



ドラフト版ルールブック

20210111 ver1.1 by chaos2nd
商用利用・再配布は厳禁です！



Darwin's Journey

All you can identify on the horizon is the line that detaches the sea from the sky. Suddenly the glimpse of a distant shore seemingly appearing before you will make you shiver at the understanding of the adventure that is about to begin.

An exploration through the Galapagos, a magic place of inconceivable beauty and endless biodiversity, where you will gather specimens and expand your knowledge of the natural sciences.

After inspiring hours spent studying and getting to enlightening conclusions, you will rest under a sparkling sky, admiring the stunning complexity of the animal realm.

概要

『Darwin's Journey』はワーカークレイメントのゲームです。プレイヤーはチャールズ・ダーウィンが進化論を研究した、ガラパゴス諸島での冒険を追体験します。

島や海の探検、学会への手紙のために労働者を効率的に派遣するには、その労働者に必要な分野を的確に習得させなければなりません。ゲーム中、プレイヤーはガラパゴス諸島やその海域で発見した標本を収集し、研究します。また、それらを博物館に届けることで、生物学の発展に貢献します。

ゲームは5ラウンドで構成され、ゲーム中に課される短期的・長期的な目標により、様々な方法で勝利点を獲得できます。ゲーム終了時、勝利点が最も多いプレイヤーが勝利します。



内容物

共通のコンポーネント



ゲーム盤 ×1



乗組員カード ×16



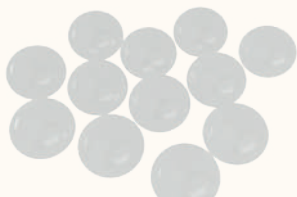
封蝋タイル ×56
(黄色・緑・青・赤 各14枚)



特殊封蝋タイル(紫) ×12



知識トークン ×16



研究トークン ×30



初期レンズトークン ×2



特殊アクションタイル ×11



手紙タイル ×7



開始時目的タイル ×8
(金 ×4、銀 ×4)



目的タイル ×20
(金 ×10、銀 ×10)



博物館タイル ×16



標本タイル ×16



コイン ×40
(1コイン ×28、5コイン ×12)



ビーグル号
決算タイル ×12



ビーグル号コマ ×1

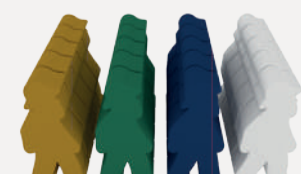
個人のコンポーネント(×4)



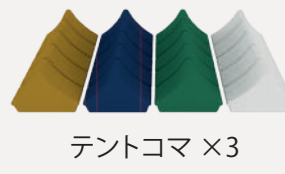
プレイヤーボード ×1



探検家コマ ×3



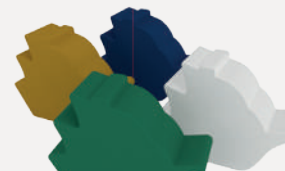
労働者コマ ×5



テントコマ ×3



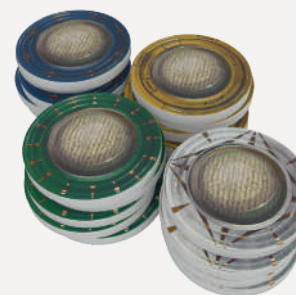
キューブ ×4



船コマ ×1



切手タイル ×12



個人レンズトークン ×6

セットアップ

ゲーム盤のセットアップ

1. プレイ人数に対応した面をオモテにして、ゲーム盤をテーブルの中央に置きます。片面は1～3人プレイ用 (1-3)、もう片面は4人プレイ用 (4) です。
2. 11枚の特殊アクションタイルからランダムに6枚選び、日記の対応する位置にオモテ向きで置きます。残りの特殊アクションタイルは使用しませんので、箱にしまします。
3. 各ページの一番上にある特殊アクションタイルに、初期レンズトークンを1個ずつ置きます。
4. 7枚の手紙タイルからランダムに3枚選び、封筒が描かれたスペースの対応する位置にオモテ向きで置きます。残りの手紙タイルは使用しませんので、箱に戻します。
5. 封蝋タイル(緑、赤、青、黄)をボードの横に置きます。2人プレイでは、各色の封蝋タイルを2枚ずつ箱に戻します。3人プレイでは、各色の封蝋タイルを1枚ずつ箱に戻します。
6. 巻物が描かれているエリアにある12箇所の封蝋置き場に、封蝋タイルをランダムに1枚ずつ置きます。
7. 銀皿が描かれたスペースに特殊封蝋タイル(紫)をすべて置き、サプライとします。
8. 開始時目的タイル8枚を脇によけておきます。これらは「プレイヤーのセットアップ」時に使用します。
9. 金と銀の目的タイルを別にしてそれぞれよく混ぜ、ウラ向きの2つの山にします。山から金の目的タイルを2枚、銀の目的タイルを2枚引き、目的タイルエリアに置きます。
10. ゲーム盤の脇に博物館タイルを置きます。ゲーム盤の博物館エリアに描かれた図と同じ並びになるように、4列・4行で並べます。
11. 博物館エリアの各行右端に、1コインずつ置きます。
12. 各プレイヤーは自分の色を選びます。勝利点トラック開始位置にある赤い本の上に、各プレイヤーのキューブを1個ずつ置きます。
13. 進化論トラック開始位置にある大きい本アイコンが描かれたマスに、各プレイヤーのキューブを1個ずつ置きます。
14. 手番順をランダムに決め、その順番で手番順トラックに各プレイヤーのキューブを置きます。
15. 12枚のビーグル号決算タイルからランダムに5枚選び、地図の下側にある対応するスペースにオモテ向きで1枚ずつ置きます。残りのビーグル号決算タイルは使用しませんので、箱に戻します。
16. 16枚の標本タイルをよく混ぜ、地図上の島・海トラックにある旗が描かれたマスにオモテ向きでランダムに1枚ずつ置きます。もしそのマスに現在のプレイ人数よりも大きい数字が記されているなら、そこには標本タイルを置きません。標本タイルが残った場合、それらのアイコンを確認し、ただちに同じアイコンの博物館タイルを博物館エリアの対応する位置に置きます。残った標本タイル自体は使用しませんので、箱に戻します。
17. すべてのコイン、知識トークン、研究トークンをゲーム盤の横に置き、サプライとします。
18. 各プレイヤーの探検家コマを最も左端の島にある島トラックの開始マスに置きます。
19. 各プレイヤーの船コマを地図の左端にある海トラック開始マスに置きます。
20. ビーグル号コマを最も左側にあるビーグル号マスに置きます。





プレイヤーのセットアップ

1. 各プレイヤーは、自分の色に対応した次のコンポーネントを受け取ります。:プレイヤーボード1枚、残っている探検家コマ2個、労働者コマ5個、テントコマ5個、個人レンズトークン6枚、キューブ1個、切手タイル12枚。
2. プレイヤーボードの左下にある4箇所労働者スロットに、労働者コマを1個ずつ置きます(2A)。5個目の労働者コマはまだ使用しませんので、手元に置いておきます。最も左にある金の目的タイルスロットに達成したタイルを置くと使用可能になります(2B)。
3. プレイヤーボードの右下にある5箇所テントスロットに、テントコマを1個ずつ置きます。
4. 4枚の切手タイルを重ねた山を3個作り、それらをプレイヤーボード右下にある3箇所切手スロットに置きます。
5. サプライから4コインを受け取ります。
6. サプライから知識トークンを1個受け取ります。



乗組員カードと開始時目的タイル

各乗組員カードには次の情報が記されています。

1. ゲーム開始時、労働者に割り当てる封蝋タイルを表します。
2. このカードを達成するために必要な条件です。記された種類・数の封蝋が、労働者1人に割り当てられていなければなりません。乗組員カードの達成については、13ページを参照して下さい。
3. 乗組員カードの効果です。詳しくは11ページを参照して下さい。

乗組員カードのドラフト

1. 乗組員カードをよく混ぜ、各プレイヤーに4枚ずつ配ります。
2. 各プレイヤーはその中から1枚選び、ウラ向きで手元に置きます。
3. 各プレイヤーは残ったカードを左隣のプレイヤーに渡します。各プレイヤーの手元にあるウラ向きのカードが3枚になるまで、この手順を繰り返します。
4. 選ばなかったカードは使用しませんので、箱に戻します。
5. 各プレイヤーは手元にあるウラ向きの乗組員カード3枚を公開し、プレイヤーボードの隣にオモテ向きで置きます。
6. 各プレイヤーは、サプライから各乗組員カードの右上に描かれた封蝋タイルを1枚ずつ受け取ります。それらの封蝋タイルは、プレイヤーボード上にある封蝋スロットの最も左側のマスに1枚ずつ置きます。ゲーム開始時、各労働者コマの横に封蝋が1枚ずつある状態になります。



開始時目的タイルのドラフト

1. 金と銀の開始時目的タイルを別にしてそれぞれウラ向きでよく混ぜます。
2. 銀のタイルをプレイヤー人数と同じ枚数公開し、1行に並べます。
3. 金のタイルをプレイヤー人数と同じ枚数公開し、銀のタイルの下に1行で並べます。
4. 手番順が最も遅いプレイヤー(手番順トラックの最も右にキューブを置いているプレイヤー)は、タテに2枚並んだ金・銀の目的タイルの組み合わせのうち1組を受け取ります。それらのタイルは、未達成目的タイル置き場(目的タイルスロットの右横)に置きます。
5. 全プレイヤーが開始時目的タイルを受け取るまで、手番順の逆順で4.の手順を繰り返します。



ゲームプレイ

ゲームの概要

『Darwin's Journey』は5ラウンドからなるゲームで、各ラウンドはアクションフェイズ、手番順フェイズ、報酬フェイズ、準備フェイズで構成されます。

アクションフェイズ中、プレイヤーはさまざまな場所に労働者を派遣し、ガラパゴス諸島を調査・研究します。

手番順フェイズでは、手番順予約アクションに置かれた労働者に基づき、次のラウンドの手番順を決定します。報酬フェイズでは、学会に送った手紙、そしてビーグル号決算タイルから報酬を受け取れます。

最後に準備フェイズを行い、次のラウンドに向けて準備します。5ラウンド目の終了後、最終勝利点計算を行い、ゲームが終了します。

キーコンセプト

ゲーム中、プレイヤーがアクションアイコンを起動した場合、ただちにそのアクションを実行します。

あるアクションによってボーナスを得た場合、そのボーナスは即座に次のアクションのコストや条件のために使用できます。

アクションフェイズの自分の手番中・報酬フェイズ中ならいつでも、目的タイルまたは乗組員カードの達成を宣言し、ボーナスを得られます。これにより、アクションフェイズ以外でもアクションが発生する場合があります。

① コストがかかるアクションを実行したり、赤い数字で描かれたコインを覆い隠すようなアクションを実行したなら、その金額のコインをサプライに支払わなければなりません。コインが足りない場合、そのアクションは実行できません。



黄色のプレイヤーは特殊アクションを解放し、4コインを支払いました。

労働者の配置

各フェイズを説明する前に、労働者の配置に関する細かいルールを説明します。労働者を配置するアクションマスは3種類の形状があり、日記をはじめとしたゲーム盤上の様々な場所に存在しています。労働者が日記上に置かれた場合、その配置によってコストがかかる場合があります。

アクションエリア

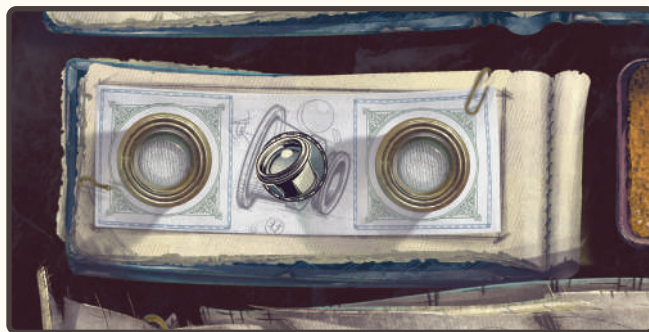
ゲーム盤には4冊の日記が描かれており、各日記は1~2個のアクションエリアに分かれています(プレイヤー人数により異なります)。日記の中央に赤いリボンが描かれている場合、左右のページは違うアクションエリアとして扱います。赤いリボンがない場合、その1冊の日記はすべて同じアクションエリアとして扱います。



この日記内のマスは同じアクションエリアに属します。



この日記の左ページにあるマスと右ページにあるマスは、別のアクションエリアに属します。



この小さな日記内のマスは、プレイヤー人数に関わらず常に同じアクションエリアに属します。

アクションエリア内にまだ労働者が1個もない場合、そのエリアのマスに労働者を置くとき、コストはかかりません。アクションエリア内に(自分の色も含め)労働者が1個以上ある場合、コストとしてサプライにコインを支払わなければなりません。支払うコインはプレイヤー人数に応じて変化し、エリア内に何人の労働者が置かれているかは関係ありません。

2人プレイ

3コイン

3~4人プレイ

2コイン



緑のプレイヤーは2コインを支払い、探検アクションを実行します。同じアクションエリアに属する右ページに労働者がいるため、コストを支払わなければなりません。



白のプレイヤーは航海アクションを無料で実行できます。エリア内に別の労働者がいないからです。

アクションマス

労働者を置けるアクションマスは3種類あり、それぞれ形が異なります。

大きな虫眼鏡マス



このマスに置ける労働者の個数に上限はありません。同じ色の労働者を複数個置いても構いません。

このマスに労働者を置くとき、同じエリアに労働者が1個以上置かれているなら、コストを支払わなければなりません。

小さなレンズのマス



このマスには労働者を1個しか置けません。

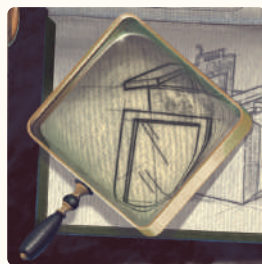
このマスに労働者を置くと、同じエリアに労働者が1個以上置かれているなら、コストを支払わなければなりません。

最初からレンズが描かれている場合、または初期レンズトークン・個人レンズトークンが置かれている場合、そのアクションは使用可能です。対戦相手の個人レンズトークンに労働者を置いた場合、レンズトークンの持ち主はサプライから1コインを得ます。自分の個人レンズトークンに労働者を置いて、コインは得られません。

四角形の虫眼鏡マス

このマスに置く労働者の個数に上限はありません。同じ色の労働者を複数個置いても構いません。

このマスに労働者を置くと、既に労働者があったとしても、コストを支払う必要はありません。



封蝋条件

いくつかのマスは、封蝋条件を満たしている労働者しか置けません。プレイヤーボードには労働者スロットが5箇所あり、ゲーム開始時には4箇所が使用可能です。各労働者と同じ行にある封蝋は、その労働者に割り当てられた封蝋を表します。ゲーム中に使用可能にできる5個目の労働者コマには、封蝋を割り当てられません。5個目の労働者を使用可能にするには、目的タイルを達成しなければなりません(13ページ参照)。

ゲーム開始時、各労働者には封蝋が1枚ずつ割り当てられています。最も上の労働者は特殊な紫色の封蝋を持ちますが、それ以上封蝋を割り当てられません。その他3個の労働者はセットアップ中に1枚ずつ封蝋が割り当てられており、さらに各5個の空き封蝋スロットがあります。ゲーム中、このスロットに封蝋を置き、労働者に割り当てることができます。封蝋は4色あります。

特殊封蝋(紫)は、任意の色の封蝋として扱えます。

各プレイヤーはゲーム開始時に知識トークンを1個持ちます。封蝋条件を満たしていないマスに労働者を置きたいとき、知識トークンを1個サプライに戻すたび、一時的に足りない封蝋1枚の代わりにできます。



マスの隣に1個以上の封蝋が記されているなら、そのマスには封蝋条件があります。そのマスには記された種類・数以上の封蝋が割り当てられている労働者コマしか置けません。



この労働者には、緑1、黄色2の封蝋が割り当てられています。



このマスは緑2、黄色2の封蝋条件があり、条件を満たせません。そこでこのプレイヤーは知識トークンを1個サプライに戻し、足りない封蝋の代わりにしました。

アクションマスの詳細

封蝋条件を満たした労働者を置き、コストを支払ったあと、そのマスのアクションをすべて実行します。アクションはアイコンによって表されており、複数のアクションがあるならそれを実行する順番は問いません。あるアクションによってボーナスを得た場合、そのボーナスは即座に次のアクションのコストや条件のために使用できます。



1. アクションマス
2. 封蝋条件
3. 実行できるアクション

ラウンドの進行

ゲームは5ラウンドからなり、各ラウンドは次のフェイズを順番に処理します。

アクションフェイズ

アクションフェイズは手番順で進行します。自分の手番になったら、プレイヤーボード上の労働者を1個取り、ゲーム盤上のアクションマスに置きます。プレイヤーボード上に労働者が残っていないプレイヤーはパスとなり、このアクションフェイズ中にはもう手番が周ってきません。



このフェイズは、ゲーム盤上の手番順トラックの順番で進行します。フェイズが開始したら、まず手番順トラックの「1」にキューブを置いているプレイヤーが任意のアクションマスに労働者を1個置き、そのマスのアクションをすべて実行します。その後、手番順トラックの「2」のプレイヤーがアクションし、その後のプレイヤーも同様に続きます。全プレイヤーが1個目の労働者を置いたら、手番順トラック「1」のプレイヤーに戻り、2個目の労働者を置いていきます。全員がすべての労働者を置くまで、この手順を続けます。

このゲームにはアクションが4種類あり、それぞれ「メインアクション」「特殊アクション」「乗組員アクション」「目的タイルアクション」と呼ばれます。いくつかのアクションアイコンは右上・左下にサブアイコンが記されており、そのアクションの内容を補足します。

サブアイコン

- ② そのアクションを実行できる回数を表します。
- 2 そのアクションのために支払う合計金額から、示されている額の割引を受けられます。
- ⊗ このアクションの実行中には一切コインを支払う必要がありません。
- ⌚ 以前に実行したこのアクションをもう一度実行します。
- ∞ 今後のゲーム中、記された効果が常に有効となります。
- 最終勝利点計算時に効果を発揮します。
- ⚡ このアクションの効果・受け取るボーナスはただちに発生します。
- 🗺️ 自分の探検家がいる島1箇所での効果を発揮します。

メインアクション

『これらのアクションは、対応するアクションマスに労働者を置いた時、またはゲーム盤下部にある地図上で探検家・船がアクションアイコンに止まった時に実行できます。』

1 勝利点を得る

このアクションは特殊アクションと乗組員アクションにも存在します。

このアクションを実行したプレイヤーは、示されている数字分の勝利点を得ます。勝利点トラック上で、自分のキューブを数字分だけ進めて下さい。もし勝利点が50を超えたら、手元のキューブをゲーム盤の右上にある赤い「50」のアイコンの上に置き、勝利点トラック上のキューブを「1」に戻してカウントし続けて下さい。勝利点トラックが50を超えるたび、赤い「50」のアイコンに置いたキューブを1マス右に動かし、勝利点トラックのキューブを「1」に戻します。

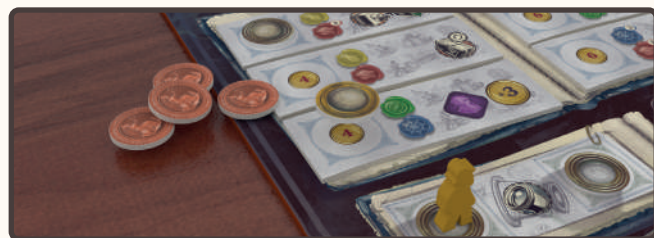


4 コインを得る

このアクションを実行したプレイヤーは、サプライから示されている数字分のコインを受け取ります。このアクションは、特殊アクションと乗組員アクションにも存在します。

レンズを置く

手元にある個人レンズトークンを1個取り、3冊の日記にあるまだ使用可能になっていないアクションのレンズ置き場1箇所に置きます。各レンズ置き場にはコストが記されており、レンズを置く前にその金額を支払わなければなりません。



このアクションは小さな日記にあるマスによって実行できます。別の労働者が日記内のもう片方のマスにある場合、コストを支払わなければなりませんので注意して下さい。

レンズを置いたプレイヤーは、ボーナスとして置いた場所に対応するアクションをただちに1回実行できます。このボーナスのために労働者を置く必要はありませんし、封蝋条件も無視できます。

レンズが置かれると、今後そのレンズは全プレイヤーが使用可能なアクションマスとなります。対戦相手の個人レンズトークンに労働者を置いた場合、レンズトークンの持ち主はサプライから1コインを得ます。自分の個人レンズトークンに労働者を置いても、コインは得られません。



これらの日記にレンズを置く場合、各ページの上側にあるレンズスペースから順番に置いていかなければなりません。



特殊アクションの日記にレンズを置く場合、どのレンズスペースに置いても構いません。

学院

このアクションを実行したプレイヤーは、封蝋置き場から封蝋を1枚得ます。封蝋置き場の行ごとにコストが決まっており、その行の左側に書かれている金額を支払わなければなりません。



獲得した封蝋は、プレイヤーボード上にあるいずれかの行の封蝋スロットに左詰めで置きます。コインアイコンを覆い隠すように封蝋を置いた場合、その金額のコインをサプライに支払わなければなりません。



左から4番目と6番目の封蝋スロットに封蝋がある労働者は、それぞれ銀の勲章、金の勲章を持っているとみなします。この労働者をアクションマスに置いたとき、そのマスに応じた特殊なボーナスを受け取れます(11ページ参照)。

3 航海

このアクションを実行したプレイヤーは、アクションアイコンで示された歩数まで船コマを進めます。海トラックでは、ビーグル号を含め、複数の船が同じマスにいても構いません。

船が銀色のリボンを超えたプレイヤーは、探検家コマ1個をただちに新しい島に置きます。リボンに記されているマークと同じマークがある開始マスに探検家コマを置いて下さい。島トラックの開始マスには、複数のコマが置かれていても構いません。



アクションアイコンが記されたマスで船が移動を終えた場合、ただちにそのアクションを実行できます。はじめて海トラックの最後のマスに入ったプレイヤーは、通常の利益とは別に3勝利点を得ます。ビーグル号マスはプレイヤーに何の利益ももたらしませんので、注意して下さい。



探検


このアクションを実行したプレイヤーは、探検家コマを1個だけ選び、アクションアイコンで示された歩数まで進めます。移動先のマスに他のプレイヤーの探検家がいる場合、そのマス飛ばして進みます。



黄色のプレイヤーが2回探検家を進められるアクションを実行しました。緑の探検家がいるマスは飛ばして進めますので、図の①か②のマスに移動して、記されたアクションを実行できます。

島トラックの各マスには、探検家コマを1個までしか置けません。ただし、開始マスと最後のマスには、複数の探検家コマを置くことができます。

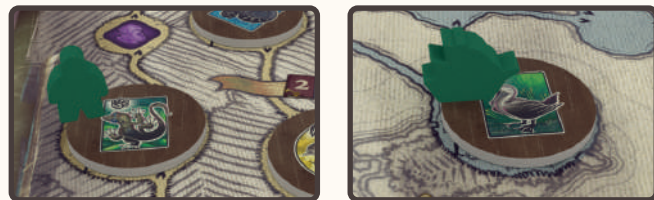
島トラックの各所にある金のリボンをゲーム中初めて超えたプレイヤーは、そのリボンに記された勝利点を得ます。

アクションアイコンが記されたマスで探検家が移動を終えた場合、ただちにそのアクションを実行できます。各島トラックの最後のマスにはじめて入ったプレイヤーは、通常の利益とは別に3勝利点  を得ます。

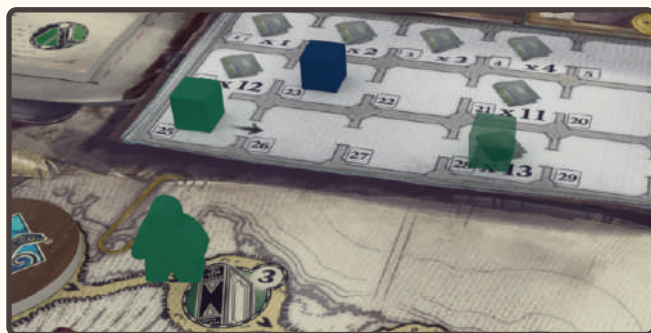
ガラパゴス諸島の標本を収集する



標本タイルの上で探検家・船が移動を終えたなら、プレイヤーボード上の対応する標本アイコンに研究トークンを置きます。



進化論トラックを進める



このアクションを実行したプレイヤーは、アクションアイコンで示された回数だけ進化論トラックを進めます。いくつかのマスには本のアイコンが記されていますが、これらは最終勝利点計算でのみ効果を発揮します。進化論トラックの最終勝利点計算については、12ページを参照して下さい。



キャンプを設営する



このアイコンのそばにあるテント置き場に空きがある場合のみ、このアクションを実行できます。このアクションを実行したプレイヤーは、プレイヤーボードにあるテントコマのうち最上にあるコマを取り、アクションアイコンのそばにある空のテント置き場に置きます。テント置き場にコインが描かれている場合、その金額のコインをサプライに支払わなければなりません。



置いたテントの横にアクションアイコンがある場合、即座にそのアクションを実行できます。

その後、プレイヤーボード上でいま取ったテントコマの横にアクションアイコンがある

場合、そのアクションを実行できます(「キャンプを設営する」アクションをすべて実行したあとに実行します)。アクションアイコンがスラッシュで区切られているなら、スラッシュの左右にあるどちらか片方のアクションしか実行できません。



手紙

このアクションを実行したプレイヤーは、アクションアイコンで示された枚数の切手タイルをプレイヤーボード上から取り除きます。複数の山の切手タイルを取り除くこともできます。



各山の最後の切手タイルを取り除いた場合、実行中の手紙アクションを最後まで実行したあと、その山があったスロットの横に記されているアクションを実行できます。



次に、このアクション中に取り除いた切手タイルすべてを、ゲーム盤上にある封筒のうち1箇所にまとめて置きます。各ラウンドの報酬フェイズで、各封筒に置かれている切手タイルの数に応じて、横にある手紙タイルに記されたボーナスを受け取れます(13ページ参照)。

報酬フェイズで手紙タイルからボーナスを得たプレイヤーは、そのボーナスのために置いていた切手タイルのうち半分(端数切り上げ)を切手捨て場に置きます。



手紙アクションを実行して切手を取り除くとき、プレイヤーボード上に指定された数の切手がないなら、不足分の切手を切手捨て場から取り除くことができます。

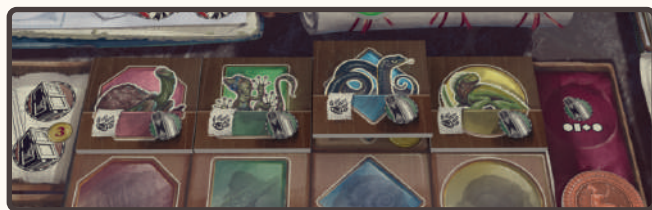


標本を配達する

自分が収集した標本に対応する博物館タイルがまだ博物館エリアに無いなら、その標本を博物館に配達することができます。プレイヤーボード上で研究トークンが置かれた標本を1つ選び、その標本とアイコンが一致する博物館タイルをゲーム盤の横から取り、博物館エリアの対応するスロットに置きます。



博物館エリアの各行に初めて博物館タイルを置いたプレイヤーは、その行の右端にある1コインを得ます。



博物館エリアの各行に最後の博物館タイルを置いたプレイヤーは、進化論トラックを1マス進めます。

その後、いま置いた博物館タイルと同じ行・列を確認し、まだタイルが置かれていないスロット1箇所につき1コインを得て、既にタイルが置かれているスロット1箇所につき進化論トラックを1マス進めます。いま置いた博物館タイルからは利益を得ません。



例：緑/爬虫類の標本を博物館に配達しました。このプレイヤーは進化論トラックを2マス進め、4コインを得ます。

標本の配達アクションマスでは、このアクションを2回実行することに注意してください。1回目は無料ですが、2回目は3コインを支払う必要があります。1回目の配達で得たコインを、2回目のコストに使用できます。



博物館の標本を研究する

このアクションを実行したプレイヤーは、既に博物館エリアにある博物館タイルを1枚選び、プレイヤーボード上でそのタイルに対応する標本アイコンの上に研究トークンを置きます。

標本の研究アクションマスでは、このアクションを2回実行することに注意してください。1回目は無料ですが、2回目は3コインを支払う必要があります。



目的タイルを得る

このアクションを実行したプレイヤーは、ゲーム盤上にある目的タイルのうち1枚を得て、未達成目的タイル置き場(プレイヤーボードの右横)に置きます。

未達成目的タイル置き場には、タイルを2枚まで置けます。同じ色のタイルを2枚置いても構いません。

既に未達成目的タイル置き場にタイルが2枚ある状態で目的タイルを得た場合、そのタイルはプレイヤーボード上の色が一致するいずれかの目的タイルスロットにもオモテ向きで置きます。置いたスロットにコインが記されている場合、その金額のコインをサプライに支払わなければなりません。目的タイルスロットにあるオモテ向きのタイルを達成した場合、そのタイルの場所を変えずに裏返し、そのスロットのボーナスを得ます。

手番中いつでも、目的タイルの達成を宣言してボーナスを得られます(12ページ参照)。



手番順を予約する



このアクションを実行したプレイヤーは、いま置いた労働者を最も左側の空いている丸型スポットに置きます(さらに、2コインを得ます)。ここに置かれた労働者の順番が、次のラウンドの手番中を決定します(13ページ参照)。

特殊アクション・乗組員アクション

特殊アクション・乗組員アクションにはさまざまなアクションアイコンがありますが、多くはメインアクションと同じです。ここでは、特殊アクション・乗組員アクションで新しく登場するアクションについて説明します。

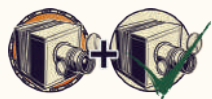
任意の場所にキャンプを設営する

この特殊アクション・乗組員アクションを実行したプレイヤーは、ゲーム盤上にある任意の空いているテント置き場にテントを配置できます。テント置き場にコインが描かれている場合、その金額のコインをサプライに支払わなければなりません。置いたテントの横にアクションアイコンがある場合、またプレイヤーボード上でいま取ったテントの横にアクションアイコンがある場合、それらのアクションを実行できます。



標本を再配達する

既に博物館エリアにある博物館タイルで、「標本の配達」を実行します。通常のルールに従い、プレイヤーボード上で配達したい標本アイコンに研究マーカーを置いていなければなりません。対象の博物館タイルをはじめて置いたものとして、すべての利益を得ます。そのタイルがその行で最後のタイルだったなら、ボーナスとして進化論トラックを1マス進めます。ただし、そのタイルがその行で最初のタイルだったとしても、受け取るべき1コインは既に取り除かれていますので、1コインは得られません。



目的タイルを1枚得て、無条件で達成する

このアクションを実行したプレイヤーは、ゲーム盤上にある目的タイルのうち1枚を得て、それを無条件でただちに達成します。その目的タイルの条件を満たす必要はありません。タイルはウラ向きにして色が一致するいずれかの目的タイルスロットに置き、ボーナスを得ます。目的タイルアクションについては12ページを参照して下さい。

特殊封蝋を得る

このアクションを実行したプレイヤーは、サプライから特殊封蝋(紫)を1枚得て、プレイヤーボード上にあるいずれかの行の封蝋スロットに左詰めで置きます。このアクション中、コインを支払う必要はありません。

知識トークンを得る

このアクションを実行したプレイヤーは、サプライから知識トークンを1個得ます。封蝋条件を満たしていないマスに労働者を置きたいとき、知識トークンを1個サプライに戻すたび、一時的に足りない封蝋1枚の代わりにできます。



知識トークンを変換する

このアクションを実行したプレイヤーは、知識トークン1個をサプライに戻し、7コインか7勝利点を得ます。



探検家を派遣する

このアクションを実行したプレイヤーは、まだ自分の探検家がない島を1箇所選び、その島トラックの開始マスに探検家を1個置きます。



未開放のアクションマスを実行する

このアクションを実行したプレイヤーは、まだレンズが置かれていないアクションを1箇所選び、そこに労働者を置いたかのようにアクションを実行できます。実際に労働者を置くことなく、封蝋条件も無視できます。



任意の標本を収集する

このアクションを実行したプレイヤーは、プレイヤーボード上のまだ研究トークンが置かれていない標本アイコンを1箇所選び、研究トークンを置きます。



ビーグル号に追いつく

このアクションを実行したプレイヤーは、船をビーグル号と同じマスに移動させます。



乗組員カードをコピーする

このアクションを実行したプレイヤーは、いずれかのプレイヤーの手元にあるまだ達成されていない乗組員カードを1枚選び、その効果を適用します。



手紙の分配

このアクションを実行したプレイヤーは、プレイヤーボード上から切手タイルを5枚取り除き、それを自由に分配してゲーム盤上の各封筒に置きます。

勲章

左から4番目のスロットに封蝋がある労働者は、銀の勲章を持つとみなします。また、左から6番目のスロットに封蝋がある労働者は、金の勲章を持つとみなします。日記の各ページ右上には、勲章を持つ労働者をそのページに置いた時に得られるボーナスが記されています。両方の勲章を持つ労働者を置いたなら、金と銀のボーナスを両方とも受け取れます。



例：金と銀の勲章を持つ労働者が、手紙(2)のアクションに置かれました。銀の勲章により追加で1枚切手タイルを取り除けます。さらに金の勲章があるので、取り除いた切手タイルを自由に分配して封筒に置けます。

銀の勲章を持つ労働者を日記のアクションマスに置いた場合、そのページに対応した銀色アイコンのボーナスを受け取れます。



探検+1

このアクション中、探検家を進められる最大歩数が1マス増えます。



航海+1

このアクション中、船を進められる最大歩数が1マス増えます。



切手+1

このアクション中、切手タイルを追加で1枚取り除けます。



封蝋+1

このアクション中、追加で封蝋を1枚得られます。



2コイン

サプライから2コインを得ます。

金の勲章を持つ労働者を日記のアクションマスに置いた場合、そのページに対応した金・銀アイコンのボーナスを両方とも受け取れます。



追加アクション

このアクションでの探検・航海中、移動を終えたマスのアクションに加えて、いま通過したマスのうち1箇所でもアクションを実行できます。



青のプレイヤーは、金の勲章を持つ労働者で探検アクションを実行し、探検家を4のマスまで移動させました。そして2のマスで標本を収集し、4のマスで4勝利点を得ることにしました。



切手を分配して置く

このアクション中、取り除いた切手を1箇所封筒に置くのではなく、複数の封筒に分配して置けます。



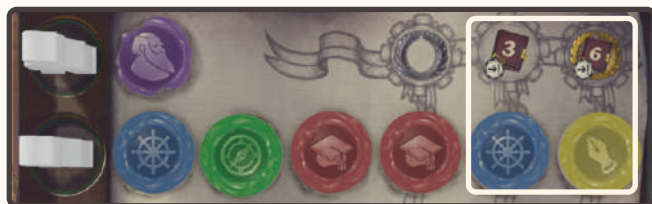
封蝋の割引

封蝋ごとに、獲得してスロットに置くまでの合計コストから1コインの割引を受けられます。すでに割引を受けている場合、割引額を合計します。



勝利点を得る

3勝利点を得ます。



左から5番目と6番目の封蝋スロットの上には、勝利点が記されています。これらのスロットに封蝋を置いている労働者は、最終勝利点計算時に勝利点をもたらします。ゲーム終了時、封蝋が5個置かれている労働者1人ごとに3勝利点を得ます。また、封蝋が6個置かれている労働者1人ごとに3+6=合計9勝利点を得ます。最終勝利点計算については14ページを参照して下さい。

目的タイルと乗組員カードの達成

目的タイルと乗組員カードには達成すべき条件が記されています。条件が満たされているなら、アクションフェイズの自分の手番中または報酬フェイズ中、いつでも達成を宣言できます。

目的タイル

目的タイルの達成条件はタイルごとに異なり、そのタイルに記された条件をすべて満たしていなければ達成できません。目的タイルに記された条件はそれを満たしてさえいれば達成でき、支払う必要はありません。目的タイルを達成したらそれをウラ返し、プレイヤーボード上の色が一致する空いている目的タイルスロットに置きます。

達成したタイルを目的タイルスロットに置いたら、そのスロットに対応したアクションを実行できます①。もしスロットにコインが記されているなら、その金額のコインをサプライに支払わなければなりません。目的タイルの達成による勝利点は、すべて最終勝利点計算時に計算しますので注意してください②。



① 達成したタイルを目的タイルスロットに置いたら、そのスロットに対応したアクションを実行できます①。もしスロットにコインが記されているなら、その金額のコインをサプライに支払わなければなりません。目的タイルの達成による勝利点は、すべて最終勝利点計算時に計算しますので注意してください②。

最終勝利点計算時、右端にある2箇所目的タイルスロット両方に達成したタイルを置いているなら、追加で4勝利点を得ます。



目的タイルアクションについてはこのページの右側を参照して下さい。

目的タイルの条件

目的タイルの条件アイコンに数字が記されていない場合、必要数は「1」であるとみなします。



プレイヤーボード上で、切手の山を記されている数だけ空にする。



プレイヤーボード上で、記されている種類(種族)・数の標本アイコンに研究トークンを置いている。



プレイヤーボード上で、記されている種類(形状・色)・数の標本アイコンに研究トークンを置いている。



記されているマスまで、進化論トラックを進めている。本アイコンの下に書かれている倍率の数字ではなく、単に進んでいるマス数を参照します。



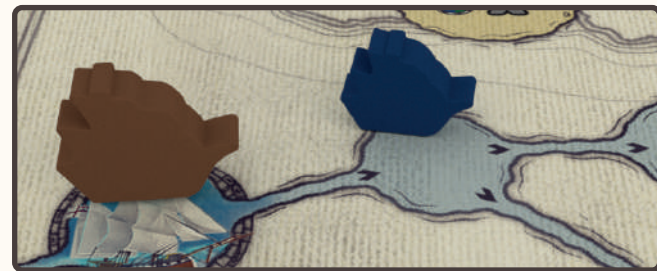
記されている数のテントをゲーム盤上に置いている。



記されている数のレンズトークンをゲーム盤上に置いている。



海トラック上で、自分の船がビーグル号と同じマスかビーグル号より先のマスに進んでいる。



目的タイルアクション



既にゲーム盤上に置かれている自分のテントを1個選び、そのテントをいま置いたかのように、テントの横に記されたアクションを実行します。



このボーナスを有効にしたプレイヤーは、封蝋置き場の左側に記されたコストをすべて無視します。プレイヤーボード上に封蝋を置くときにコインアイコンを覆い隠した場合には、依然としてコストを支払わなければなりません。



自分の探検家がいる島を1箇所選び、その島にある標本1つを収集します。プレイヤーボード上で、対応する標本アイコンに研究トークンを置いて下さい。



進化論トラックで勝利点計算を行うとき、倍率を1多いものとして計算します。この効果は最終勝利点計算時のみ発揮されます。



最終勝利点計算時に5勝利点を得ます。



このアイコンの上下にあるスロットに達成した目的タイルが置かれているなら、最終勝利点計算時に4勝利点を得ます。



最終勝利点計算時に8勝利点を得ます。



このボーナスを有効にしたプレイヤーは、ただちに追加の労働者コマを1個得てこのスロットに置きます。アクションフェイズ中にボーナスを得たなら、この労働者は現在のラウンドから使用可能です。この労働者は封蝋を割り当てられませんが、知識トークンを使うことはできます。



ただちにサプライから特殊封蝋(紫)を1枚得て、プレイヤーボード上にあるいずれかの行の封蝋スロットに左詰めで置きます。このアクション中、コインを支払う必要はありません。



このボーナスを有効にしたプレイヤーは、既に労働者がいるアクションエリアに労働者を置くときのコストが常に1コインになります。



このボーナスを有効にしたプレイヤーは、ビーグル号決算タイルの勝利点計算時、各減点アイコンから受ける減点が最大マイナス2点となります。ビーグル号決算タイルの勝利点計算については、14ページを参照して下さい。

乗組員カードの達成

乗組員カードの中央には、そのカードを達成するために必要な条件が記されています。記された種類・数の封蝋が、労働者1人に割り当てられていなければなりません(置かれている順番は関係ありません)。ある労働者で乗組員カードを達成した場合、その労働者はもう他の乗組員カードを達成するために参照できません。特殊封蝋(紫)は、乗組員カード達成時に任意の色の封蝋として扱えます。しかし、知識トークンは乗組員カード達成のために使用できません。



アクションフェイズの自分の手番中と報酬フェイズ中に、乗組員カードの達成を宣言できます。そうしたなら、そのカードの下側に記された乗組員アクションを実行し、カードを裏返します。乗組員アクションについては12ページを参照して下さい。

裏返したカードの右下には矢印が描かれていますので、矢印がその乗組員カードを達成するために参照した労働者を指し示すように置いて下さい。矢印で指し示された労働者は、他の乗組員カードを達成するために参照できません。



手番順フェイズ



手番順の予約アクションに労働者が置かれているなら、手番順が変更されます。最も左側に労働者があるプレイヤーは、手番順トラック上で「1」のマスにキューブを移動し、他のキューブを1マスずつ右にずらします。複数の労働者が置かれている場合、その並びに一致するように手番順トラック上のキューブを移動させます。労働者を置いていないプレイヤーの相対的な手番順は変更されません。手番順の予約アクションに労働者が1個も置かれていないなら、手番順は一切変更されません。

報酬フェイズ

学会に送った手紙と、ビーグル号決算タイルから報酬を得られます。複数のプレイヤーが報酬を得る場合、手番順に実行していきます。

手紙タイルの決算

ゲーム盤には封筒が3箇所あり、各封筒に最も切手タイルを置いていたプレイヤー、そして2番目に多く切手タイルを置いていたプレイヤーに報酬をもたらします。封筒は上から順番に処理します。

その封筒に最も切手タイルを置いていたプレイヤーは、その封筒の隣にある手紙タイルに記された「1」の報酬を得ます。同数の場合、それらのプレイヤー全員が報酬を得ます(手番順で)。

その封筒で2番目に多く切手タイルを置いていたプレイヤーは、その封筒に対応する手紙タイルに記された「2」の報酬を得ます。同数の場合、それらのプレイヤー全員が報酬を得ます(手番順で)。

手紙タイルから報酬を得たプレイヤーは、その手紙タイルに対応する切手の半分(端数切り上げ)を、ゲーム盤上にある切手捨て場に置かなければなりません。



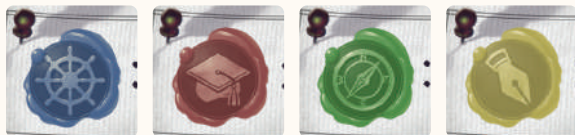
最も上側の封筒で決算が起こります。青と黄色のプレイヤーが切手3枚で1位ですので、両プレイヤーが知識トークンと2コインを得ます。また、緑のプレイヤーが切手2枚で2位ですので、2コインを得ます。報酬を得た青、黄色、緑のプレイヤーは、置いている切手の半数(端数切り上げ)を切手捨て場に置きます(青と黄色は2枚、緑は1枚)。



ビーグル号決算タイルの決算

ビーグル号コマの真下にあるビーグル号決算タイルによって、全プレイヤーが勝利点を得ます。下記の内容に従って各プレイヤーの勝利点を計算して下さい。ただし、自分の船がビーグル号に追いついていないなら、得られる勝利点が減点されます。

ビーグル号決算タイルの目標



プレイヤーボード上にある指定された色の封蝋1枚につき4勝利点を得ます。特殊封蝋(紫)は数えません。



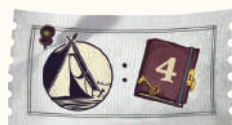
プレイヤーボード上にある、指定された種類の標本アイコンに置かれている研究トークン1個につき6勝利点を得ます。



ゲーム盤上にある自分のレンズトークン1個につき5勝利点を得ます。



プレイヤーボード上で空にした切手の山1箇所につき8勝利点を得ます。




ゲーム盤上にある自分のテント1個につき4勝利点を得ます。



達成した目的タイル1枚につき3勝利点を得ます。

遅延ペナルティ

プレイヤーの船がビーグル号に追いついていないなら、そのプレイヤーがビーグル号決算タイルから得る勝利点は減点されます。プレイヤーの船とビーグル号の間にある減点アイコンをすべて確認し、その数字の合計分だけ減点を受けます。得られる勝利点が0になった場合、それ以上減点されることはありません。

全プレイヤーがビーグル号決算タイルから勝利点を得たら、そのタイルをウラ返します。



緑のプレイヤーは赤い封蝋を3枚持っていますので、この決算で12勝利点を得られるはずでした。しかし、緑の船とビーグル号の間には減点アイコンが2つあり、これにより緑のプレイヤーは7点減点されます。結果、緑のプレイヤーは5勝利点を得ました。

準備フェイズ

5ラウンド目はこのフェイズを飛ばし、最終勝利点計算に進みます。1~4ラウンド目なら、次の手順に従います。

ビーグル号を次のビーグル号マスに進めます。



すべてのプレイヤーは労働者をプレイヤーボード上の労働者スロットに戻します。




ゲーム盤上に残っている目的タイルをすべて取り除き、新しい金・銀の目的タイルを2枚ずつ公開し、目的タイルエリアに置きます。



封蝋置き場の最も上の行にある封蝋をすべてゲームから取り除きます。残りの封蝋を各列で上詰めに移動させ、空の封蝋置き場にランダムな封蝋を1枚ずつ置きます。



最終勝利点計算

5ラウンド目が終了したら、最終勝利点計算に進みます。プレイヤーボード上の最終勝利点計算マークと進化論トラックから勝利点を得ます。

プレイヤーボードの勝利点計算



達成した目的タイルが置かれているスロットに記された勝利点を得ます。右端にある2箇所のスロット両方に達成したタイルを置いているなら、追加で4勝利点を得ます。

封蝋が5個置かれている労働者1人ごとに3勝利点を得ます。また、封蝋が6個置かれている労働者1人ごとに3+6=合計9勝利点を得ます。

テントコマを5個すべてゲーム盤上に置いたプレイヤーは、5勝利点を得ます。

進化論トラックの勝利点計算



まず、博物館の基礎点を次の通り計算します。: 2勝利点 + 博物館エリアを確認し、博物館タイルで埋まっている行があるなら、1行につき1勝利点。

次に、各プレイヤーは進化論トラックの倍率を確認します。進化論トラックで自分のキューブが通過して

いるか到達している、最もキューブに近い本アイコンの下に書かれた倍率を参照します。

各プレイヤーは「博物館の基礎点」×「進化論トラックの倍率」の勝利点を得ます。



青のプレイヤーは36勝利点を得ます。: 博物館の基礎点4点(2勝利点+博物館エリアが2行埋まっているので2点) × 進化論トラックの倍率9。



進化論トラックの勝利点計算中、目的タイルの「進化論トラックで勝利点計算を行うとき、倍率を1多いものとして計算する」効果を忘れないようにしてください。

最も勝利点を獲得したプレイヤーが勝利します。

同点の場合、最も進化論トラックが進んでいるプレイヤーが勝利します。

それも同じの場合、最もコインを持つプレイヤーが勝利します。

それも同じの場合、勝利を分かち合います。



サブスクリプション特典：ダーウィンアクション

ダーウィンアクションを実行したプレイヤーは、ダーウィンコマをただちにいずれかのアクションマスに置き、労働者を置いたかのようにそのアクションを実行します。ダーウィンコマは封蝋条件をすべて満たしているとして扱い、金と銀の勲章を持ちます。

準備フェイズ中、ダーウィンコマをゲーム盤上から取り除き、ゲーム盤の横に戻します。

Credits

Game Design:

Simone Luciani and
Nestore Mangone

Illustrator: Paolo Voto

Publisher: ThunderGryph Games

PM: Gonzalo Aguirre Bisi

Art Direction: Pierpaolo Paoletti

Rulebook Writing: Jonathan Cox

Rules Proofing: Cristina Aguirre Bisi

Graphic Design: Daniel Tosco

Mockups: Erick Tosco

Thanks to the Support of:

Cristina Bisi and Luis González

Languages

Digital rulebook available at
thundergryph.com/rulebooks



www.thundergryph.com

Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2020 ThunderGryph Games, All rights reserved.