

※PL=プレイヤーの略です。

### ■ ラウンドの準備

- ・ゲームボードの狩場 1～6、エクストラハントに獲物カードを1枚ずつ、表向きに並べる。
- ・このラウンド数と同じ数の書かれた世代カードをPL数×2枚引き、世代カード置き場に表向きに2段になるように並べる。

### ■ 手番

- ・スタートPLから時計回りに手番を行う。
- ・手番では「必須アクション」と「タイミングアクション」を行える。

#### 必須アクション

##### ① ダイスを振る。

- ・自分が持つすべてのダイスを野営地に振り入れる。

##### ② ダイスを置く

- ・野営地のダイスから任意の出目を選択する（複数の出目を選択可）。
- ・選んだ出目のダイス全てを、出目に対応する狩場へ、縦1列になるように並べる。
- ・狩場にすでにダイスが置かれている場合は、その列の最後にダイスを並べること。

#### タイミングアクション

- ・所有しているアクションタイルを、ダイスを振る前から配置し終わるまでの任意のタイミングで何枚でも使用可（使い捨て）。

#### 世代カードを取る（全てのダイスを使い切った場合のみ）

- ・場の世代カードを縦に1列（2枚）選んで取る。
- ・世代カードを取ったPLの手番は、ラウンドが終了するまでスキップされる。
- ・全員が世代カードを取ったら「ラウンドの終了」を行う。

### ■ ラウンドの終了

#### 獲物カードの獲得

- ・以下の手順を1～6の狩場の順に行う。ダイスの数え方は下記「ダイスの数え方」を参照すること。

##### ① 獲物カードの獲得

- ・その狩場に最も多くダイスを置いたPLが獲物カードを獲得する。
- ・その狩場にダイスが1個もない場合、獲物カードはゲームから除外する。

##### ② エクストラハントへの移動

- ・獲物カードを獲得できなかったPLの中で最も多くダイスを置いていたPLのダイスを全て、エクストラハントに移動させる。

#### エクストラハントの獲物カード獲得

- ・エクストラハントの狩場に、最も多くダイスを置いているPLが獲物カードを獲得する。

#### ダイスを戻す

- ・狩場にあるダイスを、全て所有者の手元に戻す。
- ・旅人ダイスはボード上の旅人ダイス置き場に戻す。

#### 繁栄ボーナスの解決

- ・各PLは、獲得した世代カードの繁栄ボーナスを得る。

#### スタートPLの移動

- ・スタートPLマーカーを左隣のPLに渡す。

### ■ ダイスの数え方

- ・ダイスの個数を数える際、小ダイス=1個、大ダイス=1.5個として計算する。
- ・最も多くダイスを置いたPLが複数いる場合、その中で最後にダイスを置いたPLが該当者となる。

### ■ 勝者の決定

- ・4ラウンド終了後、獲得得点が最も高いPLが勝利する。
- ・同点の場合、貝殻タイルの多いPLが勝利する（それも同じなら勝利を分かち合う）。

### ■ 得点計算

#### 獲物カード

- ・獲得した獲物カードの点数を合計する。

#### 獲物ボーナス／種類

- ・獲得カード5種類を1セットとして、1セットにつき50点を得る。

#### 獲物ボーナス／狩猟

- ・獲物の各種類ごとに、最も多くの枚数を獲得したPLは右表のようにボーナス点数を得る。
- ・該当者が複数いる場合、獲得点数をその人数で割ること（1の位は切り捨て）。

#### 貝殻

- ・獲得した貝殻タイルの点数を合計する。


#### 名誉ボーナス

- ・獲得した世代カードの名誉ボーナスを合計する。


### 狩猟ボーナス


キノミ	200点
ドードー	120点
シカ	100点
サカナ	50点


### 繁栄ボーナス

出産	 小ダイスを1個得る。 (最大7個)
成長	 小ダイス1個を大ダイス1個に交換する。 (最大3個)

来訪	 旅人ダイスを1個得る。 次のラウンドのみ使用可能。
----	---

交易	 描かれている数だけ貝殻タイルを得る。点数は自分だけが見る。
----	---



相談／威嚇／転進	 該当するアクションタイルを1枚得る。
----------	--


相談／威嚇／転進	 自分が得た獲物ボーナス「種類」「狩猟」1つにつき、下記の追加得点を得る。
----------	--


相談／威嚇／転進	 自分が得た獲物ボーナス「種類」「狩猟」1つにつき、下記の追加得点を得る。
----------	--


相談／威嚇／転進	 自分が得た獲物ボーナス「種類」「狩猟」1つにつき、下記の追加得点を得る。
----------	--


### 名誉ボーナス


偉大な強きものたち	 大ダイス1つにつき30点
小さきものたちの絆	 小ダイス1つにつき10点


小さきものたちの絆	 貝殻タイル1枚につき10点
-----------	---

新たな価値	 20点の貝殻タイル1枚につき20点
-------	--


長老の智慧	 未使用のアクションタイル1枚につき30点
-------	--

狩人の誓い	 自分が得た獲物ボーナス「種類」「狩猟」1つにつき、下記の追加得点を得る。
-------	--


狩人の誓い	 自分が得た獲物ボーナス「種類」「狩猟」1つにつき、下記の追加得点を得る。
-------	--

狩人の誓い	 自分が得た獲物ボーナス「種類」「狩猟」1つにつき、下記の追加得点を得る。
-------	--

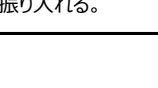
### アクションタイルの効果

相談	 野営地に振り入れたダイスを任意の数だけ選び、1回振り直す。
----	---

威嚇	 狩場にある他のPLのダイスを1個振り直し、出目に対応する狩場に置く。
----	---

威嚇	 自分が得た獲物ボーナス「種類」「狩猟」1つにつき、下記の追加得点を得る。
----	--

威嚇	 自分が得た獲物ボーナス「種類」「狩猟」1つにつき、下記の追加得点を得る。
----	--

威嚇	 自分が得た獲物ボーナス「種類」「狩猟」1つにつき、下記の追加得点を得る。
----	--

PL人数	点数
2人	20点
3人	30点
4人	40点