

# Nereus: Abyssal Blue

## Rulebook

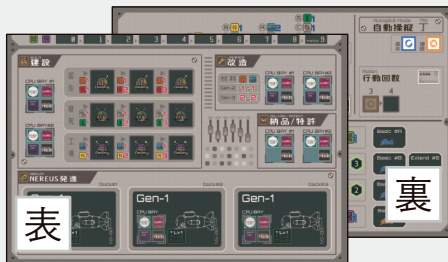
Rule ver: 1.0  
(260221)



# 内容物



海洋ボード x1



プレイヤーマット x4



居住施設

研究施設

工場施設



第1世代



第2世代



第3世代



スコアマーカー  
各1個(全4色)



手動操作タイル  
各1個(全4色)

施設タイル  
3種 各3個(全4色)

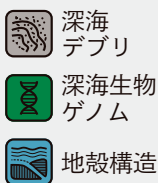
Nereusコマ  
3種 各3個(全4色)



マンガン  
金属塊

海洋細菌

イオン  
電池



深海  
デブリ

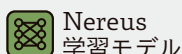
深海生物  
ゲノム

地殻構造

通常資源タイル  
6種 各25個



部品



Nereus  
学習モデル

特殊資源タイル  
2種 各4個



IONEX



ALZEA

企業  
CPUタイル  
2種 各14個



互換

互換  
CPUタイル  
8個



IONEX



ALZEA

パートナー  
アワードタイル  
2種 各1個



IONEX



ALZEA

企業マーカー  
2種 各1個



スタートプレイヤー  
マーカー 1個



ラウンド  
マーカー 1個

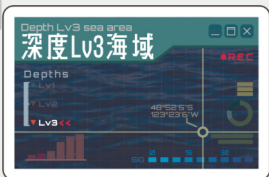


バッグ  
1個

表



裏



深度Lv3海域カード 27枚

表



裏

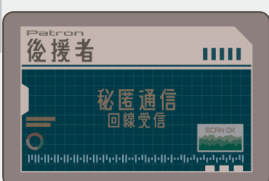


特許カード 5枚

表



裏

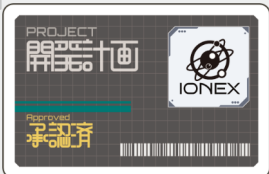


後援者カード 8枚

表



裏



IONEX  
プロジェクトカード 20枚

表



裏

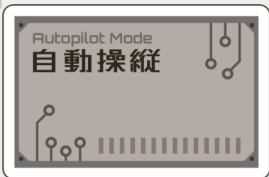


ALZEA  
プロジェクトカード 20枚

表



裏

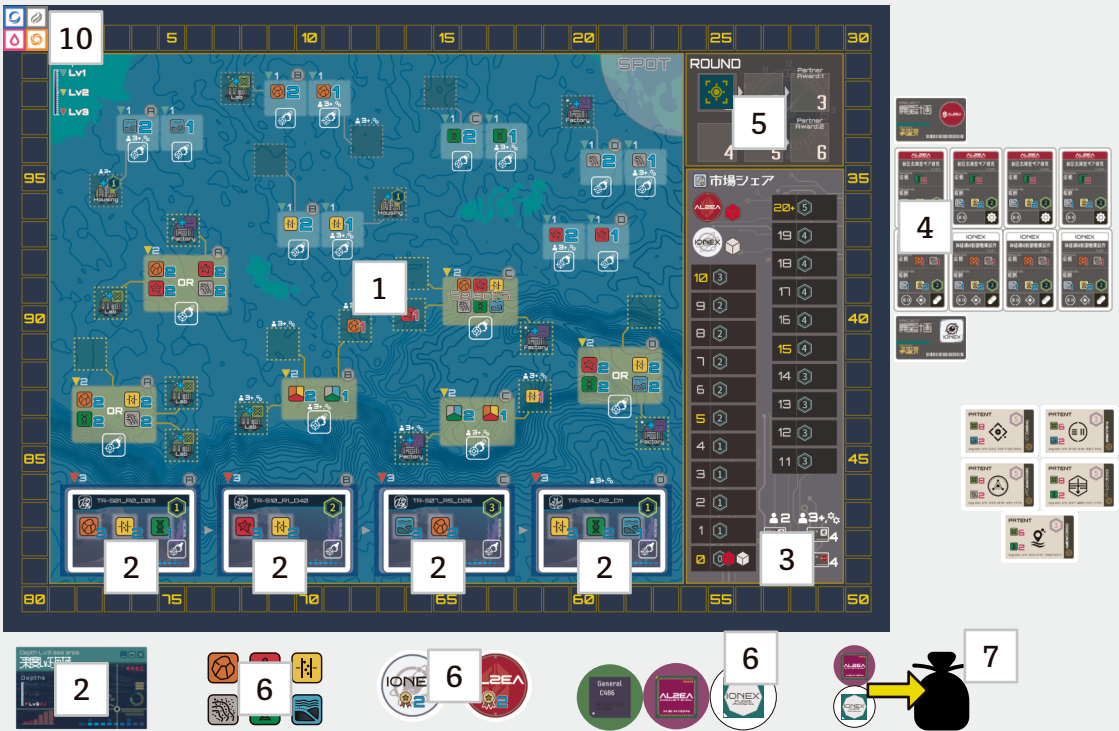


自動操縦カード 8枚

# 1. ゲームの概要・目的

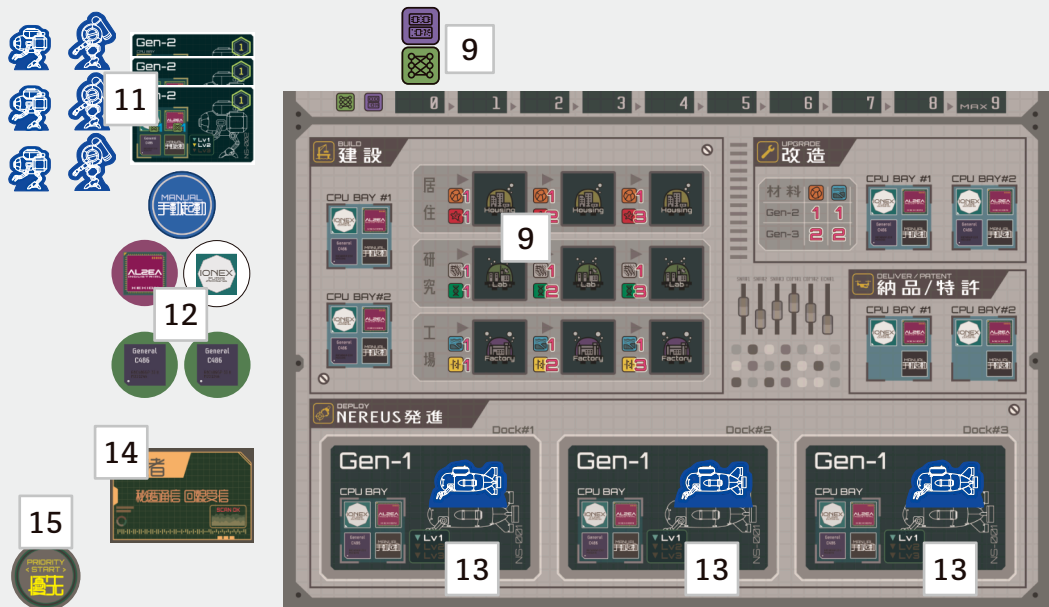
このゲームではプレイヤーは海洋・深海開発を担う企業として、海洋・深海における影響力（VP）を稼ぐことを目指す。影響力の獲得には自律制御型深海探査基Nereusを操り、深海資源獲得や自社施設建設、世界市場を二分する半導体企業の開発プロジェクトへの貢献等を行う。ゲームは全6ラウンドで行われ、全ラウンド終了後、獲得した合計影響力（VP）の最も高いプレイヤーが勝利する。

# 2. セットアップ



1. 海洋ボードを中央に配置し、傍に特許カードを全て表で並べる。
2. 深度Lv3海域カードで混ぜて山札とし、海洋ボードの近くに置く。  
その後、指定枚数を表向き左詰めで並べる。（2人：3枚・3人以上：4枚）
3. ALZEA/IONEXの企業マーカーを企業シェアトラックの0の位置に置く。
4. プロジェクトカードをALZEA/IONEXで分けてシャッフルし、山札として近くに置く。各社指定枚数を表向きで場に並べる。（2人：各3枚・3人以上：各4枚）
5. ラウンドマーカーを1に置く。
6. 各種資源・CPU・アワードタイルはサプライとして皆の手の届く位置に置く。


7. バッグにALZEA/IONEX CPUを各1枚ずつ入れ、他サプライの近くに置く。
8. 各プレイヤーは、以下セットを受け取る。
  - ・プレイヤーマット
  - ・Nereusカード3枚
  - ・特殊資源タイル 部品/Nereus学習モデルを各1枚
  - ・Nereusコマ/施設タイル/スコアマーカ―/マニュアル操作タイルの同色セット




9. 施設タイルをプレイヤーマット該当マスへ、特殊資源タイルは0位置へ配置する。
10. スコアマーカ―は0点の位置に配置する。
11. Nereusカードと第2世代・第3世代のNereusコマは脇に置く。
12. マニュアル操作タイルと初期配布CPUとしALZEA 1枚 / IONEX 1枚 / 互換CPU 2枚を手元に置く。
13. Nereus第1世代コマはプレイヤーマットの各ドックへ配置する。
14. 後援者カードを無作為で2枚受け取り、1枚選んで裏のまま保持する。  
残りは箱へ戻す。選んだ後援者カードはゲーム開始時に表にする。
15. 最近深海の研究に関するWebサイトを見た人をスタートプレイヤーとする。

### ボードやカードに記載された数値の色と意味について

ゲーム中、ボードやカードに青色で記載された数値は「対象を獲得する」ことを意味する。また、赤色で記載された数値は「対象を支払わなければならない」ことを意味する。

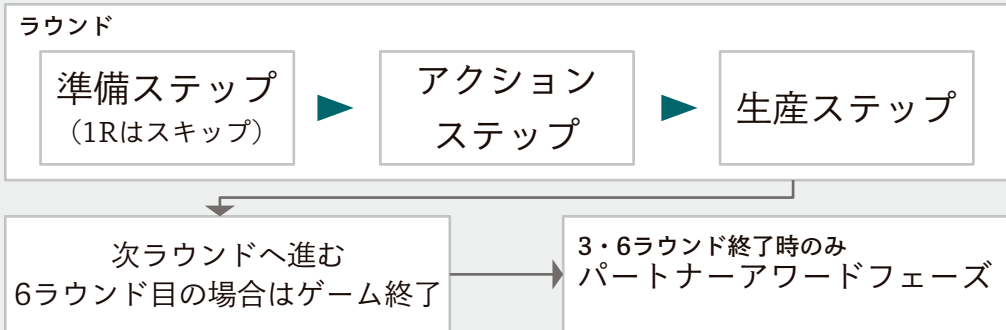
 「対象を **2** 獲得する」

 「対象を **2** 支払う」

## 3. ゲームラウンド構成

ゲームは全6ラウンドで構成され、各ラウンドは①準備・②アクション・③生産の3ステップで進行する。**1ラウンド目のみ準備ステップをスキップする。**

なお、3・6ラウンド目の終了後のみ、パートナーアワードフェーズが発生する。(パートナーアワードフェーズについては後述)



### 3.1 準備ステップ

**注意：1ラウンド目は本ステップをスキップする。**

1. Lv3海域カードの一番右端のカード1枚を捨て札へ移す。
2. 残ったLv3海域カードを右詰めに移動した後、指定枚数になるよう補充する。  
(2人：3枚・3人以上：4枚)
3. 各社のプロジェクトカードの一番右端のカード1枚を捨て札へ移す。
4. 残ったプロジェクトカードを右詰めに移動し、指定枚数になるよう補充する。  
(2人：各3枚・3人以上：各4枚)
5. 前ラウンドのスタートプレイヤーマーカー所持者は左隣のプレイヤーへ渡す。
6. 各プレイヤーはスタートプレイヤーから順にバッグからCPUタイルを4枚引く。
7. スタートプレイヤーはバッグからCPUをプレイヤー人数分引き、海洋ボード右上のスポットCPUスロットに配置する。

※いずれの山札もなくなってしまった場合は、捨て札を混ぜて山札を作り直す。

### 3.2 アクションステップ

アクションステップでは、各プレイヤーはスタートプレイヤーから時計回りに1アクションを行う。(アクション内容詳細は次ページ以降に記載)

- ・自分の手番では、手持ちのCPUタイルまたはマニュアル操作タイル1枚を個人ボードのアクション欄へ配置し、そのアクションを実行する。いずれのCPUタイル・マニュアル操作タイルは1ラウンドにつき1回ずつ使用できる。
- ・行いたいアクションがない場合パスすることもできるが、そのプレイヤーは同ラウンド中アクションを行うことができなくなる。また、未使用のCPUタイルは次ラウンドへ持ち越しすることはできない。
- ・全てのプレイヤーが手持ちのCPUタイル・マニュアル操作タイルを使い切るか、パスしたら生産ステップへ進む。

### CPUタイルとマニュアル操作タイル

本ゲームでは、プレイヤーがCPUタイルを各アクションに割り当てることで実行される。その際、各アクションには使用できるCPUタイルが指定されており、一部のアクションは特定のCPUタイルを使用すると追加のメリットを得ることができる。なお、マニュアル操作タイルはプレイヤー自身が該当アクションを行うことを示し、**オールマイティとして任意のアクションに使用することができる。**



## 3.3 生産ステップ

生産ステップは以下に実施する。本ステップは全プレイヤー同時に実施しても良い。

1. 海域ボード上のNereusコマを全て回収する。Nereusコマが配置済の深度Lv3海域カードは、Nereusコマを配置したプレイヤーがNereusコマと共に回収する。
2. 各プレイヤーは自分の建設済施設の生産ステップ時効果を利用できる。
3. 全プレイヤーのCPU（使用済/未使用問わず）とスポットCPUスロットの残りをバッグに入れる。マニュアル操作タイルは手元に置き、次ラウンドも利用できる。
4. ALZEAとIONEXで市場シェアトラックを比較し、シェア値が高い企業のCPUをサプライから2つバッグへ追加する。シェアが同値の場合は各社1枚追加する。

例) 市場シェアトラックでALZEAがIONEXをリードしているため、バッグへALZEA CPUを2個追加する。



## 4. アクション一覧

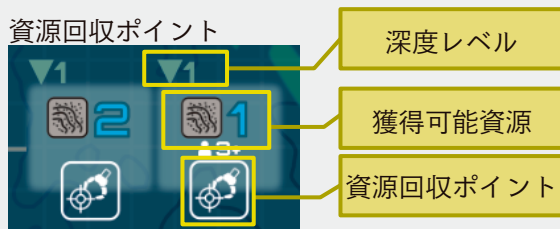
### 4.1 Nereus発進

個人マットの未使用Nereusコマを1つ選び、海洋ボード上の資源回収ポイントに配置する。その後、記載された資源を得る。

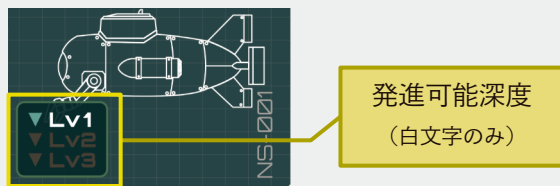
Nereusは世代毎に発進可能な深度が定められている。なお、**1つの資源回収ポイントにはNereusコマが1つのみ存在**することができる。

深度Lv3海域カードも深度Lv1・Lv2と同様に資源回収ポイントが存在する。Lv3はNereusコマを配置した際、記載されたVPを獲得することができる。また、追加要素が記載されたカードについては、記載された資源を払い、追加資源の獲得を選ぶことができる。

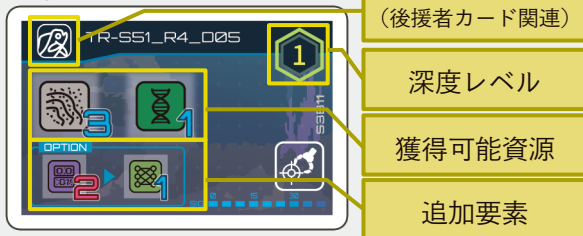
※海域種別は特定の後援者カードのみ関係する。



Nereusの対応深度



深度Lv3海域カード



Nereus世代	対応CPU	発進可能深度レベル	備考
第1世代	互換：○ ALZEA / IONEX：○ マニュアル操作：○	深度1：○ 深度2：× 深度3：×	初期配備のNereus
第2世代	互換：○ ALZEA / IONEX：○ マニュアル操作：○	深度1：○ 深度2：○ 深度3：×	ALZEA / IONEXのCPUで本アクションを実行する時、Nereus 学習モデルを1獲得する。
第3世代	互換：× ALZEA / IONEX：○ マニュアル操作：○	深度1：○ 深度2：○ 深度3：○	

## 4.2 建設

各施設ごとに定められた資源を支払い、海域ボード上の建設マスに施設タイルを配置する。建設マスは既に施設が配置済の場所以外を除いて自由に選ぶことができる。なお、特殊資源”部品”を所持している場合は、部品1個につき建設コストの要求資源1個分として充当することができる。

### 海洋ボード上の建設マスの種類



建設マス：  
追加効果なし



建設マス：  
居住施設を配置時  
VPを1得る。



建設マス：  
研究施設を配置時、  
学習モデルを1つ得る。






建設マス：  
工場施設を配置時、  
部品を1つ得る。



建設マス：  
施設を配置する際、記載された追加資源を払わなければならない。この資源は部品では充当できない。











建設可能な施設は全3種類存在し、それぞれラウンド中や生産ステップ時、ゲーム終了時に効果を発揮する。各施設の仕様は後述の表を参照。

### 建築施設別 性能一覧

施設	建設コスト	アクションステップ中	生産ステップ時
 居住	 マンガン 金属塊 × 1  海洋 細菌 × n ※ nは対象となる 施設の建設数に等 しい。 1棟目：1 2棟目：2 3棟目：3	建設済の居住施設と点 線で接続された海域マ スにおいて、いずれか のプレイヤーが資源を獲 得した時、居住施設の 所有者は、獲得した資 源から1種選ぶ。 その後、サプライから該 当の居住施設タイルの下 に選んだ資源タイルを1 つ重ねて置く。	①か②を居住施設毎に選んでよい。 ① 資源として回収 その居住施設にストックした資源 をすべて通常資源として回収する。 ② VPに変換 その居住施設にストックした資源 をすべてサプライに戻す。戻したタ イル数に応じてVPを得る。 1～2個：1VP 3～4個：3VP 5個～：5VP

注意：居住施設はゲーム終了時に発動する効果は存在しない。

## 建築施設別 性能一覧（続き）

施設	建設コスト	生産ステップ時	ゲーム終了時
<b>研究</b> 	 深海デブリ × 1  深海生物ゲノム × n ※ nは対象となる施設の建設数に等しい。 1棟目：1 2棟目：2 3棟目：3	建設済の研究施設1基ごとに、Nereus学習モデル1を得る。	2種類の終了時効果が発動する。 ①データ系資源    3種類をセットとして、セット数に応じたVPを得る。ただしカウントできるセット数は建設済の研究施設数と同値（最大3）。 1セット：3VP 2セット：7VP 3セット：12VP ②学習モデルの数に応じたVPを得る。ただしカウントできるモデル数は建設済の研究施設数×2（最大6）とする。 1～3：2VP 4～5：5VP 6～：9VP
<b>工場</b> 	 地殻構造 × 1  イオン電池 × n ※ nは対象となる施設の建設数に等しい。 1棟目：1 2棟目：2 3棟目：3	建設済の工場施設1基ごとに、部品1を得る。	部品1個と物資系資源    3種類をセットとして、1セットにつき5VPを得る。ただしカウントできるセット数は建設済の工場施設数と同値（最大3）とする。

**注意：研究・工場施設はアクションステップ中時に発動する効果は存在しない。**

### 4.3 改造

3機のNereusのいずれかを選び、プレイヤーマットの改造枠に記載された資源を払ってNereusの世代を1つ進める。発進済のNereusも改造できるが、発進したNereusコマは戻せない。世代改造の際、第1世代から第2世代への改造は第2世代を表にしたNereusカードを重ねる。第3世代へは配置済みのNereusカードを裏返す。また、該当世代に記載されたVPを得る。なお、特殊資源“部品”を所持している場合は、部品1個につき改造コストの要求資源1個分として充当することができる。

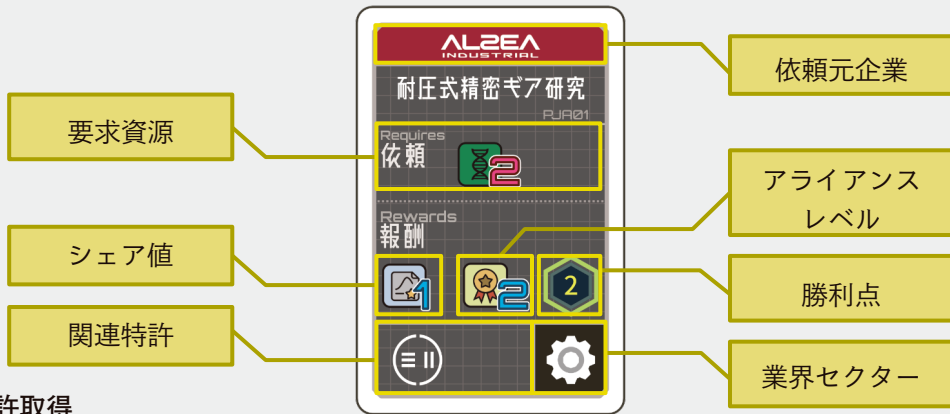
## 4.4 輸送機（納品・特許）

注意：輸送機アクションは互換CPUでは行えない。  
また、B. 特許取得はマニュアル操作でのみ実施できる。

### A. プロジェクト納品

アクションに利用したCPUと同じ企業プロジェクトを完了する。  
マニュアル操作でアクションを起動した場合は、どちらの企業も対応できる。

1. プロジェクトカード1枚を選び、記載された必要資源を支払い、対象としたプロジェクトカードを獲得する。なお、特殊資源“Nereus学習モデル”を所持している場合は、学習モデル2個につき要求資源1個分として充当することができる。
2. 対象企業の市場シェアをカードの数だけ上昇させる。（シェア値上限は超えない）
3. プロジェクトカードに記載されたVPを得る。



### B. 特許取得

特許カード1枚を選び、記載された必要資源を支払い、対象とした特許カードを獲得する。また、特許カードに記載されたVPを得る。

特許カードの追加効果として、記載されたシンボルを含むプロジェクトを他プレイヤーが完了した時、そのシンボルの特許カードを持つプレイヤーは2VPを得る。複数該当する場合も全てVPを得る。なお、自分でプロジェクトを完了した場合は適用されない。

## 4.5 フリーアクション（スポットCPU手配）

各プレイヤーは1ラウンド1回、自分の手番中に以下のフリーアクションでCPUの入替を行ってもよい。

1. 自分の未使用CPU1個を選び、選んだCPUに応じて以下コストを支払う：
  - ・ 互換CPUの場合：コストなし
  - ・ 互換CPU以外の場合：任意の資源1個 または 部品1個 または VP1 を支払う。
2. 選んだ自分のCPU1個を袋に入れる
3. スポットCPUを1個選んで獲得する。減った分は次ラウンドまで補充しない。

## ※ 後援者カードについて

後援者カードは、各プレイヤーごとにゲーム中1枚入手できる。選んだ1枚の効果はゲーム終了まで有効で、「特定の行動や達成」に応じてボーナスを獲得することができる。後援者の効果はその条件を満たしたプレイヤーだけが利用でき、他プレイヤーには一切影響しない。また、ボーナスに選択肢がある場合は、プレイヤーが自由に選ぶことができる。（効果詳細については、巻末を参照）

## 5. パートナーアワード（ラウンド3・6終了時）

1. 各プレイヤーは企業ごとに完了したプロジェクトに記載されたアライアンスレベルの合計数を確認し、企業毎の順位を決める。（同数の場合は同率順位とする）
2. 各企業の市場シェアトラックに記載されたVPの基本値に、順位に応じたロイヤリティ係数を掛けた値のVPを獲得する。

【ロイヤリティ係数】 1位：×3    2位：×2    3位：×1

3. 3ラウンド目終了時のみ、**各社で単独1位**となったプレイヤーは、パートナーアワードタイルを獲得する。

【パートナーアワードタイル】

最終VPに+2されるほか、6ラウンド目のパートナーアワードのアライアンスレベルが1以上の場合、その値に+2される。

4. プレイヤーは獲得済プロジェクトカードを全て捨て札へ移す。企業のシェア値はそのまま維持する。

## 6. ゲーム終了と得点

2回目のパートナーアワードが終わったらゲームは終了する。以下を合算し、最も点数の高いプレイヤーがゲームに勝利する。

- ・ ゲーム中に得たVP
- ・ 研究施設、工場施設のゲーム終了時効果で得たVP
- ・ 後援者カードのゲーム終了時効果で得たVP
- ・ パートナーアワードタイルのVP

合計点が同値の場合は次の順に比較し、高い方が勝利する。

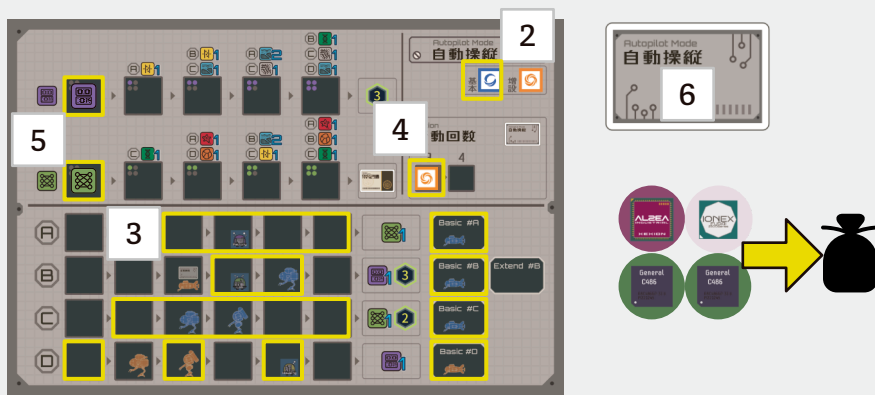
①Lv3海域カード取得枚数 → ②配置済施設数 → ③特許取得数。  
上記を比較しても同点なら、対象者全員がゲームに勝利する。

## 仮想敵：自動操縦モード

Nereus:Abyssal Blueでは、1人または2人で遊ぶ際に自動動作する仮想敵“自動操縦モード”を利用することができる。

この仮想敵は専用ボード・カードを使って行動する。

### 1. 自動操縦用セットアップ



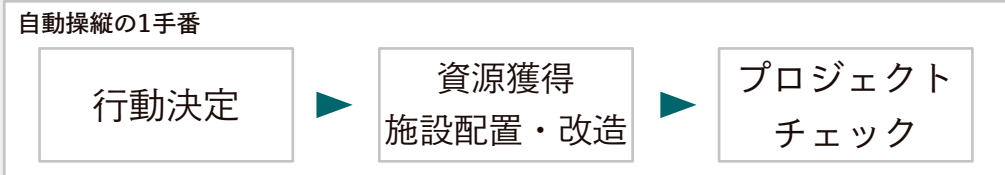
1. 通常セットアップの1~7に従い3人以上用の準備を行う。
2. 自動操縦マットを1枚選び、基本色のスコアマーカを海洋ボードのスコア0に配置する
3. 自動操縦マットの記載に従い、該当色のNereusコマ・施設タイルを配置する。
4. 行動回数トラックに該当色のスコアマーカを配置する。
5. 部品タイル・Nereus学習モデルタイルを最も左のマスに配置する。
6. 自動操縦カード8枚をシャッフルして山札にし、自動操縦マットの横に置く。
7. 自動操縦分の初期CPU（ALZEA×1 / IONEX×1 / 互換×2）をCPUバッグに入れる。自動操縦は手動操作タイル・後援者カードは使用しない。

### 2. 自動操縦の基本動作

- ・自動操縦は**可能な限り常に全てのプレイヤーより先に行動**する。
- ・2人で遊ぶ場合は、スタートプレイヤーマーカはプレイヤー間で移動する。ただし、自動操縦が最初に行動する。
- ・自動操縦は、自動操縦カードとその都度バッグから引くCPUの組み合わせで行動を決定する。

## 3. 自動操縦の流れ

自動操縦は以下の流れで手番を処理する。



自動操縦はラウンド中、行動回数カウンターの数だけ手番を行う。この行動回数カウンターはゲーム中減少せず、行動回数は引いた自動操縦カードの枚数で管理する。

手番順は「自動操縦 → (スタートプレイヤーから時計回りに) 各プレイヤー」の順に繰り返す。自動操縦の手番数が尽きている場合は、自動操縦をスキップして次のプレイヤーの手番を行う。また、プレイヤーが全ての手番を行った後でも自動操縦の行動回数が残っている場合は自動操縦の手番が続く。



上図の場合、自動操縦は1ラウンド5手番実行する。

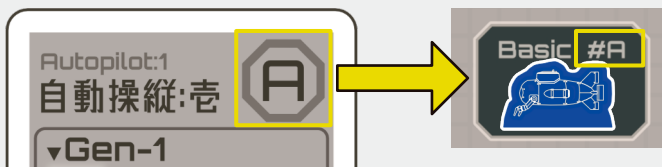
### 3.1 行動決定

自動操縦は以下手順を行い、その手番の行動指針を決定する。

1. 自動操縦カードを1枚引き、自動操縦マットの隣に置く。
2. CPUバグからCPUを1枚引き、自動操縦カードとセットにして置く。

### 3.2 資源獲得、施設配置・改造

1. 自動操縦カードのラインに一致する自動操縦マットのドックを確認し、未配置のNereusがあるか確認する。
2. 未配置のNereusがある場合Basicドックを優先して1つを取る。(BasicドックのNereusがない場合、ExtendドックのNereusを取る。)未配置のNereusが無い場合、この行動ではNereus派遣を行わず、本項後述の“4. コマを配置できない場合”の処理を実行する。



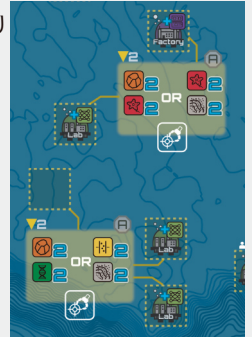
## 3.2 Nereus派遣/資源配置・施設建設/Nereus改造

3. 自動操縦カードのライン（A～D）と一致する、海洋ボードの列ID（A～D）を参照し、2.で取ったNereusコマが到達可能な最も深い深度レベルのうち、最も下にある空欄の資源回収マスに配置する。該当深度が埋まっている場合は、1つ浅い深度の資源回収マスに配置する。



▲海洋ボードの資源回収マスには、A～Dの列IDが付与されている項目が存在する。列IDの無いマスには自動操縦はNereusコマを配置しない。

▶自動操縦はNereusコマをより深い位置に配置する。例えば、Nereusが第2世代で列IDがAの場合、深度2の資源回収マスで、空き資源回収マスの最も下に位置する場所に配置する。到達可能な最深深度が埋まっている場合は、1つ浅い深度の資源回収マスを埋める。



4. Nereusコマを配置できた場合、「カードに記載された該当世代」の資源を獲得する。（注意：海洋ボード上に書かれた資源は獲得しない）また、深度Lv3にNereusコマを配置した場合は、カードに記載されたVPを獲得する。

Nereusコマを配置できない場合は、自動操縦カードの配置不可項（最下段）に記載された資源を獲得し、Nereusコマは元のドックに戻す。

▶右記カードを使い、第3世代のNereusコマを配置した場合は、深度Lv3海域カードに記載されたVPを獲得した後、右記記載の通りに資源を獲得する。Nereusコマを配置できなかった場合は、最下部に記載された資源を得る。

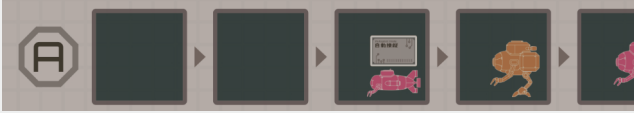


5. 獲得した資源は、自動操縦カードに記載された順に、自動操縦マットの該当ラインの資源レーン（A～D）に左詰めで1マスに1個ずつ配置する。

6. 施設タイル / Nereusコマ（第1世代・第2世代・第3世代）のあるマスに資源を配置した場合、そのマスに配置する1個を含む、該当レーン上の資源をサプライへ戻し、自動操縦ボード上にある獲得物の効果を解決する。

解決後、残っている資源があれば、そのラインの空きマスの一番左から配置を再開する。また、資源を置き切れずレーンの右端を超えてしまった場合、そのライン上の資源をすべてサプライへ戻し、置ききれなかった資源を左詰めで配置する。その後、レーンの右端に記載された資源またはVPを獲得する。

## (自動操縦の行動例)



▲第3世代により4個の資源を獲得したとする。



資源を左詰めで配置すると に到達する為、該当マスを含む をサプライに返し、

特殊マス (Nereusコマ) の効果を解決する。残った を左詰めで配置して終了する。

() マスはNereusコマが取り除かれる為、次に資源が対象マスに到達しても何も起こらない。

## 特殊マスについて

**Nereusコマや施設タイルが置かれた特殊マスは、資源配置で対象マスに到達した時の1回のみ処理され、2回目以降はそのマスに到達しても何も行わない。**

### 施設タイル：

対象の施設タイルを配置する。

施設タイルの配置先は、該当レーンに一致する海洋ボードの列ID (A~D) に紐づく建設マスに対し、以下の優先順位で配置する。

1. ボーナスが記載された空いている最下段の建設マス。
2. 追加コストのない空いている最下段の建設マス。
3. 空いている最下段の建設マス。

**※自動操縦は、建設マスの配置ボーナスや追加コストは全て無視する。**

上記優先順位で配置できる建設マスが無い場合、対象の施設タイルは箱に戻す。

**※自動操縦はNereusカードは使用しない。また、改造時のVP獲得も発生しない。**

### Nereusコマ (第2世代・第3世代)：

同一ライン・同色のNereusコマと入れ替える。

対象のNereusコマが海洋ボード上に配置済の場合は、そのコマと入れ替える。  
その場合もドックには戻さない。

### Nereusコマ (第1世代)：

対象マス上のNereusコマを取り、同一ラインのExtendドックに置く。

更に行動回数カウンターを1進める。

以降、対象ラインはBasic・Extendの順にNereusコマを利用することとなる。

また、ラウンド中に本カウンターが増加した場合は、自動操縦はその値まで手番が追加されることとなる。

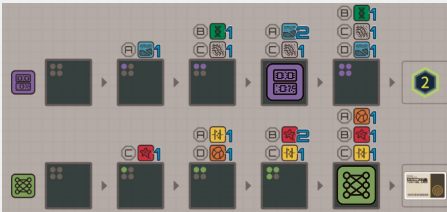
## 部品・Nereus学習モデルの獲得

自動操縦は部品・Nereus学習モデルを獲得するごとに、該当する部品タイル・Nereus学習モデルタイルを右へ1マス進め、到達したマスに記載されたラインへ資源を配置する。なお、この配置によって施設タイル / Nereusコマ / カードマスに到達した場合や、資源がはみ出る場合は、上記と同様にその効果も解決する。また、部品タイル・Nereus学習モデルタイルが最右の欄外へ移動する場合は、欄外のアクションを行いマーカーを0の位置に戻す。

部品の場合、記載されたVPを獲得する。

Nereus学習モデルの場合、**場に残っている特許カードを無作為に1枚獲得した後、通常時同様に、そのカードに記載されたVPを獲得する。**

なお、**自動操縦が特許を取得しても、特許の”他プレイヤーが該当シンボルを持つプロジェクトを完了した際にVPを得る”効果は発動せず、獲得時のVPのみを得る。**



◀左記の場合で学習モデル1を獲得した場合、トラックの欄外（右端）へ到達する。

この時、自動操縦は場に残っている特許カードを無作為に1枚獲得する。獲得時、記載されたVPを獲得する。

## 3.3 プロジェクトチェック

1. 引いたCPUの企業を確認する。**互換CPU時は何もせず、本チェックを終了する。**
2. 引いたCPUに対応する企業のプロジェクトカードを参照する。その企業のプロジェクトカードを左から順にプロジェクトスロット（A～D）として見立て、引いた自動操縦カードのライン（A～D）に一致するプロジェクトカードを確認する。
3. 対象プロジェクトカードの要求に一致する資源が、自動操縦マット上に必要数あるか確認する（配置位置は問わない）。必要数ある場合、対象プロジェクトをクリアする。このとき、取り除く資源はより上段にあるラインを優先し、同一ライン内では右端の資源から取り除く。シェア値・VPを通常通り獲得する。

自動操縦マット上に必要資源数が不足している場合は、対象プロジェクトカードを裏返して自動操縦が獲得する。このとき、自動操縦は対象企業のシェア値を1進め、更にVP1を獲得する。プロジェクトカードを自動操縦が回収後、プロジェクトカードは詰めずそのままとする。同ラウンド対象ラインは空白となり、自動操縦が参照した際は何も行わない。

**なお、いずれのケースにおいてもプレイヤーが特許を所持している場合は、プロジェクトカードの裏表に関わらず自動操縦が獲得した特許シンボルをチェックし、通常通りVPを獲得できる。**

## 4. 生産ステップ

生産ステップでは、通常プレイヤーと同様にNereusコマの回収・建設済施設の処理・シェア値のチェック・CPUをバッグに戻す処理を行う。なお、自動操縦の施設は以下の様に処理する。

- ・ **居住施設**：配置済の居住施設1基につき1VPを得る。
- ・ **研究施設**：配置済の研究施設1基につき、Nereus学習モデルトラックを1進める。  
Nereus学習モデルトラックは1進むごとに通常通り資源を獲得する。
- ・ **工場施設**：配置済の工場施設1基につき、部品トラックを1進める。  
部品トラックは1進むごとに通常通り資源を獲得する。

※このステップではプロジェクトチェックの処理は行わない

上記終了後、使用済/未使用の自動操縦カードを全てまとめてシャッフルし、山札を作り直す。

## 5. パートナーアワード

パートナーアワードでは、**自動操縦は裏向きプロジェクトカードはアライアンスレベル1としてカウントし、表向きで獲得したプロジェクトカードのアライアンスレベルは記載された数値で合算し、企業毎のアライアンスレベルの評価を行う。**自動操縦も順位に応じてVPを獲得する。ただし、自動操縦が1位だった場合、パートナーアワードタイトルは獲得せず箱に戻す。

プロジェクトカードは表裏に関わらず、プレイヤーと同様に捨て札に移す。

## 6. 勝敗

ゲーム終了後、得点集計を行う。

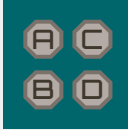
自動操縦はゲーム終了時における施設からの加点は発生しない。

最終的な点数の比較を行い、プレイヤーが自動操縦より点数が高い場合はプレイヤーが勝利する。同点の場合は自動操縦が勝利する。

## 資源分類一覧

資源	物資	データ
通常資源	 マンガン金属塊	 深海デブリ
	 海洋細菌	 深海生物ゲノム
	 イオン電池	 地殻構造
	 通常物資から1種を選ぶ (複数種は選択不可)	 通常データから1種 (複数種は選択不可)
特殊資源	 部品	 Nereus学習モデル

## アイコン一覧

 海洋影響力 (VP：勝利点)	 ライン (自動操縦用)	 企業シェア値
 1 2 3 深度レベル	 OR 枠内の資源の いずれかを獲得	 アライアンス レベル
 資源回収 ポイント	 Select 3 任意の組み合わせ で資源3個を獲得	 業界セクター (製造)
 3+ 3人プレイ 以上で使用	 海域種別 (魚類情報)	 業界セクター (医療)
 自動操縦 組込時に使用	 海域種別 (刺胞生物情報)	 業界セクター (警備)
		 業界セクター (教育)
		 業界セクター (交通)

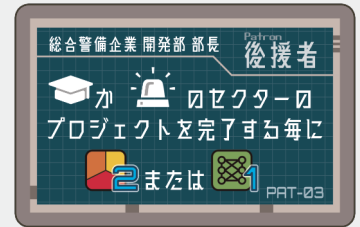
## 後援者カード一覧



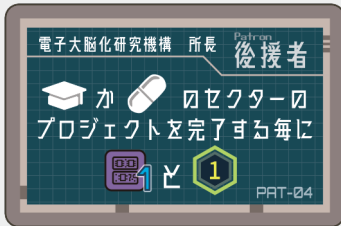
ALZEAのパートナーアワードで1~3位でVPを獲得した時、追加でVPを3獲得する。



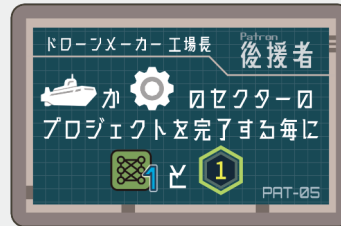
IONEXのパートナーアワードで1位でVPを獲得した時、追加でVPを5獲得する。



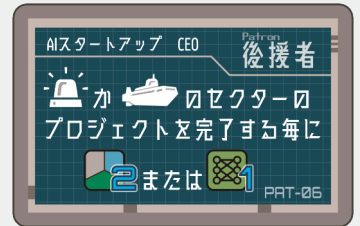
記載されたセクターのプロジェクトを完了する毎に、任意物資1種2個またはNereus学習モデルを1獲得する。



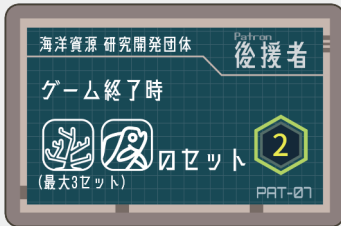
記載されたセクターのプロジェクトを完了する毎に、部品1とVP1を獲得する。



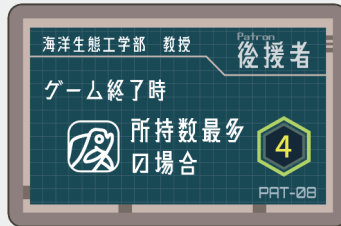
記載されたセクターのプロジェクトを完了する毎に、Nereus学習モデル1とVP1を獲得する。



記載されたセクターのプロジェクトを完了する毎に、任意データ1種2個またはNereus学習モデル1を獲得する。



ゲーム終了時、獲得済の深度Lv3海域カードで記載された海域種別のセット1つにつきVP2を獲得する。最大3セットまでVPを獲得できる。



ゲーム終了時、記載された海域種別の深度Lv3海域カードを最も多く所持していた場合、VP4を獲得する。

ゲームデザイン・製作：Pandori (ぱんどり)

Special Thanks :

テストプレイでご協力頂きました皆様・ペトー(@jeudeplateau)さん  
製作を後押ししてくれたユニマルさんと子供達

