

HEXTA ヘクスタ

遊び方説明書

オモテ面

始祖の神 曰く

「我らはこれより、世界を創らん。覇権を勝ち取り、その地を治めよ」

神の見習いであるあなたは、世界の核〔ヘクス〕を操り、
神の素質〔マナ〕を集めながら、生まれたての世界〔ヘクスタ〕の神を目指そう！

ただし、どの素質が神への礎となるかは完成した世界により変動する……！

内容物

ヘクス 15枚 x 4種
マナ 15個 x 4種
説明書（本書）

ゲーム内用語説明

ヘクス

◆マーク

◇ヘクスの角には白マークと黒マークが、中央には白マークがあります

マナ

◆マナゾーン

◇どのプレイヤーもまだ所持していないマナをまとめて置く任意の場所です。

その他用語

◆属性

◇ヘクスとマナには緑・青・黒・黄の四色があり、それぞれ緑属性などと呼びます。

◇各ヘクスの属性には、同じ色、同じ属性のマナが対応しています。

◆層

◇場に積まれているヘクスの階層を、下の段から順に第〇層と

呼びます。（例：第一層）

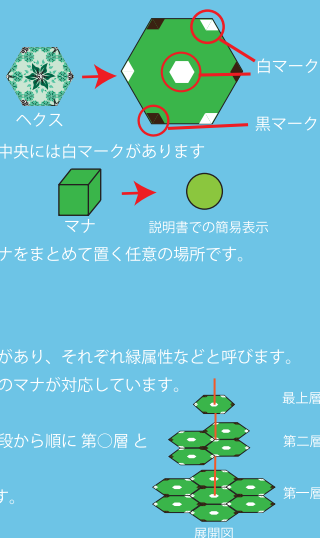
◇一番上の階層のみは“最上層”と呼びます。

◆所持

◇手札・山札・手に入れたマナは、そのプレイヤーが所持している、とします。

◆勝利点

◇このゲームの勝者を決めるときに使います。



勝利条件

ゲーム終了時、最も勝利点を集めたプレイヤーの勝利となります。

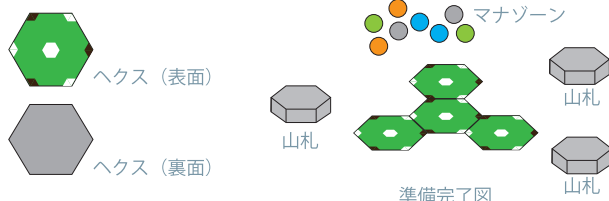
勝利点は、以下の方法で手に入ります。

- ◆最初に山札を引き切ったプレイヤーが勝利点を10点得ます。
- ◆ゲーム終了時の場の状況により、所持している各マナの勝利点が計算されます。

また、ゲーム終了時にマナを11個以上所持しているプレイヤーにはデメリットがあります。
マナを取りすぎず、所持しているマナがより高い勝利点になるように集めていきましょう。

準備

- ①ヘクスを全て裏返して混ぜ、裏向きのままランダムに4枚選びます。
- ②4枚を表にし、下記の準備完了図のように第一層として配置します。
- ③残りのヘクスを裏向きのまま各プレイヤーに均等に配ります。
◇割り切れないカードは使わないので、裏向きのまま箱にしまいましょう。
- ④各プレイヤーは配られたカードをシャッフルし、各プレイヤーの山札として置きます。
- ⑤5枚をそれぞれの山札から引き、手札とします。
- ⑥マナゾーンにマナをまとめて置きます。
- ⑦“最も神様に近いと思われる”プレイヤーを最初の手番プレイヤーと決め、ゲームスタートです。



手番の進め方

手番のプレイヤーは下記1~3の手順を行います。手番後、時計回りに手番が移ります。

1. 手札を補充
2. ヘクスを配置
3. マナを配置

1. 手札を補充

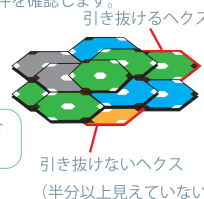
下記AかBから1つ選択し処理します。選択->処理をセットとし、自分の手札が5枚になるまでセットを繰り返します。各プレイヤーの最初の手番はこの手順を飛ばします。
また、山札が尽きたプレイヤーが出たら、次ページの終了条件を確認します。

A. 自分の山札から1枚引く

B. 場から1枚引き抜く※

以下の場合には引き抜きを行うことはできません。

- ◆「引き抜けるヘクス」の条件を満たすヘクスがない場合
- ◆属性の異なる3つのマナを所持していない場合



※B. 場から1枚引き抜く

①「引き抜けるヘクスの条件」を満たすヘクスを宣言します。

引き抜けるヘクスの条件

- ◆そのヘクスが半分以上見えていること
- ◆そのヘクスの上に2層以上のヘクスが乗っていること

②全プレイヤーで引き抜けることを確認します。

③属性の異なる3つのマナを手持ちから選び、マナゾーンへ置きます。

④ヘクスを引き抜き、手札に加えます。

2. ヘクスを配置

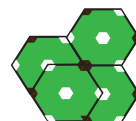
原則、大原則に従い、手札からヘクスを最低1枚配置します。

第一層に配置する場合(a)と、他のヘクスに重ねて配置する場合(b)で置ける条件が変わります。他のヘクスに重ねて配置(b)後のみ、マナ獲得処理(★)を行います。

配置後、条件を満たした箇所があれば、手番中にさらにヘクスを配置できます。(コンボ※)

大原則=【重要】

- ◆ヘクスの角の黒白マークが混ざらないこと
- ◆他のヘクスの下に差し込まないこと



マークの色を合わせ配置する

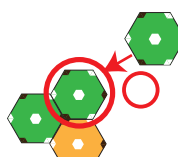
(a) 第一層に配置する

第一層に配置する場合、マナ獲得処理(★)を行いません。

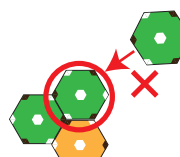
また、第一層に置いただけの場合も、1コンボとして「3. マナをヘクスの上に配置」の処理を行います。

原則

- ◆1辺以上が第一層のヘクスと接すること
- ◆接する第一層のヘクスが、真上から見た時に一部でも見える状態であること
(見えていたとしても、ズレが無いように置いたとき真上から見えなくなっていれば、見えないとして扱います。)



配置可能



配置不可

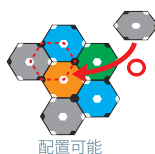
(マークの色が合わない)

(b) 他のヘクスに重ねて配置する

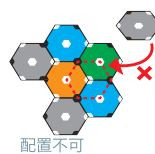
重ねて配置後、マナ獲得処理(★)を行います。

原則

- ◆下敷きにするヘクスが2枚以上であること
- ◆同じ属性のヘクスと最低1枚下敷きにする
(3枚の中心点であったとしても、黒白マークの都合上置けない場所も存在します。)

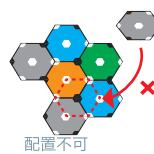


配置可能



配置不可

(属性が重なっていない)



配置不可

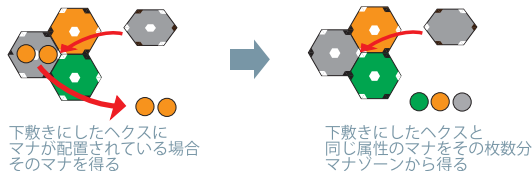
(マークの色が合わない)

ウラ面に続く

(★) マナ獲得処理

(b) 後、①～②の手順を順に行います。

- ① 下敷きにしたヘクスにマナが置いてある場合、そのマナをマナゾーンから獲得します。
- ② 配置した際に下敷きにしたヘクスの枚数と同じ属性のマナを得ます。
(2つか3つのマナが手に入ります)
マナゾーンに得る予定の属性のマナが無い場合、得られません。



※コンボ

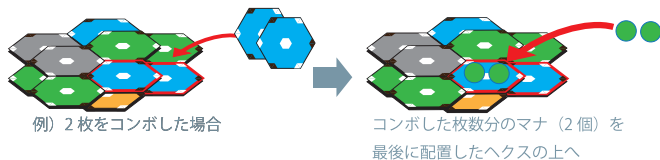
1 回の手番でのコンボは、最小 1 コンボから最大 5 コンボです。
下記コンボ条件を満たしていても、配置しないことは可能です。
手番時の配置が 1 枚のみであれば第一層に配置、重ねて配置、どちらも 1 コンボです。

コンボ条件

- ◇ 自分が最後に配置したヘクスを下敷きにし札からさらに場にヘクスを出せること
- ◇ 他のヘクスに重ねて配置する (b) 原則 を満たすこと

3. マナを配置

コンボした枚数分のマナを最後に置いたヘクスの上に配置します。
◆ 置くマナの属性は、配置したヘクスに関係なく自由に選べます。
◆ 置くマナが足りない場合は持っている全てのマナを置きます。
◆ ヘクスを 1 枚のみ配置する場合も、1 コンボとしてマナを配置する必要があります。



終了条件

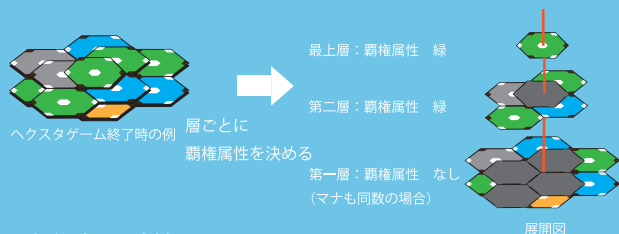
最初に山札を引き切ったプレイヤーが出た瞬間、ゲーム終了タイミングが決まります。
各プレイヤーの行う手番は残り一回のみとなり、山札を引き切ったプレイヤーの右隣が最終プレイヤーとなります。
最終プレイヤーの手番が終了したら、場のヘクスのズレを整え、勝敗の決定へ移ります。

勝敗の決定

下記 1～3 の手順を行い、勝敗を決定します。

1. 覇権属性の決定

第一層、二、三 ... 最上層の各層ごとに、最も見えている枚数の多いヘクスの属性が、その層の "覇権属性" となります。
(※見えていたとしても、ズレが無いように置いたとき真上から見えていない場合は、見えないとして扱います。)
枚数が同率の場合、その層に乗っている同じ属性のマナの数で決着をつけます。
それでも決着がつかない場合、その層の "覇権属性" はなしとして扱います。



2. 勝利点の計算

各属性のマナの勝利点を、覇権属性状況より確認します。
各マナ 1 つ当たりの勝利点を計算し、所持するマナの数で勝利点を合計します。

- 最上層の覇権属性に対応するマナ ... 勝利点 +2 点
- 第一層以外の覇権属性に対応するマナ ... 勝利点 +1 点
- どの層の覇権属性も取れないマナ ... 勝利点 0 点

例えば、最上層かつ第三層の覇権属性に対応するマナの場合、勝利点はマナ 1 つで 3 点、2 つで 6 点となります。(紙面右上計算例)
ただしマナを 11 個以上所持するプレイヤーはペナルティ※として、計算方法を変更します。

例)
最上層の覇権属性→ ●
第二層の覇権属性→ ●
第一層の覇権属性→ なし

手持ちのマナの勝利ポイント計算
3 3 0 0 0 = 6 点

※ペナルティ

所持するマナの総数が 11 個以上のプレイヤーは、ペナルティとして計算方法を変更します。

- 最上層の覇権属性に対応するマナ ... 勝利点 +2 点
- 第一層以外の覇権属性に対応するマナ ... 勝利点 +1 点
- どの層の覇権属性も取れないマナ ... 勝利点 -3 点

例)
最上層の覇権属性→ ●
第二層の覇権属性→ ●
第一層の覇権属性→ なし

手持ちのマナの勝利ポイント計算
3 3 3 -3 -3 -3
3 3 3 -3 -3 -3 = 0 点

3. 勝者の決定

- ◆ 最初に山札を引き切ったプレイヤーが勝利点を 10 点得ます。
- ◆ 所持しているマナによる勝利点を得ます。

上記の計算をし、勝者は勝利点の高いプレイヤーとなります。
(もし同点であれば、手番の早いプレイヤー)

結果発表

勝者こそが、ゲームを通して作られた世界の神です！

神は世界に名前をつけ、
神生誕の祝いとして記念撮影しましょう。



上級者向けルール

全員が一度以上プレイしている時に以下のルール入れると、より楽しくなります。
是非遊んでみてください！

山札の操作

「準備」時、各プレイヤーに山札が配られたら、その内容を確認し、順番を入れ替えます。 例 1) どの属性が強くなっても戦えるバランス型
状況を見定め、覇権を取れそうなマナを中心に集めよう！



例 2) 属性を偏らせて、コンボしやすくする特化型
マナの数を増やして点数を稼ぎ、最初に山札を引き切って +10 点も狙おう！



所持しているマナを隠す

他のプレイヤーに見えないように所持しているマナを隠します。
所持しているマナを聞かれても答える必要はありません。
手で持つのは大変なので、壁になるついたなどを用心すると良いでしょう。

2018 年 11 月 24 日発行

作者：寺師 崇史

デザイン：植村 駿平

飯塚 ひとみ

監修：西塚 育郎

印刷：フジ印刷

発行・販売：株式会社スプーキーズ

〒600-8413 京都市下京区烏丸通仏光寺下ル大政所町 680-1

第八長谷ビル 9F

<https://www.spookies.co.jp/>

boardgame@spookies.co.jp

©2006-2018 Spookies Co., Ltd all rights reserved.

注意事項

- ◆ 誤飲の危険性がありますので、3 歳未満のお子様には絶対に与えないでください。
- ◆ 高温多湿の場所に放置しないでください。変質の恐れがあります。
- ◆ 火に近づけないでください、変形、火災の原因になります。



◆スプーキーズ
オンラインショップ