

# バイソン

作者：ウォルフガング・クラマー、ミヒャエル・キースリング

プレイ人数：2-4人

対象年齢：10歳以上

プレイ時間：90分

## 概要

あなたはネイティブアメリカンの部族の酋長となり、アメリカの大地で狩場を求めます。ハンターを使ってバイソンや七面鳥や魚を狩り、カヌーやテントといった物資を獲得したり新たな狩場を確保したりします。ゲーム終了時、自分が確保した狩場の価値を比べ、よい狩場をたくさん確保しているプレイヤーが勝利します。

## 内容物

- タイル：21枚（うちスタートタイル3枚）
- ハンター駒：44個（青、赤、黄色、緑が各11個）
- テント：24個（青、赤、黄色、緑が各6個）
- カヌー：24個（青、赤、黄色、緑が各6個）
- 行動マーカー：16個
- 個人ボード：4枚
- トーテムポール：1個
- ルールブック：1部

## タイル

ゲームを通し、テーブルにタイルを配置して1つのゲームボードとします。各タイルには草原（緑色）、川（青）、山（茶色）が描かれており、川は必ず草原と山を分断するように描かれています。各タイルには3つの動物が描かれており、描かれている動物はバイソン、七面鳥、魚です。

タイルの組み合わせにより、3種類の地形はいくつかの「地域」を形成します。

## ハンター

各プレイヤーは11個のハンター駒を使います。ハンターはボード上を動き、テントやカヌーを設置し、動物を獲得します。また個人ボード上で動物のストックを表すのにも使います。

## テント

各プレイヤーはテント6個（1人用2個、2人用2個、3人用1個、4人用1個）を使用します。テントに描かれた四角の数は、中にあるハンターの数を示しています。プレイヤーは「地域」への影響力を増やすためにテントを使用します。

## カヌー

各プレイヤーはカヌー6個（1人用2個、2人用2個、3人用1個、4人用1個）を使用します。カヌーに描かれた四角の数は、乗っているハンターの数を示しています。プレイヤーは川の支配力を増やすためにカヌーを使用します。

## 個人ボード

各プレイヤーは個人ボードを持ちます。個人ボードの上部には3種類の動物のストックを表す動物トラックが描かれています。ボードの下部には購入と行動のコストが書かれています。ボードにはプレイヤーが行える行動が6種類描かれており、プレイヤーは1ラウンドに6種類のうち4つの行動を行います。

## 動物トラック

ハンター駒3個を動物トラックに置き、3種類の動物のストックを表示します。ストックは行動のコストや市場での購入のコストとして使用できます。ゲーム終了時、最後の集計をした後で各トラックを合計し、動物の合計数がもっとも高いプレイヤーが勝利します。

## 購入と行動コスト

購入と行動のコストは個人ボードの左下に示されています。購入と行動に必要な動物の数が書かれています。行動のコストは、その行動をするハンターの数によって決まります。

## 行動マーカー

各プレイヤーは行動マーカーを4個持っています。行動マーカーはプレイヤーがこのラウンドに行った行動を示すために使用します。

## トーテムポール

トーテムポールはラウンドのスタートプレイヤーを示すために使います。

## 準備

各プレイヤーは自分の色を決め、以下のものを受け取ります。

- 個人ボード1枚：自分の前に置きます。
- ハンター駒3個：動物トラックの10のところ（バイソン10、魚10、七面鳥10）にそれぞれ置きます。
- ハンター駒4個、1人分のテント1個、2人分のテント1個、1人分のカヌー1個、2人分のカヌー1個：手元に置きます。
- 行動マーカー4個：個人ボードの隣に置きます。

残りのハンター、テント、カヌーは色ごとに分けてよけておき、市場とします。

2人か3人プレイの場合、使用しない用具を箱の中に戻します。

3枚のスタートタイルを、トーテムのマークが真ん中にくるように組み合わせてテーブル中央に置きます。

残った 18 枚のタイルを裏返してよく混ぜ、ひとつの山札にします。プレイ人数に応じてタイルを裏返したまま取り除きます。取り除く枚数は 2 人プレイの場合は 6 枚、3 人は 3 枚、4 人は 2 枚です。

最も若いプレイヤーがトーテムポールを受け取り、スタートプレイヤーとなります。

## ゲームの手順

このゲームはプレイ人数に応じて以下のラウンドを行います。

- 2 人：6 ラウンド
- 3 人：5 ラウンド
- 4 人：4 ラウンド

各ラウンドでは以下の順番でゲームが進みます。

- スタートプレイヤーを交代する
- タイルを引く
- 順番に 4 つの行動を行う
- 集計する

### スタートプレイヤーを交代する

トーテムポールを持っているプレイヤーはそのラウンドのスタートプレイヤーとなります。各ラウンドの始めに、トーテムポールを左隣のプレイヤーに渡します。最初のラウンドは最も若いプレイヤーがトーテムポールを持ちます。

### タイルを引く

スタートプレイヤーから順に、各プレイヤーは山札からタイルを 1 枚引き、表を見ます（他の人には見せません）。タイルは次のフェイズにプレイします。

### 順番に 4 つの行動を行う

順番に 4 つの行動を行います。まずスタートプレイヤーが最初の行動を 1 回行います。行いたい行動に対応する個人ボードのマスに、行動マーカーを置きます。次にその行動を何個のハンターで行うかを決定し、示されたコストを支払い、行動を行います。同様に追加の行動を行うことができます。行動が完了したら左隣のプレイヤーが最初の行動を行います。

各プレイヤーが 1 回目の行動を行った後、スタートプレイヤーは 2 回目の行動を行い、左隣のプレイヤーは 2 回目の行動を行う、というように進めてゆきます。行動マーカーがすでに置かれている行動はこのラウンドは行えません。すなわち、1 ラウンドの間に 1 種類の行動は 1 回しか行えません。

## コスト表

ハンターの個数	コスト：必要な動物の数 (バイソン、魚、七面鳥)	説明
0	+1	行動を選んだけれどハンターを使用しない場合ストックに1つの動物を加えます。すなわち、どれか1種類の目盛を1つ右にかします。
1	0	1個のハンターで行動する場合、支払いはありません。
2	-2	2個のハンターで行動する場合、2つの動物を支払います。1種類の動物2つか2種類の目盛を1つずつ左に動かします。
3	-4	3個のハンターで行動する場合、4の動物を支払います。好きな組み合わせで4つぶん目盛を左に動かします。
4	-7	4個のハンターで行動する場合、7の動物を支払います。好きな組み合わせで7つぶん目盛を左に動かします。
5	-10	5個のハンターで行動する場合、10の動物を支払います。好きな組み合わせで10目盛を左に動かします。

## 行動

### タイルを置いてハンターを乗せる

ラウンドの間、プレイヤーはこのラウンドに引いたタイルを置き、このタイルの上に0から5個のハンターを置きます。この行動は毎ラウンド必ず行わなければなりません。タイルはボードと辺が接するように置かなければなりません。川は途切れても構いません。また草原が山と繋がるのも構いません。タイルの配置はラウンドのうちに必ず行わなければなりません。通常、ラウンドの1回目の行動で行うのがよいでしょう。

**重要：**スタートタイルのトーテムの印より4枚以上離れたところにタイルを置いてはなりません。

同じ種類の地形が繋がった土地は、ひとつの「地域」とみなします。

1つのタイルの1種類の地形（以下、「スペース」と呼びます）に用具を置けるのは1人だけです。こそのため（以下、「スペース」と呼びます）、各タイルには最大3人のプレイヤーがいることができます（草原、川、山にひとりずつ）。他のプレイヤーが用具を置いている場合、ハンターはこの地形を通過することはできますが止まることはできません。異なるタイルに用具を置くことで、複数のプレイヤーが1つの地域を共有することは可能です。

タイルを配置したら、ハンターを置くことができます。ハンターはプレイヤーの手元にあるものを置かなければなりません。（可能ならばいつでも新たなハンターを市場から連れてくることができます。「追加の行動」を参照して下さい）。

新たに配置するハンターはすべて、新しく配置したタイルのうち1つの地形に置かなければなりません。

配置するハンターの数、支払えるコストと手元や市場のハンターの数によって決まります。ハンターの配置に必要なコストはコスト表を参照して下さい。

**例：**ハンターを3個配置したい場合は4コスト（動物4個）、ハンターを4個配置したい場合は7コストを支払います。

## テントの設置・拡張

テントは草原か山に設置できます。1つのスペースに置けるテントは1個だけですが、そこにはハンターは何個でも置いておけます。テントを設置するためには、そこにハンターがある必要があります。1個のハンターは1人用のテント、2個のハンターは2人用のテントを設置できます。

テントは以下のように設置します。

手元からテントを1つ取り（場合によっては市場から買う必要があるでしょう）、ハンターがあるスペースに置き、表に従ってコストを支払います。テントに描かれている四角の数だけスペースからハンターを取り除き、手元に戻します。

*例：1カ所のスペースに3個のハンターがあるプレイヤーがいます。彼は1人用、2人用、3人用のテントを設置できます。*

*そこで2人用のテントを設置することにしました。コスト表に基づいて2個の動物を支払い、2人用のテントを手元からハンターのスペースに置いてハンター駒を2個手元に戻しました。*

テントに描かれている四角が多いほど（収容人数が多いほど）、得点集計時に有利になります。すでにテントを設置しており、同じスペースにハンターがある場合は、テントを拡張する事ができます。コスト表に基づいてコストを支払い、手元からテントを取って置き、すでにあったテントとハンターを手元に戻します。

**重要：**1回の行動でテントの設置か拡張のどちらかしか行えません。

*例：1人用のテントとハンター2個を置いているプレイヤーがいます。このプレイヤーはこのテントを2人用か3人用のものに拡張できます。*

*そこで3人用のテントに拡張することにしました。表に従い2つの動物を支払って手元から（もしくは市場から買って）3人用のテントを置き、1人用のテントと2個のハンターを手元に戻します。*

**重要：**テントの設置や拡張を行うメリットは2点あります。

- 得点集計のときに有利になります。ハンターは何個あっても1人用のテントの価値に及びません。また、2人用のテントは1人用のテントよりも価値があります。
- ハンターを手元に戻すことで、再度タイルに置けるようになります。また、小さいテントも同様に、手元に戻せば再度設置できるようになります。

## カヌーの設置、拡張

カヌーはハンターがある川にのみ設置できます。その他の制約はテントと同様です。カヌーの設置はテントと同じルールで行います。コスト表に従ってコストを支払い、ハンターがある川にカヌーを置き、カヌーに描かれている四角の数だけスペースからハンターを取り除き、手元に戻します。

カヌーに描かれた四角が多いほど、得点集計時に有利になります。一つのスペースにカヌーとハンターがある場合、カヌーを拡張できます。コスト表に従ってコストを支払い、手元から大きなカヌーを置き、ハンターと小さいカヌーを手元に戻します。

**重要：**1回の行動でカヌーの設置か拡張のどちらかしか行えません。

**重要：**カヌーの設置や拡張のメリットはテントと同じです。

## ハンターの移動

ハンターを移動させるときには、以下のようなルールに従います。

1つのスペースにいられるのは1人のプレイヤーだけです。すなわち1人のプレイヤーのテントかカヌー1個とハンター（何個でも）だけということです。

あなたのハンターは他のプレイヤーの用具（ハンターやテント、カヌー）があるスペースを通過できますが、そこで止まることはできません。

各タイルは3つの地形からなっています。隣の地形へ移動するときの移動ポイントは1点です。草原⇄川、山⇄川の移動が該当します。同じタイルの草原から山に移動する場合は川を経由する必要があるため、必要な移動ポイントは2点となります。

隣のタイルの接した地形に移動する場合の移動ポイントは1点です。タイルを超えた草原⇄草原、草原⇄山、山⇄山、川⇄川の移動が該当します。

テントやカヌーは移動できません。

隣のタイルへの移動は辺を跨いでの移動のみで、角を越えた移動はできません。ただし、川から川への移動は例外です。角にある小さな池状の場所はスペースとはみなさず、そこに行くことはできません。

ハンターは以下の3つの行動で移動できます。

## ハンターを集める

この行動は最大5個のハンターを、ボード上の任意のスペースから、自分のハンターがあるスペースに集めることができます。つまり、いずれかの場所にあるハンターが招集をかけ、5個までのハンターが集合するということです。

*例：山にある黄色のハンターが離れたスペースにある2個のハンターを集めることにしました。表に従い、2コストを支払い（2個のハンターが行動したため）、山には3個のハンターが集まりました。そこで彼は次の行動で1、2、3人用のテントを設置することができます。これによりこのプレイヤーは4匹の七面鳥がいる山の地域で1位となります。*

## ハンターを土地1つ分移動する

この行動で5個までの各ハンターを土地1つ分（移動ポイント1点分）移動できます。移動先の土地は何もないか、又はあなたの用具が置いてある必要があります。

コストは移動するハンターの数で決まります。ハンターはまとめて動かしてもばらばらに動かしても構いません。

*例：赤のプレイヤーは4個のハンターを移動させます。表に従い、コスト7を支払います。右上では1個が草原から川に動き、1個が山から同じ川に動き、左では1個が隣の山に動き、下では1個が川に動きます。*

## ハンターを土地 1～3 個移動する

この行動は 5 個までのハンターを土地 1～3 個ぶん（移動ポイント 3 点分）移動できます。移動先の土地は空いている、もしくはあなたの用具が置いてある必要があります。この行動は「ハンターを土地 1 つ分移動する」に似ていますが、最大 3 の土地を移動できることが異なります。ハンターの移動距離はそれぞれ異なっても構いません。

例：青のプレイヤーは 3 個のハンターを動かすことにしました。上部のハンターは川→山→隣のタイルの山と移動しました。川のハンターは土地 2 つ分移動し、同じ山まで来ました。下部の草原にあるハンターは隣のタイルの山に移動しました。青のプレイヤーは山に 3 個のハンターがいることになり、次の行動で 1 人用、2 人用、3 人用のテントを設置できます。

## 行動しない

行動を選びながら、ハンターを全く動かさないことを選ぶことができます。そうした場合、個人ボードの行動欄のうちマーカーが置かれていないものに行動マーカーを置き、好きな動物のストックを 1 つ増やします。すなわち、3 種類のうちのひとつのマーカーを 1 目盛り右へ移動させます。ここで選ばれた行動は、このラウンドの残りの間選ぶことはできません。

## 追加の行動

プレイヤーは自分のターンの間に市場から購入したり動物を交換したりできます。この行動は自分のターンであればいつでも何度でも行えます。また、この行動は行動マーカーを使いません。

## 市場から購入する

ハンター、テント、カヌーを市場から購入できます。

- ハンターを購入するには各動物 1 つが必要です。バイソン、七面鳥、魚マーカーを 1 つずつ減らします。
  - テントを購入するには、テントに描かれた四角形 1 つにつき、各動物 1 つが必要です。例えば 3 人用テントを買うには 9 つの動物（バイソン、七面鳥、魚を 3 つずつ）が必要です。
  - カヌーを購入するには、カヌーに描かれた四角形 1 つにつき、各動物 1 つが必要です。例えば 2 人乗りカヌーを買うには 6 つの動物（バイソン、七面鳥、魚を 2 つずつ）が必要です。
- 購入した用具は市場から取り、手元に置きます。

## 交換

プレイヤーはいつでも個人ボード上の動物を 3 対 1 で交換できます。たとえば、あなたがバイソンはたくさん持っていて魚はほとんど持っていなかった場合、手持ちのバイソンを 3 つ減らすことで魚を 1 つ増やすことができます。

## 得点集計

各ラウンドですべてのプレイヤーが 4 つの行動を行ったら、最後に得点集計を行います。草原、山、川の順番に全ての地域の集計を行います。

地域で最も価値があるカヌーかテントを所持しているプレイヤーは、その地域で 1 位となります。カヌーやテントはそれに描かれている四角が多い方が価値があると見なします。最も価値の高いカヌーやテントを持っているプレイヤーが複数いた場合、その地域にある、次に価値の高いカヌーやテントを比べます。このようにして比べてゆき、カヌーやテントで決まらない場合はその地域にいるハンターの数で決定します。

地域で 1 位のプレイヤーは、その地域にいる動物の数だけストックを増やします。1 位のプレイヤーが複数いた場合、該当するプレイヤーには 2 位の集計方法を適用します。

地域で 2 位のプレイヤーは、その地域にいる動物の数の半分（端数切り捨て）だけストックを増やします。2 位のプレイヤーが複数いた場合、これらは 3、4 位の集計方法を適用します。

地域で 3 位、4 位のプレイヤーは、自分が用具を置いているスペースに描かれている動物の数だけストックを増やします。

集計時に動物トラックの目盛りが足りない場合、直ちに他の動物への交換を行って下さい。

#### 例 1：

5 つのスペースで構成される草原にバイソンが 7 頭います。

スペース 1：黄色の 2 人用テント、バイソン 1 頭

スペース 2：赤の 1 人用テントとハンター 1 個、バイソン 1 頭

スペース 3：赤の 1 人用テント、バイソン 3 頭

スペース 4：緑の 1 人用テントとハンター 3 個、バイソンなし

スペース 5：青のハンター 1 個、バイソン 2 頭

黄色が最も価値があるテントを置いているため、この地域で 1 位となります。赤は 1 人用テントを 2 個置いているため、2 位となります。緑は 1 人用テントを 1 個置いているため 3 位となり、青は 4 位となります。黄色はバイソン 7 頭（地域にあるバイソンの数）を獲得します。赤は 3 頭（地域にあるバイソンの半分）、緑は 0 頭（スペース 4 にあるバイソン）、青は 2 頭（スペース 5 にあるバイソン）をそれぞれ獲得します。

#### 例 2：

5 つのスペースで構成される草原にバイソンが 7 頭います。

スペース 1：黄色の 2 人用テント、バイソン 1 頭

スペース 2：赤の 1 人用テントとハンター 1 個、バイソン 1 頭

スペース 3：赤の 1 人用テント、バイソン 3 頭

スペース 4：緑の 2 人用テント、バイソンなし

スペース 5：青のハンター 1 個、バイソン 2 頭

緑と黄色は 1 位タイのため、2 位に該当するプレイヤーはいません。赤は 3 位、青が 4 位です。緑と黄色はそれぞれ 3 頭（地域にあるバイソンの半分）、赤は 4 頭（スペース 2 と 3 にあるバイソンの合計）、青は 2 頭（スペース 5 にあるバイソン）をそれぞれ獲得します。

得点集計後、プレイヤーは個人ボードから行動マーカーを取り除き、次のラウンドを開始します。

## ゲームの終了と最終得点集計

プレイ人数に応じた規定のラウンドが終了したら、ゲームは終了となります。最後のラウンドの得点集計は、若干特別な集計を行います。集計方法は通常の得点集計と同様ですが、所有する狩り場のみを集計するということが異なります。すなわち、最終得点集計の前に、各プレイヤーは個人ボードの各動物のストックを 0 にしておきます。最終得点集計の結果、動物の合計数が最も多いプレイヤーが勝利します。複数のプレイヤーが同点の場合、最も低い動物の数を比べ、多い方が勝利します（偏りなく集めている方がよい、ということです）。それでも同じ場合は引き分けとなります。

## 上級者ヴァリエーション

### ルール 1

テントの設置・拡張とカヌーの設置・拡張の行動のルールが変更されます。1 回の行動で複数のテントまたは複数のカヌーを設置・拡張できます。行動のコストは、行動を行うハンターの総数に対応した数を支払います。

例：黄色のハンター4 個を使ってテントの設置・拡張を行います。コストは7 です。

- a) 1 の山：ハンター1 個を使って1 人用テントを2 人用テントに拡張します。1 人用のテントとハンター1 個を手元に戻します。
- b) 草原 1：ハンター1 個を使って1 人用テントを設置します。ハンター1 個を手元に戻します。
- c) 草原 2：ハンター2 個を使って2 人用テントを設置します。ハンター2 個を手元に戻します。

### ルール 2

ルール 1 を適用した上でこのルールを適用します。テントやカヌーの設置・拡張に加え、テントやカヌーを解体したり縮小したりできます。テントやカヌーの解体・縮小をする際、スペースにハンターがある必要はありません。縮小した

解体・縮小するテントやカヌーを手元に戻し、縮小したテントやカヌーとハンターを手元からスペースに置きます。

例：黄色のハンター4 個を使ってテントの設置・拡張・解体・縮小を行います。コストは7 です。

- a) 1 の山：ハンター1 個（テントの中に入っています）を使い、2 人用テントを1 人用テントに縮小します。2 人用テントを手元に戻し、1 人用のテントとハンター1 個をスペースに置きます。
- b) 草原 1：ハンター1 個（テントの中に入っています）を使い、1 人用テントを解体します。1 人用テントを手元に戻し、ハンター1 個をスペースに置きます。
- c) 草原 2：ハンター2 個を使って2 人用テントを設置します。ハンター2 個を手元に戻し、手元の2 人用テントをスペースに置きます。