

## Rise of Tribes サマリー

### ● 目的

自分の部族を発展させ、最初に 15VP に達する。

### ● 準備

1. 地形タイル(六角形)から、湖(黄/青)と森(緑)と山(赤)をそれぞれプレイヤー数 +1 枚ずつ確保し、さらに火山(赤/黒)1 枚を脇に置く。
2. 火山以外の地形タイルをシャッフルし、指定の形に表向きにランダムに並べる。
3. 各プレイヤーは色を決め、自分の色の部族(ミープル)20 個、得点マーカー(矢)1 個、目標カード 15 枚を受けとる(2 人ゲームでは「陶器(Pottery)」は除く)。目標カードはシャッフルして山札にする。
4. 各プレイヤーはランダムにプレイヤーボード(横長長方形)を 1 枚受けとる。基本ゲームではどちらの面を使っても構わない。
5. 資源トークン(食料(青の魚)、木材(緑の樹)、石(茶色の岩))、村トークン(家)、イベントトークン(その他トークン)をそれぞれ分けて 1 カ所にまとめておく。
6. アクションボード(二つ折りボード)を全プレイヤーの見える場所に置く。
7. 「族長(Chieftain)」と「棄てられた村(Abandoned Village)」のタイルを抜いてアクションボードの脇に置く。残り 14 枚のイベントタイルはシャッフルして裏向きにアクションボードの左上側(EVENT DECK)に置く。
8. 各プレイヤーの得点マーカーをアクションボードの下の「0」に置く。
9. アクションボードの 4 つのアクション(Grow、Move、Gather、Lead)の上のスペースに、ダイスを各 3 個、左から順に太陽・月・空白の目にして並べる。
10. ランダムに開始プレイヤーを決め、村トークンを 1 個、アクションボードの脇に置いた 2 枚のタイルの上に置く。
11. 開始プレイヤーから時計回り順に、以下を置く。

開始プレイヤー	任意の地形タイル 1 つに部族を 2 つ。
2 番手プレイヤー	任意の地形タイル 1 つに部族を 3 つ。
3 番手プレイヤー	任意の地形タイル 1 つに部族を 3 つ。 任意の資源を合計 2 個。
4 番手プレイヤー	隣接する任意の地形タイル 2 つに部族を合計 3 つ。 任意の資源を合計 2 個。

12. 開始プレイヤーのターンでゲームを開始する。

## ● ゲーム進行

各プレイヤーのターンは以下の順で実行する。

1. 村の得点:手番プレイヤーは自分の村1つにつき1VPを得る。
2. ダイスをふる:手番プレイヤーはボード外のダイスを2個ふる。そろ目の場合はイベントが発動する(後述)。
3. アクションを実行する:手番プレイヤーは4つのアクションのうち2つを、任意の順番で実行する(同一アクション2回は不可)。アクションを実行する際、そのアクションの上のダイスのうち一番右のダイスをアクション下側のスペースに移動し、残った2個を右に1スペース移動し、空いたスペースに自分のダイスのうち1個を置く。その後、そのアクションを実行するが、そのアクションの上側のダイスに月が2つ以上ある場合はアクションの機能が下がり、太陽が2つ以上ある場合はアクションの機能が上がる。
  - ◆ 成長(Grow):自分の手元にある部族3個(月2:2個、太陽2:4個)を、自分の部族がすでに置かれている任意の地形タイル(複数可)に置く。
  - ◆ 移動(Move):ボード上の部族4個(月2:2個、太陽2:6個)までを、それぞれ隣の地形タイルに移動する。
  - ◆ 収穫(Gather):自分の部族のいる地形を2箇所(太陽2:3箇所)選び、それぞれから対応する資源を2個(月2:1個)ずつ受けとる。
  - ◆ 発展(Lead):自分の未達成の目標カードを、自分の村の数と同じ枚数まで山札の下に置き、同じ枚数を引いて未達成エリア(プレイヤーボード左側)に表向きに置く。その後、目標の山札からカードを2枚(月2:1枚、太陽2:3枚)引いて、未達成エリアに表向きに加える。
4. 紛争の解決:いずれかの地形タイルに部族ミープルが6個以上ある場合、紛争が発生する。カードの表記上では、手番プレイヤーが攻撃側、他のプレイヤーが防御側になる。その地形タイルから各プレイヤーは同時に自分の部族を1個取り除く。これをその地形タイルに部族を置いているプレイヤーが1人になるまで繰り返す。
5. 目標の達成と村の建設:自分の未達成の目標カードを望む枚数達成する。青の技術カードは、指定の資源を支払うことで達成し、VPとその後の恩恵を得る。茶色の功績カードは、その条件を満たすことで達成し、VPを得る。

ターンの終了時に、手番プレイヤーは自分の部族がいて村のない地形タイルに村を建設できる。コストは村1つにつき自分のプレイヤーボードの右下に示された資源で、望む数のタイルに建てることことができる。村トークンの上に自分の部族を1個置くこと。そのタイルから自分の部族がいなくなったら村も取り除かれる。

最初の村が建設される場合、それはアクションボード脇の2枚のイベントタイルの上のものを使い、その後その2枚のイベントタイルをイベントの山札に加えてシャッフルする。

## ● カードの用語

存在: そのヘクスに自分の部族が1つ以上いること。

優位: そのヘクスの自分の部族の数が、その他の部族の数の合計よりも多いこと。

支配: そのヘクスに自分の部族しかいないこと。

## ● イベント

プレイヤーのふったダイスの目がぞろ目(太陽2個、月2個、空白2個)だった場合、イベントが発動する。

最初に、すでに公開されているイベントタイルにぞろ目で発動する効果がある場合、それを順番に解決する。その後、空いているイベント枠がある場合、山札から新たなイベントを公開して処理する。

完全に解決が終わったイベントは、その時点で捨てる。

マンモスの飼育: マンモスを飼育しているプレイヤーは、移動アクションにおいて、マンモスを自分の部族のいる任意のヘクスに移動できる(部族の移動には数えない)。マンモスのいるヘクスから飼育プレイヤーの部族がいなくなった場合、マンモスとマンモスのカードを捨てて、そのプレイヤーは3VPを失う。

## ● 退場

プレイヤーの部族がすべて地形タイル上から取り除かれたら、次のターンに任意の地形タイル(可能なら空きタイル)に部族を2個置いてゲームを続ける。

## ● ゲーム終了

いずれかのプレイヤーが15VPに達したら、ただちにそのプレイヤーの勝利でゲーム終了。

## ● 上級ルール

### ◎ 長老

プレイヤーは村を建築した時点で、その村に長老を置いてよい。長老は部族には数えない。

長老がいるプレイヤーは、自ターン中に1回、いずれかのプレイヤーに資源を1つ渡し、そのプレイヤーが達成した技術1つを使うことができる。

長老がいる村が相手に取り除かれた場合、長老も取り除かれ、攻撃プレイヤーは1VPを得る。その後新たに村を建築した場合、再び長老を置くことができる。

### ◎ 特殊地形タイル

#### \* 大きな湖/山/森

使用: 対応する通常の地形と交換。

効果: 収穫時に追加で対応する資源を1つ得る。

#### \* 混生地

使用: 任意の地形1つと交換。

効果: すべての基本の地形として数える。収穫時、どの地形1つとして扱うかを決めて収穫を行う。

#### \* ジャングル/砂漠のオアシス

使用: ジャングルは森と交換。砂漠のオアシスは湖と交換。

効果: ここから収穫を行うためには、手番プレイヤーはここに自分の部族が3個必要になる。収穫量は変わらない。

#### \* タール抗

使用: 湖と交換。

効果: ここでの紛争後、そこに残っている自分の部族が1個の各プレイヤーは、その部族を取り除く。

#### \* 氷河

使用: 準備後、手番プレイヤーは山を1つ選び、その上に氷河タイルを置く。ゲーム中は山として数える。

効果: 部族数の上限は3。村は建設できない。収穫時の最大獲得資源は1個。ゲーム中にターンプレイヤーが太陽のぞろ目を出すたび、氷河に石を1個置く。石が5個になったら、氷河を取り除き、その下の山にその5個の石を置く。これは最初にその山で収穫を行ったプレイヤーが得る。

### ◎ リーダー能力

ゲーム開始時、プレイヤーボードをリーダーの面にし、そのリーダーに対応するパワーカードを、このゲームで使用したい能力が見えるようにボードの下に差し込む。