



ゲームデザイン：寺島由人 イラスト：森木ノ子  
プレイ人数：3～4人 プレイ時間：30分

## ■内容物

集落ボード 4 枚

マップボード 9 枚

時代ボード 5 枚

族長コマ 4 個

目的地コマ、勝利点マーカー 8 個 (4 色各 2 個)

技術マーカー 約 30 個

資源チップ 80 個 (食料、木、石、呪力 各 20 個)

## ■準備



(図を参照)

マップボード9枚をシャッフルします。このとき、裏表と上下もランダムになるよう、ときどき裏返したり向きを変えたりしながらシャッフルしてください。

その後、マップボードを図のように3×3に配置します。四隅のボードは海のマスが角にくるように置きます(必要に応じ回転させます。それでも置けない場合、裏にします)。

海が1マスだけのボードが四隅にくるように配置すると、比較的公平です。慣れないうちはそうするのがいいでしょう。

角の海のマスの上に重ねるように(図参照)、集落ボードを置きます。

各プレイヤーは、座っている位置に近い集落を1個ずつ担当します。自分の集落と同じ色の族長コマと目的地コマを受け取り、自分の集落マスに置きます。

時代ボード5枚をよく混ぜ、でたらめな順番で1列に並べます。各プレイヤーは、自分の族長コマ1個を、時代ボードの左端のマス(1点)に置きます。

時代ボードは勝利点トラックを兼ねます。左端のマス(1点)から始まり、ゲーム中に勝利点を獲得するたびに右に動かしていきます。

最も縄文人らしいプレイヤーがスタートプレイヤーになります。

スタートプレイヤーとその左隣のプレイヤーは食料チット2個、その他のプレイヤーは3個を受けとります。

残りの資源チットをすべてテーブル上のどこかに集めておきます。これを「ストック」と呼びます。

これで準備は完了です。

## ■ ゲームの流れ

スタートプレイヤーの手番から始め、時計回りに手番が回っていきます、

手番では以下の4つのステップをこの順におこないます。

- 1) 移動
- 2) 遭遇
- 3) マスの効果の解決
- 4) 目的地到達ボーナスと次の目的地の決定

各プレイヤーの1手番目は4)だけをおこないます(最初の目的地を決めます)。

### ■ 1) 移動

基本移動として、族長コマを1マスか2マス移動します。縦か横に隣接したマスへの移動を1マスとして数えます。斜めは隣接していません。

さらに、任意の資源1個を支払うことで、1マス追加の移動をすることができます。追加の移動は、資源を支払う限り1手番中に何度でもおこなうことができます。

基本移動および追加の移動は、必ず目的地コマに近づくようにおこなわなければなりません。目的地から遠ざ

かるような移動はできません。

移動しないことはできません。必ず1マス以上移動しなければなりません。

#### ○技術「船」を持っている場合

移動ステップ開始時に「船移動」を宣言することができます。船移動では、通常の移動ルールと違う特別なルールが適用されます。

船移動を宣言した場合、現在いるマスに隣接する海のマスから、海以外のマスに到達するまで何マスでも(無料で)移動できます。この移動は1回のみで、海以外のマスに到達したら即座に移動ステップを終えます。船移動では追加の移動はありません。

この場合も、すべての移動1マスずつについて、目的地に近づくように移動しなければならないことに注意してください(遠回りはできません)。

#### ○目的地への到達

自分の目的地コマがあるマスに移動したら、必ずそこで移動ステップを終えなければなりません。

## ■ 2) 遭遇

移動を終えたマスに他のプレイヤーの族長コマがある場合、遭遇が発生します。

遭遇が発生したら、手番プレイヤーは、そのマスに族長コマを置いていた各プレイヤーに、自分が持つ資源を1個選んで渡さなければなりません。

### ○技術「犬」を持っている場合

手番プレイヤーが技術「犬」を持っている場合、遭遇時に資源を渡す必要はありません。代わりに、そのマスに族長コマを置いていた各プレイヤーは、自分が持つ資源を1個選び手番プレイヤーに渡さなければなりません。

双方が犬を持っている場合は、お互い犬を持っていない場合と同じ処理をおこないます。

## ■ 3) マスの効果の解決

移動を終えたマスの効果を解決することができます。各効果は1回だけ解決します。

いくつかのマスでは、対応する技術を持っているれば追加の効果を得ることができます。技術による追加の効果は、通常の効果に加えて1回解決することができます。技術による追加効果だけを解決することもできます。

○集落 (帰ってきたとき)

食料 2 個を獲得します。

技術「土器」を持っていると、  
さらに食糧 1 個を獲得します。

技術「鳥居」を持っていると、1 勝利点を獲得します。



○海

なにもありません。



○森：食料

食料を 2 個獲得します。



○森：木材

木材を 1 個獲得します。

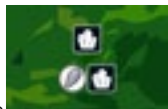
技術「斧」を持っていると、さらに木材  
を 1 個獲得します。



○森：石

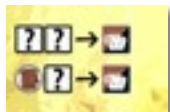
石を 1 個獲得します。

技術「ハンマー」を持っていると、さら  
に石を 1 個獲得します。



### ○草原

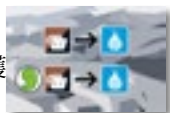
任意の資源 2 個を支払い、木または石 1 個を獲得します。



技術「かご」を持っている場合、任意の資源 1 個を支払い、木または石 1 個を獲得します (どちらか一つまたは両方の効果を使えます)。

### ○山

木または石 1 個を支払い、呪力 1 個を獲得します。



技術「勾玉」を持っている場合、追加でもう 1 回交換を行うことができます。

### ○沼

矢印の左側に示されている資源を支払い、右側の技術を獲得します。技術を獲得したら、自分の集落の対応する技術に技術マーカーを 1 枚置きます。



技術は持っていることで様々な恩恵がある他、ゲーム終了時に集落ボードに書かれている勝利点をもたらします。

すでに該当する技術を持っている場合は、それ以上技術マーカーを置きません。その代わりに、即座に 1 勝利点



を獲得します。

#### ■ 4) 目的地到達ボーナスと次の目的地の決定

族長コマが目的地 ( 集落以外 ) に到達している場合、到達ボーナスとして、自分の集落から目的地までのマス数 2 マスにつき 1 点を獲得します ( 端数切捨 ) 。

その後、目的地コマを自分の集落に置きます。次の目的地は集落となります。

族長コマが集落にある場合、次の目的地を決めなければなりません。

マップ上のいずれかのマスを選び、そこに目的地コマを置きます。このとき、自分または他のプレイヤーの集落を目的地とすることはできません。

それ以外の場合はこのステップを飛ばします。

#### ■ 資源所持数の上限

各プレイヤーは、資源を合計 8 個まで持つことができます。資源を獲得した結果 8 個を超えた場合、任意の資源を捨て 8 個まで減らさなければなりません。

## ■ 時代ボーナス

もっとも進んでいる (右側にある) 勝利点コマが置かれている時代ボードが、現在の時代を表します。

各時代では、対応するマスの効果を使ったときに追加で勝利点が与えられます。時代の効果は、マスに止まっただけではなく、マスの効果を使用した場合のみ発動します (例外: 農業の時代)。

時代の効果は 1 手番に 1 回までしか発動しません。

### ○採集の時代

森のマスで資源を獲得したとき、1 勝利点を獲得します。



### ○交易の時代

草原のマスで資源の交換をおこなったとき、1 勝利点を獲得します。



### ○祈祷の時代

山のマスで資源の交換をおこなったとき、1 勝利点を獲得します。



### ○発明の時代

沼のマスで技術を獲得したとき、1 勝利点を獲得します。



### ○農業の時代

目的地到達ボーナスが 1 点増えます。この時代効果は、マスの効果を使用しなくても発動します。



### ■ ゲームの終了

いずれかのプレイヤーの勝利点が 21 以上になったら (5 枚目の時代ボードに到達したら)、その手番の終了時にゲームが終了します。

下記の合計が最終的な勝利点です。

- ・ゲーム中に獲得した勝利点
- ・持っている技術の勝利点
- ・持っている呪力 1 個につき 1 点

もっとも多くの勝利点を持つプレイヤーの勝利です。同点の場合は、それらのプレイヤー全員の勝利です。

## ■ 技術

### ○犬

他のプレイヤーの族長との遭遇時に有利になります。ステップ2)を参照。ゲーム終了時、2勝利点になります。



### ○土器

集落への帰還時、追加で食糧1個を獲得します。ゲーム終了時、2勝利点になります。



### ○かご

草原のマスで、通常の効果に加え、任意の資源1個を支払い木または石1個を獲得できます。ゲーム終了時、2勝利点になります。



### ○斧

森のマスで木を獲得するとき、追加でもう1個獲得します。ゲーム終了時、2勝利点になります。



### ○ハンマー

森のマスで石を獲得するとき、追加でもう1個獲得します。



ゲーム終了時、2勝利点になります。

### ○勾玉

山のマスの効果を追加でもう 1 回おこなうことができます。

ゲーム終了時、2 勝利点になります。



### ○船

船移動ができます。ステップ 1) を参照。

ゲーム終了時、3 勝利点になります。



### ○鳥居

集落への帰還時、追加で 1 勝利点を獲得します。

ゲーム終了時、3 勝利点になります。



### ○ストーンサークル

ストーンサークルのマスの効果で支払った資源は、自分の集落ボードのストーンサークルの上に置いておきます (獲得時と、すでに持っていて 1 勝利点を獲得したとき)。加えて、持っている石と呪力を何個でもストーンサークルの上に置くことができます。

ゲーム終了時、ストーンサークルの上に置かれた石と呪力 1 個につき 1 勝利点になります。



## ■ 選択ルール

ゲームに慣れたら、次の選択ルールで遊ぶこともできます。

### ○ 集落選択

マップを見た後で、自分が使う席（集落）を選ぶことができる選択ルールです。より平等で戦略的なゲームを楽しむことができます。

通常どおりにマップと時代ボードを用意します。集落ボードは裏向きにシャッフルしてから、無作為に4つの角のマスに置きます。

もっともゲームに慣れたプレイヤーが親となります。親は、4つの集落それぞれのゲーム開始時の資源を設定します。任意の数と組み合わせの資源を設定します。このとき、他のプレイヤーと相談してもいいでしょう。

(通常のゲームでは手番順に応じ食糧チットを獲得しますが、このルールでは獲得しません)

ゲーム開始時の資源が決まったら、親の左隣のプレイヤーから時計回りに、自分が使う集落を選んでいきます。親は最後に残った集落になります(3人の場合は、残った2個から1個を選びます)。

集落が決まったら、各プレイヤーは自分の集落の近くの席に移動します。選ばれなかった集落と対応するコマ

は箱に戻します (3 人の場合)。

赤の族長を持つプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、ゲームを開始します。