

プロジェクトL  
ルール（基本ゲーム）  
2021Apr改訂版

<内容物>

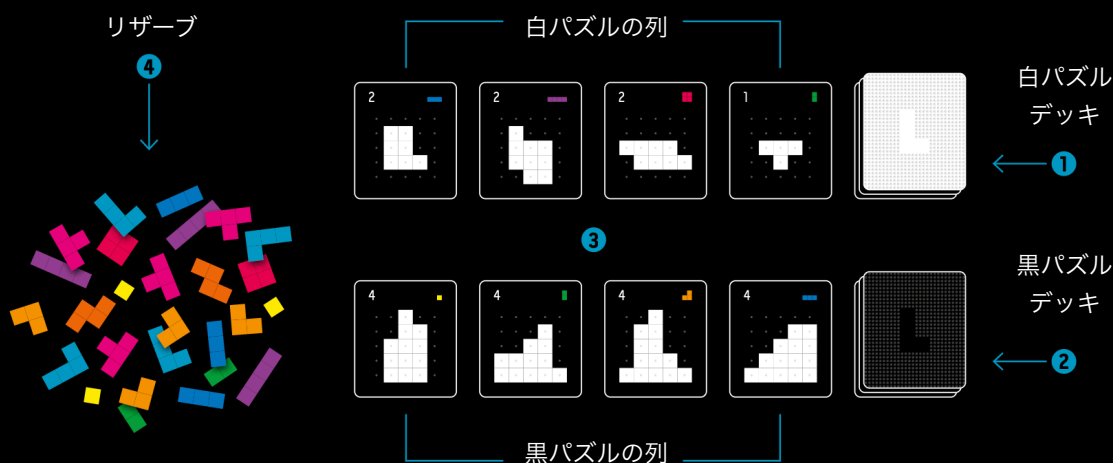
- ・白パズル 32枚
- ・黒パズル 20枚
- ・ピース 90個（9種類の形×10個）  
[訳注：キックスターターDX版は135個（9種類の形×15個）]
- ・プレイヤーマット 4枚  
[訳注：キックスターターDX版は5枚]

<ゲームの準備（2～4人用）>

- ① すべての白パズルをシャッフルしてプレイエリアの中央に裏向きに置き、白パズルのデッキとします。
- ② すべての黒パズルをシャッフルし、表にしたがってプレイ人数に応じた枚数の黒パズルをランダムにとります。ランダムにとったすべての黒パズルを一緒にシャッフルして白パズルのデッキの隣に裏向きに置き、黒パズルのデッキとします。使用しない黒パズルは箱に戻します。

プレイ人数	2	3	4
黒パズル枚数	12	14	16

- ③ 各デッキの上から4枚をめくり、それぞれのデッキの左側に表向きにして1列に並べます。
- ④ ピースをひとまとめにして近くに置いておき、リザーブとします。
- ⑤ ファーストプレイヤー（FIRST PLAYER）のマークが入っているプレイヤーマットが含まれるようにプレイ人数分のプレイヤーマット（1枚/人）を取り、シャッフルした後に各プレイヤーに1枚ずつランダム配ります。
- ⑥ 各プレイヤーはレベル1のピース1個とレベル2のピース1個を受け取り、自分のプレイヤーマットの右側に置いて個人のサプライとします。

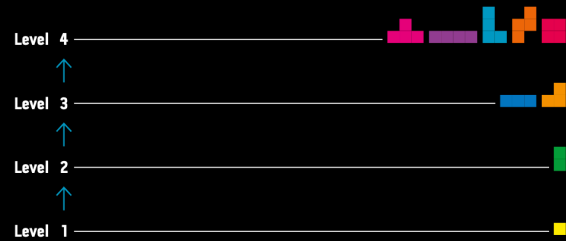


## <ゲーム概要>

プロジェクトLでは、プレイヤーは自分のピースでパズルを完成させ、なるべく沢山のポイントを獲得することを目指します。ゲーム終了時、最もポイントを獲得したプレイヤーが勝利します。

### ピース：

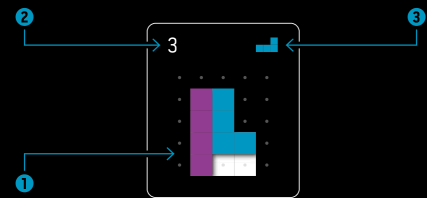
様々な形と大きさのピースがあり、大きさによって4つのレベルに分けられています。ゲーム中、プレイヤーは個人のサプライを増強することでだんだん複雑になるパズルを完成させることができるようになり、より多くのポイントを獲得できるようになります。



### パズル：

ゲーム中、プレイヤーはポイントの獲得と更なるピースを得るために、複数のパズルを完成させていきます。各パズルには以下の情報が記載されています：

- ① ピースで埋めることでパズルが完成する凹んだ部分。
- ② ゲーム終了時、完成させていた場合に得られるポイント。
- ③ パズルを完成させた時に得られるピース。



## <ゲームの進め方>

ゲームは複数のラウンドで構成されます。各ラウンド、ファーストプレイヤーから時計回りの順で各プレイヤーは手番を実行します。これを黒パズルのデッキがなくなるまで繰り返します。黒パズルのデッキがなくなったら、そのラウンドを完了した後に最後のラウンドをプレイします。

手番では、3つのアクションを実行しなくてはなりません。以下に実行可能な5つのアクションの詳細を示します。特に注意書きのないアクションについては、同じアクションを任意の順番で複数回実行することが可能です。

### パズルをとる：

いずれか1つの列からパズルを1枚とり、自分のプレイマットの上部に置きます。その後、列の空いた場所に対応するデッキからパズルを1枚引いて補充します。列からパズルをとる代わりに、各デッキの一番上のパズルを1枚とり、自分のプレイマットの上部に置くことも可能です。デッキからパズルをとる前に、パズルの表面を見ることはできません。

**注意：**自分の前には未完成のパズルを4枚まで置くことができます。既に4枚の未完成のパズルがある場合は、このアクションを実行することはできません。

### リサイクル：

いずれか1つの列に並んでいるすべてのパズルに対応するデッキの底に任意の順番で戻します。その後、対応するデッキの上から新しく4枚をめくり、列を補充します。

### ピースのアップグレード：

このアクションを実行する場合は、以下の2つのうち1つを選択して実行します：

(A) リザーブからレベル1のピースを1個受け取り、自分のサプライに置きます。

(B) 自分のサプライのピース1個をリザーブに戻し、代わりにのピースを1つ受け取ります。代わりに受け取るピースは、同じレベル、低いレベル又は1レベル高いピースとなります。

**注意：**1レベル高いピースを受け取る選択をした際に1レベル高いピースがリザーブにない場合、さらに1レベル高いピースを受け取ります。

### **パズルにピースを置く：**

自分のサプライからピースを1つとり、自分のパズルに置きます。ピースは凹んだ部分に置き、たのピースに重ならないように置きます。ピースは回転させたり、裏返したりできます。

**注意：**一度置いたピースは、そのパズルが完成するまで動かしたり取り除いたりすることはできません。

### **マスターアクション（1手番に1回のみ）：**

自分のプレイヤーマット上部に置いてある各パズルに、自分のサプライにあるピースを最大1つずつ置きます。ピースを置かないパズルがあっても構いません。1つのパズルに1個を超える数のピースを置くことはできません。このアクションは手番中1回しか実行することができません。

### **<パズルの完成>**

アクションの終了時にパズルのすべての凹んだ部分をピースで埋めたら、パズルが完成します。一度のアクションで複数のパズルが完成することもあります。パズルが完成したら、以下の手順に従います：

① 完成したパズルのすべてのピースを自分のサプライに戻します。

② 完成したパズルに記載されている新しいピースをリザーブから1つとり、自分のサプライに置きます。

**注意：**記載されているピースがリザーブにない場合は、代わりに1レベル上の任意のピースを1つとります。

③ 完成したパズルを自分のプレイヤーマットの左側の勝利ポイントパイルに裏向きに置きます。パズルを完成した後にアクションが残っている場合には、手番を続けます。

### **公開勝利ポイント（ヴァリエントルール）：**

もしも、さらに戦略的なルールでゲームを遊びたい場合は、勝利ポイントパイルに置く完成したパズルを表向きに置き、全員が各プレイヤーの勝利ポイントを確認できるようにしてプレイすることもできます。このルールで遊ぶには、ゲーム開始前に全員が同意することが必要です。

### **<ゲーム終了>**

黒パズルのデッキがなくなったら、ゲーム終了の引き金が引かれます。現在のラウンドを最後まで実行し、その後で最終ラウンドを実行します。全プレイヤーが同じ数のラウンドをプレイすることになります。

ゲーム終了の引き金が引かれたら、黒パズルの列の空いた場所にはパズルが補充されなくなります。また、各プレイヤーは手番中に黒パズルを最大1つまでしかとることができなくなります（こ

の制限はゲーム終了の引き金を引いたプレイヤーにも適用されます。ゲーム終了の引き金が引かれる前にとられていたパズルはこの制限にカウントしません。)

### <最後の仕上げ>

最終ラウンドが終わったら、各プレイヤーは自分の前のパズルに自分のサプライのピースを、通常のピースを置くアクションのルールにしたがって何個でも置くことができます。置いたピース1個につき、最終得点が1ポイント減点になります。

**注意：**最後の仕上げが完了するまで、パズルは完成したとみなされません。つまり、最後の仕上げでパズルを完成させ、得られるピースを最後の仕上げに使用することはできません。また、最後の仕上げですべてのピースが埋まったパズルから報酬のピースを得ることはできません。

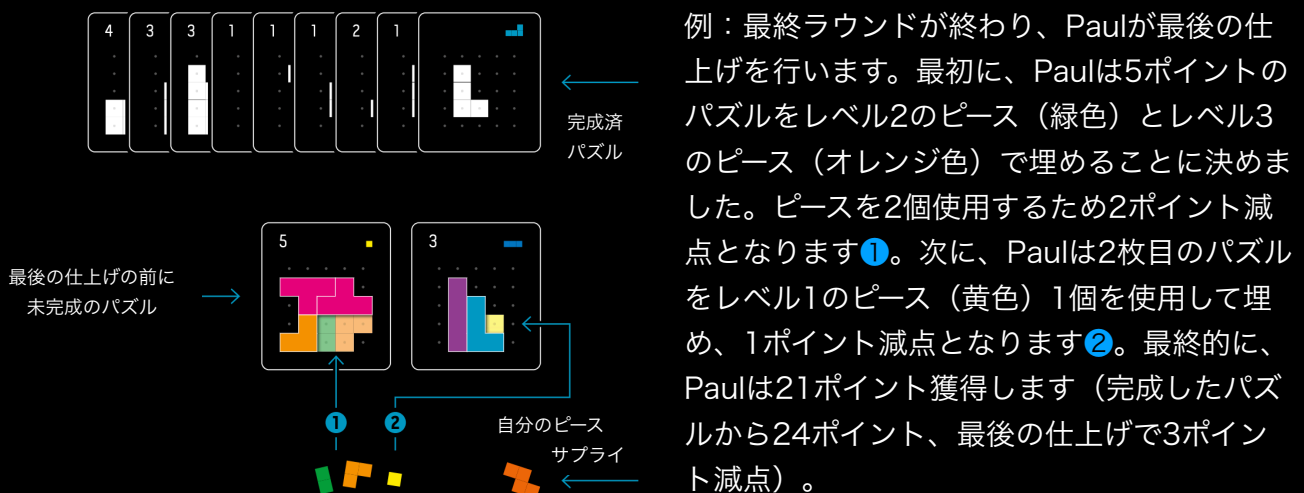
### <最終得点計算>

各プレイヤーは以下のルールにしたがってポイントを集計します：

- ・自分の勝利ポイントパイルのすべてのパズル（訳注：及び最後の仕上げで完成したパズル）のポイントを集計します。
- ・未完成のパズルのポイントを減点します。
- ・最後の仕上げで置いたピース1つにつき1ポイントを減点します。

最もポイントの高いプレイヤーが勝利します。

- ・同点の場合は、その中で最も多くのパズルを完成させたプレイヤーが勝利します。
- ・それでも同点の場合は、未使用のピースの多いプレイヤーが勝利します。
- ・それでも同点の場合は、同点のプレイヤー全員が勝利します。みんな最高です！



### <ヴァリエントルール>

プロジェクトLの遊び方は他にもあります。ウェブサイトのルールをご参照ください：

[www.broadcubator.com/resources](http://www.broadcubator.com/resources)

本文書は版元の許可を得て公開していますが、Un-Officialであることにご注意ください。

訳者：COQ, The Board Game Laboratory - Rebooted !!

<https://www.tbgl-r.com>