



2-4人用
対象年齢：10歳以上
作者：Stefan Feld

神秘的なラ・イスラの島を探検し、絶滅したはずの動物たち：穏やかなドーデー、用心深いジャイアントフォッサ、逃げ足の速いオレンジヒキガエル、機敏なサルディニアナキウサギそして気品ある夜蛾を捕まえましょう。

あなたの探検家たちを島に配置し、可能な限り沢山の価値ある動物たちを囲むようにします。カードをプレイして特殊能力を発動し、鍵となる資源を受け取り、捕まえた動物の勝利点を獲得します。カードを上手に使うことができれば、あなたは優位に立つことができますでしょう。

ゲーム終了時、最も得点を獲得していたプレイヤーが勝者となります！

<ゲームの準備>

ゲームを最初に遊ぶときはタイルを紙枠から丁寧に切り離し、カードホルダーを1ページの図のようにゲーム進行のサマリーが表になるように組み立てます。**(重要！：動物タイル(小)には各動物種につき1枚ずつの余分なタイルが含まれています(つまり、動物タイル(小)は5枚余計に入っています)。これらはなくしてしまった場合などのための予備です。)**

テーブルの中央に、島を形成します。これは、島中央のパーツ周囲にランダムに10の島パーツを配置することで行います。結果的に10辺をもつラ・イスラが出来上がる筈です。

各動物タイル(小)を7つずつとり、これらを島の35カ所の深緑色のマスにランダムに配置します。島の隣に、ゲームボード(勝利点と5種類の動物のトラックが記載されたボード)を配置します。各動物のトラックの一番下のスペースに紫のコマを1つずつ配置します。

各プレイヤーは以下のものを受け取ります：

- 選択した色のカードホルダー1つ(自分の前に置きます)。
- カードホルダーと同色の探検家駒6つ。そのうち1つを勝利点トラックの「50/0」のマスに、5つを自分のカードホルダーのCの下に置きます。残りの探検家駒(各色2つ)はストックとして島の隣に置いておきます。ストックの探検家駒はカードの効果でゲームに登場します。
- 資源駒5つ(各色1つ)。これも自分のカードホルダーのCの下に置きます。
- 動物タイル(大)1つ(ランダムに配ります)。全員から見えるように、自分のカードホルダーの横に置いておきます。
- 3人以下で遊ぶ場合は、使用しないコンポーネント(動物タイル(大)、カードホルダー、探検家駒)を箱に戻しておきます。

残りの資源駒はストックとして島の隣に置いておきます。

180枚のカードを価値ごとにわけます：価値1のカードが120枚、価値2のカードが60枚あります(価値は各カードの下部中央に記載されています)。ゲームに慣れていないうちは価値1のカードのみで遊ぶ事をお勧めします。その場合、価値2のカードは箱に戻しておきます(数回遊んだ後、180枚全てのカードを使用する事でより楽しいゲーム展開が期待できます)。

全てのカード(120又は180枚)を混ぜ、裏向きに山札として島の横に置きます。

最も年長のプレイヤーがスタートプレイヤーカードを受け取ります。

<ゲームの進め方>

ゲームは数ラウンドで構成されます。各ラウンドでは、カードフェイズの後に、4つのアクションフェイズ(A~D)を行います。ラウンドの最後に、スタートプレイヤーカードを左隣のプレイヤーに渡し、次のラウンドを始めます。これをゲーム終了まで繰り返します。

(カードフェイズ)

カードフェイズでは、全プレイヤーが任意の裏向きに山札から計3枚のカードをひいて手札に加えます。各カードの使い道は以下の3つです：

- スペシャルファンクションの決定(上部)
- 資源の受け取り(下部左)
- マーカーを進める(下部右)



カードは裏向きにして一枚ずつ自分のカードホルダーのA、B及びDの下になるように置いておきます。これにより、後のアクションでカードをどのように使用するか、すなわち、スペシャルファンクション（Aの下に置いたカード）、資源1つの受け取り（Bの下に置いたカード）又はマーカーを進める（Dの下に置いたカード）を示すことができます。全員がカードをカードホルダーの下に置き終わったら、アクションフェイズを始めます。

（アクションフェイズ：A>B>C>D）

プレイヤー全員がまずアクションAを実行します。その後アクションB、アクションC、アクションDの順に実行します。アクションA、B及びDは全員同時に実行可能です。アクションCは手番順に従ってスタートプレイヤーから始め、時計回りに1人ずつ実行します。

（アクションA）

カードホルダーのAの下に置いていたカードを取り出して表向きにカードホルダーに差し込み、上部（スペシャルファンクションの部分）のみが見える様にします。このスペシャルファンクションは以後のラウンドでも継続して使用することができます。カードホルダーの差し込み口に空きがある間（最初の3ラウンド）は、Aの下に置いておいたカードを空いている差し込み口に差し込むことができます。4ラウンド目からは、既に差し込まれているカードの上に重ねる様にして何れかの差し込み口に差し込まなければなりません。これによって見えなくなるカードのスペシャルアクションは使用できなくなります。各差し込み口には、何枚でもカードを重ねることができます。

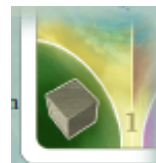
注意！：全く同じスペシャルアクションが2つ以上見える様にカードを差し込むことはできません。（全く同じでなく、同じ種類のアクションというだけであればかまいません、むしろこれはしばしば有用となります。）



（アクションB）

カードホルダーのBの下に置いていたカードを取り出して表向きに山札の隣の捨て札置場に捨てます。その後、捨てたカードの下部左に記載されていた資源1つをストックから獲得して自分のものにします。

注意！：資源の駒は無限にあるものとします。もしも駒が足りなくなった場合は、別の物で代用してください。



（アクションC）これがメインのアクションとなります

現在のスタートプレイヤーから初めて時計回りに自分の探検家駒1つを島に置いていきます。探検家駒は自分の探検家駒置場からとります。もし自分の探検家駒置場に探検家駒が無くなったら、既に島に置いた駒のうちの1つを選択してそれを移動させることになります。

探検家駒は島の色付きの”風景マス”に、そのマスのシンボル（テント、帽子、ロープ、ボトル、カバン）が隠れてしまうことのないように置きます。

探検家の配置には、探検家を配置しようとするマスと同色の資源2つをコストとして支払う必要が有ります。

例：Annaは彼女の探検家駒を砂漠のマスに置きます。彼女は、黄色の資源を2つストックに支払います。



注意！：探検駒を配置出来ないもしくはしたくない場合は、探検家駒を配置する代わりに任意の資源を1つストックから獲得することができます。

（動物タイル）

ジャングルのマスの周りの全ての風景マスに囲む様に探検家駒を置くことができたなら、直ちにジャングルのマスに置かれていた動物タイルを獲得し、勝利点を得ます。まず、獲得した動物タイルを全員から見えるように自分のカードホルダーの隣におき、ジャングルマスに記載された勝利点（2、3又は4点）を得て、自分の勝利点マーカーを進めます。探検家駒1つを配置することにより、一度に複数のジャングルのマスを囲んで2つ以上の動物タイルを同時に獲得することも可能です。

例：Paulは灰色の山のマスに探検家駒を置きました。4つの探検家駒により2つのジャングルのマスを囲む事ができたので、彼はウサギと夜蛾の合計2つの動物タイルを獲得します。彼は獲得した2つの動物タイルを自分のカードホルダーの隣に置き、5（2+3）勝利点を得ました。（図は本文参照のこと）

メモ：

- ・ 同じマスに異なる色の探検家駒を複数置く事は可能ですが、同じ色の探検家駒を複数置く事はできません。
- ・ ジャングルのマスを探検家駒で囲むことで得られる勝利点は、そのマスを囲むのに必要な探検家駒の個数と同じになっています。
- ・ 動物タイルの置かれていないジャングルのマスを囲んだ場合は、何も獲得することはできません。

(アクションD)

カードホルダーのDの下に置いていたカードを取り出して表向きに山札の隣の捨て札置場に捨てます。その後、そのカードに書かれていた動物に対応する紫のマーカーを1マス進めます。そして、自分が保有しているその種類の動物タイル(小)1つにつき1勝利点を動物タイル(大)1つにつき2勝利点を獲得します(この得点は、このラウンドで自分がマーカーを進めた動物種についてのみ獲得できます)。

例：Lenalはドードーの描かれたカードをアクションDに適用しました。彼女はドードーの紫色のマーカーを1つ進めます。彼女はドードーの動物タイル(大)1つと(小)1つを保有していたため、合計3勝利点を得ます。彼女のアクションにより、他のプレイヤーがドードーの動物タイルから得点を得ることはありません。



メモ：

- ・ 自分のカードホルダーに差し込んだカードの効果により、紫のマーカーをアクションBやCの間に進めたり、2回以上進めたりすることが可能です。紫のマーカーを進めた時は、上記のルールに従って、自分の動物タイルによる得点を教えてください。
- ・ 紫のマーカーが一番上のマス(5マス目)に到達した場合はそれ以上紫のマーカーを進めることはできませんが、動物タイルによる得点は通常通り得る事ができます。

(ゲームの終了)

ゲーム中、紫のマーカーが進められていきます。紫のマーカーの置かれているマスの値は最終得点計算にも関係しますが、この値の合計でゲームの終了も判断します。各ラウンドの最後に5つの紫のマーカーの置かれているマスの値を合計します。合計値が7(2人プレイ)、9(3人プレイ)、11(4人プレイ)となった時、ゲームは終了します。

(最終得点計算)

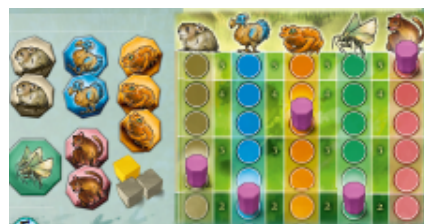
ゲーム中に獲得した勝利点に加え、各プレイヤーは以下の方法で勝利点を得ます：

- ・ 5種類の動物タイルのセット1つにつき10勝利点(動物タイル(大)はタイル2つとして数えて下さい)。
- ・ 保有している各動物タイルにつき、紫のマーカーにより示される価値分の勝利点
- ・ 保有している資源駒2つにつき1勝利点

最も合計得点の多いプレイヤーが勝利します。同点の場合は、資源を沢山残していたプレイヤーが勝者となります。それでも同点の場合は、勝者が複数いることになります。

例：ゲーム終了時Karenの所有物は図のような状態です。彼女は57勝利点を獲得します。

- ・ 5種類の動物2セット：20点
- ・ 動物タイル(2x3 + 2x2 + 3x4 + 2x2 + 2x5)：36点
- ・ 残りの資源3つ：1点



<サマリーシート>

サマリーシートの左上にはアクションA~Dの概要が、右下には最終得点計算の概要が記載されています。また、カード効果の詳細も記載されています。サマリーシートに記載されているシンボル、島のマス、資源の色及び動物の種類はあくまでも1例であり、実際のカードには色々な組み合わせが存在します。図柄は共通しており、大体の場合、追加でストックから資源を獲得したり、勝利点を獲得したり、紫のマーカーを進める事ができたりします。

<スペシャルファンクション>

通常は、ゲームの基本ルールを変更したり、アクションの効果が強めたりします。他のカードで覆い隠されたカードの効果は直ちに失われます。ただし、例外が2つあります。新しい探検家駒をストックから獲得する効果は、カードが覆い隠されても失われません。同様に、カードの効果で獲得した4つ目の差し込み口を使用できる効果は、カードが覆い隠されても失われません。

スペシャルファンクションの効果は複数を組み合わせる事が可能です。また、スペシャルファンクションの効果は適用しても適用しなくてもかまいません。

例：Peterは3つのカードをカードホルダーに差し込んでいます。アクションCで、彼はロープの描かれた緑の風景マスに探検家駒1つを配置し、6（3+3）勝利点と任意の資源を1つストックから獲得します。



訳者：COQ

The Board Game Laboratory
<http://tbg1.p1.bindsite.jp>