

# 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。

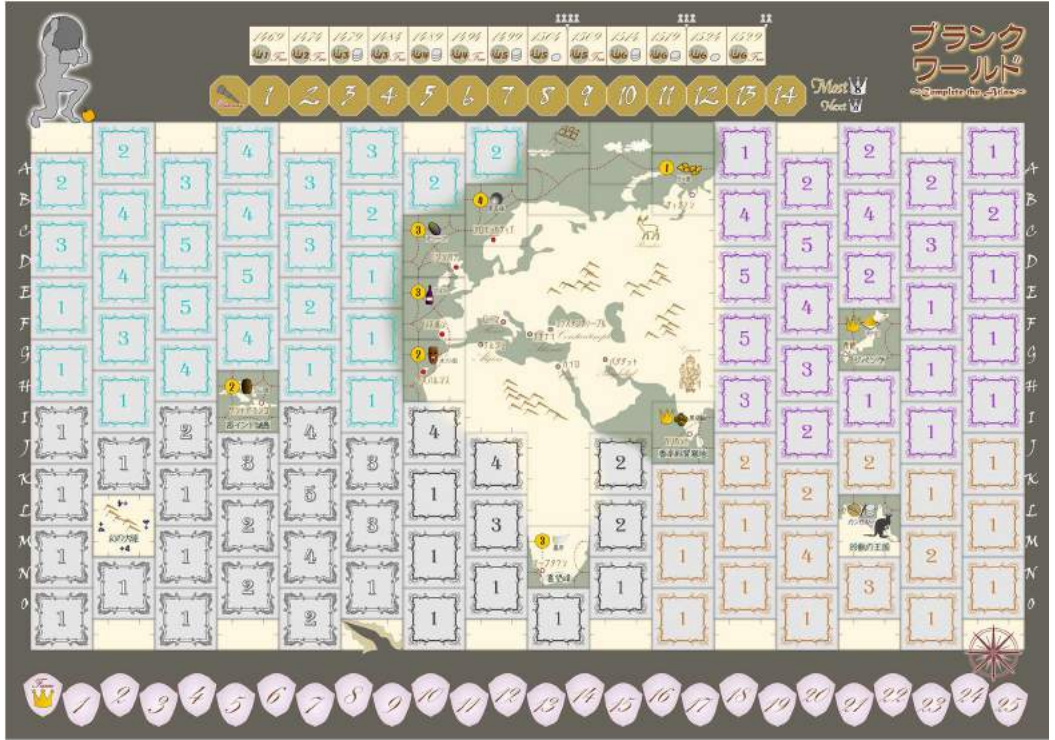
探索の結果により、毎回、異なる世界地図が完成します。幻の大陸が出現したり、思わぬところに遺跡を発見したりします。

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】

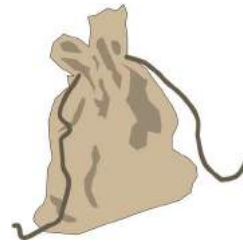
ゲームボード 1枚(この説明書でボードと表記)



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



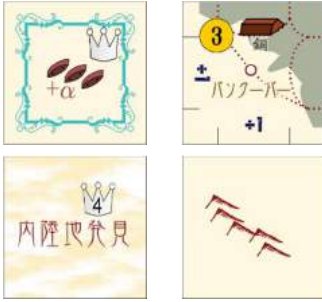
発見マーカー 30個



海賊チップ 5枚



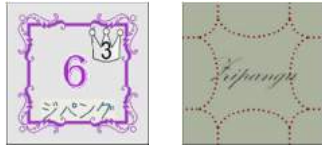
陸地タイル 66枚



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



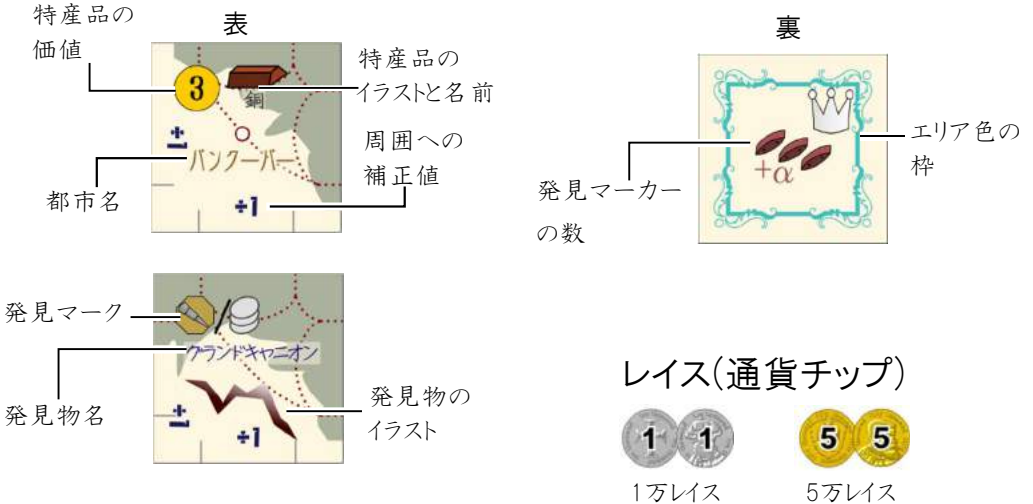
サマリー 4枚




# 【用語・共通ルール】




## 陸地タイル



## 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)



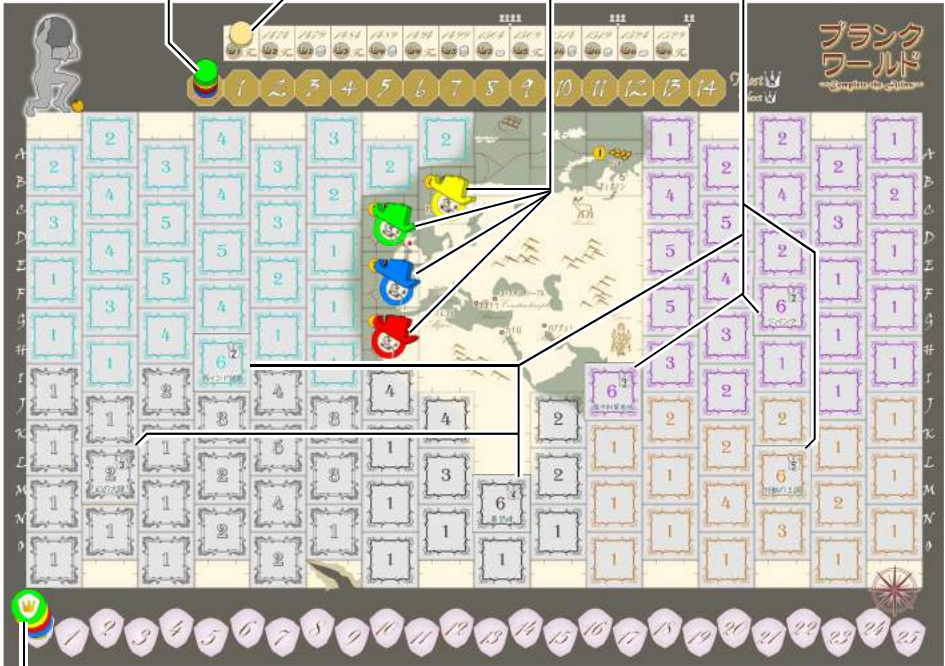
① ボード

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】

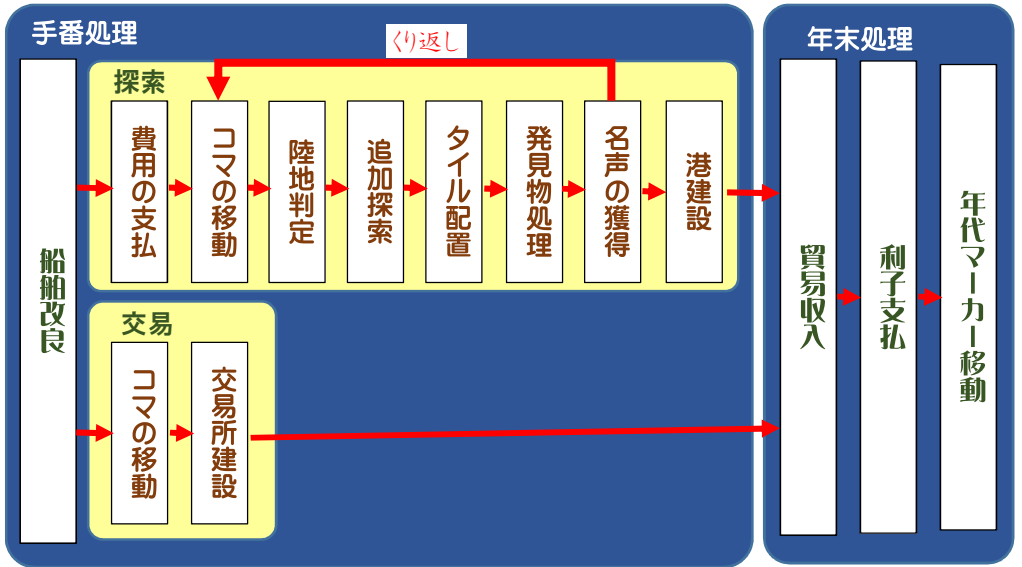
スタートプレイヤーから右回りに、手番処理を行います。

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、海路がつかないため、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必要があります。

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つでも引いた場合は、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

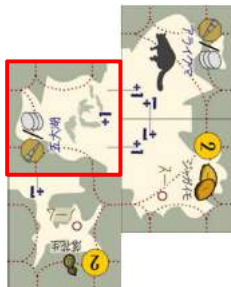
### タイルの得点

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。



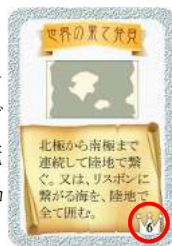
陸地を発見した場合は、基本として1名声点に加え、隣接する陸地と青いラインをつないだ数だけ、名声点を得ます。


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、再戦を行います。

## 【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。

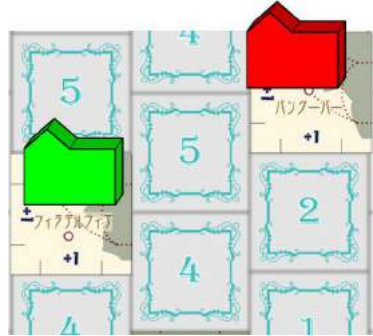
- ①各プレイヤーは、ゲームの初めに教会マーカーを受け取ります。
- ②ゲーム中1度だけ、港、又は交易所を建設するタイミングで、そのラウンドに通過した都市の陸地タイルに、教会マーカーを置くことができます。  
教会マーカーは、港や交易所と同じ都市に置くこともできますが、他のプレイヤーが既に教会マーカーを置いている都市と、地続きの陸地には、置くことができません。
- ③ゲームの最後に、教会マーカーを置いた陸地タイルと地続きの陸地タイルの数だけ、名声点を得ることができます。  
ただし、複数の教会が、地続きになっている場合は、地続きの陸地タイルの数を、置かれた教会マーカーの数で按分します。

### 【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