

ブランクワールド

~Complete the Atlas~

Ver. 1.4

2~4人 / 45~90分 / 12歳以上

【プロローグ】

エンリケ航海王子亡きあとのポルトガル、王国は赤字続きの南方探索に手を焼いていた。

そこで国王アフォンソ五世は、リスボンの大商人フェルナン・ゴメスに遣いを出し、次の契約を締結させた。

貿易特権契約

ポルトガル王国は貴下と以下の契約を結ぶものである。

即ち、毎年リスボンより南方100レグアを、これより5年の間に探索し、

発見した事実を直ちにポルトガル国王に報告すべし。

発見した事実は他言無用とすべし。

南方探索の援助金として、毎年1万レイスを与える。

また、探査途上で発見した特産物については、

貿易の対象として貴下が独占的に扱う権利を与える。

但し、それに伴うあらゆる天災、事故、紛争について、

王国は一切関知しない。

この契約は、向う5年間に限り有効である。

1469年 ポルトガル国王 アフォンソ五世

プレイヤーはゴメスに雇われた提督の一人となり、未開の世界を開拓し、未知の生物や自然の驚異を発見し、貿易をして資金を集め、キリスト教を布教し、名声を高め、世界一の提督を目指すのだ。

【ゲームの概要】

プレイヤーは、フェルナン・ゴメスに雇われた提督の一人となり、船団を組織して未確定の海域を探索し、世界地図を完成させていきます。

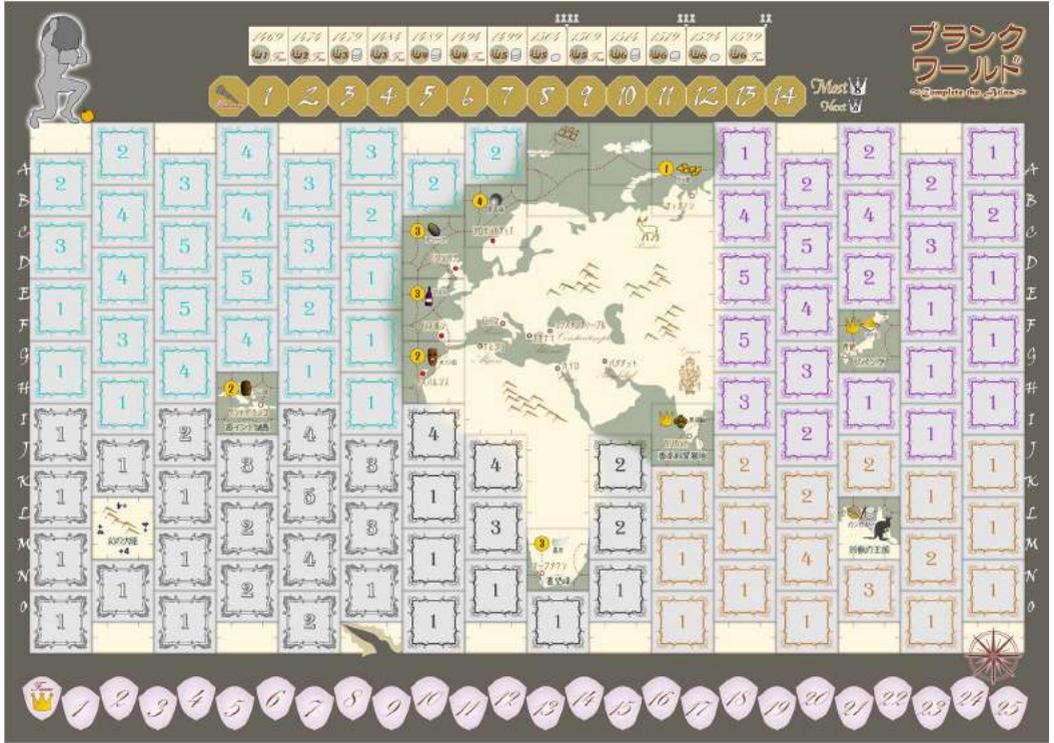
探索の結果により、毎回、異なる世界地図が完成します。幻の大陸が出現したり、思わぬところに遺跡を発見したりします。

発見物の内容により、報奨として名声や資金を得たり、港を設置して、貿易収入を得たり、教会を建設して布教活動を行うことでゲームが進行します。

最終的に、最も名声の高いプレイヤーが勝者となります。

【内 容 物】

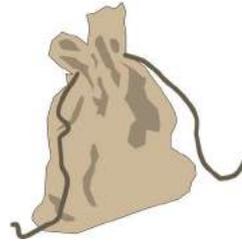
ゲームボード 1枚(この説明書でボードと表記)



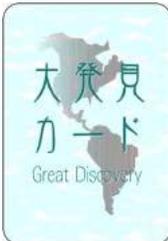
年代マーカー 1個



袋 1枚(色が異なる場合があります)



大発見カード 5枚



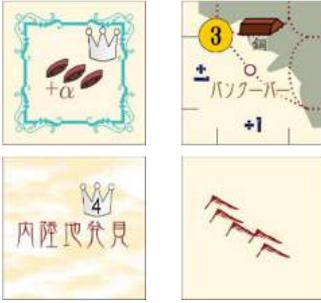
発見マーカー 30個



海賊チップ 5枚



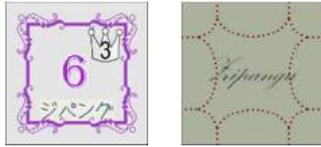
陸地タイル 66枚



海洋タイル 21枚



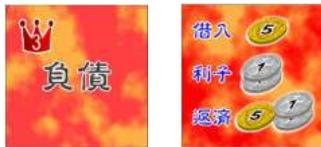
特定地タイル 6枚



通貨チップ 43枚



負債チップ 3枚



カラーマーカー 4色×2個



(継続距離/発見チャート)

船団コマ 4色×1個

(この説明書でコマと表記)



名声マーカー 4色×1個



港マーカー 4色×3個



個人カード 4色×1枚



教会マーカー 4色×1個



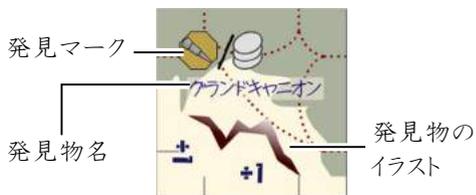
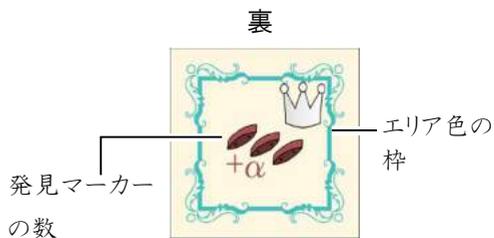
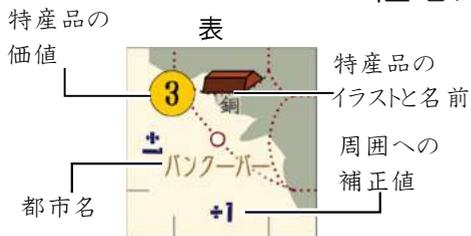
サマリー 4枚



【用語・共通ルール】



陸地タイル



レイス(通貨チップ)



年代チャート

ボードの最上段にある、のマスチャートです。ラウンドの開始年と、航続距離を延ばすためのコストが表示されています。

発見チャート

ボードの上から2段目にある、のマスチャートです。発見物の数を表示します。ゲーム終了時に、この値が高いプレイヤーにボーナス点が加算されます。

名声チャート

ボード下段にある、のマスチャートです。名声点を表示します。

地図の両端

ボード上の地図の左右の両端はつながっています。同じアルファベットが書かれている辺が接しており、探索の補正值なども影響を受けます。

スクエア

ボードの地図上にある、コマが移動するマスを表します。未確定の場所には、探索値が表示されています。

エリア

地図上に枠で色分けされた、5つの大陸周辺のスクエア群を指します。大陸の色は、北アメリカが水色、南アメリカが白、アフリカが黒、アジアが紫、オセアニアがオレンジです。

特定地

あらかじめ地図に描かれた、特定のスクエアです。西インド諸島、幻の大陸、喜望峰、香辛料貿易地、ジバング、珍獣の王国の6ヶ所があります。これらの場所で探索

に成功すると、自動的にこの地形になります。失敗した場合は、特定地タイルを裏返し、海としてください。

都市

確定されたスクエアにある○の場所です。港は都市のあるスクエアにしか置けません。

なお、発見マークのある陸地には、都市がありませんので注意してください。

タイル

確定したスクエアに配置するコンポーネントです。

特定地、陸地、海洋の3種類があります。タイルには、隣接するスクエアの探索値に影響を与えるものがあります。影響を与える方向に、青い文字で土の補正值が書かれています。

陸地タイル

陸地タイルの裏には、エリアを表す色の枠、発見マークの数が表示されています。

表には、周囲のスクエアへの補正值、都市がある場合は都市名と特産品の価値、名前、イラストが、都市がない場合は発見マークと、そこでの発見物の名前とイラストが表示されています。

なお、陸地タイルは、発見マークの数が大きいほど海の辺が少なく、特産品の価値が高い、という特徴があります。

レイス

ポルトガルの通貨単位で、このゲームでは1万レイスを銀貨チップ、5万レイスを金貨チップで表します。

【ゲームの準備】

④ 陸地タイル
(北アメリカエリア)



⑥ 海洋タイル



⑧ 負債チップ



④ 陸地タイル
(アジアエリア)



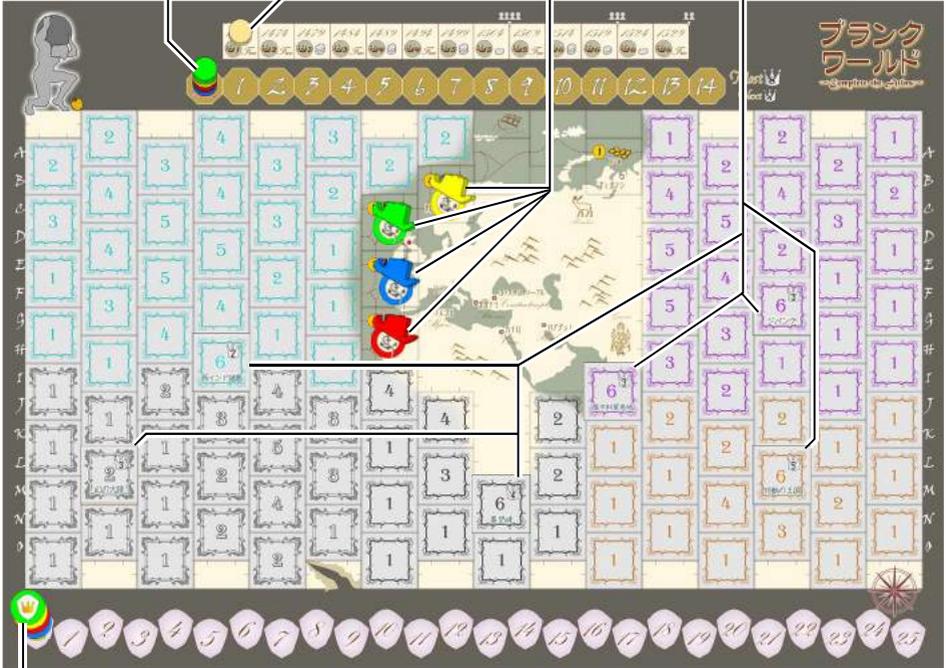
① ボード

① カラーマーカー
(発見チャート)

③ 年代マーカー

⑭ 港とコマ

② 特定地
タイル



⑫ 名声マーカー

④ 陸地タイル
(南アメリカエリア)



④ 陸地タイル
(アフリカエリア)



④ 陸地タイル
(オセアニアエリア)



⑤ 内陸地発見



⑨ 通貨チップ



⑩ 袋



⑦ 大発見カード



プレイヤーの手持ち

⑬ 港、5万リス、サマー、
個人カード、カラーマーカー



最近、世界地図を開いた人をスタートプレイヤーとします。誰も世界地図を開いていない場合は、ジャンケンなど適当な方法でスタートプレイヤーを決めてください。

- ① ボードを全プレイヤーの中心に位置するように置きます。なお、ボード上の地図の両端は、同じアルファベットで繋がっています。
- ② 特定地タイルを、ゲームボードに書かれた特定地に、裏向きで配置します。特定地で陸地判定が成功した時は、このタイルを取り除きます。判定に失敗して海となった場合は、タイルを裏返して配置します。
- ③ 年代チャートの1469年の欄に、年代マーカーを置きます。これをラウンドごとに1つずつ進めていき、プレイ人数によって定められた年のラウンドでゲームは終了します。
- ④ 陸地タイルを裏向きに、エリアの色別・マーカー数別に、同じ色のエリアの近くに積んでおきます。陸地判定で成功した時に、そのエリアの色、マーカー数のタイルを表にして配置します。
- ⑤ 陸地タイルのうち、内陸地発見を、裏にしてボード周辺に積んでおきます。スクエアを陸地で完全に囲み、コマが入れない状態になった場合に、このタイルを配置します。
- ⑥ 海洋タイルを全て裏にして、いくつかの山にしてボード周辺に積んでおきます。陸地判定に失敗し、海となった場合に配置します。
- ⑦ 大発見カードを全て表にしてボード周辺に並べます。これらは、全員共通の目標となります。

- ⑧ 負債チップを表向きに、ボード周辺に積んでおきます。必要な時にいつでも借り入れができます。
- ⑨ 通貨チップを、プレイヤーの手の届く場所にまとめて置きます。共通の銀行としての役割をします。
- ⑩ 袋に発見マーカーを全て入れ、スタートプレイヤーの手元に置いておきます。
- ⑪ 各プレイヤーは担当する色を決め、発見チャートの望遠鏡の欄にカラーマーカーを1つ置きます。ゲーム終了時に、この値が1位と2位のプレイヤーに名声点を与えられます。
- ⑫ 名声チャートの王冠の欄に、名声マーカーを王冠のみが描かれている面  を上にして、積んで置きます。名声点が25を超えたら裏返して、 チャートの1の欄に戻してください。この状態で、再度チャートの25の欄(つまり50名声点)に達したプレイヤーがいた場合、そのラウンドでゲームは終了します。
- ⑬ 港マーカー3個、個人カード、カラーマーカー、サマリー、コマ、当初5年間の援助金として5万レイスを受け取り、個人カードの船の絵の1の欄に、カラーマーカーを置きます。これは、手番に移動できる距離を表します。
- ⑭ スタートプレイヤーの右側のプレイヤーから左回り(つまり、最終手番のプレイヤーから逆順)に、●の都市(クロイッカディア、エジンバラ、リスボン、ラスパルマス)のいずれかに港を1つ置き、その上にコマを置きます。1つの都市に置ける港は、1つだけです。

【ゲームの進行】

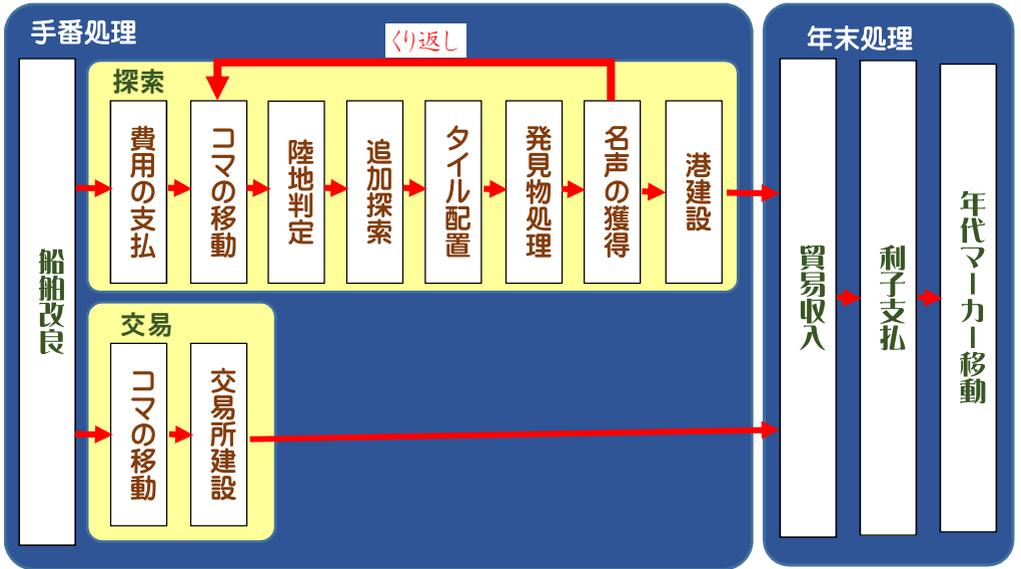
スタートプレイヤーから右回りに、手番処理を行います。

全員の手番処理が終了したら、全員同時に年末処理を行います。これを1ラウンドとして繰り返します。

なお、名声点が最下位の(同率で複数いる場合は、前のラウンドでより手番順の遅い)プレイヤーが、次のラウンドのスタートプレイヤーになります。

他に、好きなタイミングでいつでもできる随時処理があります。

ラウンドの流れ



手番処理

手番処理は、スタートプレイヤーから右回りに、①船舶改良、②探索/交易の順に処理を行います。

① 船舶改良

年代チャートに書かれているコストを支払うことで、それ以降のラウンドの航続距離を延ばす行動です。

例えば、1479年のラウンドでは、3万レイスを支払えば、航続距離を3にすることができます。



船舶改良を行った場合は、自分の個人カードのカラーマーカー●を、対応する航続距離の欄に移動してください。

コストが *Free* となっているラウンドでは、全プレイヤーの航続距離を、無料でその値にします。

② 探索／交易

手番には、探索または交易のいずれかの行動を行います。

探索は、未確定のスクエアを確定させ、世界地図を広げていく行動です。

交易は、コマを探索済みの他の都市に移動した上で、その都市に交易所を建設する行動です。

探 索

探索は、未確定のスクエアを確定させ、世界地図を広げていく行動です。

(1)費用の支払

まず、このラウンドでの移動に必要な費用を支払います。移動する距離を宣言し、個人カードの表に書かれた金額を支払います。

| | | | | | | |
|--|---|---|---|---|----|----|
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|  | 1 | 2 | 4 | 7 | 11 | 15 |

例えば、3スクエア移動する場合は、4万レイスが必要となります。

なお、探索の途中で海の厄災~~に~~に遭遇した場合、それ以上先に進むことはできませんが、支払った費用は戻ってきません。

(2)コマの移動

コマを隣接するスクエアに移動させます。

この時、陸をまたぐ形で移動することはできません。必ず、茶色の点線がつながっている海路を通ってください。

なお、特定地を発見した場合など、コマが移動した先が、全面陸地のケースがあります。(右図)



その場合は、海路が繋がらないため、そ

れ以上、先に進むことができませんので、次の移動は直前にいたスクエアに戻るようになります。

ボード上の、地図の左右の両端は、同じアルファベットで繋がっていて、行き来することができます。探索の補正值も、同じアルファベットの辺からの影響を受けます。

(3)陸地判定

移動先が未確定スクエアの場合、陸地判定を行います。

まず、移動先のスクエアに書かれた探索値に、周囲からの補正值を増減した数の発見マーカーを袋から取り出します。ただし、補正值が影響するのは、青い線が書かれている方向のみです。(同じスクエアから青い線が2本出ていても、2倍にはなりません。)

例えば右図の場合、基本の探索値3に、右下からの補正值+1があるため、引くマーカーの数は3+1で4個となります。



黒い発見マーカーが出れば判定成功となり、陸地を発見したことになります。

青いマーカーしか引けなかった場合は、判定失敗となり、そのエリアは海となります。

なお、取り出したマーカーは、手番終了まで袋に戻しません。

(4)追加探索

費用を支払うことで、追加で探索をして、発見マーカーを引くことができます。

その手番中に追加で引いたマーカーの数×1万レイス(1個目は1万レイス、2個目は2万レイス…)を支払い、袋から追加でマーカーを引いてください。

(5) タイル配置

黒いマーカーを1つでも引けた場合は、判定成功となり、陸地が出現します。

特定地の場合

特定地タイルを取り除き、陸とします。

判定に失敗した場合は、特定地タイルを裏返して、海とします。

陸地発見の場合

特定地以外で陸地を発見したら、そのエリアの色の枠と、引いた数の黒いマーカーが描かれた陸地タイルを表にして配置します。

黒いマーカーを3個以上引いた場合は、 $3+\alpha$ のタイルを使用します。

例えば、アジア(紫のエリア)で2個の黒いマーカーを引いた場合、右のタイルを配置します。



配置する際、コマが移動してきた辺を海路に(つまり、茶色い点線がつながるように)しなければなりません。(下図)

配置不可



配置可



そのエリアに、該当するマーカーの数の陸地タイルがない場合、最も近い上位の数の陸地タイルを使用してください。上位のタイルがない場合は、下位のタイルを使用します。

例えば、黒いマーカーを2個引いて、2個のタイルがない場合は、 $3+\alpha$ のタイルを使用します。それもない場合は、1個のタイルを使用します。

また、そのエリアの陸地タイルが全て使用済みの場合は、隣接するエリアの、該当する個

数のタイルを使用します。隣接するタイルも全て使用済みの場合は、任意のエリアのタイルを使用します。

隣接するエリアは以下の通りです。

| 現在エリア | 隣接エリア |
|-------|------------------|
| 北アメリカ | 南アメリカ、アジア |
| 南アメリカ | 北アメリカ、アフリカ、オセアニア |
| アフリカ | 南アメリカ、オセアニア |
| アジア | 北アメリカ、オセアニア |
| オセアニア | 南アメリカ、アフリカ、アジア |

例えば、北アメリカで黒いマーカーを2個引いたが、陸地タイルが全て使用済みの場合、南アメリカかアジアの2個の陸地タイルを使用します。

海の場合

判定に失敗した(つまり青いマーカーしか引けなかった)場合は、陸地を発見できなかったこととなり、海洋タイルを、1枚めくって配置します。特定地の判定で失敗した場合は、特定地タイルを裏返して配置してください。

海洋タイルをめくった結果、海の厄災(⚡)が出た場合は、航続距離に残りがあっても、そこで探索は終了します。(その代わり、次の発見物処理で発見マーカーを2つ進めます)

海賊が出た場合は、海賊マーカー5枚を、同時に放り投げます。

その結果、海賊の旗(🏴‍☠️)の面が多く表になった場合は、最も価値の高い特産品(👑)が最も価値が高く、あとは数字順)の港が襲われたこととなり、このラウンドは、その港からの収入が得られません。ただし、ヨーロッパの港(●)の4つの都市の港)では、王国の艦隊が、海賊を撃退するため、効果を発揮しません。

宝箱の面の方が多く表になった場合は、海賊を撃退したこととなり、表になった宝箱の数×1万レイスの通貨チップを受け取ることができます。

(6) 発見物処理

配置したタイルに、発見マーク/が描かれていた場合、発見チャートの値を1つ上昇させるか、即座に3万レイスを受け取るかを選択します。

また、海の厄災を引いた場合は、発見チャートを2つ上昇させます。

ゲーム終了時に、発見チャートの値が最も高いプレイヤーは、8名声点、次に高いプレイヤーには4名声点が与えられます。

(7) 名声の獲得

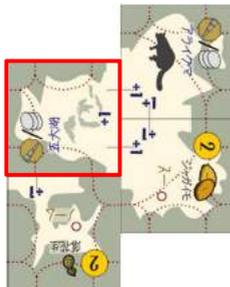
タイルの得点

特定地の判定に成功した場合、タイルの裏面右上に書かれた名声点を得ます。



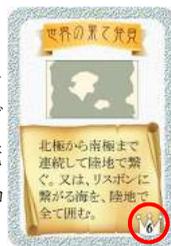
陸地を発見した場合は、基本として1名声点に加え、隣接する陸地と青いラインをつないだ数だけ、名声点を得ます。

例えば、右の図で五大湖のタイルを配置した場合、基本の1名声点に加え、青いラインを2本つないでいるため、合計3名声点を得ます。



大発見カード

手番の行動により、大発見カードのいずれかの条件を達成した場合、そのカードを入手し、右下の白い王冠に書かれている名声点を加算します(右図)。



ただし、灰色の王冠が描かれたカード(南方探索完了)は、複数のプレイヤーに適用されるため、カード自体はアフリカエリアの最後のタイルを配置したプレイヤーが入手しますが、アフリカエリアに港を持つ全てのプレイヤーに名声点を加算します。

内陸地発見

陸地を発見した結果、下のように未確定スクエアを陸地の辺で完全に囲んで、コマが侵入できない状態にした場合、内陸地発見のタイルを表にして配置し、4名声点を得ます。



既に内陸地発見のタイルがなくなっている場合は、海洋タイルを1枚、裏のまま配置し、名声点は同様に得てください。

(8)港建設

(2)コマの移動から(7)名声の獲得の処理を、航続距離の回数分だけ繰り返したら、このラウンドに通過した都市に、1つだけ港を建設する事ができます。港マーカーを、そのスクエアに配置してください。

ただし、1つの都市には、港(又は交易所)は1つだけしか建設できませんので、他のプレイヤーが既に建設済みの都市には、建設できません。

すでに、3つの港(又は交易所)を建設済みの場合は、すでに建設済みの施設を廃止して、新たな港とします。

なお、現在コマのある場所に港を建設しない場合は、最後に通過した自分の港(又は交易所)まで、コマを戻さなければなりません。

交 易

交易は、探索を行わずに移動し、都市に交易所を建設する行動です。

交易所は、港と同様の役割をしますが、その都市の特産品の価値を1万リス、上昇させます。

(1)コマの移動

航続距離の範囲内で、すでに探索済みのスクエアの海路を通して、港や交易所の建設されていない都市に移動します。

(2)交易所の建設

移動先の都市に、交易所を建設します。

港マーカーを裏返して、配置してください。

交易所は、その都市の特産品の価値を、1万リス上昇させます。

ただし、交易所を廃止して、別の都市に港を建設した場合、その効果は失われます。

年末処理

全員の手番が終了したら、全員同時に①貿易収入、②利子支払の処理を行い、最後に③年代マーカーの移動を行います。

①貿易収入

港及び交易所のある都市の特産品の価値の収入を得ます。

特産品の価値は、●に書かれた値は通貨を、👑は1名声点を表します。

交易所は、特産品の価値を1万リス上昇させるので、その分の収入も忘れずに。

②利子支払

負債がある場合は、利子として2万リスを支払います。



③年代マーカー移動

最後に、年代マーカーを1つ、進めます。これで、そのラウンドが終了します。

随時処理

随時処理は、手番に関係なく必要なタイミングでいつでもできる行動です。

■負債の借り入れ

負債の借り入れは、資金が足りなくなったタイミングで、いつでも行うことが可能です。

負債チップを、5万リスと共に受け取ります。



■負債の返済

負債の返済は、7万リスと共に、負債チップを返します。



【ゲームの終了】

以下のいずれかの条件が満たされたラウンドの終了時に、ゲームは終了します。

プレイヤー数に応じて定められた期限が終了。

4人ゲームの場合1504年、3人ゲームの場合1519年、2人ゲームの場合1529年。

いずれかのプレイヤーが50名声点に到達。

海洋タイルが全て使用される。

以後のプレイヤーは、交易のみ行動可。

陸地タイルが全て使用される。

以後のプレイヤーの判定は、全て失敗する。

【得点計算】

ゲーム終了時点で、名声チャートの値に、次の値を増減します。

最大発見者

発見チャートの値が、最も高いプレイヤーに8名声点、次に高いプレイヤーに4名声点が与えられます。

同値のプレイヤーが複数いる場合は、人数で按分します。(端数切捨て)

残金(5万レイスにつき1名声点)

5万レイスごとに、1名声点が与えられます。

負債(1枚につき-3名声点)

負債の返済ができなかったプレイヤーは、負債チップ1枚につき、3名声点を失います。

【ゲームの勝利】

最終的に、名声点が高かったプレイヤーが、ゲームの勝者となります。

同点の場合は、大発見カードをより多く所持していたプレイヤーが、勝者となります。

それでも決着がつかない場合は、再戦を行いましょう。

【補足】

ゲーム中、注意すべき点を補足します。

・海のリスク

海洋タイルの中には、海の厄災~~の~~のタイルがあるため、探索が途中で終了してしまうリスクがあるので注意してください。ただし、物凄いものに遭遇したという事で、発見チャートを2つ進めます。

航続距離の最後に、海の厄災が出た場合は、特にペナルティはなく、発見チャートを2つ進めることができます。

・特殊な地形(パナマ)

北アメリカにあるパナマの陸地タイルは、陸地を挟んで、海の領域が二つに分かれています。陸地をまたいでコマを移動させることはできませんので、移動してきた海域と茶色い点線がつながっている方向にしか、出て行けません。

港を建設した場合でも、到達した反対側の海域から出ていくことはできません。

なお、この地形によって、コマが入れないスクエアができた場合にも、内陸地発見を配置することができます。

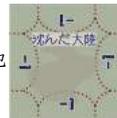


・特殊な地形(沈んだ大陸)

海洋タイルの「沈んだ大陸」は、周囲の探索にマイナスの補正がある地形です。

この地形に隣接するスクエアは、探索値が減るため、場合によっては0になってしまうことがあります。

当然のことながら、そのスクエアを探索した場合には発見マーカーは引けず、自動的にそこは海となります。



・大発見カード「南方探索完了」

南方探索完了は、アフリカエリア(黒いエリア)が全て探索済になった時に、そこに港を建設しているプレイヤー全員に名声点を与えられますが、判定のタイミングは、最後のスクエアが確定された手番の終了時となります。

そのため、その手番に建設した港も、名声点の対象となります。



・大発見カード「世界球体証明」

世界球体証明は、地図の両端をまたいで、海路、つまり茶色い点線が一周つながった場合に、達成されます。

陸地で海路が途切れていると、達成とはなりませんので注意してください。



・幻の大陸

南アメリカエリアにある特定地「幻の大陸」は、周囲のスクエアに+4の補正がつきます。

つまり、幻の大陸が発見されていない状態では、発見マーカーを1個しか引けないスクエアでも、幻の大陸を発見することにより、マーカーを5個引けるようになり、陸地が得意やすくなります。



・北極、南極について

地図の最北端(北極)と最南端(南極)はつながっていません。

地図の最北端や最南端を利用して、コマの入れない(つまり、海路のつながらない)スクエアができた場合も、内陸地発見を配置することはできません。

・発見マーカーを全て引き切った場合

条件によっては、手番中に30個の発見マーカーを、手番中に全て引き切ってしまう、袋の中が空になってしまう場合があります。

その場合、その後には引くはずだったマーカーは全て黒いものとして扱います。

・通貨チップの枯渇

場の通貨チップが全てなくなってしまった場合、所持金が20万レイス以上のプレイヤーは全員、5万レイス **5** を場に戻した上で、1名声点を得ます。

・負債チップの枯渇

すでに、3枚の負債チップが使用済みの場合、新たな負債の借入れはできません。



この状態で、資金が足りずに探索できない場合は、交易を行ってください。

・内陸地発見タイルの枯渇

すでに、3枚の内陸地発見タイルが使用済みの場合、海洋タイルを裏のまま配置して、4名声点を得ることができます。



・同率の場合の最大発見者ポイント

同率1位が2人いる場合は、各6名声点を与えられ、それ以下のプレイヤーには何もありません。

同率1位が3人の場合は各4名声点、全員が同率の場合は3名声点となります。

1位が1人で、2位が2人の場合は、2位にはそれぞれ2名声点を与えられます。

2位が3人の場合は、それぞれ1名声点となります。

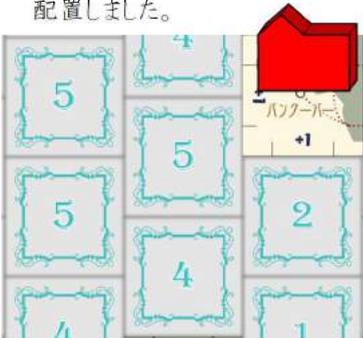
【追加ルール】

基本ルールのゲームに慣れたら、追加ルール「キリスト教の布教」を入れて、もっと大航海時代を満喫することができます。

- ①各プレイヤーは、ゲームの初めに教会マーカーを受け取ります。
- ②ゲーム中1度だけ、港、又は交易所を建設するタイミングで、そのラウンドに通過した都市の陸地タイルに、教会マーカーを置くことができます。
教会マーカーは、港や交易所と同じ都市に置くこともできますが、他のプレイヤーが既に教会マーカーを置いている都市と、地続きの陸地には、置くことができません。
- ③ゲームの最後に、教会マーカーを置いた陸地タイルと地続きの陸地タイルの数だけ、名声点を得ることができます。
ただし、複数の教会が、地続きになっている場合は、地続きの陸地タイルの数を、置かれた教会マーカーの数で按分します。

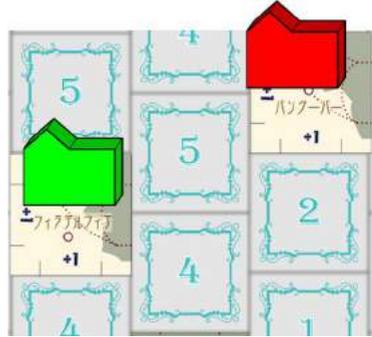
【例】

- ①まず、バンクバーに赤プレイヤーが教会を配置しました。



- ②その後、フィラデルフィアに緑プレイヤーが教会を設置しました。

この段階では、地続きではないので、緑プレイヤーは教会を設置できますが、もし、地続きだったらそこには置けません。



- ③ゲーム終了時、二つの陸地は地続きになってしまったため、赤プレイヤー、緑プレイヤーとも、地続きの陸地タイルの数5を教会の数2で按分し、2名声点ずつを得ます。(端数切捨て)



Meanwhile the mind, from pleasure less

Withdraws into its happiness.

…精神はより優れた快樂を求めて、至福の行為にふける

The mind, that ocean where each kind

Does straight its own resemblance find.

精神とは海であり、海には地上の一切に対応する存在が見つかる

Yet it creates transcending these

Far other worlds and other seas.

しかし精神は、ただの対比を超え、さらに遠くの世界、遠くの海を創り出す

アンドルー・マーヴェル「庭」より

制作:一石ラボ ゲームデザイン:CRAZYRAT

公式サイト <http://compatlas.html.xdomain.jp/>

ご質問、ご意見、ご感想など、お待ちしております。



Special thanks

★EJIN研究所様

★ハッピーゲームズ様

★堀場工房様

★Ex-Nihilo様

★久寿玉舎様

★ボードゲームカフェ ムスビヨリ様

★ボードゲームカフェラウンジ ROSA様

★厚紙印刷のコムス様(コンポーネント印刷)

★ボックス・エム様(箱印刷)

★プリントパック様(説明書印刷)

★OMO試遊会参加者様

★テストプレイヤーの皆様

★支えてくれた家族の皆様