

ロビンソン・クルーソー：呪われた島の冒険

■準備

■プレイヤーの準備

- ・キャラクターカード1枚をランダムに引く。
（2人プレイ時には「大工」「料理人」「探検家」からランダムに1枚引く）
- ・発明品カードの山から自分のキャラの「固有の発明品」を取り、表向き（発明品面が上）でキャラクターカードの上に置く。
- ・1色を選び、その色のポーン2個と負傷マーカー1個（生命点トラックの左端のスペースに置く）を取る。

■ボードの準備

- ・白マーカーを士気トラックのレベル0のマスに置く。
- ・黒マーカーを武器レベルトラックの一番上のスペース（武器アイコンの横）に置く。
- ・カード名の横に「▶ ◀」シンボルがある発明品カード9枚、ランダムに選んだ他の発明品カード5枚を取り、表向き（発明品面が上）でボード上の対応するスペースに置く。
- ・残りの発明品カードをよく混ぜ、表向き（発明品面が上）でボードの横に置いて発明品デッキとする。
- ・冒険カードを裏面の色ごとに分けて個別によく混ぜ、ボード上の対応するアクションフィールドに裏向きで置く。
- ・猛獣カードをよく混ぜ、裏向きでボードの横に置いて猛獣デッキとします（このデッキは、ゲーム中に猛獣カードを使って作られる狩りデッキとは異なることに注意してください）。
- ・ミステリーカードをよく混ぜ、裏向きでボードの横に置いてミステリーデッキとする。
- ・8番の島タイルを取り、ボード上で指示されている島スペースに表向きで置く。その上にキャンプトークンを（キャンプ面を上にして）置く。
- ・黒マーカーをシャベルカード上に置き、地形条件（浜辺）アイコンを隠す。この地形は8番の島タイルの配置によって、ゲーム開始時にすでに発見されている。

■タイル・カードの準備

- ・残りの島タイルをよく混ぜ、裏向きの山にしてボードの横に置く。
- ・初期アイテムカード8枚をよく混ぜ、2枚引いて表向きでボードの横に置く。
- ・各カード下段の箱アイコン上に黒マーカーを2個置く。残りの初期アイテムは箱に戻す。
- ・発見トークンをよく混ぜ、裏向きの山にしてボードの横に置く。
- ・残りすべての資源駒、マーカー、トークン、追加駒、ダイス（アクションダイスと天候ダイス）をボードの横に置く。
- ・選んだシナリオカードをボードの横に置き、ラウンドマーカーをシナリオカード上の「ラウンド1」スペースに置く。
- ・「食料入り木箱」漂流物カードを脅威アクションフィールドの右端のスペースに置く。
- ・最も若いプレイヤーがスタートプレイヤートークンを取る。
- ・4人プレイ時には、「キャンプの整理」アクションカードを対応するスペースに置く。
- ・2人プレイ時は、フライデーカードと白いポーンを取ってゲームボードの横に置く。負傷マーカーをフライデーの生命点トラックの左端のスペースに置く。

■イベントデッキの準備

- ・イベントカードを本アイコンと冒険アイコン（任意の色）に分け、個別によく混ぜる。
- ・選んだシナリオカードに示されているラウンド数を2で割り（端数切り上げ）、その枚数だけ各山から引く。
- ・これらのカードを一緒にしてよく混ぜ、裏向きの山にしてボード上のイベントスペースに置き、イベントデッキとする。残りのイベントカードは箱に戻す。

■勝利／敗北条件

- ・全員が生き残り、シナリオの目的を達成した場合、全員が勝利する。
- ・キャラクターの1人が死亡するか、規定のラウンド内にシナリオの目的を達成できなかった場合、全員が敗北する。

■初期アイテムカード

- ・初期アイテムカードは全プレイヤーが共有する。
- ・各アイテムはゲーム中に2回だけ使用出来る。
- ・カード下段の箱アイコン上に黒マーカーを2個置き、使用する度にマーカーを除去すること。
- ・特記がない限り、アイテムはいつでも（ゲーム開始時でも）使用できる。

■キャラクター

特殊能力

- ・特殊能力は、示された枚数の決意トークンを支払えば使用できる。
- ・いつでも使用できるが、1ラウンドに1回しか使用できない。
- ・能力を使用したら、黒マーカーをキャラクターカード上に置くこと。
- ・このマーカーは夜フェイズ終了時に除去される。

生命点トラック

- ・ゲーム開始時、負傷マーカーを生命点トラックの左端のスペースに置く。
- ・負傷するたびに負傷マーカーを1スペース右に移動させる。
- ・負傷マーカーが士気減少シンボル上を通過するたび、（可能ならば）ゲームボード上で士気レベルを1下げる。
- ・負傷マーカーが最後のスペースに到達したら、全プレイヤーは即座に敗北する。
- ・負傷を治癒したとき、負傷マーカーを1スペース左に移動させる。

治癒

- ・治癒した際に負傷マーカーが士気減少シンボル上を通過しても、ゲームボード上の**士気レベルは変わらない**。
- ・「休息」アクションか「料理人」の特殊能力を除き、プレイヤーは夜フェイズ中のみ負傷を治癒することができる。
- ・頭、腕、腹部、足の部位があり、キャラクターはこれらに特殊負傷を受けることがある。

キャラクター固有の発明品

- ・固有の発明品は、いったん作成されたら、そのアイテムはグループ全体が使えるようになり、そのプレイヤーは即座に決意トークンを2枚得る。

<p>【1】 イベントフェイズ</p> <p>※1ラウンド目にはこのフェイズを省略する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ イベントデッキを1枚引く。 ・ イベントカードを引いた場合、その効果を解決し、士気フェイズに移る。 ・ 冒険/ミステリーカードを引いた場合、その効果を解決し捨て札にした後、イベントデッキからもう1枚引く。 ・ イベントカードを引くまでこの処理を続ける。
<p>【2】 士気フェイズ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ スタートPLは士気レベルに対応する効果を受ける。 ・ 捨てるトークンが足りない場合、足りない分だけ負傷を受ける。
<p>【3】 生産フェイズ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ キャンプがある島タイル上の資源を獲得し、資源スペースに置く。 食糧資源（鳥/魚）アイコン：食料（黄）トークンを1個得る。 木材資源（木）アイコン：木材（茶）トークンを1個得る。
<p>【4】 アクションフェイズ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ アクションの計画（ポーンの配置）→アクションの解決の順で行う。 ・ 各PLは自分のポーンをアクションに割り当てる。 ・ 1つのアクションに複数のプレイヤーがポーンを配置する場合、「実行者」と「支援者」を決めなければならない。 ・ アクションやアクション中に解決される冒険カードの効果は、基本的に実行者にしか影響を与えない。 ・ 「追加ポーン」だけでアクションを実行することはできない（PLのポーンが1個は必要）。 ・ 「脅威の対処」以外のアクションは同ラウンド中に複数回実行することができる。 ・ 「脅威の対処」は各カードごとに1回だけ実行することができる。 <p>※アクションの解決時に得た資源・アイテムは、全て「将来の資源スペース」に置かれる。</p> <p>※アクションフェイズ終了後、資源は「利用可能な資源スペース」に置かれ、アイテムは追加効果を適用した後、アイテム面を上にしてボード上の対応するスペースに置く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ アクションに必要なすべての物は、「アクションの計画」の時点で用意されていなければならない。

■イベントフェイズ：イベントカードの解決

<p>1) そのカードに冒険アイコン（?マーク）と本アイコンのどちらがあるかを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 冒険アイコンの場合、対応するトークンを取り、ボード上の対応するフィールドに置く。 ・ 本アイコンの場合、シナリオカード上でその効果を確認する。 <p>2) そのイベント効果を解決し、そのカードをボード上にある脅威アクションフィールドの右端のスペースに置く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ すでに脅威アクションフィールドにカードがある場合、それらを左に1スペースずらし、新たなカードを右端に置く。 ・ その結果、1枚がゲームボード外に押し出された場合、そのカードの脅威効果をここで解決し、そのカードを捨て札にする。
--

■アクションフェイズ：アイコン

各ボード/島タイルに下記アイコンがある場合、以下の影響を受ける。

	<p>アクションフィールド</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ そのアクションで判定を行う際、最初に出た「成功」の目を振り直す。
	<p>アクションフィールド</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ そのアクション中、冒険カードを1枚引く。 ・ 冒険ダイスで「冒険」の目を出し、同じアクションスペースに冒険トークンもある場合、冒険カードを1枚だけ引く。
	<p>アクションフィールド</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ このトークンが狩りデッキの横にある場合、次の狩りで猛獣の強さが+1される。 <p>島タイル/スペース</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 武器レベルが0の場合、そのタイルでアクションを実行したPLは1点負傷する。
	<p>アクションフィールド</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ そのアクションを実行するために、通常よりポーンを1個多く必要とする。 <p>島タイル/スペース</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ そのタイルでアクションを実行する際、通常よりポーンを1個多く必要とする。
	<p>「作成」アクションフィールド</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 木材を必要とする「作成」アクション中、必要な木材が+1される。 <p>避難所/屋根/柵/武器コストトラック</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 対応するアイテムを作成しようとする度、木材を追加で1個支払う（通常のコストとして木材駒を支払った場合のみ）。 <p>島タイル/スペース</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「資源の収集」や「生産」フェイズ中、そのタイルは通常より1個多い木材駒をもたらす。

※アクションフィールドにあるトークンは、その効果を解決したあとに除去される。

※ゲームボードの他の場所にあるトークンは、ゲーム中その場所に残り続ける。

【5】天候フェイズ
<ul style="list-style-type: none"> ・シナリオを参照し、このラウンドでどの天候ダイスを振るかを確認する。 ・天候トークンが天候スペースにある場合、対応する天気が天候ダイスの出目に追加される。 ・天候ダイスを振らない場合、トークンに示されている天候だけを適用する。 ・天候フェイズ終了時、天候スペースにあるすべてのトークンを除去する。
雪雲アイコン
<ul style="list-style-type: none"> ・雪雲の数だけ木材駒をストックに戻す。
雲アイコン
<ul style="list-style-type: none"> ・すべての雲（雨アイコンと雪アイコン）の数と屋根レベルを比較する。 ・屋根レベルのほうが低い場合、差額分だけ食料と木材をストックに戻す。 <p>※支払えなかった資源1個ごとに、全PLが1点負傷する ※支払える資源駒がある場合、必ず支払わなければならない。</p>
飢えた動物ダイス
<ul style="list-style-type: none"> ・飢えた動物ダイスを振り、出目の効果を適用する。 <p>※出目の効果を解決できなかった場合、全PLは1点負傷する。 ※猛獣と戦う場合、武器レベルのほうが低い場合は全PLが差額分だけ負傷する。</p>
嵐トークン
<ul style="list-style-type: none"> ・嵐の効果は他の効果のあとで解決する。 ・柵レベルを1下げる。 ・これを解決できない場合、全PLは1点負傷する。
【6】夜フェイズ
食事
<ul style="list-style-type: none"> ・PL1人ごとに食料1個をストックに戻す。 ・食料が足りない場合、食事をしなかったPLは2点負傷する。
キャンプの移動
<ul style="list-style-type: none"> ・隣接する島タイルにキャンプを移動することができる。
野宿のペナルティ
<ul style="list-style-type: none"> ・避難所がある島タイル上にキャンプがない場合、全PLは1点負傷する。
食料の破棄
<ul style="list-style-type: none"> ・腐らない食料か、食料を保存できるアイテムか財宝を持っていない限り、利用可能な資源スペースに残っている全て食料駒はストックに戻される。
特殊能力の復活
<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターカードから黒マーカーを除去する
ラウンドの進行
<ul style="list-style-type: none"> ・シナリオカード上のラウンドマーカーを1スペースに進める。 ・スタートプレイヤートークンを次のPLに渡す。 ・トークンやカードの効果によって治癒を行う場合、夜フェイズ中にいつでも行える。

■夜フェイズ：キャンプの移動

キャンプの移動
避難所が作成済みの場合
<ul style="list-style-type: none"> ・屋根レベルと柵レベルを現在の半分（端数切り捨て）だけ減らす。 例：屋根2レベル、柵1レベルの場合は屋根1レベル、柵1レベルとなる。
避難所を作成していない場合
<ul style="list-style-type: none"> ・ペナルティを受けずにキャンプを移動させることができる。
避難所を作成していないが、（島タイル上の避難所を利用して）屋根や柵が作成済みの場合
<ul style="list-style-type: none"> ・屋根レベルと柵レベルは0になる。
キャンプ移動の効果
<ul style="list-style-type: none"> ・元の島タイル上にあった近道トークンを除去し、「近道」カードの発明品面を表向ける。 ・キャンプがあった島タイル上に+1資源トークンが置かれている場合、そのトークンをキャンプと共に移動させることができる <p>※トークン1枚制限に注意。</p>

アクションの詳細

■脅威の対処

ポーンの配置
<ul style="list-style-type: none">・脅威アクションフィールドに置かれているカードを対象とする。・対象カードに示されているだけのポーンと資材を置く。・このアクションはボード上の各カードごとに1回だけ実行することができる。
アクションの解決
<ul style="list-style-type: none">・対象カードの指示に従い、利益を得、そのカードを捨て札にする。

■狩り

ポーンの配置
<ul style="list-style-type: none">・狩りデッキが存在している場合のみ選択可能。・ポーン2個を狩りスペースに配置する。
アクションの解決
<ul style="list-style-type: none">・武器レベルが猛獣の強さより低い場合、PLは差額だけ負傷する。・カードに示されているだけ武器レベルを下げる。・カードに示されている数の食料・毛皮を得る。・柵レベルを下げる指示がある場合、柵レベルを下げる。・その他の追加効果を適用し、カードを捨て札にする。 <p>※一部のカードで猛獣の強さだけを示された場合、負傷の処理だけを行う。</p>

■作成

ポーンの配置										
<ul style="list-style-type: none">・避難所／屋根／柵／武器トラックか発明品カード上に必要なポーンと資源を置く。・避難所は、1度作成したら二度と作成できない。・屋根／柵は避難所がある島タイル上にキャンプを設営していなければ作成できない。										
アクションの解決										
<table border="0"><tr><td>避難所</td><td><ul style="list-style-type: none">・キャンプトークンを裏返す（避難所面を上向ける）。・ボード上の避難所・屋根レベル・柵レベルにそれぞれ黒マーカーを置く。</td></tr><tr><td>屋根</td><td><ul style="list-style-type: none">・屋根レベルが1上昇する。</td></tr><tr><td>柵</td><td><ul style="list-style-type: none">・柵レベルが1上昇する。</td></tr><tr><td>武器</td><td><ul style="list-style-type: none">・作成するたびに、木材駒を1個消費する。・武器レベルが1上昇する。</td></tr><tr><td>アイテム</td><td><ul style="list-style-type: none">・発明品カードを将来の資源スペースに置く。・発明品を作成する必要条件は、発明品カード上段に示されている。・キャラクターカード上にある発明品カードからアイテムを作った場合、即座に決意トークンを2枚得る。</td></tr></table>	避難所	<ul style="list-style-type: none">・キャンプトークンを裏返す（避難所面を上向ける）。・ボード上の避難所・屋根レベル・柵レベルにそれぞれ黒マーカーを置く。	屋根	<ul style="list-style-type: none">・屋根レベルが1上昇する。	柵	<ul style="list-style-type: none">・柵レベルが1上昇する。	武器	<ul style="list-style-type: none">・作成するたびに、木材駒を1個消費する。・武器レベルが1上昇する。	アイテム	<ul style="list-style-type: none">・発明品カードを将来の資源スペースに置く。・発明品を作成する必要条件は、発明品カード上段に示されている。・キャラクターカード上にある発明品カードからアイテムを作った場合、即座に決意トークンを2枚得る。
避難所	<ul style="list-style-type: none">・キャンプトークンを裏返す（避難所面を上向ける）。・ボード上の避難所・屋根レベル・柵レベルにそれぞれ黒マーカーを置く。									
屋根	<ul style="list-style-type: none">・屋根レベルが1上昇する。									
柵	<ul style="list-style-type: none">・柵レベルが1上昇する。									
武器	<ul style="list-style-type: none">・作成するたびに、木材駒を1個消費する。・武器レベルが1上昇する。									
アイテム	<ul style="list-style-type: none">・発明品カードを将来の資源スペースに置く。・発明品を作成する必要条件は、発明品カード上段に示されている。・キャラクターカード上にある発明品カードからアイテムを作った場合、即座に決意トークンを2枚得る。									
※避難所／屋根／柵のコストは全て同じで、プレイ人数に応じて決定される。										
※屋根／柵／武器レベルに上限はない。										
※作成時にキャラクターカードの上に置かれるアイテムはそのキャラクターしか使用できない。										

■資源の収集

ポーンの配置
<ul style="list-style-type: none">・タイル上の資源アイコンの上にポーンを置く。・キャンプがある島タイル上では実行できない。・各資源アイコンからは1ラウンドごとに1回しか資源を収集できない。・必要なポーンの数以下のとおり<ol style="list-style-type: none">a) キャンプがある島タイルに隣接しているタイル…1個（要判定）or 2個（判定不要）b) キャンプがある島タイルから2つ先のタイル……2個（要判定）or 3個（判定不要）
アクションの解決
<ul style="list-style-type: none">・ポーンを置いたアイコンに対応する資源駒を1個得る。

■探検

ポーンの配置
<ul style="list-style-type: none">・ボード上の、まだ島タイルが置かれていないスペースにポーンを置く。・必要なポーンの数以下のとおり<ol style="list-style-type: none">a) キャンプがある島タイルに隣接しているスペース…1個（要判定）or 2個（判定不要）b) キャンプがある島タイルから2つ先のスペース……2個（要判定）or 3個（判定不要）
アクションの解決
<ul style="list-style-type: none">・島タイルを1枚引き、ポーンを置いたスペースに配置する。・全ての発明品カードを確認し、配置されたタイルの地形が必要条件エリアに示されている場合、そのアイコン上に黒マーカーを1個ずつ置く。 <p>下記アイコンがある場合、以下の処理を行う。</p> <ol style="list-style-type: none">a) 猛獣……………猛獣カード1枚を狩りデッキに追加する。b) ミステリー……その効果をシナリオカードで確認する。c) 発見……………その数だけ発見トークンを引き、表向きで将来の資源スペースに置く

■キャンプの整理

ポーンの配置
<ul style="list-style-type: none">・キャンプスペースにポーンを1個配置する。
アクションの解決
<ul style="list-style-type: none">・決意トークンを2枚獲得し、（可能なら）士気レベルを1上げる。 <p>※4人プレイ時は決意トークンを2枚得るか、士気レベルを1上げるかを選択する。</p>

■休息

ポーンの配置
<ul style="list-style-type: none">・休息スペースにポーンを1個配置する。
アクションの解決
<ul style="list-style-type: none">・負傷を1点治癒する。

■満たされなかった要求

・カードの効果を解決しなければならず、その要求を満たすことができない場合、負傷する。
※何か（木材駒、食料駒、決意トークンなど）を捨てなければならず、それが不可能な場合、不足分だけ負傷する。

※武器レベルが猛獣の強さ未満の場合、不足分だけ負傷する。

・カードやダイスロールの効果が全PLに影響を与え、その効果を解決できない場合、満たせなかった要求のレベルごとに1点ずつ負傷する。
※屋根／柵／武器のレベルを1下げなければならず、そのレベルがすでに0の場合、各PLは1点ずつ負傷する。
※資源アイコン（木材など）に黒マーカーを置かなければならないとき、その資源アイコンがない場合、各PLは1点ずつ負傷する。

例外：

・「可能な場合にのみ解決する」効果は、実行不可能でもペナルティは受けない。
・士気を上下させなければならぬとき、すでに士気が最高（または最低）の場合、ペナルティは受けない。

■トークン1枚制限

・各タイル／スペースには、各種類のトークンを1枚しか置くことができない。

■ゲームの調整

4人プレイゲーム

・「キャンプの整理」アクションカードをゲームボード上の対応するスペースに置く。

2人プレイゲーム

・キャラクターは「大工」「料理人」「探検家」からランダムに選ぶ。
・フライデーを使用する。

■フライデー

・フライデーのポーンはスタートPLが使用する。
・どのアクションにも使用でき、単独でも他のポーンと共に割り当てることができる。
・フライデーの特別ルール（後述）を除き、PLのポーンとフライデーのポーンを同じアクションに割り当てた場合、常にPLが実行者となる。
・フライデーは決意トークンを2枚使い、アクション中に1回だけ任意のダイス1個を振り直せる。

フライデーの特別ルール

・冒険カードを引く必要が出た場合、カードを引かずに1点負傷する。
・死亡しても、敗北とはならない。
・天候の影響を受けない。
・夜フェイズ中、食事を必要としない。
・夜フェイズ中、避難所を必要としない。
・イベント／冒険／驚異などの効果で何かを捨てたり負傷したりしなければならない場合、フライデーには影響しない。