

# サバンナ・タイル

## savannah tiles

約30分 2～5人用 10歳以上

動物たちの楽園、サバンナ。

そこには、たくさんの草食動物とそれを狙う肉食動物が集まっています。

食い分けをすることで草食動物たちは種ごとに群れを成して平和に共存しています。しかしながら、群れになじめず、はぐれ者になる動物もいます。

### ★使用するもの

動物タイル：5種（サイ、シマウマ、ダチョウ、ゾウ、キリン）×13枚=65枚



### ★準備

- ・プレイ人数に応じて、以下のとおり使用する動物タイルの枚数を抜き取り箱に戻します。抜き取った動物タイルはそのゲームでは使用しません。
  - 2人：各種類から5枚ずつ抜き取り
  - 3人：各種類から3枚ずつ抜き取り
  - 4人：各種類から1枚ずつ抜き取り
  - 5人：すべての動物タイルを使用
- ・適当な方法（じゃんけん等）でスタートプレイヤーを決定します。ゲームは時計回りで進行します。
- ・動物タイルから5種類の動物タイル各1枚を抜き出し、伏せてよく混ぜます。各プレイヤーはそれら5枚のタイルから1枚ずつ伏せたまま取ります。全員がタイルを取り終わったらいっせいに表向け、自分の前に置きます。
- ・余った動物タイルを残りの動物タイルに戻し、伏せたままよく混ぜてテーブルの中央に寄せてまとめ、山札とします。山札はきれいに積み重ねる必要はありません。
- ・各プレイヤーは、山札から1枚の動物タイルを伏せたまま取ります。タイルの内容をこっそり確認した後、先ほど自分の前に表向けて置いた動物タイルの右側か左側に伏せたまま置きます。これが各プレイヤーのゲーム開始時のタイル列となります。

### ★ゲームの概要

- ・ゲームの目的は、動物タイルを自分のタイル列にうまく配置することです。（図1参照）
- ・各プレイヤーのポイントはタイル列の動物タイルの並び方によって決まります。
- ・タイル列においては、できるだけ同じ動物は連続するように並べます。1種類の動物は、1グループのみプラスポイントとなります。複数のグループに分断されている場合、1グループ以外はマイナスポイントとなります。
- ・ゲーム終了時に、最もポイントの高いプレイヤーの勝ちとなります。

図1：プレイ例



### ★プレイ

- ・各プレイヤーは、自分の前に1列だけタイル列を作っていくことができます。
- ・タイルの列は横一列に伸ばしていきます。したがって、両端とは、左端と右端のことを指します。
- ・手番が来たプレイヤーは、山札から動物タイルを1枚引くか、すべての場札を取るか、どちらかを選択します。
- ・山札から動物タイルを引くことを選択したプレイヤーは、山札から1枚の動物タイルを引きます。その動物タイルをこっそり確認した後、そのタイルを取るか、場札としてテーブル上に表向けて残すかを選択します。
- ・山札から引いた動物タイルを場札として残す場合、すでにある場札と重ならないようにして山札の周りの適当な場所に表向けて置きます。
- ・山札から引いた動物タイルを取ると決めた場合、その動物タイルを自分のタイル列の両端のどちらかに伏せて置きます。
- ・自分のタイル列に伏せて置いてあるタイルは、ゲーム中いつでもその内容を確認することができます。
- ・自分のタイル列に、伏せてある動物タイルが4枚あるプレイヤーが5枚目の伏せた動物タイルを置く場合、今置こうとしているタイル列の反対側の端に一番近い、伏せてある動物タイルをめくり表向けます。それ以降、そのプレイヤーは、動物タイルを伏せて置きたびに、タイル列の反対側の端に一番近い伏せてある動物タイルを表向けていきます。（図2、3参照）

図2：プレイ例1

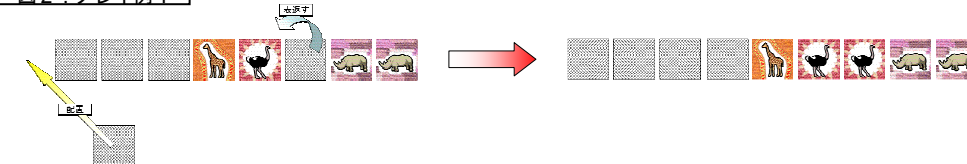
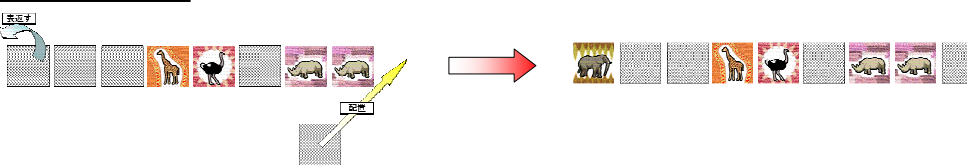


図3：プレイ例2



- ・場札を取る場合、その時点でテーブル上にあるすべての場札を取らなければなりません。
- ・場札を取ると決めた場合、その動物タイルを自分のタイル列の両端のどちらかに表向きのまま置きます。場札が複数ある場合でもタイル列の両端のどちらかにまとめて置かなければなりません。タイルを分けて、タイル列の両端に各々置くことはできません。
- ・場札が複数ある場合、それらの動物タイルは任意の順番でタイル列に並べることができます。
- ・いったん、タイル列に置いた動物タイルの順番を変えることはできません。
- ・これでそのプレイヤーの手番が終了し、左隣のプレイヤーの手番となります。

### ★ゲーム終了

- ・山札の動物タイルがなくなったら、その手番が終了すると同時にゲームも終了します。

### ★ポイント計算

- ・各プレイヤーは、自分のタイル列の伏せられている動物タイルを表向けます。
- ・各プレイヤーのタイル列にある動物タイルは、種類ごとに一番枚数の多い1グループのみプラスポイントとなります。それ以外のその動物のグループはすべてマイナスポイントとなります。
- ・グループとは同じ動物タイルが連続して並んでいる状態を指します。
- ・1枚しかない動物でもグループと見なされます。

- ・途中で違う動物タイルが入っている場合、その動物のグループは分断され、複数のグループがあるこ

とになります。

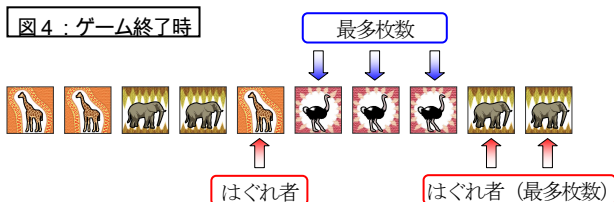
- ある動物の一番枚数の多いグループが複数ある場合、どちらか1グループのみがプラスポイントとなります。
- プラスポイントとなるグループにある動物タイルをタイル列から回収してひとつにまとめ、その合計枚数と種類数を数えます。
- プラスポイントの動物グループのうち、一番枚数の多い動物グループは、最多枚数ボーナスとして、1枚を2枚分として数えます。一番枚数の多い動物グループが複数ある場合、その中で1グループのみ2枚分として数えます。合計枚数がプラスポイントとなります。
- 5種類の動物すべてを集めたプレイヤーは、さらに種類ボーナス3点を獲得します。
- この時点でタイル列に残っている動物タイルは、「はぐれ者」として1つにまとめます。そして、その合計枚数を数えます。
- はぐれ者の動物のうち、一番枚数の多い動物は、最多枚数ペナルティとして、1枚を2枚分として数えます。一番枚数の多い動物が複数ある場合、その中で1種類のみ2枚分として数えます。合計枚数がマイナスポイントとなります。
- 【例】はぐれ者が1枚しかない場合： $(-1) \times 2 = -2$ ポイント  
はぐれ者が2種類で各1枚ずつある場合： $(-1) \times 2 + (-1) = -3$ ポイント

- プラスポイントからマイナスポイントを引いた数値がそのプレイヤーの最終ポイントとなります。

### ★ゲームの勝者

- 最も最終ポイントの高いプレイヤーの勝ちです。

### ☆ポイント計算例



#### 【得点計算】

- キリン プラス：2枚  
マイナス：1枚
- ゾウ プラス：2枚  
マイナス：2枚×2(最多枚数)=4枚
- ダチョウ プラス：3枚×2(最多枚数)=6枚  
マイナス：0枚

#### □プラス点

キリン2枚+ゾウ2枚+ダチョウ6枚=10点

※3種類しかないので、種類ボーナスなし

#### □マイナス点 (はぐれ者)

(キリン1枚+ゾウ4枚)×-1=-5点

《合計》 10点-5点=5点

製作 骨折ゲームズ  
デザイン bone 5  
イラスト べいるG  
動物タイル製作 株式会社 萬印堂  
製作年 2010  
special thanks テストプレイにおつきあいいただいた方々  
mixi 等でご意見をいただいた方々  
お問い合わせ先 bone 5 DZI02465@nifty.com