

Dominant Species 和訳

Dominant Species

～優占種～

Ver.1.0

翻訳 Demon

翻訳について、意見などありましたら以下まで連絡下さい。
demon@minos.ocn.ne.jp

目次

紹介	2
ゲームコンポーネント	2
ゲームの概要	2
用語集	3
ゲームのセットアップ	4
地球	5
エレメント	5
ドローバッグ	
適合エレメント	
絶滅危惧種	
ドミナント	
種	6
遺伝子プール	
勝利ポイントトラック	7
アクションディスプレイ	7
ゲームの手順	7
計画フェイズ	7
実行フェイズ	7
イニシアティブ [Initiative]	8
環境適応 [Adaptation]	8
退化 [Regression]	9
豊潤 [Abundance]	9
荒廃 [Wasteland]	9
枯渇 [Depletion]	9
寒冷化 [Glaciation]	10
種形成 [Speciation]	10
放浪 [Wanderlust]	11
移住 [Migration]	11
生存競争 [Competition]	12
ドミナント [Domination]	12
2人・3人プレイゲーム(オプション)	13
ランダムセットアップゲーム(オプション)	13
カード	14
サバイバルカード	
ドミナントカード	
リセットフェイズ	16
絶滅	
サバイバル	
再構築	
ゲームの終了	16

紹介

紀元前9万年ー大きな氷河期が足早に近づいてきました。特に意図されたわけではない、世界の覇権をかけた大きな争いが、様々な動物種の間で開始されます。

Dominant Species〔優占種〕は太古の歴史の一部を再現したアブストラクトゲームです。氷河期の重々しい侵略

により、ゆっくりと変化していく地球に適応して生きていく生物の必然的選択をシミュレートしています。

各プレイヤーは6つのメジャーな動物種である、哺乳類〔Mammal〕、爬虫類〔Reptile〕、鳥類〔Bird〕、両生類〔Amphibian〕、節足動物〔Arachnid〕、昆虫〔Insect〕のどれか1つのクラスを担当します。それぞれが自然なバランスで、互いに多少関係し合う状態でゲームを開始します。しかし、その状態は最後までは続きません。本当の意味で“適者が生存”するのです。

プレイヤーは、狡猾にアクションポーンを配置し、強力なカードの影響力を駆使して、できるだけ多くの地形タイルでドミナントになるように努めます。また、自分が担当する動物種の勝利ポイントを獲得するために、個々の種を繁殖させようとします。プレイヤーによる種形成、移住や環境適応アクションなどの努力は、勝者となるための手助けとなることでしょう。

これらのすべてがゲームの終盤ー氷河期における最終的な進化ーに通じることになります。最も多くの勝利ポイントを集めたプレイヤーの動物種が **Dominant Species**〔優占種〕として君臨するのです。

しかし、急激に寒冷化が進むために、早く優位に立ちたいと考えるようになるでしょう。

ゲームコンポーネント

- ・英文ルールブック
- ・ゲームボード
- ・6枚の**アニマル**ディスプレイ
- ・27枚のカードー1枚のサバイバルカードと26枚のドミナントカードー
- ・“地球”を形成する31枚の大ヘックスタイルと12枚の小ヘックスタイル
- ・6つの動物種クラスに属する“種”を表す330個の木製キューブ
- ・動物種の“アクションポーン”として使用する60個の木製円柱
- ・“ドミナント”マーカーとして使用する60個の木製円錐
- ・地球の資源を表す“エレメント”と呼ばれる120枚の円形のマーカー
- ・各動物種の“イニシアティブ”を表す6つの正方形のマーカー
- ・布袋

ゲームの概要

大きな六角形の**タイル**は、ゲームを通じ、千世紀前に現れたかもしれないような、絶えず拡張する地球の表面を作り出すために使用されます。小さな**ツンドラ**タイルは、大きなタイルの上に置くことで、氷河期の侵略によって地形がツンドラに変化していく過程を表現します。

円柱状の**アクションポーン**(AP)はゲームの行方を決定

します。プレイヤーは AP を操作することで、種の個体数を増やしたり、環境を変化させたり、移住や寒冷化といった様々なアクションを実行できます。**計画フェイズ**に**アクションディスプレイ**に AP を配置することで、プレイヤーは、**実行フェイズ**にその特定のアクションを実行できます。

通常、プレイヤーは自分の**動物種**の生存性を高めようとし、同時に他の動物種の邪魔をすることで、**勝利ポイント**(あるいは **VP**)を集める道を目指すでしょう。様々なカードは1回の有効な効果を持ち、プレイヤーにとっての VP の増加の手助けになるでしょう。

ゲームを通じて、**種**を表すキューブは“**地球**”上のタイルに配置され、移動したり、除去されたりします。**エレメントディスク**は、地球上やアニマルディスプレイ上に配置されたり取り除かれたりします。

ゲームが終了したら、各プレイヤーはそれぞれのタイルについて最終的なスコアリングを行います。最も多くの VP を獲得した動物種をコントロールするプレイヤーが勝者となります。

用語集

アクションボーン(AP)—木製の円柱のセットは、各ターンにプレイヤーが実行したいアクションをマークしておく目的で使用します。

動物種 (Animal) — 哺乳類 [Mammal]、爬虫類 [Reptile]、鳥類 [Bird]、両生類 [Amphibian]、節足動物 [Arachnid]、昆虫 [Insect] の6種です。各プレイヤーは、ゲームを通じて6種の動物種クラスの1つを担当します。各動物種クラスは地球上では色分けされた木製のキューブで表されます(哺乳類 [Mammal] … 白, 爬虫類 [Reptile] … 黒, 鳥類 [Bird] … 黄, 両生類 [Amphibian] … 青, 節足動物 [Arachnid] … 赤, 昆虫 [Insect] … 緑)。各動物種は、対応するアニマルディスプレイとイニシアティブマークерをもちます。

ボーナス VP (Bonus VP)—いくつかのアクションやカードはプレイヤーに“ボーナス VP”を与える場合があります。ボーナス VP が生じる場合、ゲームボード左下の**ボーナスポイントトラック [Bonus Points Track]**を参照して下さい。ボーナスポイントトラック上段の数は、アクションやカードの効果をチェックした数値になります。例えばサバイバルアクション(14ページ参照)では動物種が占めているツンドラタイルの数をチェックします。対応する下段の数値は受け取れるボーナス VP の数になります。

ドミナントカード(Dominance Card)—26枚のカードについて、タイルのスコアリングを行った時点で、そのタイルのドミナントであるプレイヤーは1枚のカードを選択できます。カードは、プレイヤーに1回の効果を与えます。これらのカードのうち、氷河期 [Ice Age] はゲーム終了の

引き金となります。サバイバル [Survival] カードはドミナントカードではなく、別のルール(後述)に従って分けて置いておきます。

ドミナント/優占種(Dominant/Dominance)—少なくとも1つの動物種キューブをタイルにもち、同じタイルに存在する他のいかなる動物種よりも多くのエレメントに適合している場合、そのタイルのドミナントであるといえます。(訳注:そのタイルのドミナントである動物種を“**優占種**”といえます。)

地球(Earth)—ゲームボード上の格子状に配置されたヘックスタイルのグループをこう言い表します。プレイヤーは、地球の様々なタイル上にエレメントや自分の動物種キューブ、ドミナントマークerを置くことでマークしておきます。

エレメント(Element)—草(緑)、幼虫(ピンク)、肉(白)、木の実(黄)、太陽(オレンジ)、水(水色)の6種です。これらの丸いマークer(ディスクとも呼びます)は様々な動物が成長するのに必要な資源を表しています。アニマルディスプレイに置かれたエレメントは“**需要**”を、地球上に置かれたエレメントは“**供給**”を示しています。地球上に配置されるエレメントはタイルの角に置かれ、1枚のエレメントディスクは3つの異なるタイル上に同時に存在するものとみなします。

絶滅危惧状態(Endangered)—プレイされているキューブが、そのタイル上にそのプレイヤーの動物種と適合するエレメントが存在していない状態(あるいはタイル上にエレメントがない状態)を絶滅危惧状態といえます。

食物連鎖(Food Chain)—ドミナントアクションにおいて、他の動物種とキューブの数が同数の場合、以下の食物連鎖の順番でより上位にある方の順位が上になります。

- 哺乳類 [Mammal]
- 爬虫類 [Reptile]
- 鳥類 [Bird]
- 両生類 [Amphibian]
- 節足動物 [Arachnid]
- 昆虫 [Insect]

イニシアティブマークer (Initiative Markers)—6枚の動物の絵が描かれた正方形のマークerは、各計画フェイズにおいての AP 配置の順番を表す目的で、イニシアティブトラック上で使用します。

適合(Matching)—プレイヤーのアニマルディスプレイにあるエレメント“A”の数を数え、自分のキューブが存在するタイルにある同じエレメント“A”の数にかけた積を出し

ます。続いてエレメント“B”についても計算し、この数を足します。さらにエレメント“C”といったようにすべてのエレメントについて計算した合計値が適合エレメントの数となります。

英文ルールブックの7ページの図を参照して下さい。

地形(Terrain)—ツンドラ、山地、砂漠、森、ジャングル、サバンナ、湿地、海があります。これら8種類のタイプの地形タイルが地球を構成します。

タイル(Tile)—六角形をした大小のピースで様々な地形を表しています。ゲーム開始時にセットアップし、またゲーム中に追加され、プレイグラウンドとなります(訳注:これより大きいほうを大ヘックススタイル、小さいほうを小ヘックススタイルと呼び表します)。

勝利ポイント(VP)—ゲーム中に各動物種によって集められます。最も多くの勝利ポイント(VP)を獲得したプレイヤーが最終的な勝者となります。

ゲームのセットアップ

英文ルールブックの5ページの図を参照して下さい。

ゲームボード

ゲームボードを開いてテーブルの中央に置いて下さい。

動物種

各プレイヤーはプレイしたい動物種を選択します。また、選択した動物種のアニマルディスプレイを受け取ります。あるいは、アニマルディスプレイをランダムに配って各プレイヤーが担当する動物種を決定します。→**A**

2人、3人プレイのときは13ページを参照して下さい

イニシアティブの逆順(訳注:食物連鎖の逆順?) (最初に昆虫[Insect]、次に節足動物[Arachnid]という順番)に、各動物種のイニシアティブマーカーをイニシアティブセクションのボックスに配置します。→**B**

6人未満でプレイする場合、このセクションの右側のボックスはゲームを通じて空の状態のままになります。

誰も担当していない動物種のイニシアティブマーカーとアニマルディスプレイはゲームボックスに戻し、使用しません。

タイル

ツンドラではない、7種類の大ヘックススタイルそれぞれ1枚ずつを、ヘックス格子の中央の所定の場所に配置します。ツンドラタイル1枚を海タイルの上に配置します。

→**C**

残った11枚のツンドラタイル(小ヘックススタイル)を、表向きにした状態でゲームボードの“**寒冷化タイル[Glaciation Tiles]**”セクションにスタックしておきます。

→**D**

残った24枚の大ヘックススタイルを取り、裏向きにしてシャッフルします。タイルを裏向きにしたまま8枚ずつのスタックを3つ作ります。これらのスタックをゲームボードの3ヶ所の“**放浪タイル[Wanderlust Tiles]**”セクションに置きます。各スタックの1番上のタイルを表向きにします。

→**E**

カード

最初は、サバイバル[Survival]カードをゲームボードの脇に置いておきます。→**F**

ドミナントカードのデッキから**氷河期[Ice Age]**カードを取り除き、残る25枚のドミナントカードをシャッフルします。氷河期カードを裏向きにゲームボードのそばに置き、その上にシャッフルしたドミナントカードを裏向きに重ねます。このカードの山がドローパイルを形成します。→**G**

このドローパイルから上の5枚のカードをめくり、ゲームボードの“**使用可能ドミナントカード[Available Dominance Cards]**”セクションに表向きにして置きます。

→**H**

エレメント

6つのタイプのエレメントそれぞれ2つずつを、地球を形成するタイルの所定の場所に配置します。→**I**

それぞれのタイルが交わる部分にエレメントの図が描かれています。その図と一致するように同じ図柄のエレメントディスクを配置します。

残りのエレメントを集め、ドロープールをつくります。ゲームボックスに入っている布袋に残るすべてのエレメントディスクを入れます。これを以後、“ドローバッグ”といいます。→**J**

ドローバッグからランダムに4つのエレメントを取り出し、ゲームボードの“**環境適応[Adaptation]**”セクションにある4つの四角のボックス(“葉”の絵が描かれています)の上に割り当てます。→**K** もう一度4つのエレメントをランダムに引き、今度は“**豊潤[Abundance]**”セクションの4つのボックスに置きます。→**L** さらに、4つのエレメントをランダムに引き、“**放浪[Wanderlust]**”セクションの4つのボックスに置きます。→**M**

種

木製の駒の中より、各プレイヤーは自分が担当する動

物種の色を選びます。自分の色の駒の中より、各プレイヤーは10個の**円錐**(ドミナントマーカーとして使用します)を集めます。同様に、以下の数の**円柱**(アクションポーンとして使用します)と**キューブ**(そのプレイヤーの動物種の遺伝子プールを形成します)も集めます。→⑨

- 6プレイヤーゲームー3つの円柱と35のキューブ
- 5プレイヤーゲームー4つの円柱と40のキューブ
- 4プレイヤーゲームー5つの円柱と45のキューブ
- 3プレイヤーゲームー6つの円柱と50のキューブ
- 2プレイヤーゲームー7つの円柱と55のキューブ

残った円柱とキューブはゲームボックスに戻します。

各プレイヤーは集めたキューブの中から1つを取り、VPマーカーとして勝利ポイントトラックの“0”のスペースに置きます。→⑩

各プレイヤーは自分の遺伝子プールからキューブを取り出し、最初の開始タイルに以下のように配置します。

→⑪

- 昆虫 [Insect]ーサバンナに2,湿地と砂漠に1
- 節足動物 [Arachnid]ージャングルに2,森と湿地に1
- 両生類 [Amphibian]ー湿地に2,ジャングルとサバンナに1
- 鳥類 [Bird]ー森に2,山地とジャングルに1
- 爬虫類 [Reptile]ー砂漠に2,サバンナと山地に1
- 哺乳類 [Mammal]ー山地に2,砂漠と森に1

6人未満でプレイする場合、使用しない動物種の配置は無視します。各動物種は、ゲーム開始時に中心となるタイルのドミナントになっている(優占種になっている)ことに注意して下さい。→⑫

ゲームの開始

最初のターンの計画フェイズよりゲームを開始します。イニシアティブトラックの1番左側にイニシアティブマーカーがある動物種のプレイヤーより最初の AP の配置を行います。→⑬

地球 [Earth]

大小の6角形のヘックスタイルは、ゲームの焦点となる“地球”のプレイグラウンドを構成し、ゲームボード上に配置されていきます。

それぞれの遺伝子プールから配置されるキューブは地球上のタイルの上に配置されます。寒冷化 [Glaciation] (10ページ参照)の結果による場合を除き、いかなる理由であっても、地球上から除去されたキューブは、ゲームボックスに戻し、永久にゲームでは使用しません。遺伝子プールに戻すのではありません。

アニマルディスプレイやアクションディスプレイ上にない、

または、ドローバッグの中にあつて未配置の物を除き、エレメントは地球のタイルの角に配置されます。

円錐状のドミナントマーカーは、ある動物種がドミナントを宣言したタイル上に配置されます。

プレイヤーが放浪 [Wanderlust] アクションを実行すると、新たな(大タイルの)海、湿地、サバンナ、ジャングル、森、砂漠、山地のどの地形タイルが地球の端に追加されます。これらの地形タイルは3つのタイルドロースタックの一番上から取ってきます。

(小ヘックスタイルの)ツンドラタイルは、プレイヤーが寒冷化 [Glaciation] アクションを実行したときに、ツンドラドロースタックより取り、地球上にすでに存在している(大)ヘックスタイルの上に配置します。これによって、残りのゲームの間、大タイルはツンドラタイルに変化します。

タイルのエッジが接している場合、そのタイルに、“隣接している”と言います。

ツンドラタイルはその下にある地形タイルよりわずかに小さいので、まわりを囲う6枚のタイルとは物理的に接触しません。しかし、地形タイルがツンドラタイルに変換されたとき、そのタイルはまわりのタイルと隣接したままと考えます。

エレメント [Element]

Dominant Species [優占種]で使用する丸いエレメントマーカーは、草(緑)、幼虫(ピンク)、肉(白)、木の実(黄)、太陽(オレンジ)、水(水色)の6種があります。地球のタイル上に置かれたエレメントは“供給”を、アニマルディスプレイのエレメントは“需要”を表します。地球上の各タイルで、これら2つが適合しているかどうかを表したものを“適合”エレメントと言います。

ドローバッグ

プレイヤーのアニマルディスプレイ上、アクションディスプレイ上、地球のタイル上のいずれにも属さないエレメントディスクはすべて布袋の中に入れておき、これをドローバッグと言います。いつでも新たなエレメントが必要になったときは、ドローバッグより取り出します。逆にいつでもアニマルディスプレイ上、アクションディスプレイ上、地球のタイル上よりエレメントディスクが取り除かれたときは、ドローバッグに戻し、後のゲームで再び使用されます。

適合エレメント

ゲームのいくつかの場面では、タイルにおけるプレイヤーの“適合”エレメントを決定する必要があります。それぞれのタイルの適合エレメントは、以下のように決定されます。

- ・プレイヤーのアニマルディスプレイの1番左にあるエレメントと同じエレメントがタイル上にいくつあるかカウントします。
- ・アニマルディスプレイの2番目あるエレメントと同じエレメントがタイル上にいくつあるかカウントし、1番目の数値に加えます。
- ・これを繰り返し、エレメントがある限り、3番目、4番目、5番目、6番目とカウントした数値を加えていき、合計値を出します。

英文ルール7ページの参考例の図を参照して下さい。

絶滅危惧種

タイルにいるキューブの適合エレメントが0の場合、そのキューブは“絶滅危惧種”と呼ばれます。

絶滅危惧種は絶滅アクション時にゲームボード上より除去されます。また、タイルのドミナントになる(優占種となる)こともできません。

ドミナント[Dominance]

ある動物種が少なくとも1つのキューブをタイルにもち、なおかつ、同じタイルに存在する他のいかなる動物種よりも多くのエレメントに適合している場合、そのタイルのドミナントになっているといえます。(訳注:そのタイルのドミナントとなっている動物種を“**優占種**”といえます。)最も多い適合エレメントの数が同数の場合、どの動物種もそのタイルのドミナントではない状態となります。

絶滅危惧種は、例えそのタイルに存在する唯一の動物種であったとしても、そのタイルのドミナント(優占種)になることはできません。

タイルのドミナントであるとき、その動物種の色の木製の円錐であるドミナントマーカーを置くことで示します。ドミナントになった場合やドミナントでなくなったとき、その効果は即座に現れます。ただし、ドミナントの宣言や交代は、特別にルールに規定されているものではなく、プレイヤー間での責任になります。

言い換えれば、ドミナントであること(ドミナントでなくなったときも)は、プレイヤーの宣言によって物理的に主張されるものであり、自動的になるものではありません。つまり、一度プレイヤーによってドミナントであることが宣言されて確立されたならば、他のプレイヤーによって、(a)自分の動物種がドミナントになったことを宣言されるか、(b)適合エレメントが同数になったことでドミナントがいなくなったことを宣言されるか、このどちらかが発生するまではそのタイルのドミナントであり続けます。(a)や(b)のケースが発生したならば、前のプレイヤーのドミナントマーカーを除去します。

プレイヤーは、環境適応[Adaptation]アクションや枯

渴[Depletion]アクションなどの結果により適合エレメントの数が増減した場合、ドミナントに変動があったかどうかを常にチェックしておく必要があります。

各動物種は10個のドミナントマーカー(木製の円錐)をもちます。ただし、これはAPやキューブとは異なり、ハードウェア上の限界ではありません。1つの動物種が11を超えるタイルでドミナントとなっている場合、他の駒などで代用して下さい。

適合エレメント参考例(英文ルールブック7ページ):昆虫(緑)は砂漠タイルのドミナントになっています(優占種となっている)。昆虫のキューブの数は両生類(青)より劣っているのですが、ドミナントに関しては“量”より“質”をベースに決定されます。

昆虫の適合エレメントの合計は3(草1+草1+幼虫1+水0)で、両生類は2(幼虫1+幼虫1+肉0+水0×3)となります。

デフォルトで2つの太陽エレメントをもつ爬虫類(黒)は、サバンナにあるキューブを1つ砂漠に移動させれば、適合エレメントの合計が6(太陽2×3)となり、昆虫に替わり砂漠タイルのドミナントとなります。

3つの水エレメントをもつ両生類は、サバンナに移動すればそこでドミナントになれる(3対2)ことに注意して下さい。

また、両方のタイルの間にある太陽エレメントが除去された場合、サバンナの爬虫類は適合エレメントが0となり、絶滅危惧種になることにも注意して下さい。

種[Species]

木製のキューブは地球上で使用する各動物種の“種”を表しています。ゲーム開始時、多くのキューブはその所有者の遺伝子プールにあります。いずれは地球上を占める(配置される)ことになります。寒冷化[Glaciation]の結果によるものを例外とし、いかなる理由であっても地球上から除去されたキューブは、永久にゲームでは使用しません。

プレイヤーは、たとえ遺伝子プールのキューブを使い果たし、なおかつ、地球上の最後のキューブが除去されたとしても、“ゲームから脱落”することはありません。このようなジレンマを抱える動物種は、種形成や移住アクションを行うことはできなくとも、他のアクションは実行できます(勝利ポイントは維持されたままです)。

遺伝子プール[Gene Pool]

地球上のタイルに配置される前の動物種キューブは、その所有者の前にパイルしておきます。このようなパイルを“遺伝子プール”と呼びます。いつでも地球上にキュー

ブが配置されるときは、遺伝子プールにあるキューブを使用します。しかしながら、いつでも地球上からキューブを取り除くときは、寒冷化〔Glaciation〕によるもの以外は、いかなる理由であってもすべてゲームボックスに戻され、以後は使用しません(遺伝子プールに戻されるのではありません)。

勝利ポイントトラック

“勝利ポイントトラック〔Victory Point Track〕”はゲームボードの外周にあります。ゲームを通じて、各動物に種割り当てられたキューブを1つ使用して勝利ポイント(VP)を記録しておきます。

いつでも動物種が VP を獲得したり、失った場合、トラック上でキューブを前後に動かして記録します。VP が100を超えた場合は、同じ色の予備のキューブを“+100”ボックスに置いて表して下さい。VP は0が下限で、決してマイナスになることはありません。

予備のキューブは、ゲーム開始時に除外しておいたものから取り出して使用します。

アクションディスプレイ

ゲームボードの右側にある、ピンクグレイで印刷された大きなボックスのことです。アクションディスプレイはゲームのいわば“心臓部”であり、地球上の動物種の運命を決定し、プレイヤーの願望を実現する必需品となります。

アクションディスプレイ

英文ルールブック8ページを参照のこと。

ゲーム手順

Dominant Species〔優占種〕は一連のターンから構成されています。いくつかのパートについては、複数のプレイヤーが同時にアクションを行います。各ターンは以下の3つのフェイズに分かれます。

計画フェイズ

実行フェイズ

リセットフェイズ

計画フェイズの間、プレイヤーは交互にアクションディスプレイの右半分にある“アイボール(目玉)”の描かれたアクションスペースに利用可能なアクションポーン(AP)を配置していきます。それぞれの AP は続く実行フェイズにプレイヤーが実行するアクションを示します。各アクションスペースには1つの AP しか置けないので、早い者勝ちとなります。

実行フェイズの間、アクションディスプレイに置かれた有

効な AP を上段から下段へ、左側から右側の順番で取り除いていきます。自分の AP が取り除かれたら、プレイヤーはセクションのタイトルバーに書かれたアクション(“寒冷化〔Glaciation〕”、“移住〔Migration〕”など)を実行します。

リセットフェイズの間(16ページ参照)、絶滅危惧状態のキューブは絶滅し、1人のプレイヤーはサバイバルカードによる VP を獲得します。ゲームがそこで終了しない場合、次のターンのためにアクションディスプレイをリセットします。

ゲームが終了し、最終的なスコアリングを行うまで、この手順を繰り返します。

計画フェイズ〔Planning Phase〕

各ターンの計画フェイズの間、イニシアティブオーダー表に従って、左側から右側のプレイヤー順に利用可能な AP を、アクションディスプレイの空いている“アイボール(目玉)”のアクションスペースに1つずつ配置していきます。1つの“アイボール(目玉)”には1つの AP のみを置くことが可能です。

節足動物〔Arachnid〕のアイコンのような、“目玉”のアクションスペースではない部分に AP を置くことはできません。

イニシアティブオーダー順の最後の動物種が AP を配置し終えたら、その“ラウンド”は終了し、イニシアティブトラックの先頭に戻って新しいラウンドを実行します。以後、イニシアティブオーダーの左側から右側の順番で配置できる AP がなくなるまで続けていきます。各ラウンドで、ある動物種の利用可能な AP がない場合、単純にその動物種の順番をスキップして次の動物種が AP を配置します。プレイされていない動物種の順番もスキップします。

実行フェイズ〔Execution Phase〕

実行フェイズの間、直前の計画フェイズにアクションディスプレイに置かれた AP を取り除いていきます。1つずつ、上段から下段へ、左側から右側の順番で取り除いていき、自分の AP が取り除かれたら該当するアクションを実行します。アクションは以下の順番で実行します。

1. イニシアティブ〔Initiative〕
2. 環境適応〔Adaptation〕
3. 退化〔Regression〕
4. 豊潤〔Abundance〕
5. 荒廃〔Wasteland〕
6. 枯渇〔Depletion〕
7. 寒冷化〔Glaciation〕

8. 種形成[Speciation]
9. 放浪[Wanderlust]
10. 移住[Migration]
11. 生存競争[Competition]
12. ドミナント[Domination]

自発的なアクション

アクションは決して義務ではありません。プレイヤーは自分の AP をアクションディスプレイから除去した後に、許可されたアクションを完全に放棄することもできます。

セクションのスキップ

AP が配置されていない場合、そのセクションはスキップ可能です。ただし、以下のセクションは例外で、AP が配置されていなくともセクションを実行します。

- ・退化[Regression]－このセクションは、追加したエレメントがセクションにあるエレメントと適合する、すべての動物種に常に適用されます。
- ・荒廃[Wasteland]－常に適合するエレメントをもつツンドラタイルすべてに適用されます。
- ・種形成[Speciation]－昆虫種は常に1つのキューブをゲームボード上に加えることができます。
- ・生存競争[Competition]－節足動物種は常に相手のキューブ1つをゲームボード上から除去することができます。

この後、各アクションの詳細を、実際に実行する順番通りに説明します。

実行フェイズのアクションの順番は、各プレイヤーのアニマルディスプレイにも略された形式で印字されています(英文)。

イニシアティブ[Initiative]

実行フェイズの開始時、このセクションに配置されたAPを取り除きます。AP を配置したプレイヤーは以下のことを実行します。

- ・イニシアティブトラック上にある自分の動物種のイニシアティブマーカーを1つ左のものと交換します。つまり、順番が1つ前になるわけです。自分がすでに1番目のプレイヤー(1番左にある)である場合は、この手順は無視します。
- ・取り除いた自分の AP を、いずれかの空いているアイボールのスペースに移します。

プレイヤーは事実上、後のターンの自分の順番を早めるために、AP の配置を最後に行うことになるわけです。

例(英文ルールブック10ページ):6人プレイゲームの最初のターンで、爬虫類プレイヤー(黒)はイニシアティブトラック上での自分の順番を改善しようと決め、計画フェイズにイニシアティブセクションにAPを配置しました。自分の AP が取り除かれた後、まず始めに鳥類プレイヤーとイニシアティブマーカーを入れ替えます(A)。それから爬虫類プレイヤーは、除去された自分の AP をどの空いているアイボールスペースに配置するか選択します。ここで、より多くの太陽エレメントをゲームボード上に配置するいい機会と見て、空いている豊潤[Abundance]セクションの最後の1つのアイボールスペースにAPを配置します(B)。

環境適応[Adaptation]

すべてのイニシアティブアクションが終了した後、このセクションに配置されたAPを、左から右の順番で1つずつ取り除いていきます。自分の AP が取り除かれたら、プレイヤーは現在このセクションに存在しているエレメントを1つ選択します。選択したエレメントをアクションディスプレイより取り除き、そのプレイヤーのアニマルディスプレイの空いている(グレーの)エレメントスペースに配置します。

どの動物種もアニマルディスプレイ上に6つを超えるエレメントをもつことはできません(印刷されている固有のエレメントと追加されたエレメントの合計をカウントします)。このアクションを実行する動物種がすでに6つのエレメントをもっている場合、このアクションは無効となります。

同じタイプのエレメントが複数になるように加えることも可能です。

例(英文ルールブック10ページ):昆虫プレイヤー(緑)は食物を多様化したいと考えました。自分の AP が最初に取り除かれた後、昆虫プレイヤーは利用できる肉エレメントを自分のアニマルディスプレイに加えることを選択しました(A)。哺乳類(白)と節足動物(赤)のプレイヤーは、残った草エレメントか幼虫エレメントをここから取り出すこととなります。

昆虫プレイヤーは、この代わりとしてデフォルトの2つに加えて草エレメントを加えることで特化することも可能です(B)。利用可能な2つの幼虫エレメントの1つを加えるのはリスクがあります(C)。なぜならば、残る2人のプレイヤーがどちらも残った幼虫エレメントを選択しなかった場合、ターンの最後にこの幼虫エレメントは退化[Regression]ボックスに移されてしまうからです(D)。それにより、昆虫プレイヤーはエレメントを維持するために次のターンに貴重なAPを消費することを強要されることになります。

退化〔Regression〕

すべての環境適応アクションが終了した後、退化〔Regression〕が以下の手順で発生します。その時点で退化〔Regression〕ボックスに存在する各エレメントタイプ1つにつき、各プレイヤーは同じタイプのエレメントディスプレイ1つをアニマルディスプレイから除去します。

アクションボーンの恩恵—このセクションに置かれた AP 1つにつき、退化によるエレメントの除去を1つ防ぐことができます。3つ目のスペースには爬虫類種のシンボルが描かれていることに注意して下さい。爬虫類プレイヤーは、このセクションに常に“無償”の AP をもっているものと考えます。

計画フェイズのとき、爬虫類プレイヤーが望むならば、このセクションに(追加の)AP を通常通り配置することができます。

デフォルトのエレメント(アニマルディスプレイの左上に最初から印刷されているエレメント)は除去されることはありません。デフォルトのエレメントしかもたない動物種はいかなる退化の影響も受けません。

すべての退化が終了した後、このセクションの AP はもとのプレイヤーの元に戻されます。

例(英文ルールブック11ページ):退化〔Regression〕ボックスに2つの幼虫エレメント(1つのエレメントタイプとして考えます)があります(A)。昆虫プレイヤーはこのセクションに AP を置いているので、自分の幼虫エレメントが除去されることを防ぐことができます(B)。爬虫類プレイヤーも無償の AP があるので、同様に防ぐことができます(C)。

昆虫プレイヤーの太陽エレメントは次のターンに除去される危険があることに注意してください。環境適応〔Adaptation〕セクションに太陽エレメントがあるので、このターンの終わりに退化〔Regression〕ボックスに移されてしまうからです(D)。

豊潤〔Abundance〕

すべての退化アクションが終了した後、このセクションに配置された AP を、左から右の順番で1つずつ取り除いていきます。自分の AP が取り除かれたら、プレイヤーは現在このセクションに存在しているエレメントを1つ選択します。選択されたエレメントはアクションディスプレイより取り除き、地球タイルの空いている角に置きます。

エレメントは空いている角であれば、そのタイルの角が他のタイル1つとしか接していなくとも、または、まったく接していなくとも配置することは可能です(このような角はその時点での地球の“端”であると考えます)。

例(英文ルールブック11ページ):最初に両生類プレイヤー(青)の AP が取り除かれます(A)。両生類プレイヤーは利用可能な水エレメントを図のようにボード上に配置しました。これにより、サバンナタイルでの適合エレメントが、昆虫の4に対して両生類が6となり、このタイルのドミナントとなることができます(B)。

2番目に爬虫類プレイヤー(黒)の AP が取り除かれます(C)。爬虫類プレイヤーは太陽エレメントを図のように配置しました。これにより、後に山地タイルに絶滅することなく拡張できます。

荒廃〔Wasteland〕

すべての豊潤アクションが終了した後、このセクションに配置された AP を取り除きます。プレイヤーは荒廃〔Wasteland〕ボックスに存在するエレメントどれか1つをドローバッグに戻します。

このセクションに AP を配置したプレイヤーの有無に関わらず、荒廃アクションは自動的に実行されます。荒廃〔Wasteland〕ボックスに残っているものと一致するエレメントすべてをツンドラタイルから除去します。除去されたエレメントはドローバッグに戻します。

最初のゲームターンは荒廃〔Wasteland〕ボックスが空の状態なので、このアクションは発生しないことに注意して下さい。

例(英文ルールブック12ページ):節足動物プレイヤー(赤)の AP が取り除かれます。節足動物プレイヤーは荒廃〔Wasteland〕ボックスにある幼虫エレメントを選択して布袋に戻しました。これでツンドラタイルに接する2つの幼虫エレメントを維持することができます(A)。

水エレメントが荒廃〔Wasteland〕ボックスに残っているので、ツンドラタイルに接するすべての水エレメントが除去され、ドローバッグに戻されます(B)。

これにより、砂漠タイルの両生類は絶滅危惧状態となり、ドミナントではなくなります(C)。

枯渇〔Depletion〕

すべての荒廃アクションが終了した後、このセクションに配置された AP を取り除きます。プレイヤーは地球上に配置されているエレメントで、枯渇〔Depletion〕ボックスに存在するエレメントと一致するものを1つ選択します。選択されたエレメントは地球上より取り除き、ドローバッグに戻されます。

もし、地球上に存在するものと一致するエレメントが枯渇〔Depletion〕ボックスにない場合、このアクションは何も影響を与えません。

最初と2番目のターンは枯渇〔Depletion〕ボックスが空の状態なので、このアクションは意味がないことに注意して下さい。

例(英文ルールブック12ページ):哺乳類プレイヤー(白)の AP が取り除かれます枯渇〔Depletion〕ボックスには木の実エレメントがただ1つあるだけなので、地球上の木の実エレメントをどれか1つを除去できます。哺乳類プレイヤーは砂漠とサバンナに挟まれている1つを除去しました(A)。

砂漠、サバンナ両方のタイルで鳥類の適合エレメントは4から2へ変化しました。よって砂漠では爬虫類と適合エレメント数が同数になりドミナントではなくなります (B)。哺乳類プレイヤーは適合エレメント数がもともとは同数であったサバンナでドミナントとなることができます(C)。

寒冷化〔Glaciation〕

すべての枯渇アクションが終了した後、このセクションの一番左側に配置された AP(だけ)を取り除きます。そのプレイヤーは寒冷化アクションを以下の手順で実行します。

1. 少なくとも1つのツンドラタイルと隣接しているツンドラではないタイルを1つ選択します。
2. 選択したタイル上にあるキューブを一時的に取り除き、別の場所によけておきます。
3. 選択したタイルの上に新たなツンドラタイル(表向きのスタックより取る)を乗せます。

そのタイルはもはや従来の地形タイルではなく、残りのゲームを通じて“ツンドラタイル”として扱います。

4. 3つのツンドラタイルに囲まれることになったエレメントをすべて地球上より取り除きます。

これは、地球の“端”にあたる、1枚または2枚のツンドラタイルの角にあるエレメントは影響を受けないことを意味しています。

5. 新たに配置されたツンドラタイルに隣接している、既存のツンドラタイルが何枚あるか数え、その数に該当するボーナス VP(3ページ参照)を獲得します。
6. 別の場所によけておいた種の中より、各動物種に属するキューブを1つだけ新しいツンドラタイルの上に戻します。
7. もし、よけておいたキューブの残り(もとのタイルに2つ以上のキューブをもっていた場合)があるのなら、それは元の所有者の遺伝子プールに戻されるだけです(完全に除去されてゲームから取り除くものではありません)。

もし、ツンドラタイルがスタックに残っていない場合(12枚のツンドラタイルすべてがすでに地球上にある場合)、このアクションは無効になります。

もし、第2、第3、第4の AP がアイボールに存在する場合、このときはAPを取り除かないことに注意して下さい。代わりに、次のリセットフェイズのときに左側にシフトしていきます。

プレイヤーは、寒冷化アクションにより、例え1ターンや2ターンの間 AP が使用できなくなっても、将来のアクションへの投資をする意味で、十分に強力なアクションであることを見出すでしょう。

例(英文ルールブック13ページ):このターン、爬虫類プレイヤー(黒)が寒冷化アクションを獲得しました。爬虫類プレイヤーは、サバンナタイルを寒冷化しようと考えます。なぜなら、新たに配置するツンドラタイルが2つのツンドラタイルに隣接していることで3VP を得ることができ、その上、サバイバルカードを獲得できるからです(ツンドラタイル上に存在するキューブの合計が、節足動物の2、昆虫の1に対して爬虫類は3になるので)。しかし、ステップ4の手順で、太陽エレメントが3つのツンドラタイルに囲まれて取り除かれてしまうことは望みません。結局、爬虫類プレイヤーは代わりに砂漠タイルを寒冷化する事を選択しました(ステップ1)。そこにいるすべてのキューブを別の場所によけておき(ステップ2)、その上にツンドラタイルを配置します(ステップ3)。ステップ4は影響しません。ステップ5で1ボーナス VP を獲得します(新たなツンドラタイルが1つのツンドラタイルに隣接することより)。それから、ステップ2でよけておいた、1つの昆虫、2つの鳥類、4つの両生類のキューブの内、それぞれ1つだけを新しいツンドラタイルの上に戻します(ステップ6)。残った1つの鳥類と3つの両生類のキューブはそれぞれの遺伝子プールに戻します(ステップ7)。

種形成〔Speciation〕

すべての寒冷化アクションが終了した後、このセクションに配置された AP を、左から右の順番で1つずつ取り除いていきます。自分の AP が取り除かれたら、プレイヤーは地球上に配置されているエレメントで、自分が AP を配置したスペースに描かれているエレメントと一致するものを1つ選択します。それから、そのエレメントに隣接するタイルに、以下の数のキューブを遺伝子プールから取って配置します。

- 4つまでのキューブを湿地または海に配置できる。
- 3つまでのキューブを森、ジャングル、サバンナに配置できる。
- 2つまでのキューブを山地または砂漠に配置できる。

・1つのキューブをツンドラに配置できる。

一度にキューブの数を増やせるタイルは1～3枚になることに注意して下さい。選択されるエレメントは最大3つまでのタイルとしか隣接しないためです。

すべての種形成アクションが終了した後、昆虫プレイヤーは、任意に1つのキューブを遺伝子プールから取り、地球上のどのタイルにでも配置することができます。

計画フェイズのとき、昆虫プレイヤーが望むならば、通常通り、このセクションに AP を配置することができます。

例(英文ルールブック14ページ):節足動物プレイヤー(赤)は“草”のアイボールスペースから AP を取り除きました。図の(A)の草エレメントを選択します。サバンナに3つのキューブを(B)、砂漠に2つのキューブを(C)、ツンドラにもう1つのキューブを配置することができます(D)。

これにより、砂漠タイルでは節足動物の適合エレメントが3となり、両生類は自分の適合エレメントが節足動物と同数になったことより、ドミナントではなくなります(E)。

それから、昆虫プレイヤーは無償のキューブをサバンナに配置しました。これにより、サバンナでの数の上での優勢は維持したままになります(F)。

放浪[Wanderlust]

すべての種形成アクションが終了した後、このセクションに配置された AP を、左から右の順番で1つずつ取り除いていきます。自分の AP が取り除かれたら、利用可能な表向きの大タイルを 1 枚選択します(放浪[Wanderlust]タイルスタックの1番上です)。プレイヤーは以下の手順でアクションを実行していきます。

1. ゲームボード上の空いている(白の)ヘックスを選び、そこに新たなタイルを配置します。新たなタイルを配置する場所は、地球上にすでに存在しているタイルの少なくとも1つに隣接している必要があります。
2. プレイヤーが希望するならば、放浪セクションにある利用可能なエレメントディスクを1つ選択し、新たに配置されたタイルの空いている角に配置することができます。
3. 新たに配置されたタイルに隣接している既存のタイルが何枚あるか数え、その数に該当するボーナス VP(3ページ参照)を獲得します。

最後に、食物連鎖の順番で、各プレイヤーは新たに配置されたタイルに、その時点で隣接しているタイルにあるキューブのすべて、あるいは一部を新たなタイルに移動させることができます。

3つの放浪タイルスタックのどれかが空になると、それに従って実行できる放浪アクションの数が減っていきます。

例(英文ルールブック14ページ):鳥類プレイヤー(黄)が最初にプレイします。表になっている湿地タイルを図(A)のように配置し、利用可能な木の実エレメントを(B)のように配置しました。

新たに配置した湿地タイルは2つのタイルと隣接するため、ボーナスポイントテーブルを参照して、鳥類プレイヤーは3VP を獲得します(C)。

それから、鳥類プレイヤーは接続するタイルから1つのキューブを新たな湿地タイルに移動させることにしました。これにより、直ちに湿地タイルのドミナントとなります(D)。節足動物(赤)は移動しませんでした(新たなタイルでは絶滅危惧状態になってしまうため)。最後に昆虫は2つのキューブを移動しました(E)。

移住[Migration]

すべての放浪アクションが終了した後、このセクションに配置された AP を、左から右の順番で1つずつ取り除いていきます。自分の AP が取り除かれたら、プレイヤーは地球上に存在する X 個までのキューブをどれでも選択できます。X は AP を配置したアイボールスペースの数値になります。選択された各キューブは隣接するタイルに移動できます。

鳥類種のキューブは2つ先のタイルまで移動することが可能です。この場合、隣接するタイルを通過して、2つ先のタイルに移動します。

鳥類はブランクタイル(まだタイルが置かれていない場所)を通過して移動することはできません。

移住アクションを行う場合、キューブを分割して別々のタイルに移動させることも可能です。

例(英文ルールブック15ページ):昆虫プレイヤー(緑)は“7”のアイボールスペースから AP を取り除きました。まず、砂漠にある昆虫キューブ1つをサバンナに移動させます。これでサバンナのドミナントになります(A)。残る6つの移動枠を絶滅危惧状態にあるツンドラの6つのキューブの移動に使用します。その内の4つを砂漠へ(B)、残る2つを山地へ移動させました(C)。

鳥類プレイヤー(黄)もこのターンは移住セクションに AP を置いています。鳥類プレイヤーは、昆虫プレイヤーの移動を見て、鳥類の特殊移動能力を使って、1つのキューブを海タイルから空になったツンドラに移動させます(D)。

生存競争[Competition]

すべての移住アクションが終了した後、このセクションに配置された AP を、左から右の順番で1つずつ取り除いていきます。自分の AP が取り除かれたら、プレイヤーは AP のあったアイボースペースが触れている3つの地形タイプに注意しておいて下さい。プレイヤーは現在地球上に存在するタイルより、これら3種の地形タイルをそれぞれ1つまで選択します。選択できるタイルは以下の条件を満たしている必要があります。

- ・少なくとも自分のキューブを1つ含む。かつ、
- ・少なくとも相手のキューブを1つ含む。

プレイヤーは選択したタイル1つにつき、相手(誰でも)のキューブを1つ除去します。除去されたキューブはゲームボックスに戻され、以後のゲームでは使用しません(所有者の遺伝子ボックスに戻すものではありません)。

節足動物プレイヤーは、このセクションに常に“無償”の AP をもっているものと考えます。1番最初に生存競争アクションを行い、どのような地形でも1つのタイルだけで、相手のキューブを1つ除去できます。

計画フェイズのとき、昆虫プレイヤーが望むならば、通常通りにこのセクションに AP を配置することができます。

例(英文ルールブック15ページ):爬虫類プレイヤー(黒)は“ツンドラ砂漠-森”のアイボースペースに AP をもちます(A)。まず、最も左にある森タイルの哺乳類のキューブを1つ除去します(B)。そして、ツンドラで昆虫のキューブを1つ除去しました(C)。砂漠には競争相手が存在しないので3つ目のアクションは発生しません(D)。

自分のキューブが存在していようと、2つ目の森タイルや海タイルでは生存競争アクションはできません。

ドミナント[Domination]

すべての移住アクションが終了した後、このセクションに配置された AP を、左から右の順番で1つずつ取り除いていきます。自分の AP が取り除かれたら、プレイヤーは、このターンにまだドミナントアクションの対象として選ばれていないタイルを1つ選択します。そのタイルについて、以下の手順でスコアリングしていきます。

1. そのタイルに最も多くのキューブをもつ動物種は X 勝利ポイントを獲得します。X はゲームボード上にあるタイルスコアリングテーブルの地形における最初の数値です。
2. ツンドラ以外のタイルであれば、2番目に多いキューブをもつ動物種は、タイルスコアリングテーブルの2番目の数値と同数の勝利ポイントを獲得します。

2番目の動物種は1番目とは異なる動物種でなければなりません。タイルに1種類の動物種しかないケースでは、1番目と2番目の勝利ポイント両方を受け取ることはできません。

3. 海、湿地、サバンナ、ジャングル、森のタイルであれば、3番目に多いキューブをもつ動物種は、タイルスコアリングテーブルの3番目の数値と同数の勝利ポイントを獲得します。

3番目の動物種がタイルに存在している必要があります。1番目と2番目の動物種は、同様に3番目の勝利ポイントは獲得できません。

4. 海、湿地のタイルであれば、4番目に多いキューブをもつ動物種は、それぞれ2勝利ポイント、1勝利ポイントを獲得します。

4番目の動物種がタイルに存在している必要があります。1番目、2番目、3番目の動物種は、同様に4番目の勝利ポイントは獲得できません。

・**重要:** 上記のすべてのケースで、キューブの数が同数になった場合、食物連鎖の上位にある動物種の順位が上になります(哺乳類が1番上、次に爬虫類と続く)。

5. 最後に、勝利ポイントを得た動物種の中に、そのタイルのドミナントである動物種(優占種)がいる場合、そのプレイヤーは表になっているドミナントカードを1枚選択し、必ず実行する必要があります(少なくとも1つが利用可能な場合)。ドミナントカードの実行で行われるどのような選択も、そのカードを選択したプレイヤーによってなされます。ドミナントカードの実行後、カードはゲームボックスに戻されて、二度とゲームでは使用しません。(訳注:タイルのドミナントであり、ドミナントカードを実行するプレイヤーを以後ドミナントプレイヤーといいます。実際にはドミナントアクションを実行するプレイヤーがドミナントプレイヤーであるケースがほとんどでしょう。ただし、ドミナントアクションを実行するプレイヤーが、自分がドミナントではないタイルを選択した場合、別のプレイヤーがドミナントプレイヤーとなるケースが生じます。)

カードの効果の説明はプレイヤーズシートに、カードの補足は14ページにあります。

氷河期[Ice Age]カードが選択された場合、現在のターンが終了し次第ゲームが終了することに注意して下さい(16ページ参照)。

ドミナントである動物種は、必ずしもそのタイルを選択した動物種と同じではない、また、必ずしも最も多くの勝利得点を獲得した動物種と同じにはならないことにも注意して下さい。

最後に、各プレイヤーがドミナントカードを選択する機会をもつことより、最初のプレイヤーは5枚のカードの中から効果を選択できますが、後のプレイヤーはカードが徐々に減っていき、選択肢が少なくなっていくことになります。

例(英文ルールブック16ページ):爬虫類プレイヤー(黒)は、勝利得点を得るために、湿地タイルを1つ選択しました。1番手の8VP は4つのキューブをもつ両生類プレイヤー(青)が獲得します。爬虫類(黒)と鳥類(黄)はそれぞれ2個ずつのキューブをもっています。食物連鎖で上位にある爬虫類プレイヤーが2番手となり4VP を獲得し、3番手となる鳥類プレイヤーが2VP を獲得します。4番手の1VP は誰も獲得できません。

それから、このタイルのドミナントである爬虫類プレイヤーは表になっているドミナントカードを1枚選択し、実行しなければなりません。

すべてのドミナントアクションが終了すると実行フェイズが終わり、リセットフェイズに移ります(16ページ参照)。

2人・3人プレイゲーム(オプション)

Dominant Species[優占種]を2人や3人でプレイする場合、以下のルールを採用することで、複数の動物種をコントロールすることもできます。複数の動物種のコントロールは従来のルールとの矛盾を生みますが、その場合は、このセクションのルールを優先させて下さい。

複数の動物種[Multiple Animals]

最初に動物種を割り当てるとき、6種の動物種すべてを割り当てます。3人プレイゲームのとき、各プレイヤーは異なる2つの動物種をコントロールします。2人プレイゲームのときは、3つの動物種をコントロールします。

プレイヤーは各動物種に別々の色の木製駒のセットを割り当てます。6人プレイのときと同様に、各動物種は3つの AP と35のキューブを受け取ります。各動物種は独立した勝利ポイントを持ちます。

アクション

プレイヤーの動物種の1つがアクションを実行する場合、自分がコントロールする他の動物種やそのキューブは“競争相手”と見なされます。たとえば、ドミナントカードの指示による“あなたの動物種”とは、スコアリングされたタイルのドミナントの動物種のみを指し、同じタイルに存在

する、自分がコントロールする他の動物種のキューブは競争相手(他プレイヤーのもの)として扱います。

最終スコアリング

ゲームを通じて、6種すべての動物種は、表面上は別個に VP を獲得します。ただし、最終スコアは各プレイヤーに属する動物種1つだけについてカウントします。ゲームが終了したとき、各プレイヤーの個々の動物種のスコアのうち、**最も小さなスコア**をもつ動物種を比較し、最も高いプレイヤーが最終的な勝者となります。同じプレイヤーがコントロールする、高いほうのスコアの動物種は無視します。

したがって、ゲームを通じ、複数の動物種の一方のために他方を犠牲にするより、むしろバランスを維持しようとする方が当然の戦略となるでしょう。

例として、2人プレイでマークの動物種のスコアは70と145と160ポイントであった場合、最終的なスコアは70ポイントとなります。このとき、ボブの動物種のスコアは75と85と95ポイントであるとする、最終的なスコアは75ポイントとなり、ボブが勝者となります。

ランダムセットアップゲーム(オプション)

以下のルールを採用して地球をセットアップすると、各動物種は不規則なバランスでゲームを開始することになりますが、その不利は VP レベルで調整することになります。このオプションは、通常のゲームでも、前述の2人・3人プレイゲームオプションにも使用することができます。

以下の点を除いて通常通りのセットアップを行います。

タイル

ゲームボード上に最初のタイルを配置する前に、大タイルを裏向きにしてシャッフルします。7枚の大タイルをランダムに引いて7つの開始スペースに配置します(残るタイルで3つのドローパイルをつくるのは通常通りです。ツンドラタイルを中央のタイルの上に重ねます。

エレメント

1度に12個のエレメントをドローバッグよりランダムに引いて、開始エレメントの配置場所に指定されている、12のタイルの角に配置します(アクションディスプレイに配置するエレメントは通常通りです)。

種[Species]

1つの哺乳類キューブを1つの肉エレメントを含む、ツン

ドラ以外の各タイルに配置します。2つの肉エレメントを含むツンドラ以外のタイルに哺乳類キューブを2つ、3つの肉エレメントを含むツンドラ以外のタイルに哺乳類キューブを3つ、といったように配置していきます。

このプロセスを爬虫類と太陽エレメント、鳥類と木の実エレメント、両生類と水エレメント、節足動物と幼虫エレメント、昆虫と草エレメントについて繰り返していきます。

地球上に最も多くのキューブをもつ動物種を特定し、そのキューブの数をカウントします。各動物種の VP キューブを勝利ポイントトラックのカウントした数と同じボックスにそれぞれ配置します。それから、各動物種は地球上に存在する自分のキューブの数の分だけ勝利ポイントを失います(すなわち、最も多くのキューブをもつ動物種の勝利ポイントは0からスタートします)。

不幸にして地球上に1つのキューブももたない状態でゲームを開始する動物種も有り得ます。このような事態が発生してもあわてないで下さい。その動物種は VP が非常にリードした状態でゲームを開始できます。加えて、このようなケースでは、ドローバッグから該当するエレメントが引かれ、アクションディスプレイに配置される確率が高くなることを意味しています。

カード

サバイバルカード〔Survival Card〕

ゲーム開始時、サバイバルカードはゲームボードの脇においておきます。ゲームの間、各プレイヤーはすべてのツンドラタイルにあるキューブの合計数を把握しておく必要があります。ツンドラタイルに最も多くのキューブをもつ唯一のプレイヤーは、自動的にサバイバルカードを獲得します。最も多くのキューブをもつプレイヤーが2人以上存在する場合、誰もサバイバルカードを獲得できません(サバイバルカードは誰のものでもなくなり、誰も勝利ポイントを得ることができません)。

各リセットフェイズの間、絶滅アクションの後に、サバイバルカードをもつプレイヤーはボーナス VP(3ページ参照)を獲得します。少なくとも1つのキューブが存在するツンドラタイルの枚数を数え、それに対応するボーナス VP を受け取ります。

ドミナントカード〔Dominance Card〕

26枚のドミナントカードは、ドミナントアクションでスコアリングされたタイルでドミナントとなっているプレイヤーへ与えられる報酬となります。ドミナントアクションで表になっているドミナントカードが選択されたならば、プレイヤーはそのカードの効果を(少なくともその時点のゲーム状況で実行可能であるのなら)必ず実行する必要があります。カードは使用後、ゲームボックスに戻されて二度とゲ

ームでは使用しません。

ゲーム中に発生する疑問、様々なカードの効果に関する補足や明確化したポイントを、以下に説明します。

水棲〔Aquatic〕

エレメントはドローバッグより好きなものを選択できます。どの海や湿地タイルの角も空いていないとき、このカードの最初の効果は無効となります。プレイヤーの遺伝子プールにキューブが残っていないとき、このカードの2番目の効果は無効となります。

生物多様性〔Biodiversity〕

タイルに複数の相手の動物種キューブが存在していても追加の VP は受け取れません。どれだけの相手のキューブがあっても、単純に各タイルにつき受け取れるのは1VP ずつです。

バイオマス〔Biomass〕

このような人口過密なタイルに存在するのがドミナントプレイヤーのキューブだけだった場合、自分のキューブを1つ除去します。複数の動物種がいるタイルから除去するキューブはドミナントプレイヤーが選択します。

虫害〔Blight〕

このカードを選択したプレイヤーがタイル上のエレメントを選択し、取り除きます。

カタストロフィー〔Catastrophe〕

選択されたタイルよりどのキューブを除去するかは、ドミナントプレイヤーが決定します。また、隣接するタイルより除去するキューブもドミナントプレイヤーが決定します。2番目の効果はドミナントプレイヤーの任意です(除去しなくとも構いません)。しかしながら、隣接するタイルに存在するのがドミナントプレイヤーのキューブのみだった場合、そこにあるキューブを必ず1つ除去しなければなりません。

大寒波〔Cold Snap〕

このカードを選択したプレイヤーを除くすべての動物種は、各ツンドラタイルからキューブを1つずつ失います。

病害〔Disease〕

デフォルトの(印刷された)エレメントは除去されることはありません。除去する順番が問題になる場合、食物連鎖の順番で除去していきます。除去されたエレメントはドローバッグに戻されます。

環境多様性〔Ecodiversity〕

“太陽”エレメントは、1つのエレメント“タイプ”であることに注意して下さい。例としてこの効果について、爬虫類

プレイヤーがもつ2つのデフォルトの要素は2回ではなく、1度だけカウントされます。

進化〔Evolution〕

このカードを選択したプレイヤーは地球上のどのタイルのキューブでも自分のものに変換することができます。そのタイルにたとえ自分のキューブが存在しなくとも変換可能です。もし、遺伝子プールに1つのキューブしか残っていなかった場合、変換できるキューブは1つだけです。遺伝子プールにキューブがないときは変換できません。

多産〔Fecundity〕

キューブが存在するタイル1つにつき1つのキューブを追加できます。存在するキューブ1つにつき1つのキューブを追加できるわけではありません。もし、ドミナントプレイヤーの遺伝子プールに十分な数のキューブがない場合、配置できるだけのキューブをどのタイルに配置するか選択します。

繁殖〔Fertile〕

選択されたタイルに存在するキューブ1つにつき1勝利得点を獲得します。ドミナントプレイヤーだけではなく、そこにキューブがある全プレイヤーが獲得できます。

生息地〔Habitat〕

配置される要素はランダムではありません。プレイヤーはドローバッグにあるものの中から好きな要素を選択できます。

冬眠〔Hibernation〕

配置されるキューブは過去に除去されたものだけです(遺伝子プールやゲーム開始時にボックスに戻しておいたキューブは配置できません)。

氷河期〔Ice Age〕

このカードが選択されると、そのターンでゲームが終了します。ドミナントアクションの後、通常通り絶滅アクションを実行し、サバイバルカードによるボーナス VP を獲得します。ただし、再構築アクションは実行しません。それから最終スコアリングを実行します(16ページのゲームの終了を参照)。

氷床〔Ice Sheet〕

通常のルールで寒冷化アクションを実行します(10ページ参照)。

外来種〔Immigrants〕

各動物種は、3つの中のどれを選択するかを食物連鎖の順番で決定していきます。デフォルトの(印刷された)要素しかもたない動物種は1番目の選択はできません。他の選択肢より選んで下さい。

本能〔Instinct〕

APは空いているどのアイボールスペースにでも配置することができます。配置されたAPのアクションはこのターンに実行されるものではありません。このカードは次のターンのAPの配置より早く、1つのAPの配置を可能とするものです。

知性〔Intelligence〕

食物連鎖で最も上位にある動物種がこのカードを選択した場合、恩恵を受けるのはその動物種だけとなります。新たなアクションポーン(AP)は、ゲーム開始時によけておいた中より取り出して使用します。

大量脱出〔Mass Exodus〕

このカードを選択したプレイヤーがすべてのキューブ(他プレイヤーのものも含む)の移動を決定します。キューブはプレイヤーの意向により、隣接するタイルに分割して移動させることもできます。

メタモルフォシス(変態)〔Metamorphosis〕

デフォルトの(印刷された)要素は交換できません。新たな要素はドローバッグよりランダムに引くのではなく、プレイヤーが好きなものを選択できることに注意して下さい。

ニッチ・バイオーム(棲み分け)〔Niche Biomes〕

このカードはスコアリングされるタイルが明らかにされ、スコアリングが終わった後にしか選択されないことに注意して下さい。“1位分”のVPは、直前にスコアリングされたタイルの一番左の数値(海なら9、湿地なら8、サバンナなら7といったように)を表します。

夜行性〔Nocturnal〕

このカードを選択したプレイヤーのイニシアティブが1番目だった場合、何の効果もありません。

雑食〔Omnivore〕

新たなアクションポーン(AP)は、ゲーム開始時によけておいた中より取り出して使用します。

寄生〔Parasitism〕

食物連鎖で最も下位にある動物種がこのカードを選択した場合、恩恵を受けるのはその動物種だけとなります。新たなアクションポーン(AP)は、ゲーム開始時によけておいた中より取り出して使用します。

捕食者〔Predator〕

このカードの“競争相手”という言葉に注意して下さい。ドミナントプレイヤーのキューブしか存在しないタイルからはキューブを除去する必要はありません。各タイルの

他プレイヤーの動物種キューブを選択して下さい。

共生[Symbiotic]

このカードの効果では、加えられたエレメントと同様にデフォルトのエレメントもカウントします。

リセットフェイズ[Reset Phase]

リセットフェイズの間、ある動物種は絶滅によってキューブを失い、動物種の1つはサバイバルカードによる勝利得点を獲得します。それから、アクションディスプレイがリセットされ、次のターンの計画フェイズのための準備を行います。

絶滅[Extinction]

最初に、以下の手順で絶滅アクションを解決します。すべての絶滅危惧状態にあるキューブを除去します。除去されるキューブは地球上より取り除かれ、ゲームボックスに戻されます。このキューブは以後ゲームで使用しません。

例外:哺乳類プレイヤーは、各ターンに滅危惧状態のキューブ1つを自動的に絶滅から救うことができます。2つ以上の滅危惧状態のキューブがある場合はどれを残すか選択できます。

サバイバル[Survival]

ツンドラタイルに最も多くのキューブをもつプレイヤーが常にサバイバルカードの所有者となります。最も多くのキューブをもつプレイヤーが同数だった場合は、誰もサバイバルカードを受け取るできません。

サバイバルカードの所有者(いる場合)は自分のキューブがあるツンドラタイルの数をカウントし、**ボーナス VP**(3ページ参照)を受け取ります(この場合、それぞれのツンドラタイルにキューブがありさえすれば、キューブの数自体はVPには無関係です)。

再構築[Reseed]

このステップはゲームの最後のターンは実行する必要がないことに注意して下さい(すなわち氷河期カードがプレイされた時)。

最後に、次のターンの準備のため、以下の手順を実行します。

- ・使用可能ドミナントカード[Available Dominance Cards]セクションのカードスロットの補充をします。5枚になるまで、空のカードスロットにドローパイルの1番

上のカードをめくり、表向きにして置いていきます。最初から5枚ある場合はそのままです。ドローパイルにカードスロットに置くだけの十分なカードがない場合、置けるだけのカードを置いて、あとは空のままにしておきます。

ドローパイルがなくなったら、残りのゲームを通じて新たなカードが置かれることはありません。

- ・寒冷化[Glaciation]セクションにある2番目、3番目、4番目にあるAPを1つ左へスライドさせます。
- ・退化[Regression]、枯渇[Depletion]、放浪[Wanderlust]セクションにあるすべてのエレメントを取り除き、ドローバッグに戻します。
- ・荒廃[Wasteland]ボックスにあるエレメントをすべて、枯渇[Depletion]ボックスに移します。
- ・豊潤[Abundance]ボックスにあるエレメントをすべて、荒廃[Wasteland]ボックスに移します。
- ・環境適応[Adaptation]ボックスにあるエレメントをすべて、退化[Regression]ボックスに移します。
- ・ドローバッグから4つのエレメントをランダムに取り出し、環境適応[Adaptation]セクションの“葉”のボックスに置きます。
- ・ドローバッグから別の4つのエレメントをランダムに取り出し、豊潤[Abundance]セクションの“葉”のボックスに置きます。
- ・ドローバッグから別の4つのエレメントをランダムに取り出し、放浪[Wanderlust]セクションの“葉”のボックスに置きます。
- ・3つの放浪タイル(大タイル)のそれぞれのスタックの1番上が裏向きになっている場合、それをめくり、表向きにします。空のスタックはそのままです。

それから、次のターンの計画フェイズに進みます。

ゲームの終了

氷河期[Ice Age]カードがプレイされることでゲームは終了します。残っているドミナントアクションを終え、絶滅アクションとサバイバルカードによるスコアリングを通常通り実行します。それから、地球上にあるすべてのドミナントマーカーを除去し、それぞれのタイルについて(訳注:ドミナントアクションで行うように)最後のスコアリングを行います。最終スコアリングではドミナントの有無は無視されます。プレイヤーは勝利ポイントのみを受け取り、ドミナントカードは受け取れません。ドミナントカードは残ったままにしておきます。

最終スコアリングが終了したら、最も多くの勝利ポイントを集めたプレイヤーが勝者となります。勝利ポイントが同数の場合は、食物連鎖で上位にいるプレイヤーが勝者となります。