ネアンデルタール NEANDERTHAL

1-3 人プレイ用の文化の起源のカードゲーム

Design: Phil Eklund **Version**: Oct 12, 2017

Graphics and Iconography: Karim Chakroun

Copyright 2015 Sierra Madre Games

はじめに INTRODUCTION

大半が氷床で覆われていた 4万5千年前のヨーロッパで文化革命が始まったことは、人類学最大の謎となっている。アルカイック原人 Archaics, ネアンデルタール人 Neanderthals, そして新たに登場したクロマニヨン人 Cro-Magnons たちは、これ以前には芸術や宗教、儀式、科学についてなんの痕跡も残しておらず、彼らの手斧のテクノロジーは 100 万年もあいだ何の変化もなかったにも関わらず、突如として洞窟壁画や身体装飾、彫刻された女神像、埋葬儀式や新たな道具類などが出現したのである。そしてこの革命はひとつの原人種族から、10 万年ものあいだ大きな頭脳を持ちながら、それ以前はまったく文化的な活動をしていなかった別の原人種族へと広がっていったのである。考古学的な記録からは、彼らの活動様式の変化や新たな道具を生み出した痕跡は発見されていないが、彼らはこの知性をどのように生み出したのだろうか? 本ゲームでは、彼らが言語技術を発展させたことが脳の領域間のポータルを開く引き金となり、また舌音の流暢性を生み出したことを示唆している。1

A. 概要 SUMMARY

3人のプレイヤーが、それぞれ 4 万 5 千年前から 3 万 5 千年前の最終氷期最盛期のヨーロッパで生存競争を戦ったアルカイック人 Archaic Man^2 (緑)、ネアンデルタール人 Neanderthal 3 (黄)、クロマニヨン人 Cro-Magnon 4

このミステ

¹ このミステリーをゲームの設定に落とし込むため、本作で扱う 1 万年の期間にかえて、前後の 12 万年(150 ターン相当)の概要を確認してみよう。本ゲームが始まった時点で、ヨーロッパのネアンデルタール人たちは有舌刺突槍 hafted thrusting spears を用いた大型動物狩りを行っていたのに対し、アルカイック人たちは投槍による小型動物狩りに従事していた。一方、アフリカのホモ・サピエンスたちは世界中に広がっていたが、なぜか寒冷なヨーロッパには近寄らなかった。これら 3 種族とも既に火と手斧の技術を身につけてはいたが、最初の 94 ターンは目立った出来事のない退屈な時間が続いた。しかし(4 万 5 千年前に)ホモ・サピエンスの一種族である「クロマニヨン人」がヨーロッパに到達すると、続く 6 ターンほどでクロマニヨン人からネアンデルタール人へ、またその逆へと広がる文化革命が発生した。この時期にはアルカイック人は絶滅しており、また第 100 ターン頃にはネアンデルタール人もまたそのあとを追った。第 135 ターン頃には更新世も終わり、温暖な完新世の間氷期へと移り変わった。人々は耕作し、都市を築き、土器をこね、弓矢で狩りを始めた。第 148 ターンにはキリストが誕生し、第 150 ターンの現在に至るのである。

 $^{^2}$ 「アルカイック・ホモ・サピエンス」Archaic Homo Sapiens (ホモ・ハイデルベルゲンシス Homo heidelbergensis) と名付けられた彼らについてはほとんどわかっていない。彼らは雑多な分類の脳容積 1,100 から 1,400cc の頭蓋骨標本として、博物館の引き出しの中で眠っていた。しかし彼らは、500 万年前のアフリカに起源を持つホモ・エレクトスの頑強で脳の大きな一種であると見なされるようになった。本ゲームでは、彼らは他の 2 種族の祖先に位置する異なる種であり、ヨーロッパに到達して 15 万年前に H. neanderthalensis.と分岐したというシナリオを採用している。またアフリカに留まったグループからは、12 万年前に H. sapiens が分岐した。この H. heidelbergensis は、ネアンデルタール人とクロマニヨン人の中間程度の身長で、ドイツで投槍により馬を狩っていたことが知られている。

³ ネアンデルタール人は 15 万年前から 4 万年前のヨーロッパと中東に生息していたヒト科の絶滅種である。彼らは我々と同等か若干大きめの 1,200-1,750cc の脳容量を持っていた。筋骨で逞しい体や、樽胸と短めの脚など、解剖学的にも氷河期の気候に適応した特徴があった。また彼らの遺体は、(ロデオの騎手が被るような)重度の身体損傷や変性疾患にかかったようにも見える。彼らはクロマニヨン人がヨーロッパに到達してから 5 千年ほどで死に絶えてしまった。

⁴ 身体的には、クロマニョン人は我々自身、ホモ・サピエンス *Homo sapiens* の別名である(解剖学的には現代人類と同等の 1,200-1,700cc の脳容量を持つ)。しかし彼らがヨーロッパに到来した 4 万年前から文化革命が発生するまで、彼らの精神には我々現代人のような創意や柔軟性は認められていなかった。だが彼らは既にこの時点で、アフリカに 8 万年、アジアに 6 万年、オーストラリアに 2 万年にわたって生息していたのである。今日では、彼らがヒト *Homo* の系統で唯一生き残っているメンバーである。

(赤)の各種族を担当する。プレイヤーは発声 vocal (思考を伴わない単語の発信)状態でセクシャリティ sexuality (乱婚、ハーレム、一夫一妻のいずれか)を所持してゲームを開始する。オレンジ、黒、白の各ディスクは、各プレイヤーの持つ社会、技術、自然に関する語彙 vocabulary に対応している。これらは未熟なエルダー Elders や婿 Husbands の獲得や、娘カード Daughter Cards で表される文化の競りに使用する。語彙は氷河期の大型動物を狩猟 hunting する事により回復し、また狩猟はプレイヤーに次世代の赤子をもたらす。プレイヤーの持つ娘は、精神世界のポータル portals を開拓し、最終的には文化を部族文化 tribal culture に発展させる文化革命を引き起こすことになる。歴史的には、ゲームの終了までにクロマニヨン人の子孫(我々のことである!)を除くすべての種族が死に絶えた。

- **ターン Turns.** 各ゲーム**ターン turn** は **40** 世代(約 **800** 年)を表している。各ターンは **6** つのフェイズ *phase*(**A1**)から構成され、各プレイヤーは次のフェイズに進む前に、同フェイズのアクションを実施する。
- **用語 Terminology.** 他の項目で定義されている用語は、太字または*斜体*で表記されている。大文字の用語は*部族用語集 Glossary of Tribsmen Roles*(巻末)で定義されている。
- ゴールデンルール Golden Rule. ルールに反する規則がカードに記載されている場合、カードの内容を優先する。プレイヤーエイドの記述がルールと矛盾する場合、ルールの内容が優先される。
- *Greenland* との連結ゲーム。K1 参照。Greenland も *Dominata* シリーズのひとつであり、本ゲームのルール、メカニズム、コンポーネントと多くの点で共通している。
- **Greenland** との相違点。新要素(発声、セクシャリティ、ブリザード、捕食獣、採集、ポータル、新語彙、放浪、必要語彙、成熟)が導入されるほか、Neanderthal では異なるディスク管理 disk management(B3)、新たな着火者 Fire Starter (D4), 新たな昇進 promotion(E2), 婚姻 marriage(E3), エルダーアクション elder actions(I3)のためのコストが適用される。また振り直しのシステムも使用されないため、ターンの進行は早くなる。また襲撃者はサビニ襲撃者 Sabine Raiders の一団ではなく、孤独な求婚者 Suitor(E3)の求愛として族外婚を実施し、また家畜襲撃も存在しない。

A1. プレイ手順 NEANDERTHAL SEQUENCE OF PLAY (ターン毎の 6 フェイズ)

- 1. イベントと文化オークション EVENT & CULTURE AUCTION(D). 各ターンの開始時に、娘カード Daughter Card を 1 枚オープンにする。次に*第 1 プレイヤーfirst player*(A2)を決定し、上から下の順番に 各イベントアイコン(巻末参照)の影響を全プレイヤーに適用する。次にカードの下側に記載されている娘ついて、オークションを実施する(D7)。
- 2. **ハンター割当て HUNTER ASSIGNMENT(E).** すべてのプレイヤーは所有する未割当部族民を、バイオーム biomes(**E1**)での狩猟か、エルダーelders(**E2**)への昇格か、*求婚 courtships*(**E3**)のいずれかに割り当てる。
- 3. 交渉、攻撃と採集 NEGOTIATIONS, ATTACKS, & GATHERING(F).
 - **買収 Bribes.** 交渉者には最低 1 個の首長 chief が必要とされ、プレイヤーは娘との婚姻を含む利益 提供により、争点となっているバイオームから他種族のハンターHunters を平和裏に退去させることがで きる(**F1**)。
 - 攻撃ロール Attack Roll. 各プレイヤーは同じカードに配置されている他種族のハンターHunters に対し、自身のハンターで攻撃を実施しなければならない(F2)。
 - **採集種族 Gathering species.**は、自身の配置されている*採集バイオーム gathering biome* (**F3)**ごと に、赤子 baby を 1 個獲得する。
- 4. 狩猟ロール ROLL FOR HUNT(G). すべてのプレイヤーは、割り当てられたハンターHunter 毎に狩猟ロールとして 1 個のダイスをロールする。ロール結果のうちヒットした出目の数が、「命中ダイス」hit dice のアイコン数に達していた場合、新たな赤子 Babies (次世代の未割当部族民を表す)や、指定された色の使用中ディスク decicated disk をプレイヤーの語彙 vocablary に戻すことができる。
 - **[1]の目アイコン**はロール結果[1]毎に 1 ヒットとなる。[*]の目のアイコンはロール結果[1]と[2]毎に 1 ヒットとなる。
 - **ハンターの消耗 Hunter Attrition.** 凍傷 frostbite と歯型 animal-bite のアイコンは、狩猟の成否にかかわらず、該当する目を出したハンターを殺害する効果を表している(**G0**)。

- 成熟した他種族の娘への**求婚に成功**したハンターは、婿 Husband として配置される(**G1**)。
- いくつかの I カード(発明) には、ロール結果の[3]の目を[1]の目に置き換える能力がある(G2)。
- バイオームでの競合が発生した場合、最初に狩猟を成功させたプレイヤーが該当カードの獲物を獲得し、他のプレイヤーは手ぶらで帰還することになる(**G3**)。
- 大物狩り big game が成功をおさめた場合、該当のハンターたちは同列の最も近い捕食獣まで移動し、ここで 2 回目の狩猟を実施する(G4)。
- トロフィーtrophies の記載されたバイオームは、プレイヤーのタブローに獲得することができるが(G5), 他のカードへの置き換えは発生せず、列には空白が残される。発明や家畜化可能な動物の記載された バイオームは、プレイヤーの手札に獲得することができるが(G6), 列の空白は他のカードへの置き換え が発生する。
- 生き残ったハンターは、プレイヤーの未割当部族民 unassigned tribsmen(B0)に戻される。
- 5. **家畜 DOEMSTIC ANIMALS(H).** プレイヤーのタブローに配置された各 **D** カードは、所有プレイヤーに 赤子 Babies や指定されたディスクの解放 free を提供する。
- 6. エルダーアクション ELDER ACTIONS(I). プレイヤーはアクションを1回実施できる:
 - ポータルアクション Portal Action (発声面限定) により、プレイヤーの語彙からブレインマップ brain map へ、ポータルディスク 1 枚を追加する(I1)。これにより自身のプラカード Placard を部族社会 tribalism に裏返すことができる。
 - 新語彙アクション Neolexia Action (発声面限定) により、使用中 decicated のディスク 1 枚を解放し プレイヤーの語彙に戻す(I2)。
 - **エルダーアクション Elder Actions**(部族社会面限定)により、プレイヤーの手札から **D**か **I** のカード **1** 枚を自身のタブローに追加する(**I3**)。あるエルダーアクションを実施する場合、該当アクションに適切なランクのエルダーが必要となる(プレイヤーのプラカード Placard の該当列に配置している)。また **D**か **I** のカードを配置する場合、プレイヤーは指定された色の語彙ディスク **1** 枚を支払わねばならない。

A2. プレイの順番 PLAYER ORDER - PHASE 1, 2

該当ターンの娘カード daughter cards の左上に記載されたアイコンの色が、**第1プレイヤーfirst player** を、その次に記載された色が第2プレイヤーを表している。第1,第2のフェイズでは、この第1プレイヤーが自身のフェイズを実施し、次に第2プレイヤーが、最後に残るプレイヤーの順番となる。

• **戦評定 Council of War.** イベントにより第 1 プレイヤーに指定されたプレイヤーが、該当ターン開始時にランク 4 のエルダーElder (戦士 Warrior)を持つ場合、同プレイヤーは他のプレイヤーを同ターンの第 1 プレイヤーと第 2 プレイヤーに指名することができる。

A3. 交渉と攻撃の順番 NEGOTIATE/ATTACK ORDER - PHASE 3

交渉終了後に同じカード上に異なるプレイヤーのハンターHunters が残されていた場合、他のプレイヤーのハンターを *攻撃 attack*(**F2**)しなければならない。最も多い黒の語彙ディスク vocablary disks を持つプレイヤーが最初に攻撃を実施する。5 黒ディスクの数が同数の場合、プレイの順番に従う(**A2**)。

_

⁵ 黒ディスクは普遍的な握斧 handaxe を含む、アシュール文化 Acheulean の石器群を表している。この洋梨形の燧石製の道具は、本ゲームに登場する3種族すべてで使用されており、実に100万年にわたってヒト科の動物により用いられてきた。しかしこれが何のために作られたのかは解っていない。これは様々な用途に用いることができた:動物の屠殺、植物刈り、皮剥ぎ、骨髄の取り出し、もしくはそのすべて。鋭利な刃で囲まれていたため、投石紐で投げられていたのかもしれない。しかし左右対称な作りに対するこだわりはなぜか? 小規模なグループごとに数千個と、大量に必要とされたのはなぜか? 調査結果によると、被服がほとんど使用されていなかったのはなぜか? 実際に使用するには巨大または小さすぎるものが見られるのはなぜか? 地面に突き刺すように打ち捨てられていたものがあるのはなぜか? この握斧には技術による形態の発展は認められておらず、またこのような技術には、類型の認識と製作者の完成像のイメージに言葉を使用する必要がある。むしろこの形態は、女性がより完璧な形の握斧を作れる製作者を選択することにより、ダーウィンの言う「性選択」sexual selection によって維持されてきたという事もあり得る。握斧の製造が技術的な要因ではなく、女性の選択の結果であるとするならば、人類の知る限り最も長期間使用された道具が、なぜこれほどの長期間にわた

• **先制攻撃 Attack First.** トーテムウーマン totem woman は、すべての競合するカードにおいて該当プレイヤーに最初に攻撃を実施する能力を与える。この能力が重複した場合、黒ディスク順で判定する。

A4. 狩猟の順番 HUNT ORDER - PHASE 4

狩猟と求婚 cortship を判定するバイオームは以下の順番で解決する:

- 1. 競合していない求婚と捕食獣の存在しないバイオームでのロールを、各プレイヤーが任意の順番で解決する。
- 2. 競合する求婚と捕食獣の存在しないバイオームでのロールを、第1プレイヤーが決定した順番で解決する。
- 3. 捕食獣バイオーム predator biome(G4)でのロールを、第1プレイヤーが決定した順番で解決する。注意: G4 の手順により、一部のハンターHunters は捕食獣バイオームに移動する可能性がある。ここで複数のハンター集団がひとつの捕食獣に集合した場合、狩猟順のルールが適用される。
- **最小ハンター順 Least Hunter Order.** 競合の発生しているカードにおいては、最もハンターの<u>少ない</u>プレイヤーから順に狩猟を解決する。これが同数の場合、プレイ順番 player order(A2)に従う。
- **先攻狩猟 Hunt First.** トーテムウーマン Totem Woman は該当プレイヤーに最初に狩猟を実施できる効果を与える。この能力が重複した場合、最小ハンター順で判定する。

注意: その他のフェイズ(5,6)においては、任意の順番でプレイを実施する。

B. 備品 COMPONENTS

部族民 Tribesmen 54 個。 プラカード Placard に配置されている場合はエルダーElders を、娘の婿ボックス husband box に配置されている場合は**婿 husbands** を、それ以外の場所に配置されている場合は**ハンター Hunters** を表す。 プレイヤー色毎に 18 個のキューブが用意されている (クロマニヨン人 Cro-Magnon=赤、ネアンデルタール人 Neanderthal=黄、アルカイック人 Archaic=緑)。 プレイヤーは自身の未割当部族民 unassigned tribesmen を共用のデットパイル deadpile とは別に管理しなければならない。

大部族民 Large Tribesman 3 個。各プレイヤーは、アルファ Alpha(E5)のハンターとして大型の部族民を 1 個ずつ持つ。

オレンジディスク Orange Disks 15 枚。社会に関する言葉を表す。社会スキルを持つ娘を成長させる、部族民の婿 Husbands, 戦士 Warriors, 首長 Chiefs への昇格に使用する。プレイヤーの語彙 vocabulary(3 色のディスクすべて)は、プレイヤーの部族が混沌 chaos に陥ることを防ぐ助けとなる。6

白ディスク White Disks 15 枚。自然(骨、鹿角、牙を含む)に関する言葉を表す。自然スキルを持つ娘を成長させる、部族民のシャーマン Sharman, 罠師 Trapper への昇格、骨器や家畜の発明に使用する。

黒ディスク Black Disks 15 枚。技術(特に石器の製造や使用)に関する言葉を表す。技術スキルを持つ娘を成長させる、部族民の着火者 Fire Starter, 燧石師 Knappers への昇格、攻撃の先攻判定、発火道具の発明に使用する。

ってデザインの変化がなかったかを説明することになるだろう。その機能が何だったかにせよ、文化革命は握斧の時代を終わらせた。例えばアメリカにおいては、文化革命後の数千年におよぶ居留地からは、握斧はひとつも発見されていない。

6 なぜディスクが言葉を表しているのだろうか? 私の主張は、(1)言葉は人類史上もっとも重要な発明である、(2)言葉の主要な機能は他者とのコミュニケーションではなく、自身とのコミュニケーションであり、「意識」consciousness の基となっているという事である。内省思考には、文法と構文を持った連続した単語の流れが存在する(睡眠時においても、文脈によらない同様の流れが存在する)。動物(そして人類の歴史の大半の期間)は意識の流れを持たず、語彙も欠いていた。しかしある時点において(私はこれを「文化革命」cultural revolution と呼ばれる事件に仮定している)、最初の言葉が思考の処理と会話の双方で用いられた。Julian Jaynes の説によると、言葉は「言葉作成」word building の働きを持つ脳の左半球と、「行動」executive を司る脳の右半球とのコミュニケーションの媒体として用いられるようになった。詳しくはルールブック巻末のエッセイ(訳注:未訳)を参照のこと。

カード Cards 60 枚(箱の側面を参照)。娘カード Daughter Cards 21 枚、北部ヨーロッパバイオーム North Europe Biome 18 枚、南部ヨーロッパバイオーム South Europa Biome 18 枚、セクシャリティカード Sexuality Cards 3 枚。

プラカード Placards 3 枚(各プレイヤーが 1 枚を持ってゲームを開始する。箱の側面を参照)。プレイヤーはブレインマップ Brain Map の描かれた「発声」vocal 面でゲームを開始する。プレイヤーのブレインマップ上に配置された各ディスクは、脳の 3 領域間のポータル portals を表す。7 発声面にはそれぞれ特殊能力をもつエルダー Elder として 4 個までのキューブを配置できる。プレイヤーがカードを部族社会 tribalism の面に裏返した場合、さらに 2 個のエルダーを追加できる。

6 面ダイス Six-sided dice 10 個(10d6). 攻撃 Attack, 狩猟ロール Hunt Roll, エルダーの死亡判定 Elder Die-Off に用いられる。

B1. バイオームのタイプと極相 BIOME TYPE, CLIMAX

バイオームの右上の**バイオーム・アイコン biome icon** は、該当するバイオームの種類を表している:大物狩り big game hunting(鏃)、罠猟 small game trapping(槍)、求婚 courting/燧石収集 flint collecting(棍棒)。

• 極相 Climax. アイコン上の番号は極相を表している。番号が小さいほど、温暖化や寒冷化により置き換えられやすいことを表している(D1)。

遺憾ながら第1版ではカード 26(アカシカ red deer) とカード 35(シャモア chamois) の極相はいずれも[16]で重複している。このような場合、いずれの極相が低いかはダイスで決定すること。

B2. タブローと手札の管理 TABLEAU AND HAND MANAGEMENT

プレイヤーは自身のプラカード Placard の隣に表面で一列に並べられた、**タブローtableau** と呼ばれるカードを管理する。プレイヤーの開始時のタブローは、プラカード 1 枚とセクシャリティカード sexuality card 1 枚で構成されている。ゲームを通じて、プレイヤーはここに娘 daughters, トロフィーtrophies, 家畜 domestic animals, 発明 inventions などを追加することができる。

- 手札 Hand. 「手札」hand アイコンの記載されたバイオームは、プレイヤーの手札に獲得することができる (G6)。こうした手札内のカードは実現していないアイデアを表しており、エルダーアクション Elder Action(I3)によりプレイヤーのタブローに配置されるまで、記載された特殊能力や VP は有効とならない。オークションで獲得した娘カードは、プレイヤーのタブローに直接配置する(プラカードの隣に並べる)。
- 手札サイズ Hand Size. プレイヤーの手札サイズは、プレイヤーの所有する成熟状態のエルダーmature Elders の数に等しい値となる。(文字記録の登場以前は、長老のみが世代間で情報を伝達できた)
- **手札サイズの確認 Hand Size Reckoning.** プレイヤーが新たに手札 Hand Card を獲得した時点で、該 当プレイヤーの手札が上限に達していた場合、同プレイヤーはこのうち 1 枚を選択して捨札にしなければな らない。また手札サイズが減少した場合(エルダーElder を失った場合等)、同プレイヤーは新たな手札サイ ズに達するまで手札を捨札にしなければならない。
- **D/I カード。**カードの紫辺に **D**(家畜化可能動物 domesticable animals)、または茶辺に **I**(発明 inventions)の記載されたバイオームは、プレイヤーの手札に獲得することができる。

B3. ディスクの管理と成熟 DISK MANAGEMENT & MATURITY

-

⁷ Leda Cosmides と John Tooby は 3 種のそれぞれ専門化された精神領域について論じている:「読心術」mind reading と他者との関わりについての社会 social, 自然世界の理解に関する自然史 natural history, 細工と操作、石器加工と木工に関する技術 tchinical. このモジュール構造の論証としては、動物や幼児においては、ある領域で得た知識を別領域で使用することができないという事例がある。3 つのすべての領域内の処理ユニットは、人間が生み出した発声が組み込まれる毎に変化している。

プレイヤーの利用できるディスクは、ゲーム開始時のオレンジ 5 枚、白 5 枚、黒 5 枚に限定される。プレイヤーはゲーム中にディスクを獲得したり、交換したり、色を替えたり、失う事もない。プレイヤーの所持するディスクは、常に利用可能 free (語彙 vocabulary に配置される)または使用中 dedicated の状態に置かれる。

- **語彙 Vocabulary.** これはプレイヤーのプール pool に配置されたディスク枚数となる。プレイヤーは自身の **語彙**を文化オークション culture auction や、狩猟での必要語彙 precondition tools の判定、未熟なエルダー Elders や婿 Husbands の配置、家畜化 domestic animals などに使用する。また大きな語彙は、混沌を防ぎ社会の一体化を促進する効果もある。
- ポータル Portals. プレイヤーのブレインマップ brain map に配置されたディスク。プレイヤーのポータルは、 新語彙 neolexia やランク Rank 3,4,5 のエルダーElders の前提条件として使用される。指定の枚数に到達 するまでポータルディスクは留め置かれ、これが達成されたプレイヤーは部族社会 tribalism に移行する。
- 未熟なエルダーと婿 Immature Elders and Husbands. エルダーElder や婿 Husband を作成するため に使用したディスクは、それらが成熟 mature していないことを示すため、該当駒の下に配置される。こうしたディスクは、新語彙 neolexia(I2), 狩猟 hunting(G3), 家畜化 domestic animals(H1)により利用可能に 戻すことができる。
- 未熟な娘 Immature Daughters と D/I カード。娘の入札、動物の家畜化 domesticate, 発明 invention の作成に使用した各ディスクは、それらが成熟するまで該当カード上に配置され、該当の特殊能力が使用できないことを示す。これらのディスクは、新語彙 neolexia(I2), 狩猟 hunting(G3), 家畜化 domestic animals(H1)により利用可能に戻すことができる。各カードは配置されているすべてのディスクが取り除かれた際に成熟状態となる。
- **MPI ディスク。**プレイヤーがハーレム独占 harem holding か乱婚 promiscuous のセクシャリティ sexuality を持ち、セクシャリティカードにこれを示すディスクを配置している場合、このディスクを **MPI ディスク**と呼ぶ。これらのディスクは、プレイヤーがセクシャリティを変更しない限り、同プレイヤーの語彙の枠外に置かれ、利用可能とはならない。⁸

B4. キューブとディスクの管理 CUBE MANAGEMENT

各プレイヤーが利用できるのは、自色のアルファ Alpha 1 個と部族民 18 個に制限される。プレイヤーはアルファ を通常のハンターHunter と同様に使用できる。この駒はプレイヤーがランク 3,4,5(E2)の Elders エルダーを所有している場合を除いて、特別な能力は存在しない。

アルファ=ハンターの交換 Alpha-Hunter Swap. 任意のフェイズにおいて、プレイヤーのアルファがデッドパイルに配置されているか、エルダーElder または婿 Husband に永続割当てされている場合、このアルファ・シリンダーを未割当部族民 unassigned tribesman と交換することができる。

C. プレイの準備 SETUP

CI J V I V J T WH SEI CI

1. **イベント Events.** 娘カード Daughter Cards からランダムに **10** 枚を抜き出し、シャッフルして裏返しの山札を作成する。 抜き出したカードは後の利用のため脇に集めておく。

2. 山札 **Draw Deck.** 北部ヨーロッパバイオーム North Europa Biome (カード裏面を参照)をシャッフルし、裏返して山札を作成する。同様に南部ヨーロッパバイオーム South Europa Biome の山札を作成し、北部デッキ North Deck の下側に配置する。9

 $^{^8}$ MPI とは、父親が彼の子供に幼年期を生き残るために費やす時間とエネルギー資源である、「父親の投資」 Male Parental Investment を表している。大部分の哺乳類の雄は子育でをおこなわず、彼らの精子が一時的な仲間と子供たちに対する唯一の貢献となっている。これは乱婚のセクシャリティにおける 6 枚の MPI ディスクとして表されている。しかし比較的大きな頭部を持つ人間の乳児は、他の霊長類に比べて早産で長期間の世話が必要である。人間の男性のハンターは、扱いやすい高純度の蛋白質を持ち帰り提供することにより、少なからぬ遺伝子的な見返りを獲得できるようになったのである。

⁹ 超大陸の最も寒冷で氷に閉ざされた一角であるヨーロッパには、80 万年前に最初にホモ・エレクトス *Homo erectus* が到達した。これ以降にボスポラス海峡からドナウ川沿いに、50 万年前(アルカイック人)、15 万年前(ネアンデルタール人)、)4 万 5 千年前(クロマニヨン人)がそれぞれ到来した。最終氷期 Last Glacial Maximum(2 万年前)の時点で、(スカンジナビアと氷床に覆われた地域

- 3. **ヨーロッパバイオーム European Biomes.** 北部ヨーロッパデッキ North Europa Deck から 6 枚のカードを引き、同デッキの右側に一列に並べる。同様に南部ヨーロッパデッキ South Europa Deck からもカードを並べる。これらは北部および南部の列 North/South **rows** と呼ばれる。
- 4. 初期プラカード Starting Placards. 各プレイヤーにランダムに陣営色(赤、黄、緑)を割り当てる。それぞれ自色のプラカードを自身の前に発声面 vocal side(脳の描かれた面)で配置し、これが最初のタブロー tableau となる: 箱の側面を参照。
- 5. **セクシャリティカード Sexuality Cards.** カードの右上に「彗星」comet アイコンが記載され、上下に分割されたた 3 枚のカードを、各プレイヤーにランダムに 1 枚ずつ配布する。各プレイヤーは割り当てられたカードのどちら側の**セクシャリティ**を使用するか選択し、該当する側を上にして自身のタブローに配置する。10
- 6. 初期キューブ Starting Cubes. 各プレイヤーは自色の 18 個の部族民と1 個の大部族民(アルファ)を受け取る。このうち 6 個の部族民を自身のプラカード Placard の下側に配置する;これらが該当プレイヤーの未割当部族民 unassigned tribesmen となる。また別の部族民 1 個をプラカード左下のエルダースポット (下向き矢印が記載されている)に配置する;これらが該当プレイヤーの着火者 Fire Starter となる。残るアルファと部族民は、これらを集めたデッドパイル deadpile に配置される。デッドパイル用に小さな器を使用し、活動中の部族民と区別できるようにしておくと良い。
- 7. 初期ディスク Starting Disks. 各プレイヤーは、各色 5 枚ずつ各ディスクを所有してゲームを開始する。これら 15 枚のディスクを、自身のプラカード Placard の隣に保管する。このディスクは該当プレイヤーのは**語彙 vocabulary** と呼ばれる。
 - 初期ポータル Starting Portal. プレイヤーは自身の語彙から、担当するブレインマップ brain map 上の下向き矢印の記載されたポータルスポットに対応する色のディスク 1 枚を取り出し、このポータルに配置する。
 - **着火者 Fire Starter.** プレイヤーは自身の語彙から、黒ディスク 1 枚を取り出し、着火者の下に配置する。これはこのキューブがゲーム開始時には未熟 immature であることを示している。
 - **MPI ディスク。**プレイヤーは自身の語彙から、担当するセクシャリティカード sexuality card(**B3**)で指定された枚数のディスクを取り出し、同カードに配置する。

C1. 2 人プレイゲーム THE TWO PLAYER GAME

ランダムに2つの文化を選択し、3個目の文化は使用しない。

- 第1プレイヤーFirst Player. ゲームに登場しないプレイヤー色が第1プレイヤーとして指定された場合、 2番目に指定された色のプレイヤーが先にプレイする。
- **部族社会 tribal への移行**は、ポータル portals 6 個ではなく 5 個で発生する。

D. フェイズ **1,** イベントと文化オークション **EVENTS & CULTURE AUCTION** (プレイ順 PLAYER ORDER)

- 第1プレイヤーFirst Player. 娘カードを公開し、A2の手順に従って第1プレイヤーを決定する。
- **イベント Events.** 同カードに記載されているイベントアイコン event icons を上から下への順番ですべての プレイヤーに適用する(**D1** から **D6** まで)。

を除き)ヨーロッパ大陸には定住者が存在していた。人類同士の雑交とヨーロッパの厳しい環境が、文化革命の起爆剤となったと考えられる。

10 人類に近い 3 種の霊長類は、今日の人間社会でも見られる習慣とも近い、それぞれ異なる婚姻戦略をとっている。チンパンジー chimps は乱婚制、テナガザル gibbons は一夫一妻制、ゴリラ gorillas はハーレム制である。「現存する人間社会の慣習や、多くの野蛮人が一夫多妻制をとっていることから判断すると、原始時代の男性はそれぞれ自分が養うことが可能で、他の男性から保護することができる程度の妻を抱えた、小規模なコミュニティで暮らしていたと考えられる。もしくはゴリラのように多数の妻を持っていたのかもしれない。」「人間の進化と性淘汰」"The Descent of Man", Charles Darwin, 1871.

• 文化オークション Culture Auction. 発声面 Vocal のプレイヤーは、**D7** の手順に従ってこの娘カードのオークション auction を実施する。

D1. 地球寒冷化と温暖化 GLOBAL COOLING AND WARMING (太陽 SUN ICON)11

地球寒冷化アイコン global cooling icon は、北部ヨーロッパデッキ northan Europa deck の一番上のカードを表にせずに引き、これを氷床 ice-sheet として(裏面のまま)北列で最も極相 climax(B1)の小さなカードと置き換える。この置き換えられたカードは直下の位置の南列のカードと置き換えられ、またこの最後に置き換えられたカードはゲームから除去される。

• **氷床 Ice-sheets.** 氷床は非常に高い極相をもつものとして扱われ、「氷河融解」Glacial Melt(次項参照)を のぞく気候変動の効果を受けない。北部が完全に氷床で覆われている場合、(南列に隙間があればその位 置で、隙間がなければ最も極相の小さなカードの位置で)氷床を1枚直下の南列に移動させ、北部に新た な氷床のための場所を空けること。

例: 地球寒冷化が発生した。北列 North Row には極相が 12,23,27 の 3 枚のカードが配置されていた。北部氷床の成長の効果として、極相 12 のカードは南に移動し、北部デッキから裏面で引かれた 1 枚のカードと置き換えられる。置き換えられたカードは南に移動し、直ちに移動先に配置されているカードと置き換える。

地球温暖化アイコン global warming icon は、南部ヨーロッパデッキ southern Europe deck の一番上のカードを表にして引き、このカードを南列で最も*極相 climax*(B1)の小さなカードと置き換える。この置き換えられたカードは、直上の位置の北列のカードまたは隙間に置き換えられ、またこの最後に置き換えられたカードはゲームから除去される。ただしこの北列のカードが既に氷床となっていた場合、このカードを氷床ではない面に裏返し、移動してきた方のカードをゲームから除去する。

• **氷河融解 Glacial Melt.** この新たなカードとの置き換えが終了した後に、地球温暖化により南ヨーロッパのすべての氷床が融解する。これらのカードは表面に戻される。

D2. ヴュルム氷期 WÜRM GLACIAL (氷河アイコン GLACIER ICON) 12

未使用カードのデッキからランダムに 1 枚の娘カードを追加で引き、内容を見ずにゲームで使用中のイベントデッキの底に追加する。これによりゲームの長さが 1 ターン分延長される。

D3. エルダーの死 ELDER DIE-OFF (骸骨ダイスアイコン DICE-SKULL ICON)

各プレイヤーは「骸骨ダイス」dice-skill アイコンの数に等しいダイスをロールし、この結果毎に、出目に等しいランク rank に配置されたエルダーElder が存在すれば 1 個死亡する(A1.6)。この死亡したエルダーはデッドパイルに送られ、また未熟状態であった場合は配置されていたディスクを自身の語彙に戻す。プレイヤーが該当ランクにエルダーを所有していない場合、イベントは効果なしとなる。

D4. 混沌 CHAOS (彗星アイコン COMET ICON) 13

11 この 200 万年の地球は、今日まで続く氷河期 Ice Age に支配されていた。この氷河期の氷期は、時折間氷期と呼ばれる暖かな (とはいえまだ寒冷な)期間で中断された。我々の時代はこの間氷期のひとつに位置しており、野外は「暖かい」と感じているかもしれないが、2億5千万年前の太古の恐竜の時代には、地球上は極地と高山でしか氷を見ることができなかったことを忘れないように。 現在は非常に寒冷なのである。本ゲームの開始される 4万5千年前ではさらに5℃は低く、ヴィルム氷期 Würm glaciation も訪れるのである。多くの水分が氷床の拡大に費やされたため、地球は砂漠化と旱魃におそわれ、海面も低下した。氷河の前進にともない、人類は南下していった。

 $^{^{12}}$ クイズ: 人類の経験した最大の自然災害は何か? 陸地面積の $^{20-30}$ %を月のような不毛の地に変えた災害は? 答: 7 万年前から 1 万 1 千年前の最終氷期最盛期、特にヨーロッパを襲ったヴュルム氷期 Würm Glacial である。

¹³ 混沌は利己的遺伝子の作用により、集団の一体性が失われてしまった状態を表している。これはこれまでの個々の動物は自分の種族の利益のために行動していたという考えに対し、実際には自己の遺伝子の拡散のために行動していた、という考えである。女性への求愛のための暴力的な抗争は、アルファ男性を打倒することにつながる(これをテーマとした我々のゲームが Pax Porfiriana

「彗星」comet アイコンが発生した場合、すべてのプレイヤーは少なくとも半数の未割当部族民 unassigned tribesmen を除去しなければならない。これはアルファと放浪者 Wanderlusters (D6)も含まれる。これに加えてプレイヤーがいずれかのエルダーElder を所有している場合、そのうちの 1 個 (成熟か未熟かは任意)を選択して除去しなければならない。除去されたエルダーはデッドパイルに送られる。

- **混沌の無効 Chaos Immunity.** プレイヤーが所有する未割当部族民が、自身の*語彙 vocabulary*(**B3**)の 数以下である場合、このプレイヤーは混沌の効果を受けない。部族社会 tribal である場合、ランク 1 のスポットに成熟した首長 Chief を所有しているプレイヤーは混沌の効果を受けない。この混沌防止の効果は、「彗星に斜線」slashed comet のアイコンで示されている。
- **着火者 Fire Starter.** プレイヤーがランク 6 スポットに成熟した着火者を持つ場合、このプレイヤーは混沌による損失を半数切り上げでなく半数切り捨てで計算し、またエルダーの除去の被害を受けない。
- **セクシャリティ選択 Sexuality Decition.** 混沌イベントにより何らかの損失を受けた場合、該当プレイヤーは自身のセクシャリティカードを反転させ、乗せられているすべての *MPI ディスク*(B3)を利用可能とすることができる。新たなセクシャリティが MPI ディスクを必要とする場合、必要枚数を追加しなければならず、これが不可能である場合はセクシャリティの変更は無効となる。

注意: プレイヤーが乱婚 promiscuous に変更した場合、もはや婿 Husbands を配置することができなくなるが、 すでに配置されている婿は婚姻状態のままま残される。

例: 混沌イベントが発生したとき、アルカイック人は(アルファを含め)3個の未割当部族民を所有していた。彼は発声面 vocal かつ着火者を所有していたため、損失は半数切り捨てかつ、エルダー損失は無効の効果が適用される。従って彼の混沌によりる損失は部族民1個となる。もし彼が着火者を所有していなかった場合、両方の部族民を失いアルファだけが残る状態となっていた。またハンターを失ったため、彼はセクシャリティの変更を実施することもできる。

D5. ブリザード BLIZZARD (ブリザード BLIZZARD ICON)¹⁴

「ブリザード」blizzard アイコンは、各プレイヤーが支援困難な被扶養者 dependents を選択し、除去しなければならないことを意味している。プレイヤーは被扶養者毎に、扶養のために 2 個の未割当部族民 unassigned tribesmen(アルファ Alpha と余所者の放浪者 Wonderlusters を含む)を必要とする。

- 被扶養者 Dependents. エルダーElders, 未婚の娘 unmarried daughters, およびタブローに配置されている家畜 domestic animals がそれぞれ被扶養者である。扶養不可能なエルダーはデッドパイルへ、扶養不可能な娘と家畜は捨札にされゲームから除去される。婿 Husbands は被扶養者とは見なされない。
- 未熟被扶養者 Immature Dependents. 未熟状態の Elders エルダー、娘 dughters、および家畜 domestic animals もまた被扶養者である。これらが除去された場合、該当者に配置されていたディスクは解放され、プレイヤーの 語彙 vocablary(B3)に戻される。

例: ブリザードが発生した時点で、プレイヤーは未割当部族民 5 個、未婚の娘 2 枚、エルダー2 個、家畜 1 枚を 所有していた。プレイヤーの 5 個の部族民で扶養できる被扶養者は 2 個に限られるため、彼は娘達を養うために 家畜と両方のエルダーを除去することを選択した。

D6. 放浪者 WANDERLUST (翼の眼アイコン EYE-WING ICON)

である)。この混乱は大量の幼児殺しも生み出し、ゴリラにおいてはこれが彼らの死因の 1/3 をも占めている。新たな有力者となった雄は、彼の遺伝子を持たないと彼が「気付いた」幼児を殺害するのである。大部分の哺乳類の雌は排卵期が明確であるのに対し、人間の女性では不明瞭である。この排卵時期が明確でないことは、人間においては遺伝子を注ぎ込んだ「彼の」子供を守るため、父親が常に家に留まることを促進したかもしれず、さもなければ妊娠不可能なパートナーを放置して、他の妊娠可能な女性を求めて放浪するようなことが起きていただろう。

14 狩猟採集で生き延びるには厳しい時代が続いていたが、ブリザードのアイコンはとりわけ厳しい冬季を表している。春の訪れまを 待たずしてエネルギーの蓄えが尽きてしまった場合、プレイヤーは長老や若い娘、家畜などを生贄に捧げなければならない。 放浪者 Wanderluster は、本来の色とは異なるプレイヤーに使用される部族民 tribesman である。混沌 chaos イベントで最も多くの部族民を失ったプレイヤーは、今回のイベントカードに記載された「翼の眼」eye-wing アイコンの数だけデッドパイルから自色の部族民を取り出す。失ったハンターの数が同数の場合、放浪ハンターの該当者はプレイの順番 player order(A2)で決定する。これらの復活した部族民は放浪者と呼ばれ、プレイヤーはこれを他のプレイヤーたちの未割当部族民 unassigned tribesmen に配置すること。3 人ゲームでは、担当プレイヤーがいずれのプレイヤーまたは両プレイヤーに放浪者を分配するかを決定する。一旦配置されたなら、放浪者たちは該当プレイヤーのもとで働くが、元のプレイヤーの色は残される。以下の例外を除き、放浪先のプレイヤーはこれらを自身の部族民と同様に使用する:

- シャペロン Chaperone. 放浪者が割り当てられたバイオームには、、それぞれ最低1個の非放浪者のハンターHanter がシャペロン(訳注:介添人、従者)として含まれていなければならない。これを明示するため、該当のキューブを放浪者の上に配置する。混乱を避けるため、このシャペロンは放浪者を積み上げた一番上に配置する。
- **放浪者**はアルファ Alphas, エルダーElders, 婿 Husbands に変化することができない。
- 勝敗 Victory. 配置されている部族に関わらず、放浪者は自身の色の部族の得点としてカウントされる。

例: ネアンデルタール人 Neanderthal の所有する未割当部族民は3個のみ、うち2個は赤の放浪者という状況である。彼は混沌 chaos (または同様の他の部族民の損失)の効果により、2個の部族民を除去する必要が生じた。彼は双方の赤部族民を除去し、これらを共用デッドパイルへと送った。(これは文字通りよそ者が最初に犠牲になることを表しているのではなく、部族との同化を表している)

D7. 文化オークション CULTURE AUCTION (発声面のみ VOCAL ONLY) 15

該当カードのイベントが解決された後に、すべての発声面のプレイヤーは同カードに対する入札を実施する。部族社会 tribal のプレイヤーは入札に参加することができない(彼らの文化は、部族語のタブーと伝統によりすでに確立しているのである)。例外:ハーレム独占セクシャリティ harem-holding sexuality を持つ部族社会プレイヤーは、発声面同様に文化オークションに参加することができるが、入札額は半分(端数は残す)としてカウントされる。カードへの入札がなかった場合、同カードは捨札としてゲームから除去される。

- 入札メディア Bid Media. プレイヤーは自身の語彙 vocabulary に配置されたディスクのうち、該当カードの中央に記載された色(複数の場合あり)のディスクのみ、入札に使用することができる。 すべてのディスクの価値は等価である。
- 入札手順 Bid Procedure. いずれの発声面プレイヤーでも入札を開始でき、他のプレイヤーはこれと同じか上回る入札を実施できる。入札の時点では、プレイヤーは使用するディスクの色を指定する必要はない。 入札額の更新が行われなくなったら、最高入札者が勝利し敗北したプレイヤーの入札額は戻される。
- 最小入札額 Minimum Bid. 最低入札額はディスク 1 枚である。
- **同額 Ties.** 入札額が同額だった場合、プレイの順番 player order(A2)で結果を判定する。また共感能力 caring を持つ女性は、同点勝利の効果を持つ。
- オークションに勝利したプレイヤーは、該当カードを娘の辺が上になるよう 180 度回転させ、娘カード daughter cards として自身のタブローに配置する。入札に使用したディスクを彼女の上に配置し、彼女が 未熟 immaturity(B3)で能力を発揮できないことを示す。

例1: 黒とオレンジの入札メディアが記載された寛大な女性 generous woman が入札対象となった。赤と黄の プレイヤーはいずれも1枚のオレンジディスクを入札し、どちらもこれ以上の入札を実施しなかった。ここで黄プレイヤーが先手プレイヤーだったため、彼がオークションの勝者となりこの娘にオレンジディスク1枚を載せたうえで自身のタブローに配置した。赤プレイヤーは入札額を自身の語彙に戻した。

 $^{^{15}}$ ネヴァダ大学の言語学教授である Valérie Fridland によると、女性が子供の世話をするようになって以降、彼女らを通じて言葉が子供たちに伝わることから、女性が言語変化の先駆者となった。

例 2: オレンジの入札メディアが記載された娘が入札対象となった。ここでオレンジディスクを持つ発声面プレイヤーがアルカイック人 Archaic しか居なかったため、彼はオレンジディスク 1 枚(最小入札額である)で入札を実施することができた。このディスクは対象の娘カードに配置され、これが彼のタブローに配置される。ここでハーレム独占状態の部族社会であるもう一人のプレイヤーが存在し、入札可能である場合を考える。彼が先攻プレイヤーである場合、オレンジディスク 2 枚(半分にカウントされる)を入札すればオークションに勝利可能となる。また後攻プレイヤーである場合、ディスク 3 枚を入札すればオークションに勝利できる。(訳注:1.5 枚と見なされる)

E. フェイズ 2, ハンター割り当て HUNTER ASSIGNMENT (プレイ順 PLAYER ORDER)

プレイの順番 player order(A2)に指定された順に、各プレイヤーは自身のすべての未割当部族民について、どのカードに配置するかの割り当て assigns を実施する。各キューブはバイオーム biome(狩猟 hunting), プラカード Placard (昇格 promotion), 娘カード daughter dard (求婚 courting) のいずれかのカード上に配置される。プレイヤーは任意の順番で部族民を割り当てることができる。

• 割当て制限 Assignment Limits. プレイヤーは 1 枚のバイオームカードに複数キューブを割り当てることも、 キューブの割り当てを解除することもできる。プレイヤーはエルダーのスロットや娘カード毎に、部族民を 1 個 のみ配置できる。プレイヤーは複数のカードにハンターを分散して配置することもできる。

E1. バイオームでの狩猟 HUNTING BIOMES

公開されている各バイオームで狩猟を実施するためには、該当カードに直接ハンターHunters を配置する。

• 狩猟の必要語彙 Hunting Precondition Tools. プレイヤーは狩猟結果の行に記載された 1 枚または 2 枚の必要語彙を所有していない場合、該当カードにいかなるハンターも配置することができない。従って、ステップバイソン steppe bison を狩るためには、プレイヤーは技術に関する用語を表す黒ディスク 1 枚を所有している必要がある。このディスクはプレイヤーの 語彙 vocabulary(B3)に配置されている必要があるが、この狩猟で消費してしまうわけではない。プレイヤーが必要語彙を持つ複数のカードでの狩猟を試みる場合、それらすべてを満たすディスクを所有している必要がある(訳注:対象の必要語彙の合計が必要(BGG→))。16

注意: 配置後に語彙から必要語彙が失われた場合でも、既にカード上に配置されているハンターは、第**4**フェイズで狩猟ロールを実施することができる。

E2. エルダーとエルダーへの昇格 ELDERS AND PROMOTION TO ELDER

未割当部族民 unassigned tribesman は、プラカード Placard 上のエルダーのランクのひとつに配置することにより、エルダーの能力を得る。これは え続割当て permanent assignment(**E4**)となり、また記載されている効果は該当のエルダーが成熟 matures(**B3**)した時点から適用される。エルダーには 6 つのランクが存在している: 1=首長 Chief(部族社会 tribal のみ)、2=シャーマン Shaman (部族社会のみ)、3=燧石師 Knapper、4=戦士 Warrior、5=罠師 Trapper、6=着火者 Fire Starter.

- **昇格コスト Promotion Costs.** プレイヤーが無料昇格の能力を持つ場合を除き、該当するエルダーランクのアイコンに記載された色(オレンジ、白、黒)の語彙ディスク 1 枚をキューブの下に配置しなければならない。このディスクは該当エルダーが未熟状態 immature であることを示している。(ディスクを解放 freed(B3)するなどして)成熟状態 mature となったなら、記載されているすべての能力が使用可能となる。
- 制限 Limits. プレイヤーはエルダーを各ランクに 1 個のみ配置でき、またランクを変更することはできない。

¹⁶ 捕食獣には前提語彙が存在しない。捕食獣に対する狩りは、彼らが獲物を捕らえたところに割り込んで、松明で追い払って獲物の肉を横取りすることを表している。彼らが弱いからという訳ではないのである。

- フェイズ 1(イベント Event) のエルダー効果。 首長はプレイヤーの部族が混沌 chaos に陥ることを防ぐ効果を持つ。 戦士はプレイヤーが第 1 プレイヤーに指定された際に、他のプレイヤーを第 1 プレイヤーに指名する効果を持つ。
- フェイズ **2**(ハンター割り当て Hunter Assignment)のエルダー効果。着火者はプレイヤーがコスト不要でエルダーを昇格させる効果を持つ。¹⁷
- フェイズ 3(交渉 Negotiations/攻撃 Attacks/採集 Gathering)のエルダー効果。 首長はプレイヤーの ハンターに 交渉 negotiate(F1)の能力を与える。 戦士は 戦士団 War Party の結成の効果を持つ(F2)。
- フェイズ **4**(狩猟 Hunting)のエルダー効果。 着火者はプレイヤーのハンターHunters を凍傷 frostbite から 保護する効果を持つ。 燧石師、戦士、 罠師は、 それぞれプレイヤーの アルファ **Alpha** に特殊能力を与える (**E5**)。 す
- フェイズ **6**(エルダーアクション Elder Actions)のエルダー効果。 首長はプレイヤーに自身のエルダーアクションをコスト不要で実施させる効果を持つ。 シャーマン、燧石師、 罠師は、 それぞれ **1**回のエルダーアクション elder action(**13**)を実施できる。
- **エルダーの総合効果。**すべてのエルダーは、*手札上限 hand size*を増加させる(**B2**)。
- **必要ディスク Precondition Disks.** 発声面 Vocal である場合、プレイヤーは指定されたドメインに関連する 3 色のポータル portal(**I1**)を所持していない限り、ランク 3,4,5 のエルダーへの昇格を実施することができない。これは必要語彙 Precondition tools(**E1**)と同様に判定されるが、語彙ではなくポータルのディスクが必要とされる。

例: プレイヤーはビーナス venus に黒ポータルを 1 枚、シャーマン Sharman に 2 枚 (白とオレンジ)のポータルを所有していた。同プレイヤーの社会領域 social domein には 3 色すべてのポータルが配置されているため、戦士 Warrior (ランク 4) への昇格に必要な条件を満たしている。第 2 フェイズにおいて、このプレイヤーはハンター 1 個を戦士に昇格させ、同キューブを 1 枚のオレンジディスク上に載せてプラカードの左上に配置した。このオレンジディスクは、このエルダーが未熟状態であることを示している。

E3. 求婚 COURTSHIP

各プレイヤーは、娘 1 人に最大で 1 人まで、未割当部族民を**求婚者 Suitor** として割り当てることができる。どのセクシャリティの求婚者が、どの娘(成熟、未熟、他部族、自部族、既婚、未婚)に求婚を試みてもよい。求婚者はフェイズ 4 の手順により婿 Husband となる。

重要(ロリータ・ルール Lolita Rule):未熟の娘に対する求婚は必ず失敗するため、求婚ロールを実施する前に該当する娘が成熟する見込みがない場合は、求婚を実施するべきではない。

• **効果 Benefits.** プレイヤーの求婚者が未熟の婿となった場合、彼は限定的な*攻撃 attack*の能力を持つ (F2)。彼がその後に(B3 の手順でディスクを*解放 freed*し)成熟状態となった場合、彼の妻を非被扶養者 non-dependent とし、他の求婚者から守り、ゲーム終了時に VP をもたらす。プレイヤーが一夫一妻制 pair bonding である場合、所有する娘の能力を有効にするためには婿(成熟、未熟を問わない)が必要となる。¹⁸

¹⁷ 初期の人類は火の利用をごく稀な偶然に頼っていたとみられているが、ネアンデルタール人には発火技術を取得しており、彼らの野営地で定期的に火を起こしていた最初の痕跡が残されているが、彼らも残り火を持ち運ぶことまではできなかった。これは彼らの生息していた期間の最末期である約 6 万年前の出来事である。

^{18 「}婚姻は種族間の長期にわたる交流も意味している。これは最初は物品の交換から開始されたかもしれない。何度かの接触を経て、技術やアイデア、行動様式の交流が深まるだろう。本ゲームにおけるこの人種間交流の究極は、必然的に異人種間の雑交と婚姻となる……これは娘とその婿の両プレイヤーが、共に娘の特殊能力を使用できることで表されている。本ゲームにおける求婚は、こうした異人種間の接触を簡略化したものである。とはいえ異なる人種との接触は簡単に実現するものではない。本ゲームにおける文化の隔たりは、現代社会で我々が遭遇するよりはるかに大きなものである。彼らはお互いを容易には信頼しない。戦いも不可避である。他人種との差異を受け入れて共同生活を営む人々でも、相手への不信が取引から得られるものを上回れば彼らを追放してしまうだろう……私は婚姻というシンプルなコンセプトで、異人種間交流の複雑さを表現できたことに感心している。」Kyrill Melai, 2015

E4. 永続割当て PERMANENT ASSIGNMENT

プラカード *Placard*(**E2**)と娘の*婿ボックス husband box* (**E3**)に配置された未割当部族民 unassigned tribesmen は、**永続割当て**となる。これは該当する各キューブは(混沌 chaos イベント等において)未割当部族民としてカウントできず、第 **4**フェイズにおいてプレイヤーの未割当部族民に戻せないことを意味している。

- スルタンの例外 Sultan's Exception. ハーレム独占 harem-holding である場合、第2フェイズにおいて プレイヤーは自身のタブロー内の自部族の婿 Husbands(複数可)を所有する未婚の成熟した娘(複数可) へと移動させることができる。これは求婚の試みに対しても使用できる。
- **絶滅寸前の例外 Almost Extinct Exception.** このフェイズの開始時点で、プレイヤーが未割当部族民を 所有していない場合、1 個または 2 個のエルダーElders か婿を未割当部族民に戻すことができる。 すべて のキューブを失ったプレイヤーは、*ラザルス種族 Lazarus Species*となる(**J1**)。

E5. アルファ THE ALPHA

各プレイヤーの**アルファ Alpha** とは、エルダー*Elders*(**E2**)の特殊能力 special powers を使用しない限り、他のハンターHunter と同様に扱われる。アルファは大物狩り big game, 罠猟 small game, 棍棒 club に関する 3 つの特殊能力が存在している。プレイヤーのアルファは、この 1 つか 2 つ、または 3 種すべての能力を獲得することができる。

- 登場 Creation. プレイヤーは自身のアルファをデッドパイルに置いた状態でゲームを開始する。プレイヤー がランク 3,4,5 のいずれかのエルダーを所有した際に、アルファ=ハンターの交換 Alpha-Hunter Swap(B4) の手順により自身のアルファを作成することができる。
- 大物狩り Big Game. プレイヤーが燧石師 Knapper のエルダーを所有している場合、「大物狩り」big game のバイオーム biome に配置されているアルファは、狩猟ロール hunt roll においてダイスを振る代わりに [1] の目を適用することができる。
- **関猟 Small Game.** プレイヤーが関師 Trapper のエルダーを所有している場合、「関猟」small game のバイオーム配置されているアルファは、狩猟ロール hunt roll においてダイスを振る代わりに [1]の目を適用することができる。
- **棍棒 Club.** プレイヤーが戦士 Warrior のエルダーを所有している場合、第3フェイズの攻撃において、アルファを含むハンター集団は*戦士団 War Party*(**F2**)と見なされる。また「棍棒」club のバイオーム(娘を含む) に配置されているアルファは、狩猟ロール hunt roll においてダイスを振る代わりに [1]の目を適用することができる。 攻撃ロール Attack Roll(**F2**)においては、アルファも他のハンター同様にロールを実施しなければならないことに注意。

重要: プレイヤーは狩猟ロールを実施する前に、これらの特殊能力の使用を宣言しなければならない。 プレイヤーが能力を使用しないことを選択した場合、このアルファは他のハンター同様にロールを実施する。

• **勝利得点 Victory Points.** プレイヤーのアルファが特殊能力の有効である場合、ゲーム終了時に VP を獲得できる(**JO**)。 ただしアルファによる VP を獲得するためには、アルファはエルダーElder や婿 Husband ではなく未割当部族民 unassiggned tribesman の状態でなければならない。

例: プレイヤーは自身のブレインマップ内の「自然領域」nature domain に黒、白、オレンジ各 1 枚のポータル portal を配置しており、また罠師のエルダーを昇格済みである。このエルダーが成熟状態かつ死亡していなければ、このプレイヤーのアルファは罠猟において自動的に「1]の目を獲得することができる。

F. フェイズ 3: 交渉、攻撃、採集 NEGOTIATIONS, ATTACKS, & GATHERING

F1. 交渉 NEGOTIATIONS (発声面同士では不可 DISALLOWED BETWEEN VOCALS)

あるカード上に自身と他のプレイヤーの部族民が同時に配置されているか、他のプレイヤーのタブローカードに自身の部族民を配置している場合、プレイヤーは該当プレイヤーとの間で公開の交渉 negotiations を実施できる。交渉の当事者の一方または双方は、ランク 1 の首長 Chief を持つ部族社会 tribal でなければならない。部族社会プレイヤーは、一方のプレイヤーが該当カードから平和裏に退去することを提案 proposal することができる: この交渉の材料としては、手札、タブロー内の成熟カード(未婚の娘を含む)の要求や交換や提供、未婚の成熟した娘との婚姻の要求や提供(求婚ロールの自動成功 auto-success courtship roll(G1)で、ひとつのハンターHunter を他部族のタブローに成熟状態の婿 Husband として配置する)、拘束力のない以後のターンのプレイの便宜などを提示できる。

• **退去 Leaving.** 同地に部族民を配置している他のプレイヤー全てが同意した場合のみ、プレイヤーはこのフェイズに自身のハンターを退去させることができる。 退去したハンターは、該当プレイヤーの未割当部族民に戻るか(同ターン中は行動不能となる)、未婚の娘を所有しているプレイヤーが同意した場合のみ他部族と婚姻することができる(**G1**)。

注意: 交換を実施する場合、手札は手札と、タブローカードはタブローカードと交換しなければならない。

- **離縁 Divorce.** プレイヤーは交渉により、自身の婿を該当の娘から退去させ、未割当部族民に戻すことができる。
- **Oook Rule.** 交渉においては、発声面のプレイヤーは「イエス」yes(oook!)か「ノー」no(ook ook)以外の言葉を発してはならない。

F2. 攻撃ロール ATTACK ROLLS 19

プレイヤーのハンターは、同じカードに存在する他部族のハンターに対して、該当カードに配置されている自身の部族民数に等しいダイスをロールする**攻撃 attack** を実施しなければならない。各プレイヤーの**攻撃ロール** attack roll は、それぞれカード毎に 1 ラウンドのみ実施される。*戦士団 War Parties*(後述)が組織されている場合を除き、[1]の目が出る毎に、相手の選択する相手キューブ 1 個が除去される。

- **燧石順 Most Flint Order.** 攻撃は*黒ディスクの多い順 most black disk order*(**A3**)に実施される。最も黒ディスクを多く持つプレイヤーが最初にロールを実施してこの損害を適用し、この解決後に次の攻撃者が、以下順番に解決する。プレイヤーは自身の得たヒットを複数の防御側に分配することもできる。
- **戦士団 War Party.** プレイヤーが*戦士 Warrior* (**E2**)を所有しており、該当のハンターグループに自身のアルファ Alpha が含まれている場合、このグループは**戦士団**と呼ばれる。またプレイヤーが**武器 weapon** の記載された発明を所有している場合、同プレイヤーのすべてのハンターは戦士団と見なされる。アルファを含め、戦士団に含まれるすべてのハンターは、ロール結果の[1][2]の目がヒットと見なされる。
- **婿の嫉妬 Jealous Husbands.** 婿は他のプレイヤーの求婚者 Suitors との間で攻撃しあうことができる。戦闘が婿と求婚者(**E3**)との間で実施される場合、成熟した婿は戦士団 War Party と見なされ、また未熟な婿も戦士団とは見なされないが攻撃を実施することができる。²⁰

19 投槍と待伏せ戦術が登場していたにも関わらず、組織的な戦闘が行われた考古学的な証拠は 1万4千年前まで発見されていない。洞窟壁画でも人間間での暴力は描かれていない。狩猟採集民は遊牧的で、襲撃の対象となるような固定的な住居や動物、食物貯蔵庫などを持たなかったため、抗争は猟場や大きな獲物をめぐるものに限られた。また武器の使用は自然史の領域に属し、人間は社会の領域に属するため、認知的流動性が確立されるまで武器を人間に対して用いることはなかったのではないかと思われる。

1

²⁰ 我々の遠い祖先であるアウストラロピテクス Australopithecines は、彼らの性的二形 sexual dimorphism (雌雄の大幅な体格 差など)から、ハーレムを持っていたと考えられている。彼らの社会は乱婚を禁じる性差別的なものだった。しかしホモ・エレクトス Homo erectus とハイデルベルゲンシス heidelbergensis では性的二形の度合いは少なく、もっと自由な関係を結んでいたものと推測される。社会はどの雄が多くの精子を生み出して届けることができるか遺伝子の勝敗を競う「人間の精子競争」human sperm competition により突き動かされている。これは男性が比較的大きな性器を受け継いだこととも関連していると思われる。この「精子競争」から逃れる方法のひとつは、雄が発情したパートナーを森の奥に連れ去る「サファリ・ハネムーン」safari honeymooning 方式である。この乱婚社会では異常なスタイルは、結婚に近い一夫一妻制の関係へとつながった。この方式の負の側面は、これが雄の暴力性を増大する道となることである。

例: ネアンデルタール人 Neanderthal は乱婚 promiscuous で戦士を所有している。彼は自身のアルファをクロマニヨン人 Cro-Magnon の娘へと求婚に送り出した。より多くの黒ディスクを所有していたため、この娘の婿が先に攻撃を実施したが、[1][2]で成功するロールに失敗した。アルファは戦士団と見なされるため、ロール結果の[2]で攻撃が成功し、この婿を殺害した。アルファは棍棒 club のバイオームに配置されているため、次のフェイズで自動的に「狩猟」hunt ロールに成功し、赤子 Baby を残して立ち去った(**G1**)。

F3. 採集 GATHERING 21

プレイヤーが採集文化である場合(乱婚 promiscuous または「採集」の能力を持つ妻/娘を所有している場合)、該当プレイヤーは 1 個以上の自分のハンターHunters を配置している**採集バイオーム gathering biome** 毎に 1 個の赤子 Baby(A1.4)を獲得する。これらのバイオームには**バスケット・アイコン basket icon** が記載されている。

例: 戦闘が終了した時点で、プレイヤーは大海熊 tyrant sea bear(「採集バイオーム」でもある)にハンター団を 残していた。このプレイヤーは乱婚(育児よりも多くの時間を木の実集めに費やしている)だったため、採集により 赤子 1 個を獲得した。この海熊が同プレイヤーのすべてのハンターを殺害した場合でも、この赤子は残される。

G. フェイズ **4,** 狩猟ロール **ROLL FOR HUNT** (少数ハンター順 LEAST HUNTER ORDER)

バイオームに配置された部族民 Tribesmen(大小とも)は、ハンターHunters を表している。自身の狩猟の順番 (A4)となったプレイヤーは、狩猟ロール hunt roll として該当カードに配置されている自身のハンター数のダイスをロールする。プレイヤーが該当カードのヒットダイス hit dice([1]か[*]の目が表示されている)の数以上のヒットを得ることができれば、この狩猟は成功となる(G3 の結果を参照)。ヒットダイスに[1]の目のアイコンが記載されている場合、ロール結果の[1]の目毎に1ヒット hit となる。[*]のアイコンである場合、[1]と[2]の目毎に1ヒットとなる。狩猟が終了した後に、プレイヤーは自身のすべての生き残ったハンターを未割当部族民プール unassigned tribesmen pool に回収する。

- バイオームの判定順 Biome Resolution Order. どのカードから狩猟を判定するかは A4 に従う。
- **狩猟の強制 Mandatory Hunt.** 自身の狩猟の手番において、プレイヤーは所有するすべての割当済のハンターについて、狩猟ロールを実施しなければならない(例外(**G7**))。アルファ Alpha の能力が利用可能である場合(**E5**)、プレイヤーは彼のロールを実施せず、代わりに[1]の目を適用することもできる。
- ロール結果の修正 Modified Roll. 狩猟ロールの結果は G2 により修正することができる。。
- 猛獣による消耗 Ferocity Attrition. 狩猟と求婚には危険が伴う。ロール結果が該当バイオームの流血ダイス bloody dice の値だったハンターは、死亡の結果を被る(狩人と獲物の関係が逆転した獲物の餌食となる)。 求婚の場合は異人種間の嫉妬による殺人が発生するが、自身のタブローに配置されたハンターはこの消耗を免除される。
- **凍傷による消耗 Frostbite Attrition.** ロール結果が該当バイオームの**凍傷ダイス frostbite dice** の値だったハンターは、天候による死亡の結果を被る。プレイヤーが*着火者 Fire Starter* (**D4**)を所有している場合、該当プレイヤーのすべてのハンターは、凍傷による消耗を免除される。

_

²¹ 私は閉経(自然にプログラムされた女性の月経の自動停止)が、頭部の大型化から文化革命の数十万年の間に発展したと仮定している。これは「利己的遺伝子」selfish gene が自身を発展させるプロセスを何故か制止させてしまったパズルのひとつである(自然界では閉経は人間とゴンドウクジラ pilot whales でのみ知られている)。本ゲームは更年期は女性の孫の生存を助けるという「おばあさん仮説」Grandmother hypothesis に従っている。これは子供の世話をするのが母親と祖母たちだけである乱婚社会では顕著である。人類学者の Kristen Hawkes によるタンザニアの Hazda の狩猟採集民についての研究によると、採集活動に最も多くの時間を費やしているのは閉経後の祖母であることが報告されている(若い花嫁の3時間、若い母親の4.5時間に対して1日7時間)。これに加えて、経験豊富な祖母たちは、時間当たりの収穫量でも働き盛りの女性を上回っていたのである。一見奇妙に聞こえるかもしれないが、本ゲームの乱婚社会において採集活動に従事しているハンターの大多数はこれら祖母たちである。更年期の自然な産児制限を除けば、女性は成年期のほとんどの時間を授乳や出産にあてており、また(大きな頭の子供を出産しなければならない弊害から)出産による死亡の危険も高くなっているのである。

G1. 求婚ロール COURTSHIPS ROLLS 22

娘カードに自身の求婚者 Suitor が生き残っている各プレイヤーは、この求婚者による**求婚ロール courtship** roll を実施することができる。各プレイヤーは娘カード毎に 1 回のみ求婚ロールを実施できる。

- 未熟婚無効 Lolita Auto-Fail. 対象の娘が未熟である場合、求婚ロールを実施することができない。
- 求婚ロール手順 Courtship Roll Procedure. 1d6 をロールする。ロール結果が[1],[2]の場合に成功 successful となる。結果が[6]の場合、求婚者は殺害される(流血ダイスが適用される)。
- 求婚ロールの自動成功 Auto-Success Courtship Rolls. 対象の娘がロリータ Lolita に該当する場合にのぞき、戦士 Warrior のアルファ Alpha の判定は常に成功となり、また自身のタブローに配置された競合者のいない未婚の娘に対する求婚者もロール不要で自動的に成功となる。求婚に競合者が存在する場合(次項目)、自身のタブロー上のハンターも彼女の手を取るためには「地元の求婚」の特典なしで、他の求婚者と同列に争わなければならない。
- 複数の求婚者 Multiple Suitors. 同じ娘に対し複数の求婚者が存在する場合、対象となる娘カードの中央に記載された入札メディアの色に該当する色の語彙の数による、語彙順 most vocabulary order でロールを実施する。(これは言葉による求婚を表している) これが同値である場合、対象の娘の父親(訳注:所有プレイヤー)が順番を決定する。最初に成功を得た求婚者が新たな婿となり(次項目)、彼女に対する求婚はここで終了して他の求婚者は失意の帰途につくことになる。

例:ネアンデルタール Neanderthal のタブローの歌い手 singing woman が成熟を迎え、3人のプレイヤーが彼女に求婚者を割り当てた。歌い手の入札メディアはオレンジである。求婚者は全員が攻撃フェイズを生き延び、もっとも多くのオレンジディスクを所有するクロマニョン Cro-Magnon が最初にロールを実施することになった。彼は[1],[2]で成功のロールに失敗し、次にオレンジディスクを多く持つネアンデルタールの順番となった。彼はタブロー内に求婚ロールを自動成功とする能力を持つ娘(歌い手自身である)を所持していたため、彼の求婚は自動的に成功となる。しかしネアンデルタールは乱婚(訳注:のセクシャリティ)であるため、彼のロールが成功した場合でも婿の地位に就くことはできない。この求婚はネアンデルタール自身のタブローで実施されており、ここに強姦による赤子は配置されず、彼の求婚成功による効果は失恋したアルカイック原人 Archaic Mac の求婚者を家路につかせた事だけとなる。ここでネアンデルタールが一夫一妻制だった場合、歌い手の能力は未婚では有効とならないため、彼は求婚の自動成功能力を使用できない。彼がこのロールで[1]か[2]の結果を得た場合、彼はオレンジの未熟ディスク1枚を配置した状態で婿の地位に就かねばならない。

- 成功した求婚 Successful Courtship. 婿(成熟または未熟)は娘につき 1 個のみ割り当てることができる。 婿だけが求婚が成功した場合、(存在していれば)元の婿は現タブローの未割当部族民に移され、成功を得 た求婚者が新たな婿として**婿ボックス husband box** に配置される。これは永続割当て permanent assignment(**E4**)となる。このプレイヤーが未熟な婿を配置するためのオレンジディスクを所持していなかっ た場合や、求婚者が乱婚 promiscuous だった場合(次々項目参照)など、この婿を配置できない場合、この 求婚者は自身の未割当パイルに戻され、この婿ボックスは空白のまま残される。
- **婿の成熟 Husband Maturity.** 他部族のタブローである場合、新たな婿は<u>成熟</u>状態で配置され、この娘の能力とポータルアクション portal actions(**12**)を即座に利用可能となる。またこの娘の能力は「義父」father のプレイヤーと共有される。自部族のタブローである場合、新たな婿は<u>未熟</u>状態で配置され、このプレイヤーはオレンジディスク 1 枚をこの婿の下に配置しなければならない。限定的な*攻撃 attack*(**F2**)の能力を除き、婿の能力は彼が成熟するまで有効とならない(**B3**)。

_

²² 氏族を離れて別の氏族と婚姻する習慣と同様に、別の亜種を相手とする場合も族外婚 exogamy と呼んでいる。一般的に、人間社会では女性が家を離れて婚姻に行く女性の族外婚の形態をとっており、これにより遺伝子とアイデアの双方のプールを健全に保っている。人間と他の社会性の類人猿は似通ったところもあるが、多くの猿は雄による族外婚の形態であるという違いがある。遺伝子の解析によると、クロマニョン人の遺伝子の 1-4%がネアンデルタール人遺伝子と一致していることから、5 万 5 千年前に人類とネアンデルタール人との異種交配が発生していたことが判明している。エッツィ Ötzi ことアイスマンと呼ばれるヨーロッパで最古の 5,300年前のミイラでは、さらに高い割合でネアンデルタール人を祖先としていることが判明している。遺伝子以上に伝わっている痕跡として、文化革命がクロマニョン人とネアンデルタール人の双方で発生したという事実がある。おそらく族外婚は女性の役割とされ、遺伝子と思索の双方のプールの健全さと多様性を保っていたと思われる。

- 乱婚での求婚 Promiscuous Courting.²³ 他部族のタブローで成功を得た求婚者が乱婚(訳注:のセクシャリティ)である場合、彼は婿となることはできず、遺伝情報の遺産として、相手部族の未割当部族民 1 個をデッドパイルから取り出した求婚者側の色の放浪者 Wanderluster と置き換える。交換するという点が異なる。これにより娘の婚姻状態が変化することはない。この後、求婚者は担当プレイヤーに戻される。
- このプレイヤーは婿を配置することができない(既に配置されている婿はそのまま置かれる)。しかしこのプレイヤーも、他部族の成熟した娘に「求婚ハンター」を送り、求婚ロールを実施することはできる。通常の求婚ルールに従うが、求婚ロールでヒットを得た場合、
- アルファ婿 Alpha Hasband. プレイヤーのアルファが婿となった場合は B4 を参照。

例:ネアンデルタール人 Neanderthal と婚姻しているアルカイック人 Archaic の娘が、アルカイック人とクロマニョン人 Cro-Magnon から求婚を受けた。第3フェイズの戦闘において、3人のプレイヤーはいずれも戦闘のロールに失敗した。続く第4フェイズに、プレイの順番に従ってそれぞれ求婚ロールを実施する。最初にアルカイック人がロールで[2]の目を得て、追い出された黄色(訳注:ネアンデルタール人)の婿は緑(訳注:アルカイック人)の未割当部族民に(放浪者として)移される。しかし次のクロマニョン人もロールに成功したため、この新婚の夫も同様に緑の未割当部族民の独身者プールへと送られることとなった。(訳注:最後に求婚に成功した求婚者が有効となる、古いバージョンを元にした例である。現ルールではアルカイック人が求婚に成功した時点で終了となる)

G2. 発明による狩猟の修正 HUNT MODIFICATIONS DUE TO INOVATIONS

プレイヤーが自身のタブローに、現在のバイオーム・タイプ biome type(**B1**)での第 **4**フェイズの狩猟に利用可能なダイス修正を持つ**I**カードを所有している場合、「**3**]のダイス目はそれぞれ「**1**]に置き換えられる。

例: プレイヤーは自身のタブローに成熟状態の「縄罠」Cordage Snare をプレイしてある。これは第 4 フェイズの ダイス修正として「槍の穂先」javelin-point アイコンが記載されており、 罠猟においてロール結果のすべての[3]の 目を[1]に置き換える効果が記されている。

G3. 狩猟成功の成果 RESULTS OF A SUCCESSFUL HUNT

プレイヤーの狩猟ロールが成功した場合、記載された数の赤子 Babies(アルファが死亡している場合の復活を含め、デッドパイルから獲得する)を自身の未割当部族民に追加する。プレイヤーは利用できる部族民が存在する限り、これらの駒を獲得しなければならない(B3)。また指定された数と色のディスクを解放することができる(B3)。 捕食獣 predeators(G4)が存在する場合を除き、対象の狩猟が成功した場合(赤子やトロフィーを生み出した)、プレイヤーのハンターHunters は未割当部族民プールに戻される。

注意: プレイヤーが同カードをトロフィーtrophy(G5)や手札 hand(G6)としてとして獲得した場合を除き、狩猟の対象となったカードはその列 Row に残される。

• 制限 Limits. 複数回分の成功値を得た場合も含め、各カードにつきプレイヤーが獲物をできるのは、各ターンに 1 回分のみである。従ってプレイヤーがウサギ rabbits の狩猟で 3 個の[1]の目を得た場合でも、獲得できる赤子は 3 個ではなく 1 個となる。

²³ これは本ゲームのテスト段階では「レイプ」と呼ばれていたが、この四文字言葉はゲームのメカニズムに用いる名称としては感情的すぎた。婉曲表現ではあるが、遺憾ながら筆者は最も過少報告された暴力犯罪である強姦についてのタブーに踏み込んでいる。私はこの犯罪のみならず、関連する社会的な汚名で苦しまなければならない(私が個人的に知る一人を含む)犠牲者の皆さんに謝罪する。強姦は霊長類学においてはダーウィン的に重要な意味を持ち、婉曲に「強制交尾」coerced copulations と呼ばれている。オラウータンの子供の半数は、(訳注:ハーレム外の)若い雄とフランジを持つ雄のハーレム内の雌との強制的な交尾から生まれていると考えられている。この強姦から生まれた子供の割合は、攻撃的な強姦者の遺伝子が選択されていることを意味している。これはオラウータン社会の孤独化を進めることにつながり、人間の幼児のように晩成である若いオラウータンには、有害な社会となってしまう。また乱交種族であるチンパンジーにおいては、一夫一妻は「犯罪」であり、強姦が「通常」の状態である。チンパンジーでは乱交に抵抗する雌を取囲む行動や、一匹の雄を偏愛する行動も見られる。

- 狩猟競争 Competitive Hunt. あるカードで競合状態が発生している場合、A4 の狩猟の順番を参照。狩猟ロールを最初に成功させたプレイヤーが記載された効果を獲得し、他のすべてのプレイヤーは失敗となり帰途につく(勝者の総取りとなる)。
- 権威の獲得 Attaining Authority. 狩猟の成功によるディスクの解放は、エルダーElder の成熟に使用することができ、このエルダーの能力は次の狩猟から即座に利用できるが、遡って該当の狩猟に適用することはできない。

例:3個のクロマニヨン人 Cro-Magnon と2個のアルカイック人 Archaics が狼 wolves の狩猟を実施する。アルカイック人のハンターの方が少ないため、最初にロールを実施して1ヒットを得、この狩猟を成功させた。クロマニョン人は面目を失って自動的に居留地へと帰還した(消耗を被ることもない)。この場合、彼らが狼を家畜化する試みも実施できない。

G4. 捕食獣の襲撃 PREDATOR ATTACK

ある大物狩り big game hunt での狩猟ルールを成功させた場合、同プレイヤーは**捕食獣 predetors**(カード右上のアイコンで示されている)を招きよせてしまう。どの捕食獣が襲撃してくるかを確認するため、同列のすべてのカードから狩猟の実施されたバイオームに最も近い捕食獣を確認する。捕食獣はカードの「隙間」gaps を飛び越すことはできるが、氷を飛び越せないため、氷床 ice-sheet の反対側は無視する。2種類の捕食獣が等距離で最も近くに存在する場合、双方が極相の低い方から順に攻撃してくる。

- **手順 Procedure.** 大物狩りが成功した場合、生き残った狩猟を成功させたハンターたちは攻撃してきた捕食獣のカードまで移動し、2回目の狩猟ロールを実施する。この狩猟は1回目と同様に判定され、ハンターたちには追加の被害や、さらなる成果や赤子 Babies を獲得が発生する。
- 捕食獣の横取り Predator Piracy. この 2 回目の狩猟ロールにおいて、ハンターが捕食獣に対して少なくとも 1 個のヒットを与えられなかった場合、この捕食獣は先に成功した大物狩りのすべての獲物を横取りし、同プレイヤーは狩猟で獲得したすべての赤子 Babies, ディスク、トロフィー、家畜を失うことになる。

例: いくつかの捕食獣からはトロフィーtrophies(G5)が獲得でき、またいくつかは家畜化可能 domesticated(G6) でもある。

例: 南ヨーロッパ South Europe にて、プレイヤーは馬 horse に 7個のハンターを、またシミターキャット scimitar cat に 1個のハンターを (採集 Gatherer 目的で)配置していた。また相手プレイヤーは象 elephant に 19個のハンターを配置していた。双方の大物狩りが成功したため、プレイヤーと相手のすべてのハンターは、シミターキャットに移動し、最初から同カードに配置されていた 1個のハンターと合流した。プレイヤーは 8個のキューブを持つため先攻となる。プレイヤーはロールで最低 1個の[1]を出すことができれば、この猫はプレイヤーの馬を奪うことができなくなる。またプレイヤーが 2個の[2]のロール結果を得た場合、同プレイヤーはこの猫を狩ることに成功し、相手プレイヤーは猫に対するロールなしで、象を奪われるリスクも不要で帰途につくことになる。狩猟成功か横取りの結果かに関わらず、プレイヤーのロールで 4つゾロ目を得ることができた場合、同プレイヤーはこの猫カードをトロフィーとして獲得する。

G5. プレイヤーのタブローへのトロフィー獲得 TATING TROPHY CARDS INTO YOUR TABLEAU²⁴

枝角アイコン antler icon は、該当カードをトロフィーtrophy としてプレイヤーのタブローに追加できることを示している。同カードに 2 組の枝角が記載されていた場合、トロフィー2 個分としてカウントする。該当カードに 2,3,4 個の空白ダイスが記載されている場合、狩猟ロール hunt roll において対応する 2 個、3 個、4 個のゾロ目のいずれかが発生した場合、該当プレイヤーは同カードを自身のタブローに獲得することができる(任意)。この場合、同カードを反転させ、枝角を上にして自身のタブローに配置する。

⁻

²⁴ Paul Martin 博士は、アメリカ、そしておそらくはヨーロッパとオーストリアで、ハンターたちによるこうしたトロフィー獲得が更新世後期の大量絶滅を引き起こしたとする「過剰殺戮仮説」overkill hypothesis を唱えている。

- トロフィーの獲得 To claim a trophy に関しては、ハンターの生存や狩猟の成功は必要ではない。従ってあるトロフィーに 2 個のゾロ目が指定されていた場合、[6]のゾロ目で狩猟が失敗した場合でも、このカードをトロフィーとして獲得できる。
- **絶滅 Extinct.** 除去されたカードは乱獲されたとみなされ、該当の列に代わりのカードが<u>配置される事はない</u>(**G7**)。気候変動でバイオームが移動してきた場合を除き、この隙間はゲーム終了まで残され、残るゲームの間はバイオームが 1 枚少ない状態が続くことになる。

注意: アルファ Alpha のロール結果を[1]とする能力により、1 のゾロ目や三つ目、四つ目等が発生することもあり得る。同様に武器の効果を用いて[3]の目から[1]の目を得ることもできる。

例:5個の鹿猟師たちの狩猟ロールの結果が[2]と3個の[3]となった。この鹿の狩猟には2ヒットが必要とされるため、狩猟は失敗となったが、3個のゾロ目の効果によりこのカードをトロフィーとして獲得した。もし彼らが[3]の目を[1]に変更する投槍器 atlal を所持していた場合、狩猟の成功と同時にトロフィーも獲得できる。

G6. I/D カードの手札への獲得 TAKING I OR D CARDS INTO YOUR HAND²⁵

プレイヤーが最低 1 個の成熟したエルダーを所有している場合、手札アイコン hand icon の記載されたバイオームを、プレイヤーの手札に獲得することができる。該当カードの青欄に 2,3,4 個の空白ダイスが記載されている場合、該当プレイヤーは同カードを手札に獲得するためには、狩猟ロールにおいて対応する 2 個、3 個、4 個のゾロ目のいずれかを達成しなければならない。

- **ゾロ目 Double, 3 つゾロ目 Triples, etc.** プレイヤーは狩猟ロールが失敗した場合でも、指定の 2 個、3 個、等のゾロ目の結果が得られていれば、該当カードを手札に獲得できる。
- **手札満杯 Full Hand.** 該当カードはプレイヤーの手札が上限に達している場合でも、手札に追加することができる。ただしこの場合、直ちに捨て札を実施し、*手札上限 hand size*(**B2**)を満たさなければならない。
- **全滅 Annihilation.** ある狩猟 (捕食獣の襲撃を含む) でハンターHunters が全滅してしまった場合、該当プレイヤーはいかなるカードも手札に獲得することができない。

例:「罠師」trapper のアルファ Alpha と 2 個のハンターが蜜蜂 honey bee の狩猟を試みる。 罠猟であるため、アルファのロール結果は自動的に[1]となり、二人のハンターもそれぞれ[1]の目を得た。この狩猟は成功となり、またロール結果が 3 つゾロ目であったため、この蜜蜂カードは該当プレイヤーの手札に獲得された。彼らは同カードをエルダーアクション Elder Action(13)により家畜化することができる。この蜜蜂ののカードは、生物多様性の掟 biodiversity rule(G7)に従って別のカードに置き換えられる。

G7. 生物多様性の掟 THE BIODIVERSITY RULE²⁶

-

²⁵ 万年前の更新世 Pleistocene のヨーロッパに現れたネアンデルタール人は、まさに超人 übermensch と呼ばれる存在だった。これまでに誕生した生物の中で、最も大きく、強く、高いスタミナを持ち、賢い存在であった。また我々よりも大きな脳を持ち、さらには現在では習熟者が 12 人以下であろう高度な打製石器技術をマスターしていたのである。彼の突槍は、複数の部品を組み合わせて作られた世界で最も先進的な道具で、犀をも倒すことができたのである。また彼は火を起こすこともシェルターを築くこともでき、超大陸で最も過酷な一角でも生き抜くことができたのである。アジアの亜種であるデニソワ人 Denisovans と共に、彼は祖先のアフリカを含む全世界に進出することもできた。数万年の後に、彼はマイクロチップを発明し、747を飛ばすこともできただろう。しかしそれは実現しなかった。数十万年後も、彼はルヴァロワ様式 Levallois の槍と手斧を持ち、ヨーロッパで鹿を追っていたのである。こうした行動様式の保守性は、地球上の多くの種族で標準的なものである。しかし芸術や文化、発明のためでないとしたら、彼らの巨大な脳は何のためのものだったのだろう? そして 4万5千年前にクロマニヨン人が到来したとき、彼らは大きな頭脳と石器時代の道具を持ち、芸術や文化の進歩もないまま、最後の10万年を過ごしたのである。ふたつの大勢力は、石器の文化と発想力の点ではいずれも拮抗した能力を持っていたのである。とはいえ彼らの出会いにより、今日我々が人間的と見なすすべてのものが生み出されたのである。

²⁶ 現在では絶滅したホラアナグマ cave bear への生贄や崇拝を含む宗教儀式に参加していたネアンデルタール人がどんな空想を抱いていたか、推測するのは困難である。冬眠の間に死亡した幾多のホラアナグマの死骸が洞窟に折り重なったのかもしれず、また人為的に置かれたと思われた骨の配列が、実際には自然のままである場合もある。とはいえ双方の種がしばしば洞窟を利用しており、また石の穂先が埋め込まれた熊の脊椎が発掘されたことは、時にはこの巨大な熊との狩りや戦いがおこなわれていたことを示している。本ゲームでは、大物狩りのトロフィーを持ち帰ったハンターは、彼の遺伝子を次世代以降に伝えるため、女性に選択されることで報われると設定されている。

あるカードがトロフィーtrophy(**G5**)として獲得された場合、同カードは<u>置き換えられず</u>、該当の列には隙間が生じ、カードは 1 枚少なくなる。あるカードがプレイヤーの 手札 hand(**G6**)に獲得された場合、該当列の同カードの場所は山札の一番上から引かれたカードと置き換えられ、同列のカード枚数は変化しない。この処理により捕食獣predator が登場した場合、この捕食獣は次のターンまで活性化しない。

• 日和見狩猟 Opportunistic Hunt. あるカードがプレイヤーの手札に獲得されたが、狩猟自体は失敗だった場合、該当カードに配置されていた他の部族のハンターは、必要語彙 precondition tools(E2)を満たしていれば置き換えられたカードに対する狩猟を実施しても良い。

G8. 狩猟の例 HUNT EXAMPLE²⁷

クロマニヨン人 Cro-Magnon (部族社会)が、南ヨーロッパ South Europa に配置されたウマ horse のバイオームでの狩猟を試みる。この大物狩りを成功させるには、2個の[1]か[2]の 結果が必要となる。また彼と対立しているプレイヤーは存在しない。

- フェイズ 2(ハンター割当 Hunter Assignment)。黒ディスク 1 枚を消費し、1 個の部族民をランク 3 (燧石師 Knapper) に昇格させた。次に彼は残る 4 個の未割当部族民とアルファ Alpha を、該当のウマカードに配置した。
- フェイズ 4(狩猟ロール Hunt Roll)。クロマニヨン人は、 (訳注:同フェイズのこのカード)以前の狩猟で燧石師 Knapper の黒ディスクを解放して成熟させることに成功しているものとする。これは彼のアルファ・ハンターの狩猟能力を引き出すために必要となる。彼は 5 個の馬ハンターによる 4d6 のロールを実施した(訳注:燧石師を持つため、アルファの大物狩りロールは自動的に[1]となる)。結果は[3],[4],[5],[6]となった。成功はアルファの 1 ヒットのみで、必要な 2 ヒットが得られなかったため、この狩猟は失敗におわった。
- 武器 Weapon. このプレイヤーが投槍 spear-throwing の技術を所有していた場合、[3]の結果が[1]と見なされ、この狩猟は成功となる。これにより彼は 3 人の赤子 Babies と、オレンジ 1 枚、黒 1 枚の各ディスクを獲得する獲得した。また 4 つゾロ目が発生しなかったため、ウマカードはこの列に残された。
- **捕食獣 Predators.** この狩猟が成功していた場合、最も近い捕食獣であるタイリクオオカミ gray wolves が襲撃を仕掛けてくる。このオオカミは「棍棒」club バイオームであり、ランク 5 エルダーElder が存在しないため、今回はアルファの自動成功能力を使用することができない。 5 人のハンター全員がロールを実施し、[5],[6],[6],[6]の結果を得た。 2 人のハンターがオオカミにより殺害され、残るハンターも凍傷により死亡した。全員が死亡したため、クロマニョン人はウマ狩りから得たすべての赤子とディスクを失い、またこのオオカミを家畜化のため手札に獲得することもできなくなった。
- 着火者 Fire Starter. クロマニョン人が成熟したランク 6 エルダー(着火者)を所有していた場合、[6]の目を出した 3 人のハンター全員が凍傷を免除される。この場合も、ヒットが得られなかったためオオカミにより獲物のウマを奪われ、赤子とディスクは獲得できなくなる。しかし 3 つゾロ目の結果を得てハンターが生き残ったため、同プレイヤーはこのオオカミカードを後に家畜化するため、手札へと獲得した。



²⁷ 人間は遠距離からの殺傷能力を持つ数少ない生物のひとつであり、またこれに必要とされる腕と視覚の調整能力は、我々の持つ大きな頭脳への進化の要因でもあったと考えられている。投擲武器の最古の証拠は、ドイツの Schöningen で奇跡的な保存状態で発見された投槍のセットである。30 万年前と比定されたこれらは、木の先端を尖らせ、投げやすいようバランスを調整されていた。またいくつかの証拠から、これらはホモ・ハイデルベルゲンシス Homo heidelbergensis が馬狩りに用いていたものと考えられている。

H. フェイズ 5, 家畜 DOMESTIC ANIMALS (任意 ANY ORDER)

H1. 家畜 DOMESTIC ANIMALS (部族社会のみ TRIBAL ONLY)

自身のタブローに成熟状態の D カード(B2)を所有しているプレイヤーは、各カードに記載された数の赤子 Babies を獲得し、指定されたディスクの解放を実施できる。

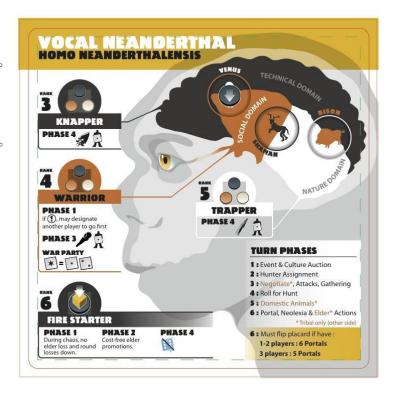
I. フェイズ 6, ポータル、新語彙とエルダーアクション PORTAL, NEOLEXIA, & ELDER ACTIONS (任意の順番 ANY ORDER)

このフェイズでは、ポータル Portal, 新語彙 Neolexia, エルダーElder のいずれか<u>ひとつ</u>のアクションを選択する。また一旦部族社会に転換したプレイヤーは、以後はポータルと新語彙のアクションを実施することができなくなる!

I1. ポータルアクション PORTAL ACTION (発声面のみ VOCALS ONLY)

それぞれの娘カードには、1または2箇所のポータル portals(ふたつの脳領域を繋ぐ隠喩を表すディスク)が記載されている。発声面である場合、プレイヤーは自身のタブローに配置されているか婚姻している、成熟した娘1人を使用したポータルアクション portal action を実施することができる。このアクションにより、プレイヤーは自身の語彙vocabulary から指定された色のディスク1枚を取り、これを自身のブレインマップ内の指定されたポータルスポット portal spot に配置することができる。このポータルディスクは、暗喩された語彙により隣接する脳領域間を橋渡しする効果を表している。²⁸

領域と領域色 Domains and Domain Colors. ブレインマップは、それぞれ技術(黒)、自然(白)、社会(オレンジ)の各知識に対応した3つの脳領域 brain domains を持つ。29



²⁸ 技術、社会、自然に関する各領域は、それぞれプラカード上の新皮質 neocortex, 周辺系 limbic, 菱脳 rhombencephalon に描かれている。これらの配置は実際の脳機能に対応しているわけではなく、あくまで比喩である。 菱脳は脊椎動物にも節足動物にも存在する脳の最も古い部分である。 周辺系は感情や態度、長期記憶などをつかさどっている。 新皮質は人間において大きく発達した部分であり、ブローカ野 Broca とウエルニッケ野 Wernick の言語中枢を含んでいる。

²⁹ 本ゲームのブレインマップは Steven Mithen の説に従って、更新世 Pleistocene の採集狩猟民の頭脳は 3 つの領域に分かれていたと仮定している:技術、自然、社会のそれぞれに関する知識分野。これら領域間に障壁が存在することにより、例えば初期の人類が骨器に彫刻を施すような行為は妨げられていた。これは何故か?これは人工物の加工に関わる石や石器は、彼の技術に関する領域で処理されているのに対し、狩猟に関連する骨や枝角は彼の自然領域で処理されていることが原因である。これらの各処理は、スイスアーミーナイフの特殊な刃や、コンピュータプログラムのように硬直したものだった。例えば(初期の骨器の登場が示すように)「骨」という言葉が技術的な分野にも登場し、ある言葉が複数の領域で使用されるようになったことにより、最終的には領域間のポータルが開かれることになった。同様の交流として、「人」と操作可能な物品との関連(最初の嘘)、「動物」と人(擬人化やトーテム崇拝)、「物品」と人(ビーナス像や埋葬品)などが挙げられる。こうした言葉の柔軟さが文化革命の引き金となったのである。また文化カ

- ポータルスポット Portal Spot. ビーナス venus, シャーマン Sharman, バイソン bison の 3 箇所のポータルスポット portal spots が存在している³⁰。各ポータルスポットには、記載された 2 色をそれぞれ 1 枚ずつ、合せて 2 枚のポータル(訳注:ディスク)を配置できる。従って、ビーナス・ポータルには最大でオレンジ1 枚と黒 1 枚を配置できる。³¹ 各ポータルはそれぞれ 2 箇所の領域間に存在おり、例えばシャーマン・ポータルは社会と自然の双方の領域にまたがっている。
- ポータルの使用 Portal Use. ポータルは必要ディスク precondition disk(E2)として使用できる。またこれらを入札、必要語彙、勝利判定に使用することはできない。プレイヤーが部族社会に移行した場合、これらのディスクは解放される。
- **移行 Conversion.** 32 ブレインマップに 5 枚(1 人または 2 人ゲームでは 6 枚すべて)のポータルディスクが 配置された場合、直ちに舌音の流暢性が達成される。ブレインマップを**部族社会 tribal** に裏返し、配置されていたポータルディスクを自身の語彙に配置する。各エルダーキューブ Elder は、(配置されていたディスクを伴って)それぞれ部族社会面の同じランクに移動される。

例: プレイヤーはビーナス・ポータルの両方(オレンジと黒)、シャーマンに 1 枚(白)のポータルを所有している。 このプレイヤーは社会領域に関係するディスクに 3 色すべてを揃えているため、戦士 Warrior への昇格を実施 することができる。

I2. 新語彙アクション NEOLEXIA ACTION (発声面のみ VOCALS ONLY) 33

新語彙 Neolexia (新たな概念の創造)は、プレイヤーが自身のブレインに所有するポータルの色に対応したディスク 1 枚を解放 frees するアクションである。これは娘、婿 Husband, エルダーElder を対象として実施することができる。この解放されたディスクは、同プレイヤーの語彙 vocabulary に配置される。

• **族外婚ボーナス Exogamy Bonus.** プレイヤーが他部族の娘と婚姻している場合、このプレイヤーは該当の娘を所有するプレイヤーのブレインマップで前ターンから使用されている色のひとつを使用して新語彙を実施することができる。該当者が部族社会である場合、プレイヤーは3色すべてを使用できる。

ードに罵り言葉、冗談、詩作など、奇妙な言葉が含まれているのは、認知的流動性 cognitive fluidity には舌音機能が大きな役割を果たしているという筆者の仮説を反映したものである。

30 最も初期の記号芸術である洞窟壁画家は、瞬く間に世界中に広まったようである。この主な題材は、スペインからインドネシアまで不自然に似通った、驚くべき技術で描かれた動物たちである。人々がほとんど描かれていないのは何故か?手形が共通の意匠となっているのは何故か?松明の明かりが必要で人も住まない洞窟の奥に、絵を描くためだけに訪れたのは何故か?そして最も注目すべき点は、これらが千年以上にわたって手が加えられ続けていたという事である。私は絵を描くことが画家が言語記憶からイメージを呼び覚まし、ある概念を教え込む手助けになっていたのではないかと推測している。神経ネットワークの特定の経路を使用することが推論能力を強化することは知られており、またこれは脳が意識を持つにいたるために不可欠なステップを助ける事にもつながったのである。今日でも幼児が言語を習得するたびに、このプロセスが繰り返されている。

31 女性の特徴が誇張され、顔や手足が存在しないか矮小化されたミステリアスな「ビーナス」像が、何百個もヨーロッパから出土している。この最古のものは、文化革命以前にマンモスの牙に彫刻されたものである。不可解にも、洞窟絵画にはこれに類似したものは見られない。Julian Jaynes は、これらは忘れかけた母親から伝えられた忠告を無意識に思いださせる効果を持つ、携帯用の記憶装置として働いていたと推測している。我々が自分でも説明のつかない無意識のうちに、この小像を机や教会、キーチェーンとともに安置してしまう理由は、この古代の知恵の残滓ではないだろうか。

32 シャテルペロン文化 Chatelperronian culture と呼ばれる文化革命が、ヨーロッパのどの種族から始まったのかは判明していない。 箱絵で示したように、おそらくは複数の種族により始まったのではないだろうか。しかし意外なことに、一旦始まったこの革命は、洗練された石細工、複数の部品を組み合わせた道具、石核石器(?) prism core blade factories, 狐とマーモットの歯を貫いた首飾り、象牙の指輪とペンダントなどから判明しているように、4万5千年前から4万年前のうちにネアンデルタール人とクロマニヨン人の間に広まったのである。彼らは他者の模倣ではなく、彼ら自身のファッションで既存の古代技術を大きく拡張していった。こうした拡大は言語により発生し、また初期の記号的な絵画芸術と彫刻は、最初の文具だっつたのではないかとの主張がなされている。

33 Neolexia は、概念とそれを伝達するための新語の創造である。他者とのコミュニケーションの分野は、優位誇示のゲームや組織的な狩猟のために、男性により発展したと思われる。本ゲーム中では、これは採集狩猟や燧石鉱床、社会に関するディスクにより表されている。しかし他者と自己の内面(思索の単位)とをつなぐ最初の言葉は、おそらく女性が彼女らの子供に教え込むことにより発展したのであろう。

例: クロマニヨン人 Cro-Magnon はシャーマン Sharman の両ポータル(白とオレンジ)と、白とオレンジ各 1 枚のディスクの配置された未熟な娘を所有している。第 6 フェイズにおいて、彼は新語彙を実施し、1 枚のオレンジディスクを解放した。この次の第 6 フェイズにおいて、彼は娘を成熟状態とするために同様に白ディスクを解放した。

I3. エルダーアクション ELDER ACTION (部族社会のみ TRIBAL ONLY)

各プレイヤーは、該当ランクのエルダーを所有しており、指定された語彙ディスクを使用可能であれば、以下のエルダーアクションのうち1つを実施できる。エルダー自身はアクションにより消費されることはない。

- シャーマンによる家畜化 Shaman Domestication (ランク 2): プレイヤーの手札内の D カード 1 枚をプレイし、紫色のテキストが読める方向に 180°回転させ、自身のタブローに配置する。この家畜に白ディスク1 枚を配置し、未熟状態であることを示す (プレイヤーがコスト不要のエルダーアクション能力を持つ場合を除く)。34
- **燧石師による道具作成 Knapper Tool-Making (ランク 3)**: プレイヤーの手札内の **I** カード **1** 枚をプレイ し、**180**° 回転させ自身のタブローに配置する。この発明に黒ディスク **1** 枚を配置し、未熟状態であることを 示す。³⁵
- **罠師による道具作成 Trapper Tool-Making (ランク 5)**: プレイヤーの手札内の I カード 1 枚をプレイし、 180° 回転させ自身のタブローtableau に配置する。この発明に黒ディスク 1 枚を配置し、未熟状態であることを示す。 36

TIP: 部族社会への移行は勝利への必須条件ではない。この移行に必要なポータルへのアクセスのため、語彙から多数の投資が必要となる。また部族社会は家畜と発明により多くの VP をもたらす反面、プレイヤーの文化は固定されることになる。

J. ゲームの終了と勝敗 GAME END & VICTORY

本ゲームはイベントデッキの最後のカードが引かれたターン、またはヨーロッパが完全に氷床で覆われた時点(生存可能なカードが存在しなくなった時点)で終了する。各プレイヤーは自身のセクシャリティカード Sexuality Card に記載された勝利得点 Victory Points(VP)を、いくつかの娘による修正を適用してカウントする。自身か他のプレイヤーの手元に存在するかに関わらず、該当プレイヤー色のすべての部族民が得点に計上される。アルファ Alpha の得点は、該当する能力を使用可能である場合のみカウントされる(E5)。娘 Doughters, エルダーElders, 婿 Husbands, 家畜 domestic animals, 発明 inoventions による各得点は、それぞれ成熟状態 mature である場合のみカウントする。37

³⁴ 考古学と遺伝子学の双方による証拠から、1万5千年前に最初に犬が飼い馴らされて以降、新石器時代 neolithic に至るまで動物の家畜化はおこなわれてこなかったものと考えられている。ゲーム中に犬の家畜化が発生した場合、これは史実より遅かったことになる。しかしベルギーとロシアから発見された3万6千年前の犬からは、狼より現代の家畜化された犬に近い DNA が発見されている。おそらく彼らは初期のハンターたちが残した放置した死体を利用したり、獲物を仕留めるのを助けたり、狩場で競合する大型捕食獣に対する保護をもたらしていたものと思われる。大型動物の家畜化は、完新世 Holocence に気候が温暖化すると早々に達成されている。寒冷な更新世 Pleistocence においては、干草技術の欠如からこれらの動物を越冬させることが困難だったのである。気候の温暖化がより早い時期に起きれば、本ゲームのように早い時期から家畜化が達成されていた可能性がある。とはいえ、初期の家畜は肉と革のみを利用するものだった。家畜の乳や畜力を利用する「第2の生産革命」は、新石器時代の後期まで実現しなかったのである。

³⁵ この時代の特徴的な石器加工の技術は、主にネアンデルタール人のムスティエ文化 Mousterian と結びついたルヴァロワ技法 Levallois である。これは習熟するのがきわめて難しい技術である。文化革命の期間に、この技法はより簡単で柔軟なプリズム石核技法と置き換えられた。

 $^{^{36}}$ 「新石器時代の」Neolithic とは、(人類のうちホモ・サピエンス H. sapiens だけが残った)完新世 Holocence になるまで登場しなかった石器時代の道具と技術を指している。これら 1 万 2 千年前の洗練された道具類、陶器、農耕、街と障壁などの技術は、あまりに現代的であるため本ゲームには含まれていない。

^{37 「}配偶システム理論の四つの法則を打ち立ててみよう。第一の法則。メスが一夫一妻の忠実なオスを選ぶことで繁殖成功度が上がれば、一夫一妻が生じる。そうでなければオスがメスに強要できる。第二の法則である。第三の法則。メスが既婚のオスを選んでも

- 「利己的遺伝子」Selfish Gene による乱婚的勝利 Promiscuous Victory. 所有するエルダー、婿、娘、 語彙 vocabulary, 毎に 1VP. 未割当部族民ごとに 2VP. トロフィーtorophies と発明毎に 3VP. アルファと家 畜毎に 4VP.
- 「家族観」Family Values による一夫一妻的勝利 Pair Bonding Victory. 所有する未割当部族民、娘 (結婚と未婚双方)、語彙、毎に 1VP. エルダー、トロフィー、毎に 2VP. アルファ、婿、発明、毎に 3VP. 家畜 毎に 4VP.
- 「ビッグ・マン」Big Man によるハーレム的勝利 Harem Victory. 所有する未割当部族民、エルダー、婿、 語彙、毎に 1VP. 娘毎に 2VP. アルファ、発明品、毎に 3VP. トロフィー、家畜毎に 4VP.

例: ゲームが終了した時点で、あるプレイヤーが一夫一妻制となっていた。このプレイヤーは未割当部族民 9 個、アルファ能力を持つアルファ 1 個、トロフィー1 枚、娘 2 枚、語彙ディスク 12 枚を所有しており、この合計で 28VP を獲得した。またこのプレイヤーは他のプレイヤーの手元に放浪者 Wanderluster を 1 個、婿 1 個を配置しており、この合計の 4VP も獲得する。このプレイヤーの最終的な得点は 32VP となった。

J1. ラザルス種族 LAZARUS SPECIES³⁸

プレイヤーのすべてのキューブが死亡した場合、このプレイヤーは狩猟の実施や放浪者 Wanderluster の受け 入れはできなくなるが、オークションへの入札と得点の計上には参加できる。このプレイヤーが家畜を所有してい た場合、追加のキューブを獲得してゲームに復帰することも可能である。**E4**も参照。

K. バリアント VARIANTS

K1. 連結ゲーム COMBINATION NEANDERTHAL-GREENLAND GAME

Neanderthal のゲーム終了後に、同ゲームで使用した部族民を反映した状態で *Greenland* のゲームを開始することもできる。これを実施する場合、各プレイヤーの *Neanderthal* の得点を記録しておき、*Greenland* の得点と合計した結果により、最終的な勝者を決定する。初期配置は(*Greenland* の) \mathbf{C} 章に従うが、以下の変更点が存在する:

- 初期キューブとディスク Starting Cubes and Disks. プレイヤーの所有する部族民とディスクは *Neanderthal* の終了時のものに限られる。プレイヤーはこの部族民を未割当、多神教徒の長老 Elders, (チューニット Tunit であれば) 植民者 Colonist に割り当てる。これは **C 章**で指定された数より、少数または多数になる可能性がある。
- **長老 Elders.** プレイヤーは *Neanderthal* のプラカード Placard を *Greenland* のものと交換する。エルダーは同ランク rank に配置される。
- **家畜 Domestic Animals.** *Neanderthal* の家畜を、それぞれ *Greenland* の **D** バイオームからランダムに 選択された 1 枚と交換する。ノース人 Norse は使用しないノース人家畜から選択する。
- **発明 Inoventions.** *Neanderthal* の発明を、それぞれ *Greenland* の **I** バイオームからランダムに選択された 1 枚と交換する。

繁殖成功度が下がらなければ、一夫多妻が生じる。もしも、すでに配偶したメスがオスの再婚を阻止できれば、一夫一妻が生じる。これが第四の法則である。ゲーム理論は意外な成果をもたらした。誘惑で積極的な役割を果たすオスが、結婚という自分の運命では消極的な傍観者になるのだ。」 Matt Ridley, 2003. (訳注:原文の典拠は「やわらかな進化」" Nature via Nurture: Genes, Experience, & What Makes Us Human", 2003. と思われるが、上記引用は原文・訳文とも「赤の女王―性とヒトの進化」(長谷川真理子訳)" The Red Queen: Sex and the Evolution of Human Nature", 1993. を出典とする。典拠ミスか?)

38 4 万年前以降の時代からは、ネアンデルタール人の遺体は発掘されていない。彼らは文化や技術にほとんど発展の見られない 25 万年をすごした後、ホモ・サピュンス Homo sapiens と共存した最後の 5 千年の間に、道具使用、芸術、流暢な言語などの面で注目に値する発展を遂げたが、それは十分ではなかった。しかしネアンデルタール人の遺伝子配列が解明されたことから、非アフリカ人のすべての人類に彼らの遺伝子が含まれており、彼らが完全に絶滅したわけではないことが判明している。

- 娘 Daughters. Neanderthal の娘 2枚毎に、それぞれ Greenland の担当陣営の娘からランダムに選択された1枚と交換する。
- **発声面 Vocal.** プレイヤーが *Neanderthal* のゲームを発声面で終了していた場合、このプレイヤーは *Greenland* の開始時にいかなる長老も配置できず、また最初のターンに昇格を実施することもできない。
- **氷 Ice.** 南北ヨーロッパに配置された氷床 ice-sheet 毎に、対応する北部か南部の 1 枚のバイオームを寒期 側 cold side に初期配置する。

K2. ソリティアまたは協力ゲーム SOLOTAIRE OR COOPERATIVE GAME

このバリアントは、1人のプレイヤーが3つの種族すべてをプレイするか、3人のプレイヤーが通常通りに3つの文化をプレイする。いずれの場合も、ゲーム終了時にそれぞれ1個以上の家畜(成熟か未熟)を持つ最低2種族が生き残りった場合のみ共同勝利となる。

- 初期配置とゲームの長さ Setup and game Length. C 章に従って初期配置を実施する。
- 交渉 Negotiation. 各ターンのフェイズ 3 において、少なくとも一方が部族社会 tribal である場合にのみ、 ひとつの種族から解放ディスク 1 枚または成熟状態の I カード 1 枚を、他の種族の解放ディスク 1 枚または 成熟状態 I カード 1 枚と交換できる。人口や娘カード、D カードを交換することはできない。また交渉ルール (F1)も併せて適用される。
- トロフィーの強制 Mandatory Trophies. このバリアントを使用している場合、ゾロ目によるトロフィーの獲得 (**G5**)は任意ではなく必須となる。

K3. 単一種族でのソリティア SOLOTAIRE SINGLE SPECIES VALIANT

このシナリオでは、プレイヤーが選択した種族が孤立した時代を生き延び、多種族社会に復帰するまでの期間を扱う。このためプレイヤーの選択した種族は他の種族から隔離された状態となり、他の種族は混沌の期間やあなたの種族の娘への求婚など、限定された状況でのみ接触してくる。本ゲームは3人用ゲームと同様にプレイの準備を実施するが、いくつかの例外や変更点が存在する:

- **部族民の初期配置 Tribesman Setup.** 未割当部族民 8 個、未熟な着火者 Fire Starter (種族カードのランク 6) 1 個。
- **イベントの初期配置 Event Setup.** イベント/娘カード 8 枚。第 8 ターン終了後、プレイヤーはさらに 1-3 枚の枚数を選択したカードを追加する。
- **プラカードの部族社会転換 Placard Filip to Tribal. I1** の最終段落に代えて、部族社会(種族カードを 裏返す)に必要な語彙ディスク Vocablary disks は 5 枚となる。
- **娘 Daughter の 5 枚制限。**第 1 フェイズにおいて、プレイヤーは上限の 5 枚となるまで該当イベントの娘を 自動的に獲得する。一旦この上限に達したなら、プレイヤーはイベントで登場した娘を未婚の娘 1 枚と置き 換えることができる。
- **混沌 Chaos/放浪者 Wnderlust.** プレイヤーの種族が未割当部族民の消耗(エルダーの消耗はカウントしない)を被らなかった場合、プレイヤーは他のプレイヤー(異種族)色の部族民(指定された 1 個または 2 個)を自身の未割当プールに追加してもよい。プレイヤーの種族から失われたすべての放浪者はデッドパイルに送られる。
- 異種族の求婚者 Foreigh Suitors. 第2フェイズにおいて、該当種族と婚姻していないプレイヤーの成熟した娘それぞれに対し、各異種族の求婚者が割り当てられる。第3フェイズにおいては、プレイヤーの種族が常に先攻かつ戦士団 war Party として攻撃する。
- **勝利 Victory.** 最終ターンの終了時において、(1) 50 点を上回る得点を獲得、(2) 部族社会を達成、(3) 4 個を超えるトロフィーを獲得、(4) すべての娘が婚姻している。

注意: これは 3 人ゲームを大幅に簡略した簡易ゲームであり、ゲームのメカニズムの練習用としても使用できる。 プレイ時間は 0.5 から 1.5 時間ほどである。

部族用語集 GLOSSARY OF TRIBESMEN ROLES

各ミープル駒は**部族民 tribesman** と呼ばれ、配置されている場所により異なる役割を果たす!"PA"アイコンは *永続割当 permanent assignment* (E4) を表している。

アルファ Alpha (大部族民駒) – どこに配置することもできるが(E5)、各種のエルダーElder と併せて所持すると 関猟、大物狩り、棍棒などで特殊能力を発揮する。

赤子 Baby - 狩猟と採集の成功(A1.4)や、家畜の効果によりデッドパイルから登場する未割当部族民。

首長 Chief (PA) – 部族社会のランク 1 エルダーで、部族が拡大した際の*宿怨 feuds*(**D2**)を防ぐ能力を持ち、 *交渉 negotiations*(**F1**)を可能とする。

長老 Elder (PA) – プラカード Placard に配置された部族民。 それぞれ 1 から 6 までのランク rank(A1.6)に配置される。

着火者 Fire Starter (PA) – ランク 6 のエルダーElder で、混沌や凍傷の被害を減らし、エルダーへの昇進のコストを不要とする効果を持つ(**C0.6**)。

採集者 Gatherer - バイオームのバスケット・アイコン basket icon(F3)に配置されたハンターHunter. 乱婚または採集能力を持つ妻/娘を持つ場合、これにより赤子 Baby を獲得できる。

ハンターHunter - 狩猟ロール hunt roll(G)を実施するすべての部族民(アルファを含む)で、北部または南部行、または求婚者 Suitor として部族の娘のいずれかに割り当てられる。

婿 Husband (PA) – 娘の*婿ボックス hhusband box*(**F1**)に配置された駒。成熟している場合、この娘の能力をもたらす。 求婚者 Suiter に対する*攻撃ロール attack roll*(**F2**)を実施する。

燧石師 knapper (PA) – ランク 3 長老で、所有プレイヤーのアルファ Alpha に大物狩りでのロール自動成功能力を与える。 部族社会である場合、 職人 tool-making($\mathbf{I3}$)の能力により手札の \mathbf{I} カードの発明を有効にすることができる。

プラカード Placard - エルダーElders を配置する正方形のカード(E2)。発生面と部族社会面が存在する。

シャーマン Sharman (PA) – 部族社会のランク 2 エルダーで、手札の D カードの 家畜化 domesticate を実施できる(I3)。シャーマンは 3 つのポータル portals(I3)のひとつの名前でもある。

求婚者 Suiter – ある部族の娘が既婚、未熟、他部族、乱婚であるかを問わず、該当する娘カードの婿ボックスの外に配置されたハンター(E3)。

罠師 Trapper (PA) – ランク 5 長老で、所有プレイヤーのアルファ Alpha に関猟でのロール自動成功能力を与える。。 部族社会である場合、*職人 tool-making*(**I3**)の能力により手札の I カードの発明を有効にすることができる。

放浪者 Wanderluster - 他部族色の未割当部族民(D6)。この駒は必ずシャンペロンを必要とする。

戦士 Warrior (PA) – ランク 4 エルダーで、所有プレイヤーのアルファ Alpha に根棒バイオームでのロール自動 成功能力を与え、第1 プレイヤーfirst player(A2)を決定し、襲撃を可能とし、攻撃 attacks(F2)の成功率を2 倍に高める。

戦士団 War Party – プレイヤーが戦士エルダーWarrior Elder を所持している場合、このプレイヤーのすべての部族民は*攻撃 attacks*(**F2**)において"1"と"2"の目がヒットとなる。(訳注:**E5/F2** ではアルファと同バイオームに配置されている場合に制限されており齟齬がある)

箱の裏書 TEXT ON BACK OF BOX:

最初の言葉、最初の芸術、最初の悪い冗談。The first words. The first art. The first bad jokes.

ゲームの舞台は紀元前 43,000 年の氷河期のヨーロッパ。プレイヤーは以下の 3 種の種族からひとつを担当する: アルカイック人 Archaic, ネアンデルタール人 Neanderthal, クロマニョン人 Cro-Magnon. プレイヤーは種族の男性たちを、捕食獣を避けながら更新世の大型動物の狩猟へと送り出す。また女性たちは、採集や子供へ新たな言葉を教える仕事に就く。また火の扱いや発明、動物の家畜化などに特化した長老たちも登場する。さらに種族の配偶制度として、乱婚やハーレム、一夫一妻制なども選択される。さらにプレイヤーは、本ゲームを *Greenland* の導入偏として、連結してプレイすることも可能である。

Phil Eklund(前景)と Mauricio Antón(背景)によるカバーアート。ネアンデルタール人の父親が、混血の息子に 狩りを教える様子。遺伝子に関する研究成果によると、ネアンデルタール人は 4万5 千年前にアフリカから到来 した現代人類の祖先と交配したことが明らかとなっている。この交配は、双方の種族で芸術と文化の発展を引き起こすこととなった。この革新の波は、握手やルヴァロア様式の槍といった 20万年にわたり変化がなかった道具の 刷新を引き起こした。

言葉は千の絵画に勝る A WORD IS WORTH A THOUSAND PICTURES

絵画ではなく言葉によるエッセイ。 Phil Eklund 著

(未訳)

Neanderthal – Rulebook (2017/10/12)

Japanese Ver. 4.0 (2017/10/31)

https://boardgamegeek.com/filepage/121579

Japanese Translation: NAKAMURA Masahiro

https://boardgamegeek.com/user/Sunfish

http://yaminabe.air-nifty.com/

Japanese rule playtest: Tokyo SMG Fun Group

日本語付録: カード記載特別ルール

バイオーム BIOME

14. 燧石鉱床 FLINT MINE

Iカード: 有舌尖頭器 Hafted Point

第 3 フェイズ: 武器 Weapons. このプレイヤーのすべてのハンターは戦士団 War Party と見なされる。

第 4 フェイズ: 大物狩り big game [3→1].

15. 屠体 CARACASS

I カード: 骨製投槍器 Bone Atlatl

第 3 フェイズ: 武器 Weapons. このプレイヤーのすべてのハンターは戦士団 war party と見なされる。

第 4 フェイズ: 大物狩り big game [3→1].

16. 燉石鉱床 FLINT MINE

I カード: 簗漁 Fishing Weir

第 4 フェイズ: 罠猟 small game [3→1].

17. 屠体 CARACASS

I カード: 布仕立て Tailored Cloth

第1フェイズ: このプレイヤーのランク3,4,5の各エルダーは「エルダーの死」elder die-off イベントを無視する。

33. 縄綯い STRING WINDING

I カード: 縄罠 Cordage Snares

第 4 フェイズ: 罠猟 small game [3→1].

34. 燧石鉱床 FLINT MINE

I カード: 手斧片 Handaxe Darts

第 4 フェイズ: 罠猟 small game [3→1].

娘 DOUGHTER

37. ファッション FASHION WORMAN

第 2 フェイズ: 文化変容 Accalturation. このプレイヤーのハンターと同じバイオーム上に配置された、このプレイヤーの色のすべての放浪ハンター wanderlust hunters を回収する。

第6フェイズ:シャーマン・ポータル(橙・白)

38. 哀傷 GRIEVING WORMAN

第6フェイズ:シャーマン・ポータル(橙・白)

ゲーム終了時: **副葬品 Grave Goods.** 各エルダーによる得点は **2VP**.

39. 悪態 SWEARING WORMAN

第 2 フェイズ: 不敬 Profanity. 前提条件 precondition tools を無視できる。

第6フェイズ: バイソンポータル(黒・白)

40. 絵描き PAINTERS

第 4 フェイズ: **獣の語り手 Animal Whispirer.** 家 畜化 domestication の必要ダイス数を 1 個減少。

第6フェイズ: バイソンポータル(黒・白)

41. ゴミ漁り SCAVENGER WORMAN

第 2 フェイズ: 食料貯蔵庫 Food Strage. このプレイヤーはセクシャリティを無視して採集 gathering を実施できる。

第6フェイズ: バイソンポータル(黒・白)

42. 陽気 LAUGHING WORMAN

第 **4**フェイズ: **冗談 Jokes.** このプレイヤーは「混 沌」**chaos** の効果を受けた際に、ハンターの半分に 代えてハンター**4** 個のみ除去しても良い。

第6フェイズ:シャーマンかビーナス・ポータル(橙)

43.トーテム TOTEM WORMAN

第 **3/4** フェイズ: **トーテム崇拝 Totemism.** 攻撃と 狩猟で先攻を選択できる。

第6フェイズ:シャーマン・ポータル(橙・白)

44. 天の語り手 WHEATHER WHISPERER

第2フェイズ: 残り火の運び手 Ember-Carrier. このプレイヤーのランク6エルダーは「エルダーの死」elder die-offイベントを無視する。

第6フェイズ: バイソンポータル(黒)

45. 思いやり CARING WORMAN

第 1 フェイズ: **共感 Empathy.** オークション auction の同点で勝利する。

第6フェイズ:バイソンポータル(黒・白)

46. 放浪生活 WALKABOUT WORMAN

第 1 フェイズ: 同性愛 Homosexuality. 「ブリザード」 blizzard イベントの処理前に、娘カード 1 枚をハンターキューブ 1 個に変換できる。

第1フェイズ終了時: **不義 Cuckoldry.** 「混沌」 chaos イベントが発生していない場合でも、セクシャリティの変更を実施できる。

第6フェイズ: ビーナス・ポータル(橙・黒)

47. 話し好き TELLING MOTHER

すべてのフェイズ: 動詞 **Vrebs.** 手札制限 hand size [+1].

第6フェイズ: バイソンポータル(黒・白)

48. 思慮深い VIGILANT WOMAN

第4フェイズ: **警戒 Lookout.** 捕食獣以外 nonpredator を対象とする各狩猟において、捕食獣の 襲撃を回避できる。

第6フェイズ: バイソンポータル(白)

49. 籠編み BASKET WEAVER

第2フェイズ: 食料捜索 Foraging. このプレイヤーが採集可能な種族である場合、トロフィーtorphyの記載されたバイオームでも採集 gathering を実施できる。

第6フェイズ: バイソンかビーナス・ポータル(黒)

50. 笛吹き PIPER

第 2 フェイズ: 音楽 Music. 乱婚 promiscuous の場合でも婿 hunbands を配置できる。

第6フェイズ:シャーマン・ポータル(橙)

51. 名前持ち A WOMAN WITH A NAME

第6フェイズ: ビーナス・ポータル(橙・黒)

ゲーム終了時: 各娘による得点は **2VP.**(訳注:追加か上書きか不明)

52. 歌い手 SINGING WOMAN

第 4 フェイズ: **詩 Poetry.** このプレイヤーの求婚ロール courtship roll は常に成功する。

第6フェイズ:シャーマン・ポータル(橙・白)

53. 女族長 MATRIARCH

第 3 フェイズ: 真社会性 Eusocial. このプレイヤー は採集種族 gathering species となる。

第6フェイズ: ビーナス・ポータル(白)。**転換 Conversion.** このカードがアルファと婚姻した場合、 部族社会 tribal に転換する。

54. 靴編み COBBLER WOMAN

第 4 フェイズ: 冬靴 Winter Shoes. このプレイヤーのハンターは凍傷 frostbite の効果を無視する。

第6フェイズ:シャーマン・ポータル(白)

55. 主婦 House WIFE

第 2 フェイズ: **鼓舞 Hiartn.** 婿 husband の昇格 promotion はコスト不要。

第6フェイズ: ビーナス・ポータル(黒)

56. 寛大 GENEROUS WOMAN

第 1 フェイズ: **食料共有 Food Sharing.** 発声面 **vocal** の場合でも、入札時は部族社会 **tribal** と見なされる。

第6フェイズ:シャーマン・ポータル(橙・黒)

57. シェヘラザード SCHEHERAZADE

第 6 フェイズ: **文法 Syntax. 2** 回のアクションを実施可能。

第6フェイズ:シャーマンかバイソンポータル(白)

セクシャリティ SEXUALITY

58 表. 乱婚 PROMISCUOUS

混沌 chaos で消耗した場合に裏返し可能。

利己的遺伝子 VP

4VP: アルファ、家畜

3VP: トロフィー、発明

2VP: 未割当ハンター

1VP: エルダー、婿、娘、語彙

MPI ディスク: 白*2, 橙*2, 黒*2

採集を実施可能。婿の配置不可。

58 裏. 一夫一妻制 PAIR BONDING

混沌 chaos で消耗した場合に裏返し可能。

家族観 VP

4VP: 家畜

3VP: アルファ、婿、発明

2VP: エルダー、トロフィー

1VP: 未割当ハンター、娘、語彙

MPI ディスク: なし

娘が婚姻するまで、特殊能力とポータルアクション 使用不可。

59 表. 一夫一妻制 PAIR BONDING

混沌 chaos で消耗した場合に裏返し可能。

家族観 VP

4VP: 家畜

3VP: アルファ、婿、発明

2VP: エルダー、トロフィー

1VP: 未割当ハンター、娘、語彙

MPI ディスク: なし

娘が婚姻するまで、特殊能力とポータルアクションを 使用不可。

59 裏. ハーレム独占 HAREM HOLDING

混沌 chaos で消耗した場合に裏返し可能。

ビッグ・マン VP

4VP: トロフィー、家畜

3VP: アルファ、発明

2VP: 娘

1VP: 未割当ハンター、エルダー、婿、語彙

MPI ディスク: 白*1, 橙*1, 黒*1

婿を自身のタブロー内で再配置可能。

発声面 vocal でも部族社会 tribal 同様に入札可能。 ただしディスク価値は 1/2 と見なす。

60 表、ハーレム独占 HAREM HOLDING

混沌 chaos で消耗した場合に裏返し可能。

ビッグ・マン VP

4VP: トロフィー、家畜

3VP: アルファ、発明

2VP: 娘

1VP: 未割当ハンター、エルダー、婿、語彙

MPI ディスク: 白*1, 橙*1, 黒*1

婿を自身のタブロー内で再配置可能。

発声面 vocal でも部族社会 tribal 同様に入札可能。 ただしディスク価値は 1/2 と見なす。

60 裏. 乱婚 PROMISCUOUS

混沌 chaos で消耗した場合に裏返し可能。

利己的遺伝子 VP

4VP: アルファ、家畜

3VP: トロフィー、発明

2VP: 未割当ハンター

1VP: エルダー、婿、娘、語彙

MPI ディスク: 白*2, 橙*2, 黒*2

採集を実施可能。婿の配置不可。