカードを全て捨て札に置きます。手札のカードは捨てずに残します。
2. 手札が3枚以下の場合、手札が4枚になるまでカードを引きます。カードを引こうとして、山札が無くなった場合は捨て札をシャッフルして山札としてください。
3. 手札が5枚以上の場合、手札が4枚になるまで捨て札に置きます。
4. 手番の実行順(P.4)のルールに従って、次のプレイヤーに手番が移ります。

## ゲームの終了

全てのプレイヤーの軌道が35に到達するまで手番を実行し、全てのプレイヤーの軌道が35に到達した時、ゲームが終了となります。

手札、山札、捨て札、場の全てのカードに含まれる勝利点を合計し、最も高いプレイヤーが勝利します。

同点の場合、軌道が35に最も早く到達したプレイヤーが勝利します。

# カード用語説明

## プレイに追加

カードの効果で「プレイに追加」された場合、そのカードは「プレイに追加する」を持つカードと同一のカードのプレイで場に出された扱いとなります。

- 「プレイに追加」されたカードにプレイ時効果がある場合、その内容を実行します。
- プレイ時効果をまだ実行していないカードがある場合、「プレイに追加」されたカードとそのカードのプレイ時効果の実行順は自由に選ぶことができます。
- 「プレイに追加」によって3色が共にプレイされた状態になった場合、軌道進行フェイズでカウントされなくなります。

### プレイの例



森林を1枚プレイした後、森林のプレイ時効果で星屑をプレイに追加しました。

## 廃棄

カードを廃棄した場合、廃棄されたカードを共通の廃棄置き場に置きます。廃棄置き場は箱の中など、共通の場所を決めておきます。

- 廃棄置き場に置かれたカードは、誰のカードでもなくなりゲームから取り除かれます。
- 場に出されているカードを廃棄した場合、カード生成フェイズでそのカードの★(星片)はカウントしません。
- 1回のプレイに含まれるカードを全て廃棄した場合、軌道進行フェイズでそのプレイはカウントしません。

## 補足

### ゲームに使用する天体カード

- 2回目以降のゲームでは、以下のおすすめ天体カードセットから組み合わせを選んで遊んでみてください。

#### 天変地異



#### 色とりどりの銀河



- ゲームに慣れてきたら天体カードを自分で選んだり、ランダムで選んだりして遊んでみてください。その場合、赤、青、緑のカードがそれぞれ1種類以上含まれるように選ぶことをおすすめします。

## ゲームのコツ

- ゲーム序盤は天体カードを生成して、より多くの★(星片)を出す事を目指しましょう。
- 同色プレイや3色プレイを行うと、少ない軌道進行でより多くの★(星片)を出す事が出来ます。特に3色プレイは軌道が進行しないので強力です。
- カードをプレイしすぎると、軌道が大きく進んでしまいます。欲しいカードに合わせて適切なタイミングで生成(生成)を場に出すことで軌道の進行を抑えましょう。

# カード個別補足

## 雷



- ・廃棄をした場合、手札への獲得は必須です。
- ・獲得できるカードが1枚もない場合、獲得は行いません。

## 草原



- ・草原と同時に場に出されたカードをカウントします。草原よりも前のプレイは枚数にカウントしません。
- ・「プレイに追加」で追加されたカードも、草原の「同時にプレイされた枚数」にカウントします。

## 大地



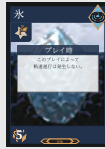
- ・大地が廃棄された場合、廃棄された大地の星片はカードの生成時にカウントしません。
- ・「プレイに追加」によって同時に5枚以上プレイされた状態になった場合も、恒星を捨て札に獲得して大地を廃棄します。
- ・大地のみを同時に5枚以上場に出して全て廃棄された場合、軌道進行の際にカウントしません。
- ・1回のプレイで3色を場に出したが、大地の廃棄によって1回のプレイに3色が含まれなくなった場合、軌道進行の際にカウントします。

## 核融合



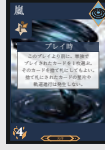
- ・核融合の効果は無色カードも1枚廃棄することができます。

## 氷



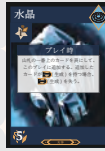
- ・氷と同時に他のカードが場に出された場合でも、軌道進行は発生しません。

## 嵐



- ・プレイ時は1枚出しでプレイされたが、プレイ時効果によってカードがプレイに追加された場合、そのカードは嵐で選ぶことはできません。

## 水晶



- ・山札がない場合、捨て札をシャッフルして山札を作った後に山札の一番上のカードを表にしてカードのプレイに追加します。
- ・山札も捨て札もない場合このカードの効果は不発となり、何も起こりません。

# クレジット

ゲームデザイン：ODA

イラストレータ：榎木さわら (twitter : @Souramble)

発売日：2023年5月13日

発売元：ミラーハウス



MIRROR HOUSE



ルールやコンポーネントに関するお問い合わせは、メールかTwitterにて受け付けております。

e-mail : bdg.mirror.house@gmail.com

twitter : @puzzle\_draft

謝辞：「ホシヅクリ」製作では多くの方々にお世話になりました。

特にお世話になった次の方々にはこの場を借りてお礼申し上げます。

Hoshi, saasaa, かも, うりはり, OKP, クリヴァラ, じろう, 鏡