



2～4人用  
45分  
対象年齢：10歳以上  
作者：Andrea Mainini

Origin ジュニアはもう遊びました？  
ゲームに慣れたプレイヤーですか？  
それなら、このゲームをプレイしてみ  
て下さい！

<内容物>

メインボード 1	発明タイル 30
報償ボード 1	狩猟トークン 6
人類の駒 36	海峡トークン 11
村の駒 36 (各色9)	カード 48 (アクション14、永続14、目標20)

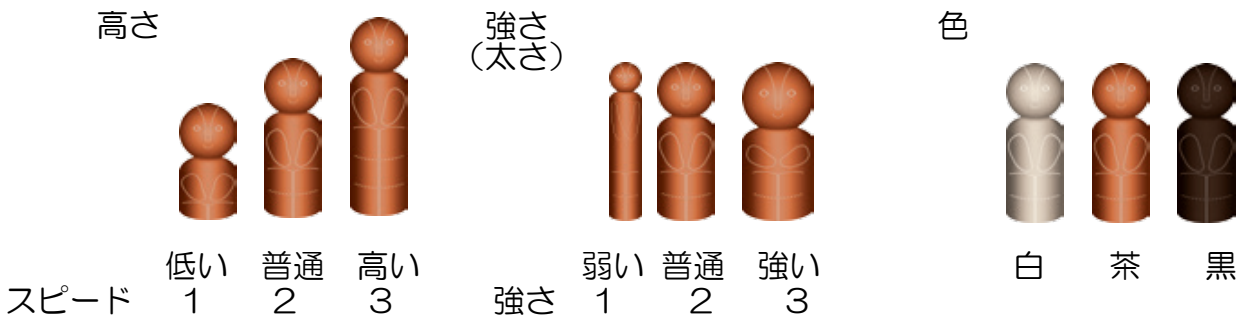
Origin では、偉大な人類発展の全てを体験します。人類発祥の地であるアフリカを端緒とし、この惑星全てを探検して知識を獲得し、進化するのです。

<ゲームの目的>

目標の達成、狩猟、海峡の支配又は知識の発展を通して最高得点を獲得することです。

<人類の駒>

各駒は、3つの特徴を持っています (スピード (=駒の高さ)、力 (=駒の太さ)、色 (=駒の色))。各特徴はそれぞれ3段階です。



<ゲームの準備>



- ・メインボード①をテーブルの中央に置き、その脇に小さいボード (報償ボード②) を置きます。
- ・図のように人類の駒をゲームの箱を利用して並べ、駒がよく見えるように、取り易いように置きます③。
- ・オリジン (起源) のマークがある場所に、任意の色の最も弱く、最も短い駒を1つ置きます④。
- ・各プレイヤーは自分の色を決め (人類の駒の色ではないことに注意)、その色の村駒9つを受け取ります⑤。
- ・アクションカード (黄色) を良くきり、裏向きに山札として報償ボードの対応する場所に置きます⑥。永続カード (オレンジ色) も同様にして報償ボードに置きます⑦。
- ・目標カード (紫色) を良くきり、各プレイヤーに3枚ずつ配ります。各プレイヤーは配られた3枚の中から1枚を選択して自分の前に伏せて置きます⑧。選択しなかった2枚のカードを戻して目標カードを良くきり、裏向きに山札として報償ボードの対応する場所に置きます⑨。

- ・ 発明タイルをランダムに報償ボードのマスに表向きで配置します⑩。残りの発明タイルは裏向きしておき、ストックとします⑪。(重要：この時、レベル1のタイルが最低3枚以上表向きになっていなければ、ランダム配置をやり直して下さい。)
- ・ 海峡トークンをランダムに裏向きでメインボード(11箇所)に置きます⑫。
- ・ 狩猟トークンをランダムに表向きでメインボードの緑の区域に置きます⑬。余った狩猟トークンは今回のゲームでは使用しないので箱に戻しておきます。
- ・ もっとも小さいプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、その後手番は時計回りに行います。

### (2/3人プレイの場合)

4人プレイでは全ての人類駒(36つ)を使用しますが、2/3人プレイの場合は普通の長さの駒1セット(9つ)をゲームから取り除き、27つで遊びます。こうすることにより、2/3人プレイでは全て特徴の異なった駒になります。

ヒント：人類の駒の高さは足の部分のスジの数で見分けることができます。

### <手番でのアクション>

1. 手番では、以下の3つのアクションから1つを選択して実行しなくてはなりません：
  - ① 進化：新しい人類の駒と村駒をボード上の空いている区域に置く。
  - ② 移住：人類駒1つと対応する村駒を空いている区域に移動させる。
  - ③ 交換：人類駒1つと対応する村駒を他のプレイヤーの人類駒と交換する。
2. 実行したアクションに対応する報償を受け取る(報償フェイズの項参照)。
3. これらの必ず実行しなければならないアクションに加えて、望むなら手番中、任意のタイミングで各色のカードを1枚まで使用することができる(カードの項参照)。

### <進化>：新しい人類の駒と村駒をボード上の空いている区域に置く。

人類の駒を1つストックから取り、メインボードの空いている区域の1箇所(1箇所)に置きます。新しい駒は、既に駒が置かれている区域に隣り合っている区域に置く必要があります(既に置かれている駒はどのプレイヤーのものでかまいません)。海峡で繋がっている区域も隣り合っているとみなします。また、新しく置く駒は隣り合っている区域に置かれている駒と最低2つの同じ特徴をもっていなくてはなりません。異なってもかまわない特徴は、色、高さ(1段階高く)、力(1段階強く)です。

以下のような組み合わせが可能です：

- ・ 全て同一：同じ高さ、同じ力、同じ色
- ・ 異なる色：同じ高さ、同じ力、異なる色
- ・ 力+1：同じ高さ、同じ色、1段階分強い力
- ・ 高さ+1：同じ力、同じ色、1段階分高い



メモ：新しく駒を置こうとする地域に隣り合う複数の地域に駒が置かれている場合には、そのうち1つの地域の駒に条件が合致していれば駒を置く事ができます。

新しく置く人類の駒は自分の村駒の上に置きます。力が1の駒は村駒の穴の中に置きます。この時点から、この人類の駒と村駒はセットになります。駒を移動する場合は一緒に移動させます。一旦ボード上に置かれた駒がメインボードから取り除かれることはありません。

### <移住>人類駒1つと対応する村駒を空いている区域に移動させる。

プレイヤーは既にメインボードに置かれている自分の人類の駒(と村駒)1つを高さに応じた地域数(1、2もしくは3歩)移動させます。移動では、他の駒が置いてある地域を通過することができます(移動力を全て使わなくてもかまいません)。



緑のプレイヤーは高さ2の駒をピンクプレイヤーの駒がある地域を通過させてオレンジの区域に移動しました。

**<交換> 1つの人類駒と対応する村駒を他のプレイヤーの人類駒と交換する。**

交換先にある駒よりも自分の駒の力が強い(太い)場合に交換を行う事ができます。交換先の駒がある地域は、自分の駒の高さによる移動力(移住と同様のルール)以内にある必要があります。交換は、人類の駒と村駒をセットで行い、2つの駒の場所を入れ替えます。**ゲーム開始時に置かれている人類の駒に対して交換を行うことはできません。**



ピンクのプレイヤーは、自分の高さ2、強さ2の駒で交換を実施します。交換先として緑のプレイヤーの強さ1の駒を指定しました(2区域離れた位置にある駒ですので交換元の駒の高さ2による移動力以内です)。ピンクのプレイヤーの駒は緑のプレイヤーの駒の位置に移動し、緑のプレイヤーの駒はピンクのプレイヤーの駒の元の位置に移動します。

**<報償フェイス>**

実行したアクションによる報償を受け取った後、手番を終了します。征服した地域により4つの種類の報償を得ることができます。

- カード(アクション、永続、目標)
- 発明タイル(レベル1~5)
- 狩猟トークン(価値4~8)
- 海峡トークン(価値3~5)

**注意:** 交換のアクションを行った場合は、移動や進化と同様のルールで交換先の地域の報償を獲得します。交換されたプレイヤーは所有物を失う事も、何かを得る事もありません。

**注意:** 報償として得る筈のカードや発明タイルが枯渇している場合は何も得ることができません。

1) カードと発明タイルの獲得

プレイヤーが自分の人類の駒をある区域に置いた場合(訳者注:進化、移住、交換によって)、駒を置いた地域の色に対応する報償を得ます。

黄、オレンジ、紫、茶の区域は報償ボードの色に対応しています。各色につき、2種類の報償から1種類を選ぶ様になっています:

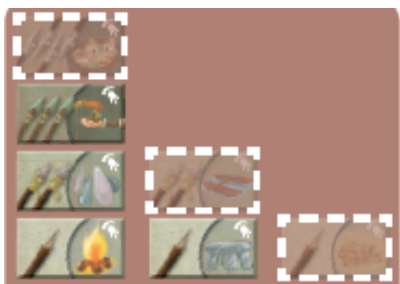
黄色	オレンジ	紫	茶色
黄色列にある3つの発明タイルのうち1枚を得た後、アクションカードの山の一番上のカードを1枚ひいて自分の手札に加える。	オレンジ列にある3つの発明タイルのうち1枚を得た後、永続カードの山の一番上のカードを1枚ひいて自分の手札に加える。	紫列にある3つの発明タイルのうち1枚を得た後、目標カードの山の一番上のカードを1枚ひいて自分の手札に加える。	茶列にある6つの発明タイルのうち2枚を得る。
又は アクションカードの山の上から3枚を自分の手札に加えた後、任意のアクションカード2枚を山札の下に戻す。	又は 永続カードの山の上から3枚を自分の手札に加えた後、任意の永続カード2枚を山札の下に戻す。	又は 目標カードの山の上から3枚を自分の手札に加えた後、任意の目標カード2枚を山札の下に戻す。	又は 列の色に関係なく、報償ボード上の発明タイルを1枚得る。

発明タイルが報償ボードから取られたら、ストックからランダムに新しい発明タイルを補充します。ストックに発明タイルが無い場合は補充を行いません。カードについては後述の〈カード〉を参照してください。

### 〈発明タイルの制限〉

**注意！**タイルはプレイヤーの前に表向きにして置いておきます。獲得したタイルは直ちに1つ下のレベルの発明タイルの上に並べる必要が有ります（レベル1のタイルはいつでも獲得できます）。従って、丁度1つ下のレベルの発明タイルを持っていない場合はレベル2～5のタイルを獲得できない場合があります。

発明タイルのレベルは槍の数で示されています。タイルのイラストには特に意味はありません。



例：発明タイルのレベル1-2-3-1を持っています。この時獲得できるタイルはレベル3の上に並べるためのレベル4、レベル1の上に並べるためのレベル2及びレベル1のタイルとなります。

### 2) 狩猟

人類の駒を緑の地域に移動または置いたプレイヤーは、そこに置かれている狩猟トークンを得ます。狩猟トークンが既に取られた地域からは何も得られません。狩猟トークンに書かれた数字は、ゲーム終了時に得点となります。一旦獲得した狩猟トークンを失うことはありません。



### 3) 海峡

海峡を挟んだ2つの区域に自分の人類の駒を置いた場合、この海峡を支配したことになり、そこに置かれた海峡トークンを得ます。一旦獲得された海峡トークンはその後対応する区域に置かれた駒の状況が変化しても失われることはありません。



例：緑のプレイヤーは海峡を挟む2つの区域に駒を置きました。彼はそこに置かれていた価値4の海峡トークンを取ります。

### 〈カード〉

手番中いつでも、通常のアクションに加えて各色1枚まで（合計3枚）のカードを使用することができます。

#### アクションカード（黄色）

アクションカードを使用したらその効果を直ちに適用し、その後そのカードを捨て札とします。

#### 永続カード（オレンジ）

永続カードを使用するには、最低1枚のカードに対応するレベルの発明タイルが必要です。使用したカードは自分の前にお持ちに向けて置いておき、効果を発動させます。効果は永続的であり、ゲーム終了まで続きます。途中で発明タイルを失ったとしても既に使用した永続カードの効果は持続します。

#### 目標カード（紫）

カード示された目標（カードに示された数の要素を満たす）を達成した場合、プレイヤーは直ちに勝利点を獲得します。目標カードは条件を満たしている時に使用できます。使用したカードは自分の前に表向きに置いておき、以後失う事はありません。

#### とても重要！！

- 目標カードを使用したプレイヤーは、直ちに新しい目標カードを山札から1枚ひいて手札に加えます。
- 目標カードの手札上限は2枚です。もしも既に2枚を手札に所有している状態で目標カードを引いた場合は、手札が2枚になるように任意のカードを山札の一番下に戻します。

注意：カードを他のプレイヤーの手番中に使用することはできません。自分の手番中にカードをプレイする順番に制限はありません。

例：手番の最初にアクションカードを使用し、駒を移動した後、永続カードを使用して最後に目標カードを使用する。



例：このカードの槍のイラストはレベル3の発明タイルを示しています。このカードを使用するには、レベル3の発明タイルを1枚所有している必要があります。



注意：幾つかの目標カードは”大陸”を示しています。各大陸は海峡で隔てられています。図の2つの島のみ（海峡で隔てられていますが）”オセアニア”として1つの大陸とみなします。

## <ゲームの終了>

ゲームは以下のように1つ以上の要素が枯渇した時に終了します：

- 3つのカードの山のうちいずれか1つ（アクション、永続、目標）
- 報償ボードから発明タイルが全て取られる
- 人類の駒のストックが空になる
- 全てのプレイヤーが自分の村駒を使い切る

上記の要素のうち1つを枯渇させたプレイヤーの手番から最終ラウンドを始め、その他のプレイヤーが最後の手番を1度ずつ行った後にゲームを終了して得点を計算します。

最終ラウンドでは目標カードを何枚でも使用することができますが、目標カードを使用した時のカード補充は実施しません。

## （勝利点の計算）

- 達成した目標カードの合計点
- 手札にあるアクション、永続、目標カード1枚につき1点
- 狩猟トークン及び海峡トークンの合計点
- 自分の前にあるレベル1～4の発明タイル1枚につき1点、レベル5の発明タイル1枚につき5点

これらを合計して、最も得点の高いプレイヤーが勝利します。同点の場合は、手札枚数の多いプレイヤーが勝者となります。

得点計算の例：

- 達成した目標カード5枚（6/5/5/4/4）＝24点
- 手札に残ったカード（永続2枚、アクション1枚）＝3点
- 狩猟トークン1つ（4）＝4点
- 海峡トークン2つ（4/5）＝9点
- 発明タイル7枚（レベル1～2×2/レベル3～5×1）＝11点

合計51点

訳者：COQ

The Board Game Laboratory  
<http://tbgl.p1.bindsite.jp>