



クランク! イン・スペース! 完全日本語版 FAQ

vol.1.01

《G0/B-L1N》：このカードの裏面には、《エラディボット》が描かれています。ゲームの準備では、《G0/B-L1N》の面をオモテにしてゲームを開始してください。ゲームのプレイ中、《エラディクス郷》の敵カードが倒された場合、《G0/B-L1N》のカードを裏返し、《エラディボット》の面をオモテにしてください。

アイテム：手番中、プレイヤーがコマを移動させている間にアイテムを獲得することがあります。(大)(小) 関わらず、獲得しても、移動が終了となるわけではありません。ブーツのリソースが残っていたり、テレポートが可能な場合、その後も続けて移動が可能ですし、その部屋で実行可能な他の行動(ハッキングなど)があれば行うことができます。

アイテム(小)のアイコンが2個描かれているマスにコマを移動させた場合、1つのアイテムしか拾うことができません。その後の移動で同じ部屋に入った場合には、残りのアイテムを獲得することができます。

《アカウント・ハッキング》：除外の項目を参照。

アクション：ルールで指示されている場合を除き、プレイヤーは自分の手番中、複数回のアクションを実行することができます。

アドベンチャー列、市場、アイテム、テレパッドの項目を参照。

アドベンチャーデッキ：本作の内容物には、プロモーションカード《トリプル・エージェント》《コード・レッド》2枚を含めると、102枚のカードが存在します。事前に100枚のままでプレイするか、プロモーションカードを含め102枚でプレイするかを決定してからゲームを開始してください。

アドベンチャー列：プレイヤーは手番ごとに、アドベンチャー列から任意のカードを獲得し、デッキに加えることができます。その際、獲得に必要なスキルの数や、敵カードを倒すためのコストを支払わなければなりません。支払うことができない場合には、実行できません。

アドベンチャー列のカードは、それを獲得したり、敵を倒したとしても補充されません。空白のままにしておいてください。そのあと、手番が次のプレイヤーへと移った場合、すべての空白にカードの山から引いて、カードが6枚ある状態にしてください。

この時、ボスの攻撃アイコンをもつカードが複数引かれたとしても、ボスの攻撃は1回しか実行されません。

ボスの攻撃アイコンが描かれているカードは、アドベンチャー列に公開されたタイミングでしか効果を適用しません。

市場：市場でアイテムを購入する行為は、アクションの1つとみなします。そのため、手番中、リソースがある限り、何度でも実行できます。ただし、同じアイテムを2つ以上購入することはできません。この条件は、『クランク! 完全日本語版』とは異なりますので、注意してください。

移動：ゲーム中、通路を移動する場合には、少なくともブーツのリソースが1つは必要になります。通路を表す線上には、追加で何らかのコストが必要となる条件を示すための、アイコンが描かれている場合があります。

《宇宙海賊》：このカードの左側に描かれているアイコンで、上から4つ目の黄色の「+」が描かれているアイコンは、「危険アイコン」と呼ばれ、「危険」のテキストの効果を表しています。

登場の項目を参照。

《裏切り者》：このカードはアウトローの派閥に属するカードです。カードには、同じ手番に他のアウトローのカードをプレイすることで、「あなた以外の各プレイヤーはクランク! を+2する」と記されています。この時、手番プレイヤーが《シェイプシフター》のカードをプレイし、《裏切り者》をコピーしたとしたら、2枚の《裏切り者》の条件を満たしたことになり、手番中でない各プレイヤーはクランク! を+4しなければなりません。

《エラディボット》：《G0/B-L1N》の項目を参照。

《エンターテイナー》：このカードの効果は、手番中に発生したクランク! の数だけクレジットを獲得するというものです。これは、他のカードの効果で置かれたキューブを取り除いたとしても、その前に獲得できます。しかし、手番が終了してしまい、アドベンチャー列の補充でカードが公開されたときに、「登場」の効果でクランク! キューブを追加するタイミングでは獲得できません。

《音を立てる》：このカードはプログラムではありません。カードの種別に関しては、カード名の下に独立して記されています。そのため、「プログラムカードを1枚選んでゲームから除外してもよい」といった効果の対象にはなりません。

カードを引く：カードを引くという指示がある場合、プレイヤーは自身のカードの山の上からカードを引きます。アドベンチャーデッキの山からは引かないでください。

カードのプレイ：カードをプレイすることで、そのカード上に描かれているアイコンやテキストが、プレイに必要となるコストとして獲得できます。

獲得したアイコンは、そのすべてを1つにまとめて扱います。その剣リソースを分割して2つの敵を倒したり、2つ以上のブーツのリソースを使用することで複数のマスを移動したりと、2つ以上のアクションを実行することもできます。

手番中に使用しなかったスキルやリソースは、次のラウンドへと持ち越すことはできません。

プレイヤーは、手番中、手札のカードをすべてプレイしなければなりません。また、プレイした各カードに記されているテキストをすべて実行しなければなりません。

例：《サンダーバグ1701》のカードは、クランク! を+1します。また、そのプレイヤーがパワークリスタルを保持している場合、「自分のプレイエリアか捨て山にあるカードを1枚選んでゲームから除外してよい」というテキストが記されています。この場合、カードを除外するか否かに関わらず、クランク! を+1しなければなりません。

ゲームの準備：登場の項目を参照。

剣のリソース：カードのプレイ、プラス記号の付いているアイコンの項目を参照。

《コード・レッド》：除外の項目を参照。

《サンダーバグ1701》：このカードは、このカード自身を対象として、ゲームから除外することができます。

《シェイプシフター》：《シェイプシフター》のカードは、自分のプレイエリアにあるカードをコピーすることができます。この時、派閥に加入しているカードをコピーした場合、《シェイプシフター》のカードも元となったカードの派閥となります。また、カードの中に派閥を保持していることで適用されるものがある場合、即座に使用可能になります。

除外：いくつかのカード（《アカウント・ハッキング》《コード・レッド》《ドア・ハッキング》《レジストリ・ハッキング》）には、カードを除外することでボーナスを得ることができる効果が描かれています。これらのカードは、カード単体では除外できませんので、他のカードやトークンと組み合わせて使用する必要があります。

《音を立てる》《サンダーバグ1701》の項目を参照。

スキル：カードをプレイする、プラス記号の付いているアイコンの項目を参照。

脱出ポッド：脱出ポッドは、プレイヤーを「隣接するマスにレポートする」効果の移動先に含まれます。

脱出ポッドに到着したプレイヤーは、置かれているクランク! キューブをすべて取り除いてください。

その後、プレイヤーの手番は終了となります。ここで脱出ポッドトークンを手に入れることは、手番の最後である必要はありません。

エラディクス・プライム号から安全に離れるまで、脱出ポッドはあなたのものではありません。プレイヤーのうち誰かがあなたより先行することで、脱出ポッドが配置されている貨物室区域の一方通行の通路が渋滞し、ポッドにたどり着けない可能性があります。そのような場合には、あなたは空になった脱出口の窓を激しく叩き、遠ざかっていく脱出ポッドを空しく見送ることになるでしょう。

通路：《テレパッドの整備師》の項目を参照。

 **クランク：**このデータポートにプレイヤーがデータキューブを配置すると、配置したプレイヤーは、表示されているアイコンの数だけクランク! をプラスさせます。

 **クレジット：**このデータポートにプレイヤーがデータキューブを配置すると、配置したプレイヤーは、表示されているアイコンの数だけクレジットを獲得します。

 **ハート：**このデータポートにプレイヤーがデータキューブを配置すると、配置したプレイヤーは、表示されているアイコンの数だけヒットポイントを回復します。

 **パワークリスタル：**このデータポートにプレイヤーがデータキューブを配置すると、配置したプレイヤーは、表示されているアイコンの数だけパワークリスタルを獲得します。

 **スキル：**このデータポートにプレイヤーがデータキューブを配置すると、配置したプレイヤーは、表示されているアイコンの数だけスキルを獲得します。ただし、これは獲得した手番中にのみ使用可能で、次のラウンドに持ち越すことはできません。

 **剣リソース：**このデータポートにプレイヤーがデータキューブを配置すると、配置したプレイヤーは、表示されているアイコンの数だけ剣リソースを獲得します。ただし、これは獲得した手番中にのみ使用可能で、次のラウンドに持ち越すことはできません。

テレパッド：プレイヤーは、テレパスを保持している限り、手番中に何度でもテレパッドを使用することができます。しかし、使用後はめまいが発生してブーツのリソースが使用できないことに注意してください。

例：テレパスを保持しているプレイヤーが、《データマイニングの専門家》をプレイしました。そのカードは、「現在いるマスのある区画にデータキューブを配置できているなら、追加で2クレジットを得る」という効果をもちます。

まず、プレイヤーはテレパッドを使用して、データキューブが配置されている区画へと向かいます。その後、カードの効果で4クレジットを得ます。最後に、もう一度テレパッドを使用して別の区画へと移動して、手番を終了させました。

《テレパッドの整備師》：このカードには、手番プレイヤーのコマがゲーム盤上のどこに配置されていたとしても、現在コマ

が配置されている区画にあるテレパッドへとコマを移動させてしまう効果があります。この移動にはめまいが発生せず、ブーツのリソースを使用してコマを移動させることが可能です。

エラディクス・プライム号の中央に存在する通路区画にはテレパッドが存在しません。通路のマスにコマが配置されている間は、《**テレパッドの整備師**》の効果で移動することはできません。

テレパスを保持しているプレイヤーがテレパッドへとテレポートした場合、同じ手番内に別のテレパッドへと移動することが可能です。望むなら、さらに連続してテレポートすることで、他のテレパッドへと移動することも可能です。しかし、めまいが発生してしまうので、ブーツのリソースを使用しての移動は実行できません。

テレポート：脱出パッド、テレパッドの項目を参照。

《**ドア・ハック**》：除外の項目を参照。

登場：アドベンチャー列にカードを補充する場合、カードの下側に「登場」という効果をもつカードが公開されたら、即座にその効果を適用します。例として、ゲームの準備中に《**宇宙海賊**》カードが公開された場合、「登場：ボスの袋に黒キューブを3個入れる」と記載がありますが、ゲーム開始時にはボス袋から出された黒キューブはありませんので、3個入れるという効果を実行することはできません。

ブーツのリソース：カードのプレイ、プラス記号の付いているアイコンの項目を参照。

ボスの攻撃：アドベンチャー列を参照。

ハイパーリフト：ハイパーリフト及びテレパッドを使用する際、ブーツのリソースは必要ありません。しかし、それらを使用した後には、めまいを起こし、次の手番が回ってくるまでブーツのリソースを使用しての移動ができなくなります。ハイパーリフトは、そのマスにコマが到達した時点で使用することができ、次の手番を待つ必要はありません。

ハイパーリフト同士のマスは、互いに「隣接している」とはみなされません。そのため、《**ドン・ウノ**》のように隣接するマスにテレポートする能力のあるカードでも、ハイパーリフトのマスから他のリフトのマスへとテレポートすることはできません。

パワークリスタル：パワークリスタルは、他のプレイヤーから得ることができず、銀行からしか獲得することはできません。

アドベンチャーカードの中には、効果の適用にパワークリスタルが必要なものもあります。これはパワークリスタルを消費するのではなく、獲得して保持していれば効果は手番中に適用されます。

カードをプレイしたときには適用される条件を満たしていない効果も、パワークリスタルを獲得することで、即座に効果が適用されるようになります。

ゲームの準備時には、パワークリスタルは銀行に置かれています。ゲーム盤のボーナスマスに1個ずつ配置するわけではありませんので、注意してください。

ヒットポイント表：各プレイヤーのヒットポイント表には、10個のダメージを記録するマスがあります。ゲーム開始時には、各プレイヤーは自分の色のクランク! キューブを、ハートのマークが描かれているマスに配置してください。

プラス記号の付いているアイコン：カードによっては、それに描かれているアイコンに、プラスの記号が追加されているものがあります。それは、カードのテキストに関連するもので、条件を満たすことで、そのカードがもつアイコンの数量などに追加される可能性があることを示しています。

例：《**むさぼる獣**》のカードには、剣リソースのアイコンに「+（プラス）」の記号が追加されています。さらにテキストには、「(同じ手番にレジストのカードをプレイしたら) 追加で2つの剣リソースを得る」と記載されています。そのため、条件を満たすことで、このカードからは剣リソースを3つ獲得することができます。

ボーナスマス：プレイヤーの手番中、ブーツのリソースを使用して移動することで、同じボーナスマスに複数回進入することができます。その場合、進入するたびに、そのマスに描かれているボーナスを獲得することができます。ただし、パワークリスタルを複数個獲得したとしても、ほとんどのカードでは意味をなさず、保持していたからといってアクション回数が増えるといったようなボーナスはありません。

《**メモリーコア**》：プレイヤーが《**メモリーコア**》のカードを常備カードから購入することができます。購入後、他のカードと同様に、捨て札へと移します。ゲームのプレイ中には役立ちませんが、《**アイアン・ライオン**》など、手札からカードを捨て札にする時に役立ちます。

《**野生のゴークラー**》：『クランク! イン・スペース!』では、倒した敵のカードはプレイヤーの捨て札ではなく、アドベンチャーデッキの捨て札へと移動します。しかし、この《**野生のゴークラー**》カードだけは、倒したプレイヤーの捨て札へと移動し、デッキの一部となります。その効果は、プレイヤーにカードを2枚引かせるというものです。