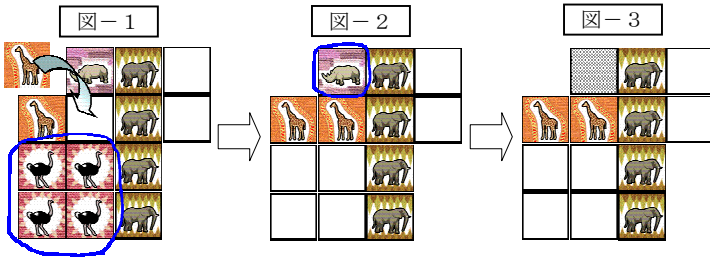


◇大移動時の特殊処理（大移動の連鎖的発生）

- ・「囲まれた状態」が残っている限り、連鎖的に大移動を処理していきます。すなわち、状況によっては、1ターンで大移動が連続して発生する場合があります。その際、得点計算も大移動が発生するごとに処理していきます。（《例-1》参照）
 - ・また、ルール上、「1枚の群れ」の大移動により生じた「伏せたタイル」は、次に大移動が発生したときに、同時にディスカードされます。すなわち、「伏せたタイル」は、サバンナボード上に常に1枚しか存在することができません。これは、連鎖的に大移動が発生したときも、大移動の発生たびに伏せていたタイルを次々にディスカードしていくことを意味します。（《例-2》参照）
 - ・ただし、連鎖的に大移動を発生させても、ターンプレイヤーは大移動マーカーを1ターンに1個しか獲得できません。
- ※大移動マーカーは、最初の大移動の開始前にターンプレイヤーに与えられるため、その後の連鎖による大移動は無視されるのです。

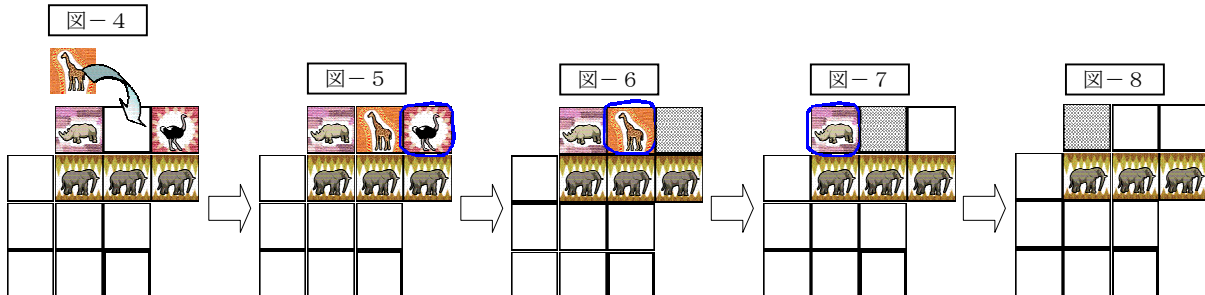
《例-1》



《例-1》説明

- ・図-1：キリンを配置すると、「ダチョウ」「キリン」「サイ」が「囲まれた状態」となる。このうち、ダチョウが一番タイル枚数が多いため、ダチョウが大移動を開始する。
→ダチョウの得点計算を行う。
- ・図-2：ダチョウの大移動が完了。しかしながら、サイが未だ「囲まれた状態」のため、サイの大移動が開始される。
→サイの得点計算を行う。
- ・図-3：サイは1枚の群れであったため、ボード上に伏せて置き直された。
- ・以上の処理が1ターンで行われる。

《例-2》



《例-2》説明

- ・図-4：キリンを配置すると、「サイ」「キリン」「ダチョウ」が「囲まれた状態」となる。
- ・図-5：これら3種の動物のタイル枚数は同数のため、ターンプレイヤーがどの動物を大移動させるか選択できる。ターンプレイヤーは、ダチョウが大移動することを選択した。
→ダチョウの得点計算を行う。
- ・図-6：ダチョウは1枚の群れであったため、ボード上に伏せて置き直された。そして、未だ「サイ」と「キリン」が「囲まれた状態」であり、さらにタイル枚数も同数であるため、再びターンプレイヤーがどちらの動物を大移動させるか選択する。ターンプレイヤーは、キリンが大移動することを選択した。
→キリンの得点計算を行う。
- ・図-7：キリンは1枚の群れであったため、ボード上に伏せて置き直された。それにともない、先に伏せて置かれていたタイル（ダチョウ）はディスカードされた。ただし、未だ「サイ」が「囲まれた状態」であるため、サイの大移動が開始される。
→サイの得点計算を行う。
- ・図-8：サイは1枚の群れであったため、ボード上に伏せて置き直された。それにともない、先に伏せて置かれていたタイル（キリン）はディスカードされた。
- ・以上の処理が1ターンで行われる。