

Iwari サマリー

● 目的

● 準備

1. 使用するマップの面を決め、テーブル中央に置く。
2. 得点トラックボードをマップボードの脇に置く。
3. 各プレイヤーは自分の色を選び、その色のトーテム(大型の積み重ねフィギュア)と天幕(小型の木製フィギュア)を受け取る。天幕を1つ得点ボードの0の場所に置く。2人ゲームの場合、3色目を選んでトーテムや天幕をボードの脇に置く(詳細は後述)。
4. プレイヤー数に応じて、マップボード上に山岳を置く。
マップ上の地域の境界に  のシンボルが各2ヶ所ずつある。下の表で示された各シンボルの境界をランダムに1つ選び、そこに山ミープルを置く。その山のある境界間は、ゲーム終了時にすべての意味で繋がっているとみなされない。

プレイヤー数				
5人	●			
4人	●	●		
3人	●	●	●	
2人	●	●	●	●

5. 開始プレイヤーを決め、開始プレイヤートークン(円柱)を渡す。
6. 2-3人ゲームでは、生態系デッキ(縦長人物)からカードを各色2枚ずつ、4人ゲームでは各色1枚ずつ取り除く。
7. 生態系デッキをシャッフルし、山札としてボードの脇に置き、一番上から4枚を公開してその脇に並べる。この4枚のカードを展示と呼ぶ。手番が最後のプレイヤーから逆順に、展示か山札の一番上からカードを引くかで、合計で3枚カードを手札とする。あるプレイヤーが自分の3枚のカードを決定し終わったら、展示の空いた場所を山札の一番上のカードで埋める。
初めてのゲームでは、ランダムにカードを3枚配って手札とすることを推奨。その後展示のカードを並べる。

● ボード

ボードはいくつかの地域に分けられ、各地域は5種類ある生態系(緑:森、赤:ツンドラ、黄:沿岸、青:氷河、オレンジ:砂漠)のいずれかに属する。

各地域には2種類の丸が描かれている。天幕は小さい丸に置き、トーテムは大きい丸に置く。

地域間の境界上には数字が書かれている。これはゲーム終了時の得点で参照する。

● ゲーム進行

ゲームは開始プレイヤーから時計回り順のターンで進行する。ターンプレイヤーは以下のどちらかのアクションを実行する。

1. 手札のカードを3枚までプレイし、ボード上に天幕やトーテムを置く。その後、手札を3枚まで補充する。
2. 手札を1枚捨てて山札から1枚引く。

山札がなくなったら、得点を集計する。最初になくなった時点では、プレイヤーは天幕の得点計算をする。その後捨て札をシャッフルして新たな山札とする。2回目に山札がなくなった時点では、天幕とトーテムと集落に関する得点集計をし、その後ゲームが終了する。

○ カードのプレイ

ターンに生態系カードをプレイした場合、そのカードに対応した地域に天幕かトーテムを置き、その後そのカードを捨て札パイルに置く。

天幕やトーテム等のピースをボードに置く場合、以下のルールに従う。

- ◆ 生態系カード1枚で、天幕1つかトーテム1つのどちらかを置く。
- ◆ ターンプレイヤーは1ターンの間に、1つの地域にのみピースを置ける。
- ◆ 未開拓の(まだ誰もピースを置いていない)地域には、天幕1つのみ置ける。トーテムは置けない。
- ◆ 開拓済の(誰かがピースを置いている)地域には、天幕やトーテムを合計2つまで置ける。
- ◆ 同じ色の生態系カード2枚は、任意の色の生態系カード1枚の代わりになる。

天幕を置く場合は、その地域の任意の小さい丸スペースに置く。1つのスペースには天幕は1つしか置けない。空きが無い場合は置けない。

トーテムを置く場合は、その地域の大きい丸スペースに置く。すでにトーテムが置かれている場合は上に重ねる。さらに、ある地域のトーテムの合計最大数は、その地域に置かれているいずれか1色の天幕の最大数まで。例えば、ある地域に赤の天幕が3つ、黄が1つある場合、その地域にはトーテムは(すべての色の合計で)3つまで置ける。

○ 手札の補充

プレイヤーが手札を引く場合、展示の任意のカードを得るか、山札の一番上から引く。展示の空いた場所は、ターンプレイヤーが手札の上限まで引いてターンを終えた後に山札の一番上から補充し、その後ターンが時計回りに次のプレイヤーに移る。

○ 2人ゲーム専用追加ルール

各プレイヤーは自分のターンの最後、カードを補充する前に、両プレイヤー共有の第3プレイヤーのアクションを行う。手札の残りのうち最低1枚をプレイし、それに従って第3色のアクションを実行する。手札が残っていない場合はこのアクションは行わない。

● 旅路半ばの得点集計

1回目に山札のカードがなくなったら、その時点で得点集計を行う。捨て札パイルのカードをシャッフルして新たな山札とし、ゲームを一時中断し(プレイヤーの手札補充の途

中なら、補充を最後まで行ってからゲームを中断し)、天幕の得点を集計する。トーテムや集落の得点はこの時点では集計しない。その後、次のターンに進む。

○ 天幕の得点

各地域について、各プレイヤーは自分の天幕の数を数え(集計中の地域は開始プレイヤーマーカーで示す)、以下に従って得点を得る。

- ◆ 天幕の数が最も多いプレイヤーは、その地域内の(色に関係なく)天幕 1 つにつき 1 点を得る。
- ◆ 天幕の数が 2 位以下のプレイヤーは、天幕の数の順位が自分のすぐ上のプレイヤーの、その地域内の天幕 1 つにつき 1 点を得る(例えば、3 位のプレイヤーは 2 位のプレイヤーの天幕 1 つにつき 1 点を得る)。天幕が 1 つもないプレイヤーは点数を得ない。

天幕の数が同点の場合、両方のプレイヤーが同順位としてその順位の得点を得る。

例: ある地域の天幕の数が赤 3、青 2、黄 1、緑 1 だった場合、赤は(全天幕数の)7 点、青は(赤の天幕数の)3 点、黄と緑は(青の天幕数の)2 点になる。

● 旅路の終点の得点集計

2 回目に山札のカードがなくなった場合、その後全プレイヤーが同じターン数を実行するまでゲームを続け、その後得点集計を行う。得点集計では、テント(前述と同様)とトーテムと集落の点数を集計する。

○ トーテムの得点

ある 2 つのトーテムが陸上(地域間の境界)や水上(灰色エリア上の白の点線)で繋がっている場合、トーテムによる得点があるかを確認する。トーテムの繋がりには番号が振られているので、番号の小さい方から順に(開始プレイヤーマーカーを置きながら)確認する(山が置かれている番号はとばす)。

ある境界で繋がっている 2 つの地域の両方で、そこに置かれている自分のトーテムの数がそれぞれ最大(または最大同数)のプレイヤーは、その両方の(色に関係なく)トーテム 1 つにつき 1 点を得る。

例: ある地域のトーテム数が黄 1、青 1、隣の地域のトーテム数が黄 2、青 1 だった場合、その間の境界の点数は、(各地域で最大数の)黄が(両方の全トーテム数の)5 点を得る。

○ 集落の得点

4 つ以上の天幕が路(黒実線)で繋がっている(山のある境界を通る路は使えない)場合、それは集落となる。地域をまたいでもかまわない。各集落は、その集落を形成するテント 1 つにつき 1 点を得る。

● ゲームの終了

旅の終点の集計が終わった後、最も点数の高いプレイヤーが勝利。同点の場合、未使用のピース(テントとトーテム)の多いプレイヤーが勝利。

● 選択ルール: 功績

ゲームの準備の段階で、任意の数の功績を準備する。ゲーム中、ある功績の条件を満たすことで、その功績トークンをボード上に置くことができる。

功績があることで、その功績で指定された天幕やトーテムの得点(功績により固定)が{功績の数+1}倍になる(功績1つで2倍、功績2つで3倍等)。これはその功績を誰が置いたかには関係ない。



団結

集落を完成させた最初と2番目のプレイヤーは、その集落のあるいずれかの地域に団結の功績を置いてよい。

ボーナス倍率: その地域の天幕の得点



発見

地域の最後の天幕スペースに天幕を置いた最初と2番目のプレイヤーは、その最後に天幕を置いた地域以外の地域に発見の功績を置いてよい。

ボーナス倍率: その地域の天幕の得点。



名誉

陸上で繋がる両方のトーテムが最大数になった最初のプレイヤーは、その繋がりに名誉の功績を置いてよい。

ボーナス倍率: その繋がりのトーテムの得点。



尊敬

水上で繋がる両方のトーテムが最大数になった最初のプレイヤーは、その繋がりに名誉の功績を置いてよい。

ボーナス倍率: その繋がりのトーテムの得点。

Iwari: Deluxe Edition 拡張サマリー

● 新たなマップ

通常のマップの代わりに新たなマップを使用してもよい。各マップには固有のルールがある。

○ 浮かぶ島

- ◆ 基本ルールに従う。
- ◆ トーテムはツンドラ(赤)の生態系には置けない。
- ◆ 集落の繋がりにおいて、繋がり(白の線)を路として使用できる。



○ 氷河地帯

- ◆ 基本ルールに従う。
- ◆ 1と11のつながりは同じ地域内にある。



○ 忘れられた島

- ◆ ボード上の紫の丸すべてに虚無の廃墟(紫のミープル)を置く。
- ◆ このマップでは山は使用しない。

特別ルール

- ◆ 廃墟により途切れている繋がりは、その廃墟を天幕で置き換えることで有効になる。廃墟のスペースの脇に描かれた生態系カードを2枚プレイすることで、その廃墟を取り除いて自分の天幕を置くことができる。取り除いた廃墟は手元に置く。
- ◆ ゲーム終了時、取り除いた廃墟は1個 1VP。
- ◆ 集落の繋がりにおいて、繋がり(白の線)を路として使用できる。



○ 未知なる経路

- ◆ ボード中央の紫のスペースに虚無(紫)のトーテムを5つ置く。
- ◆ このマップでは山は使用しない。

特別ルール

- ◆ ターンプレイヤーは、自分のカードをプレイするアクションの一部として虚無のトーテムの移動が行える。通常のトーテムは市のルールには従う。その際、通常のルールに従い、残り1枚のカードで移動先の地域にトーテムや天幕を置いてよい。



1. 虚無の生態系の虚無のトーテム 1 つを、他の生態系の地域に移動する。移動先の生態系のカード 2 枚のプレイが必要。
2. 虚無以外の任意の生態系の虚無のトーテム 1 つを、別の地域に移動する。現在の地域の生態系カード 1 枚と、移動先の地域の生態系カード 1 枚のプレイが必要。

○ 長い道

- ◆ 基本ルールに従う。
- ◆ ゲーム終了時、紫の路の上の天幕を、1 つの地域であるかのように数えて天幕の得点を得る。



○ 虚無

- ◆ このマップは 6 人でのプレイが可能。
- ◆ 対立地域トークン(小さい丸トークン)を同じシンボルのある境界上の各スペースに、白い面を表にして置く。
- ◆ 虚無の生態系カード(紫)をデッキに加える。
- ◆ 決意トークン(大型茶色丸)を手番が最後のプレイヤーに渡す。
- ◆ このマップでは山は使用しない。



特別ルール

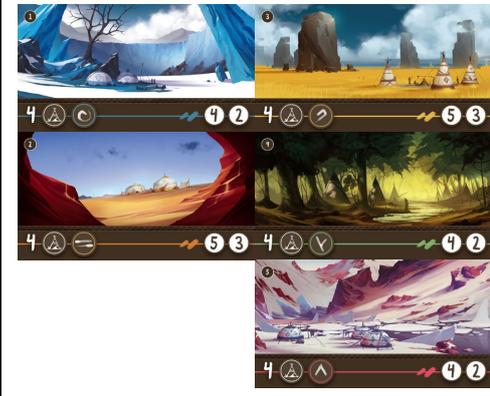
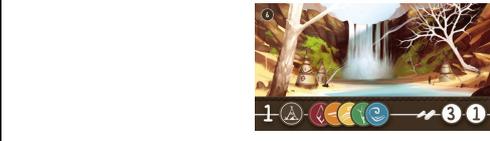
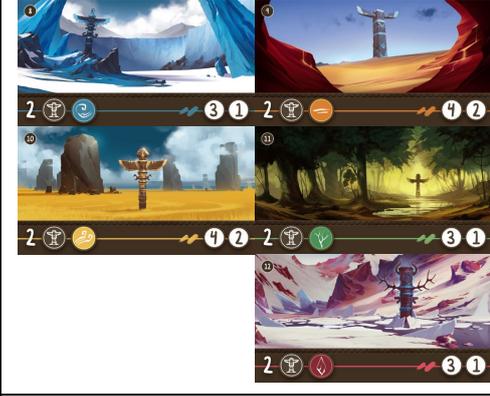
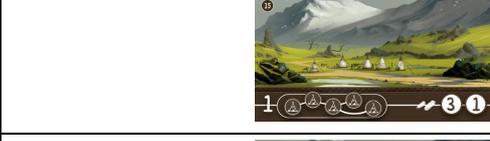
- ◆ 対立地域: ターンプレイヤーは、対立地域トークンが置かれている境界に隣接するいずれかの地域に対応する生態系カードを 2 枚プレイすることで、そのトークンを取り除いて、その境界に隣接していた、その生態系カードに対応した地域にそのトークンを黒い面を表にして置き、その上に自分の天幕を置く。これはその地域の天幕 1 つに数える。
- ◆ 決意トークン: 決意トークンを持っているプレイヤーは、それを使用することで、未開拓の地域に(対応するカードを使って)2 つ目の天幕を配置できる。その後、決意トークンを右隣のプレイヤーに渡す。
- ◆ このマップでは探検カード(後述)は使用しない。

● 探検カード

○ 準備

探検カード(右下に数字 2 つ)をシャッフルし、3 枚引いて表向きにボードの脇に置く。

各探検カードの右下に示された条件を最初に満たしたプレイヤーは、その左下の大きい数字の VP を得て、そのカードを手元に置く。条件を 2 番目に満たしたプレイヤーは、その左下の小さい数字の VP を得て、そのカードを捨てる。

	<p>1-5: 指定の生態系に天幕を 4 つ置く。</p>
	<p>6: 5 種類の生態系に天幕を置く。</p>
	<p>7: 3 つの地域で天幕が最大(または最大同数)になる。</p>
	<p>8-12: 指定の生態系にトーテムを 2 つ置く。</p>
	<p>13: 5 種類の生態系にトーテムを置く。</p>
	<p>14: 3 つの地域でトーテムが最大(または最大同数)になる。</p>
	<p>15: 5 つ以上の天幕で集落を作る。</p>
	<p>16: 天幕を 3 つ以上路の交差点スペース(路が 3 本以上繋がっている天幕スペース)に置く。</p>

● 功績

選べる新たな功績が増える。



勇気

マップ上の最後の未開拓の地域に天幕を置いたプレイヤーは、マップ上の任意の功績の脇に勇気の功績を置いてよい。他に功績がない場合は捨てる。

特殊能力:脇の功績のボーナス倍率を無効にする。



崇拝

準備:3枚の崇拝カード(横長)のうちいずれか1枚を選ぶ。その下のアイコンにより、以下のルールが適用される。



ゲーム終了時、路の行き止まりに置かれている天幕の数が単独で最も多いプレイヤーは、任意の地域に崇拝の功績を置いてよい。最多が同点の場合は捨てる。

ボーナス倍率:その地域の天幕の得点。



「虚無」のマップでのみ使用する。

ゲーム終了時、対立地域トークンの上の天幕の数が単独で最も多いプレイヤーは、対立地域トークンの上の自分の天幕がある任意の地域に崇拝の功績を置いてよい。最多が同点の場合は捨てる。

ボーナス倍率:その地域の天幕の得点。



準備:黄金崇拝トークン(大型金枠丸トークン)を、それぞれ対応する色のランダムなトーテムのスペースに置く。

ゲーム終了時、5ヶ所の黄金崇拝トークンのある地域の全トーテムの合計数が単独で最も多いプレイヤーは、任意の繋がりに崇拝の功績を置いてよい。最多が同点の場合は捨てる。

ボーナス倍率:その繋がりのトーテムの得点。