

狩猟の時代









【ゲームの目的】



あなたは狩猟の時代を生き抜く部族を治める部族長です。
様々な狩場を移動して、洞穴を広げ、部下を増やし、狩場に小屋を建築して
これから広がる時代を勝ち抜く強い民族になりましょう。

【コンポーネント】




■プレイヤー用コマ(5色 × 13個) ■食料コマ(52個)

- ・族長:2個 
- ・部下:6個 
- ・小屋:5個 

- ・くま:12個 
- ・マンモス:8個 
- ・ぶどう:12個 

- ・穀物(緑):12個 
- ・穀物(黄):8個 

■チップ(48枚)

- ・石貨(1個):16個 
- ・石貨(2個):7個 
- ・スタートプレイヤーマーカー 

- ・岩:24枚



【岩の裏面一覧】

- ・1勝利点:4個
- ・1くま:2個
- ・マンモス:2個
- ・穀物(緑):2個
- ・穀物(黄):2個
- ・1ぶどう:2個
- ・1石貨:2個
- ・2くま:2個
- ・2穀物(緑):2個
- ・2ぶどう:2個
- ・2石貨:2個

■個人ボード(5枚)



- ①: 洞穴スペース
食料コマを置くためのスペース
- ②: 発展基本コスト
洞穴作成、部下の追加、小屋の建築の基本コスト
- ③: 発展追加コスト
発展時の追加コスト(追加コストは累計される)
- ④: 勝利点トラック
収穫で獲得した勝利点を記録する

■狩場カード(両面:基本4枚,新天地10枚)



- ①: 建築コスト
小屋コマを建築するために必要なコスト
- ②: 建築スペース
小屋コマを設置するスペース、獲得できる勝利点
- ③: 収穫エリア
狩りアクションを行った時のアクション効果
- ④: 狩りスペース
狩りアクションを行うことができるスペース
- ⑤: 基本狩場カードマーク
基本狩場カードである目印

【ゲームの準備】

■各プレイヤーの準備

各プレイヤーは**個人ボード1枚**、**1色のプレイヤー用コマを全て**、**岩チップを裏を見ないで4枚**受けとって、以下のように個人ボードに配置してください。



- ① 洞穴スペースの下端に岩チップを左から**1枚、2枚、1枚**を重ねて配置
- ② 部下コマ**4個**を配置
- ③ 小屋コマ**5個**を配置
- ④ 勝利点トラックの**0**に部下コマを配置
- ⑤ **族長コマ2個、部下コマ1個**を手元に置きます。

■狩場の準備

・狩場カードの選択

基本カードを4枚、**新天地カードをプレイ人数が3人なら3枚、4人以上なら4枚**ランダムに選択し、**裏表もランダム**で選択して場に並べます。

・ストックの準備

全ての食料コマ、石貨チップをストックとして場に置きます。使用しなかった岩チップは箱に戻します。

ストック



基本カード4枚



新天地カード4枚



■スタートプレイヤーの決定

もっとも古い時代に生まれた人がスタートプレイヤーマーカーを受け取ってください。決まらない場合は、**適当な方法**(じゃんけん)等で決めてください。

■スタート狩猟アクション

ゲーム開始前に**スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーから反時計回りに、狩猟アクションの族長コマの配置を部下コマ無しで行ってください**(※詳細は<狩猟アクション>■族長の配置を参照)

すべてのプレイヤーが**族長コマ1個**を配置し、**狩場カードの効果を得た後**、スタートプレイヤーからゲームを開始します。

【ゲームの流れ】

各プレイヤーは時計回りの順番で、自分の手番を行います。
各手番では、<狩りアクション>、<発展アクション>、<食料の保管>を順番に行います。

<狩りアクション>

狩りアクションでは■族長コマの配置、■族長コマの回収のいずれかのアクションを1回行います。

■族長コマの配置

手元の族長コマ1個と好きな数の部下コマを以下のルールで狩場カードの狩りスペースに配置します。

- ・配置するコマの順序は、族長コマを先頭(右端)にします。
- ・狩りスペースの左側から順に配置します。
- ・既に他のコマが配置されている場合、配置済みのコマを右側に移動させます。
- ・狩りスペース数を超えるような配置はできません。

族長コマを配置することで、族長コマの狩りスペースに対応した収穫エリアのアクションを行うことができます。配置した狩場カードに自分の小屋コマが配置済みの場合、全ての小屋コマに対応した収穫エリアのアクションを行うことができます。



例:赤プレイヤーは族長コマ、部下コマ2個を配置することにしました。狩りスペースには既に黄色プレイヤーのコマを配置されていたので、それらのコマを右に移動させ、収穫エリアアクションとして、族長コマよりクマ1個、石貨1個、小屋コマよりマンモス1個をストックから獲得しました。

■族長コマの回収

狩場カードに配置された自分の族長コマ1個とそれに連なる自分の部下コマを手元に戻します。

戻す際に族長コマの配置と同様に、族長コマ、小屋コマから収穫エリアのアクションを行うことができます。コマを回収することで、コマの間に空きができた場合、配置されているコマを左側に移動させます。



例:赤プレイヤーは族長コマを回収することにしました。収穫エリアのアクションとして、族長コマよりマンモス1個、小屋コマよりマンモス1個をストックから獲得した後、族長コマと部下コマを手元に戻します。その後空いた狩りスペースを埋めるために黄色プレイヤーのコマを左に移動させます。

<発展アクション>

発展アクションでは、個人ボードの発展コストを支払うことで■洞穴作成、■部下の追加、■小屋の建築のいずれかのアクションを1回行うことができます。

発展アクションを行う場合、各アクションに対応した個人ボードの左端のコマ(チップ)を対象とし、必要な発展コスト(基本コスト+追加コスト)を支払います。

基本コストは個人ボードの各アクションの左側に記載されています。

追加コストは個人ボード上の対象コマ(チップ)の上に記載されている追加コストの累積になります。



例:部下の追加を行う場合、↑のコマが発展対象です。発展コストは基本コスト:穀物(緑)2個、ぶどう1個+追加コスト:石貨1個になります。

■洞穴作成

洞穴作成を行うことで、保管できる食料コマを増やすことができます。

洞穴作成を行う場合、必要なコスト(基本コスト:くま2個、ぶどう1個+追加コスト)を**ストック**に支払って、**発展対象の岩チップを全て裏返して取り除きます**。(2回目の洞穴作成は2枚とも裏返します)

岩チップの裏面には報酬が記載されており、**即時**に獲得します。

報酬が食料コマ、石貨チップの場合はストックから、勝利点の場合は勝利点トラックを進めてください。岩チップを取り除いたことで、個人ボード上に見える数字は**勝利点**です。**ゲーム終了時**に獲得します。



例:洞穴作成の基本コスト「くま2個、ぶどう1個」と、追加コスト「石貨1枚」を支払い、対象の岩チップ2枚を裏返しました。裏面は1勝利点と2石貨だったので、勝利点トラックを1進め、場から石貨2枚獲得して、岩チップ2枚を箱に戻しました。

■部下の追加

部下の追加を行うことで、狩りアクションでより右側の報酬を得る事ができます。

部下の追加を行う場合、必要なコスト(基本コスト:穀物(緑)2個、ぶどう1個+追加コスト)を**ストック**に支払って、**発展対象の部下コマを手元に移動させます**。

部下コマを移動させたことで、個人ボード上に見える数字は**勝利点**です。**ゲーム終了時**に獲得します。



例:部下の追加の基本コスト「穀物(緑)2個、ぶどう1個」と、追加コスト「石貨1枚、ぶどう1個」を支払い、対象の部下コマを手元に移動させました。

■小屋の建築

小屋の建築を行うことで、狩りアクション時の追加収穫や、勝利点を取得することができます。

小屋の建築を行う場合、**狩場カードの建築コスト+個人ボードの追加コスト**を**ストック**に支払って、**発展対象の小屋コマを狩場カードの建築スペースに配置します**。

配置を行う狩場カード、建築スペースの位置に制約はありませんが、各建築スペースに配置できる小屋コマは**1個**だけです。

小屋コマを置く建築スペースの数字、小屋コマを配置したことで、個人ボード上に見える数字は**勝利点**です。**ゲーム終了時**に獲得します。



例:赤プレイヤーはマンモスを収穫できる建築スペースに小屋の建築することにしました。

対象の狩場カードの建築コスト「穀物(黄)1個、穀物(緑)1個、ぶどう1個」と、発展対象の小屋コマの追加コスト「食料コマ1個(ぶどう)、石貨2枚」を支払い、対象の小屋コマを配置しました。

<食料の保管>

食料の保管では手持ちの食料コマを洞穴に配置します。

1つの洞穴につき1つの食料コマを配置できます。(石貨は洞穴に配置する必要はありません)
使用できる洞穴は、岩チップが置かれていない洞穴のみです。(ゲーム開始時は3つになります)
洞穴の数を超える食料コマは保持することができないため、ストックに戻してください。



例:食料コマ5個持っていたが、使用できる洞穴が4つだったため、不要だと思ったくま1個をストックに戻し、残りの4個を洞穴に配置しました。

【ゲームの終了】

プレイヤーの誰かが、下記条件のいずれかを満たした場合、ゲーム終了状態となります。

- ・個人ボード上の小屋コマをすべて狩場カードに配置した場合
- ・個人ボード上の勝利点トラックが10点以上となっている場合

終了状態になったら、終了条件を満たしたプレイヤーからスタートプレイヤーの右隣りのプレイヤーまで手番を行い勝利点計算に移行します。(※全員同じ手番数行うことになります。)

【勝利点計算】

各プレイヤーの勝利点は<狩場カードの勝利点>と<個人ボードの勝利点>の合計になります。

<狩場カードの勝利点>

各狩場カードに配置した自分の小屋コマの建築スペースの数字が勝利点になります。



例:赤プレイヤーは3勝利点を獲得。
黄プレイヤーは2勝利点を獲得。
青プレイヤーは0勝利点になります。

狩場カードには建築スペースに数字が記載されていないが、勝利点を獲得できるカードもあります。それらの狩場カードについての説明は次のページの<終了時得点カード>を参照ください。

<個人ボードの勝利点>

個人ボードのコマ、チップが置かれていないスペースの数字と、勝利点トラックの数字が勝利点になります。



例:赤プレイヤーは洞穴作成により3勝利点、部下の追加により1勝利点、小屋の建築により1勝利点、勝利点トラックより2勝利点、合計で7勝利点獲得しました。

【勝敗の決定】

勝利点の計算を行い、もっとも多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

勝利点が高点の場合は、より多くの発展を行ったプレイヤー(個人ボード上のコマ、チップが少ない)、それも同数の場合は、洞穴に残っている食料コマが多いプレイヤー、それも同数の場合は互いに勝利を分かち合

【狩場カード収穫エリアのアクション説明】

ここでは収穫エリアの各アイコンに対応したアクションについて説明します。
アイコンがない収穫エリアで狩りアクションを行った場合は何も起こりません。

＜獲得アクション＞



対応した形の食料コマをストックから獲得します。
ストックにコマが無い場合は獲得することはできません。



ぶどう、穀物(緑)、くまのいずれかのコマをストックから2個獲得します。
※異なる食料コマを選択可能。



任意の食料コマをストックから獲得します。
※石貨を獲得することはできません。



石貨チップをストックから獲得します。
ストックにチップがない場合、別の物で代用してください。



勝利点を獲得します。
勝利点トラックを1つ上に移動させます。

＜変換アクション＞

矢印左側の食料コマ、石貨をストックに支払うことで、矢印右側のアクションを実行することができます。
ここでは一部の変換アクションについて説明します。



任意の食料コマ1個をストックに支払うと、任意の食料コマ1個を獲得できます。



任意の食料コマ1個をストックに支払うと、2石貨を獲得することができます。
この変換を2回まで行うことができます。



ぶどうコマ1個をストックに支払うと、ぶどう以外の任意の食料コマ2個を獲得することができます。※異なる食料コマを選択可能。



4石貨をストックに支払うと、1勝利点を獲得することができます。
獲得した場合、勝利点トラックを1つ上に移動させます。

＜特殊アクション＞



狩りスペースに置かれた、任意の族長コマを1つ選択(他プレイヤーのコマも選択可能)、そのコマに対応する収穫エリアのアクションを実行します。
※小屋コマによるアクションは実行されません



建設エリアに置かれた、任意の小屋コマを1つ選択(他プレイヤーのコマも選択可能)、そのコマに対応する収穫エリアのアクションを実行します。
※終了時得点カードに置かれた小屋コマを選択した場合、何も起こりません。

＜終了時得点カード＞

以下の狩場カードの収穫エリアはゲーム終了時に勝利点を表しています。



ゲーム終了時に自分の洞穴に保管しているマンモスまたは穀物(黄)コマ1つにつき1勝利点を獲得します。



ゲーム終了時に自分の持っている5石貨につき1勝利点を獲得します。



ゲーム終了時に6勝利点または5勝利点を獲得します。

制作 A.I.Lab.遊
連絡先 twitter:@AILab1



6