

# STELLA FRONTIER

ステラ・フロンティア

プレイ人数

1-4

プレイ時間

45-60min.

対象年齢

14+

## ストーリー

惑星開拓チームのクルーとなり、仲間と協力してミッションを達成せよ！  
刻々と変化する環境に対応しながら、空気が尽きる前に開発を進めよう。  
ミッション達成に必要なのは、ダイスとそれを操作するカードのデッキ、  
そして仲間との連携。

各クルーの得意分野を活かしたデッキを構築し、未知なる惑星に立ち向かえ！

## ゲームの概要

このゲームは、ダイスの目を操作してミッションを達成する**協力型デッキ構築ゲーム**です。  
5つのミッションをすべて達成したら全員の勝利、空気がなくなると敗北です。  
ミッション達成のタイミングを見極めながら、協力して勝利を目指しましょう。

このゲームは、2ラウンド地球上での訓練を行う「**チュートリアルモード**」があります。  
初めてプレイする際は、チュートリアルモードから開始することをおすすめします。

## 内容物

### ミッションカード：5枚



オモテ



ウラ

### チュートリアルカード：3枚



オモテ



ウラ

### アクションカード：98枚

- 開発カード：75枚 (15種×5枚)



オモテ



ウラ

- 基本カード：20枚 (5種×4クルー)



オモテ



ウラ

- 支給品カード：3枚



オモテ



ウラ

### アクシデントカード：5枚



オモテ



ウラ

### ターンカード：4枚



オモテ



ウラ

### 環境カード：11枚

- Lv.0：1枚



- Lv.1：1枚



- Lv.2：6枚



- Lv.3：3枚



オモテ



ウラ

環境ボード：1枚



空気ボード：1枚



クルーボード：4枚



エナジートークン：4個



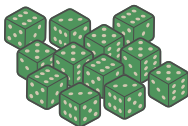
空気トークン：1個



スタートプレイヤーマーカー：1個



ダイス：12個



説明書：1冊



## 準備

### ① ミッションの配置

「ミッションカード」5枚をカード上部の数字順に左からオモテ向きで並べます。

「アクシデントカード」5枚をウラ向きでシャッフルし、各ミッションカードの下に1枚ずつオモテ向きで並べます。

### ② 開発カードの選択

今回使用する「開発カード」を10種類選び、種類ごとに5枚ずつまとめて並べます。

#### \* 初回プレイ時のおすすめセッティング \*

メディカルポッド / リサイクルユニット / 補給ステーション / 簡易精製所 /  
コズミックハンマー / エーテルボム / 量子コンバーター / 大型ドリル /  
リソース転写機 / 酸素モジュール

### ③ 空気量の設定

空気ボードに、空気トークンを置きます。初期位置は以下の通りです。

1人プレイ：10

2人プレイ：10

3人プレイ：13

4人プレイ：15

### ④ 環境デッキの作成

環境カードLv.3 (3枚) をウラ向きでシャッフルし、その上にウラ向きでシャッフルした環境カードLv.2 (6枚) を重ねて「環境デッキ」とし、「環境デッキ置場」に置きます。





## ⑤ 環境予測の公開

環境カードLv.1 (1枚)と環境デッキの一番上のカード1枚を、環境ボードの「環境予測」エリアにオモテ向きで置きます。

## ⑥ ラウンドデッキの作成

ターンカード4枚と環境カードLv.0 (1枚) をウラ向きでシャッフルして、環境ボードのラウンドデッキ置場に置きます(これを「ラウンドデッキ」と呼びます)。

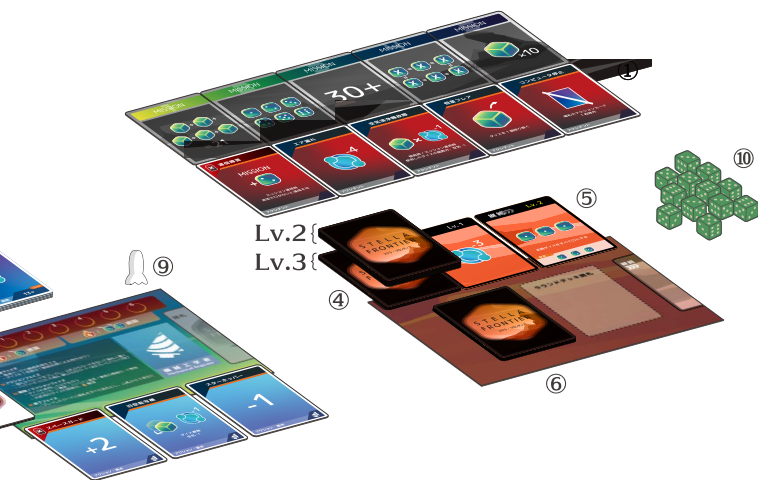
## ⑦ クルーの選択

各プレイヤーは担当するクルーを選択し、対応するクルーボード1枚と基本カード5枚(基本カードの右下のアイコンを参照)、エナジートークン1個を受け取ります。クルーによって基本カードの構成が違います。

## ⑧ 基本カードとエナジーの配置

各プレイヤーは基本カード5枚をウラ向きでシャッフルして山札とし、クルーボードの左側に置きます。山札の上から3枚をオモテにし、クルーボードの下に「場札」として並べます。

エナジートークンをクルーボードのエナジー🔥「0」の位置に置きます。



※3人プレイ時の配置例

## ⑨ スタートプレイヤーの決定

スタートプレイヤーを任意の方法で決定し、**スタートプレイヤーマーカー**を受け取ります。

## ⑩ ダイスの配置

すべてのダイスを適当な位置に置きます。

## チュートリアルモードから開始する場合

### ⑪ チュートリアルの配置

「チュートリアルカード」3枚を、カード上部の数字順に左からオモテ向きで並べます。  
「支給品カード」3枚をウラ向きでシャッフルし、各チュートリアルカードの下に1枚ずつオモテ向きで並べます。



## ソロ(1人用)で遊ぶ場合

準備時、以下のように変更します。

- ② 開発カードを並べる際、各種類**3枚ずつ**にします。
- ⑤ 環境カードLv.1 (1枚)と環境デッキの一番上のカード**2枚、合計3枚**を「環境予測」エリアに置きます。
- ⑥ ターンカードの枚数を**4枚から3枚**にします。



## ➤ ゲームの終了条件

### ① 勝利条件

「ミッションカード」5枚をすべて達成する(勝利条件チェック時)

### ② 敗北条件

空気の残量が**0**になる(即時終了)

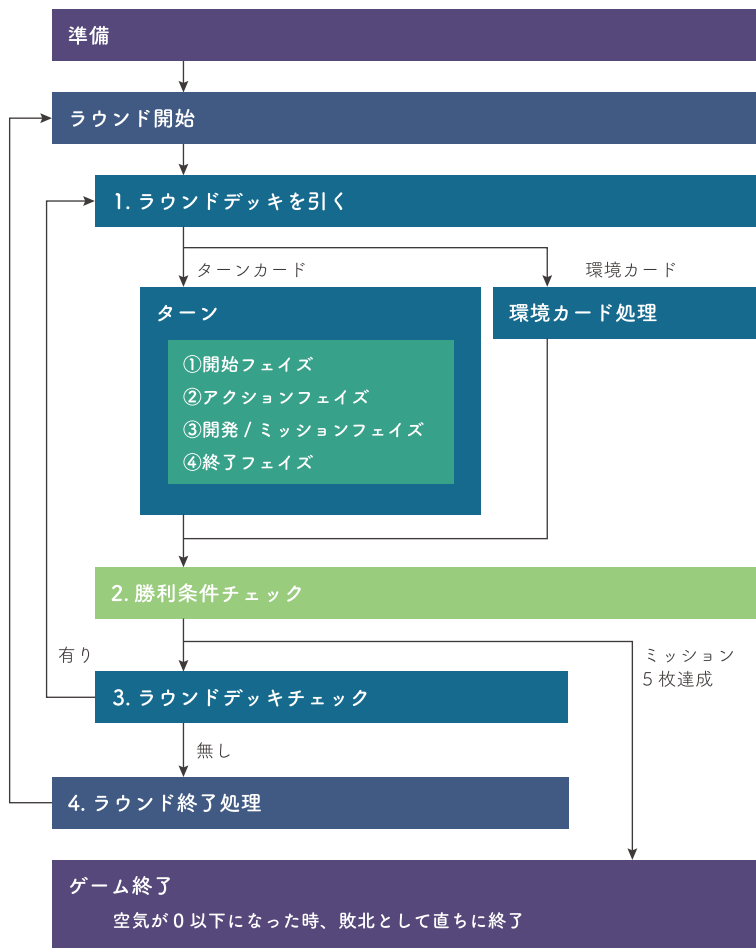
両方を同時に満たした場合、敗北条件が優先されます。



#### \* 空気について \*

空気の残量は空気ボード上の空気トークンで表し、空気が増減する場合空気トークンを移動します。空気の最大値は30です。

## ゲーム進行



## ▶ ラウンドの流れ

### 1. ラウンドデッキを引く

ラウンドデッキから1枚引き、オモテ向きでデッキの横(ラウンドデッキ捨札)に置きます。

#### ● ターンカードの場合

プレイヤーのターンです。→「ターンの流れ」(P.9)参照

ラウンドの最初のターンカードが出たら、スタートプレイヤーがターンを行います。

2枚目以降は、時計回りにターンを行うプレイヤーが移動します。

ターンカードは4枚あります。ラウンドにつき、2人プレイの場合はそれぞれ2回、3人プレイの場合はスタートプレイヤーが1枚目と4枚目の2回、4人プレイの場合は全員が1回ずつターンを行います。

#### ● 環境カードの場合

そのカードの処理をします。→「環境カードの処理」(P.12)参照

### 2. 勝利条件チェック

ミッションの達成を確認します。5枚すべて達成していた場合勝利となり、ゲームが終了します。

### 3. ラウンドデッキチェック

ラウンドデッキ置場にカードが残っている場合、1.に戻ります。  
ない場合、4.に進みます。

### 4. ラウンド終了処理

次の手順でラウンドの更新を行います。

- 環境ボードの「環境予測」エリアにあるカードをラウンドデッキ捨札に加えます。

※チュートリアルモードでは、1ラウンド目は環境予測のカードを加えません。

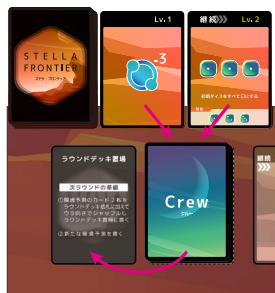
2ラウンド目から加えていきます。

- ラウンドデッキ捨札をすべてウラ向きでシャッフルし、これを新たなラウンドデッキとし、ラウンドデッキ置場に置きます。
- 環境デッキから2枚引き(ソロの場合3枚)、「環境予測」エリアにオモテ向きに置きます。
- 全員で話し合い、スタートプレイヤーマーカーを好きなプレイヤーの前に置きます。

※チュートリアルモードの場合

2人、4人プレイ：スタートプレイヤーマーカーの位置は変えません。

3人プレイ：左隣のプレイヤーにスタートプレイヤーマーカーを動かします。



## ➤ ターンの流れ

ラウンドデッキを引いたときに「ターンカード」が出た場合、ターンを行うプレイヤーは以下のフェイズを順番に行います。

## ① 開始フェイズ

● 環境カードの継続処理  
（「環境カードの処理」(P.12)参照）

環境ボードの「継続」エリアにカードがある場合、それらの効果をすべて適用します。



## ● ダイスロール

ダイスを3個振ります。環境カードの継続の効果で変更がある場合は、その指示に従います。振ったダイスを置いたエリアを「資源エリア」と呼びます。以後、カードやスキル(P13)の効果によって資源エリアのダイスの数は変化します。

## ② アクションフェイズ

## ● カードのプレイ

場札からカードを1枚クレーボードの脇に出し、カードの指示に従って処理をします(プレイ)。その後空いた場札の場所に、山札からカードを1枚補充します。場札にアクシデントカードがある場合、必ずアクシデントカードからプレイします。複数アクシデントカードがある場合は、好きな順番でプレイできます。場札にアクシデントカードがない場合は、プレイせずにいつでもアクションフェイズを終了してもかまいません。途中で終了する場合は必ず場札の補充をしてからフェイズを終了します。



## ● バッテリー

プレイしたカードおよび場札にある  
バッテリー消費  (カード左下のアイコン)の合計が3個になった時点で、  
残り1枚しかカードをプレイすることが  
できません。プレイした場合、**場札  
の補充をせずに**アクションフェイズ  
が終了します。プレイせずに終了しても  
かまいません。プレイしたカードおよび  
場札にある**バッテリー回復**  はバッテ  
リー消費  を1個相殺します。



### ③ 開発/ミッションフェイズ

資源エリアのダイスを使用して、以下の行動を行います。資源エリアにダイスがある限り、複数の行動を組み合わせる行うことが可能です。行動に使用したダイスは使用済となり、他の行動に使用したり、ダイスの目を分割して使用することはできません。

#### ● アクションカード開発

カード右下に書いてあるコスト分のダイスを使用し、

**アクションカードを獲得**します。

ダイスがある限り、一度に複数枚獲得することも可能です。

獲得したカードはクルーボード右の捨札に置きます。



コスト

#### \* コストの見方 \*

**8+** : 数字に+がついたコストは、使用するダイスの目の合計値がその数字以上であれば獲得できます。

**X=X** : 同じ目のダイスを2個使用することで獲得できます。ダイスの目の奇数や偶数などの条件がある場合もあります。

#### ● ミッション達成

ミッションカードに書かれた条件のダイスを使用して**ミッションを達成**します。ダイスがある限り、一度に複数枚達成することも可能です。

達成したプレイヤーは、ミッションの下にある**アクシデントカード**を獲得し、捨札に置きます。達成したミッションカードは裏返します。



#### \* チュートリアルミッションの達成 \*

チュートリアルモードで開始した場合、最初の2ラウンドの間はミッションの達成ができません。その代わり、**チュートリアルミッションの達成**が可能です。チュートリアルミッションを達成した場合、通常のミッションと同様に下にある**支給品カード**を獲得し、捨札に置きます。

#### ● 継続の環境カード解除

「継続」エリアの環境カード(「環境カードの処理」(P.12)参照)

に書かれた条件のダイスを使用して**解除**します。

解除した環境カードは**ゲームから除外**します。

ダイスがある限り、一度に複数枚解除することも可能です。



解除条件

## ● エナジーへの変換

資源エリアの未使用のダイスは、そのダイス

1個につき、エナジー<sup>🔥</sup>を1獲得します。

エナジーの最大値は6で、それ以上獲得することはできません。

エナジーはターンを行っているプレイヤーが獲得し、他のプレイヤーに譲渡できません。



行動例：



## ④ 終了フェイズ

a. プレイしたカードと場札をすべて捨札にします。

b. 山札から新たに3枚引き、場札に置きます。



## 山札のシャッフル

山札からカードを引く時に山札がない場合、捨札をウラ向きでシャッフルし、新たな山札を作ります。このときプレイ中のカードは捨札ではないため、シャッフルに含めません。

## 環境カードの処理

環境カードの効果発動タイミングと処理のしかたには3種類あります。

### ● 通常

ラウンドデッキから引かれたら即座に効果を適用し、ラウンドデッキ捨札に置きます。



### ● 1回

ラウンドデッキから引かれたら即座に効果を適用し、その後ゲームから除外します。



### ● 継続

ラウンドデッキから引かれたら環境ボードの右側にある「継続」エリアに置きます。継続の環境カードが複数ある場合は、重ねずに並べて置きます。



- 各プレイヤーの開始フェイズに、「継続」エリアに置かれたカードの効果をすべて適用します。
- カード下にかかれた「解除条件」のダイスを使用すると解除することができます。解除した継続の環境カードはゲームから除外します。

## 環境カード効果



好きなプレイヤーを1人選び、そのプレイヤーはエナジーを1獲得します。



カードにかかれた数字の分、空気を減らします。



開始フェイズでダイスを振らず、資源エリアのダイスを  
●●● から開始します。  
継続効果の解除条件は  
●●● です。



各プレイヤーの開始フェイズに空気を2減らします。1ラウンドで最大-8です。継続効果の解除条件は ●●● です。



開始フェイズで振るダイスが2個になります。上記のダイス  
●●● と同時に適用された場合は、ダイス ●●● から開始します。継続効果の解除条件はすべて同じ目の4個のダイスです。



現在の空気の量を半分にします。割り切れない場合、端数は切り捨てとなります。  
例：現在の空気11→5

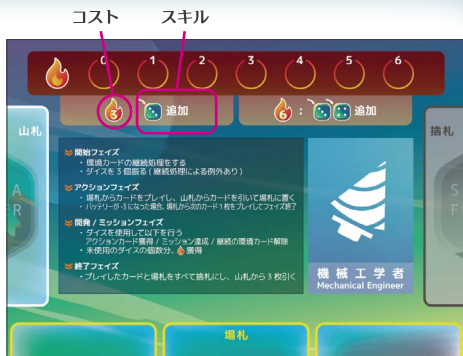


この効果がある限り、空気を回復することができません。すべてのアクションカード、スキルによる回復に適用されます。また、このカード効果を解除することはできません。スキルで無効化/解除することもできません。



## ▶ スキルの使用

エナジーを消費してスキルを使用することができます。  
 スキルはクルーごとに違います。  
 スキルは他のプレイヤーのターンを含め、いつでも使用することができます。



## スキル効果

|                                                                                                                       |                                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <span style="color: blue;">🎲</span> 追加 / <span style="color: green;">🎲</span> <span style="color: green;">🎲</span> 追加 | スキルに書かれた目のダイスを資源エリアに追加します。                                                                     |
| +1                                                                                                                    | 好きなダイスの目を+1します。                                                                                |
| 環境カードを<br>1枚無効                                                                                                        | ラウンドデッキから引かれた環境カード1枚を無効化、または「継続」エリアの環境カード1枚を解除します。通常的环境カードは効果を適用せず捨札に、「1回」「継続」のカードはゲームから除外します。 |
| 全ダイスリロール                                                                                                              | 資源エリアのダイス全てを振り直します。一部のダイスのみの振り直しはできません。                                                        |
| ダイス+2                                                                                                                 | ダイスを2個振り入れます。                                                                                  |
| 空気+1 / 空気+2                                                                                                           | 空気を指定の数増やします。                                                                                  |

## ダイスの操作

カードやスキルの効果でダイスを操作する場合、その対象は資源エリアのダイスです。  
 「+2」は、資源エリアのダイスを1個選び、ダイスの目を+2します。  
 ダイスの目が6を超えたとき、そのダイスの数字は1に戻ります。例えば 🎲 のダイスに+3をした場合、🎲 になります。  
 また、ダイスの目が0以下になるような操作は行えません。🎲 のダイスを-1することはできず、6に戻ることはありません。  
 「🎲 ダイス+2」は、ダイスを2個振って資源エリアに追加します。  
 振り入れや分割などで資源エリアのダイスが増える場合、資源エリア外のダイスから追加します。ゲーム中ダイスが不足する場合はお持ちのダイスを追加してください。  
 ダイスの数に上限はありません。

## カード解説

### 開発カード / 基本カード / 支給品カード



#### メディカルポッド など

数字が書かれたカードは、数字の分だけ1個のダイスの目を増減します。減らす場合、ダイスの目が0以下になるダイスには使用することはできません(カードプレイ不可)。



#### リサイクルユニット

ダイスを1個選び、裏返します。

例:  → 



#### 簡易精製所

 のダイスをすべて  にします。複数ある場合はすべて  にしなければなりません。



#### 量子コンバーター

資源エリアにあるすべてのダイスを振り直します。一部のダイスのみを振り直すことはできません。



#### エーテルボム

資源エリアのダイスの合計が6個になるようにダイスを振り入れます。すでに6個以上ある場合はカードをプレイしても何も起こりません。



#### コズミックハンマー

ダイスの目の合計を変えずに、2つのダイスに分割します。

 のダイスには使用することができません(カードプレイ不可)。

例:  →  



#### 酸素モジュール / 支給酸素モジュール

空気を1増やします。



#### リソース転写機 / 旧式転写機

資源エリアにあるダイス1個を選び、同じ目のダイス1個を追加します。

「旧式転写機」をプレイした場合、空気を1減らします。



#### 大型ドリル

ダイスを2個振り入れます。



#### インサーター

ダイスを1個選び、そのダイスの目を1減らし、他のダイス1個の目を1増やします。



### アップグレーダー

資源エリアにあるすべてのダイスの目を+1します。一部のダイスのみを+1することはできません。



### 2式生産機

資源エリアにあるダイスのうち、の個数分、追加でダイスを振り入れます。



### 出力ブースター

場札の他のアクションカード1枚を2回使用します。このカードをプレイした後は、すぐに補充を行わず、残っている2枚の場札のうち1枚を2回使用してから補充をします。2回使用するカードにバッテリー消費がある場合でも、そのカードのバッテリー消費は1として数えます。バッテリー消費が合計3個になり、プレイ可能なカードが残り1枚の状態ですら「出力ブースター」を使用した場合、その効果により場札の他のアクションカードを2回使用してアクションフェイズが終了します。



### 軽量ピックル / マルチツール

カードに書かれた目のダイスを資源エリアに追加します。



### ギガミキサー

ダイスを1個選び、そのダイスの目の数-1個のに変換します。  
例： →



### 携帯アナライザー

好きな個数のダイスを選んでにします。0個の指定も可能です。



### 抽出キット

ダイス1個を選び、資源エリアにある他のダイスと同じ目にします。



### コズミックハンマー改

ダイスの目の合計を変えずに、3つのダイスに分割します。2以下の目のダイスには使用することができません(カードプレイ不可)。  
例： →

## アクシデントカード



### 通信障害

このカードをプレイしたターンの間、ミッション達成時、達成条件に加えてのダイスを1個使用する必要があります。



### エア漏れ

このカードをプレイした時、空気を4減らします。



### 空気清浄機故障

このカードをプレイしたターンの間、開発時/ミッション達成に使用したダイスの個数分だけ、空気を-1します。継続の環境カード解除に使用したダイスおよびエナジーに変換したダイスは含めません。



### 恒星フレア

このカードをプレイした時、資源エリアにある好きなダイスを1個取り除きます。



### コンピュータ停止

このカードをプレイした時、場札にある他のアクションカードを1枚ゲームから除外します。アクシデントカードは除外できません。場札にアクシデントカードしかない場合は、他のアクシデントカードを先にプレイします。

## ミッションカード / チュートリアルカード



ダイスの目の合計がちょうど21になるダイス5個を使用して達成します。



ダイスの目の合計が30以上になるダイスを使用して達成します。ダイスの個数は問いません。



カードに書かれた目のダイスを使用して達成します。



カードに書かれた個数分のすべて同じ目のダイスを使用して達成します。



ダイス10個を使用して達成します。ダイスの目は問いません。



「酸素モジュール」のアクションカードを、アクションカード開発で獲得することで達成します。

## クレジット

ゲームデザイン :くじ えみ  
アートワーク :Poko  
制作 :くじらだま

メールアドレス :kujiradama.kujira@gmail.com  
ホームページ :https://kujiradama.net

