

アウトリブ世界の歴史

2079年。かつての世界は、最後の水源を巡る全面戦争によって破壊された。地球人口は推定3万人でなおも減少中。

そのような状況下、この地では生存者が4個のクランを形成し、それぞれ地下シェルターで生存競争を繰り広げている。彼らの唯一の望みは、世界中を移動して優れた生存者を集めている「コンボイ」と呼ばれる集団に見出されること。コンボイに眼鏡にかなったクランは、海中に隠された人類最後の都市に移住できるのだ。

ただし、コンボイが拾うのはひとつのクランのみ。人材・装備・生存能力の各面で、もっとも海中都市に寄与できるクランだけなのである。

ゲームデザイン
GRÉGORY OLIVER

イラストレーション
MIGUEL COIMBRA



ルール説明書

ゲームの目標

このゲームでは、プレイヤーは核戦争を生き延びた人々の集まりである「クラン」のひとつを担当することになります。クランのメンバーが隠れ住むシェルターは今のところ崩壊していないものの、いつまでもつかは判りません。コンボイの到着まであと6日（6ターン）、それまでにクランを発展させてサバイバルポイント（SP）を稼ぎ、コンボイに選ばれるクランとなることを目指してください。もしそれに失敗すれば・・・生き残る可能性はほとんど0です。あなたのクランのメンバーには、床に残る核酸のシミとなる運命が待ち受けることでしょう。

コンボイに選ばれるクランとなるには、技術を持ったメンバーを集めたチームを外部世界（シェルターの外）に送り出して資源を集めなければなりません。資源があれば、シェルターを強化し、生存者に食糧を与え、シェルター運営に役立つであろう新たな生存者を仲間に加え、外部の放射能からの防護を高めることができます。また資源は、不幸な出来事に対処するためにも、そして外部世界の探索に役立つ装備品を修理するにも必要です。

ゲームではこれらの行動に対してサバイバルポイント（SP）が与えられます。コンボイ到着時にもっともSPを獲得しているクランだけが、この地獄世界から脱出できるのです。

プレイの原則

各プレイヤーはシェルターボード1枚と英雄コマ4個を受け取ります。英雄コマには3、3、4、5の数字がそれぞれ描かれていますが、この数字は英雄のパワーを表します。パワー5の英雄コマは5アクションを実行でき、パワー3の英雄コマは3アクションを実行できます。以下、「パワー3の英雄コマ」を「英雄コマ【3】」というふうに表記します。

・毎ターン、プレイヤーは4個の英雄コマをゲーム盤上で1個ずつ順に移動させて、次の3種類の資源を回収します。

- 食糧：肉（）、水（）、缶詰（）

シェルターの住民に食事を与えるために消費します。

- 資材：木材（）、金属（）、マイクロチップ（）

装備の修理とルーム建設によるシェルター強化に使用します。

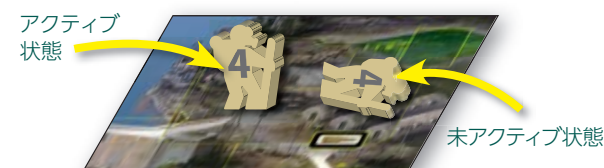
- 弾薬：ハンティングと英雄コマ同士の戦いに使用します。

「食糧」は生存者を維持するため、「資材」はルームを建設するために必要なものを表すゲーム用語です。

英雄は、生存率を高める「装備」を手に入れるために都市を探索することができます。

・英雄コマはゲーム中、ボード上で立った状態と倒した状態のふたつの状態のどちらかを取ります。立った状態の英雄コマは、その英雄

がすでにターン中のアクションをすべて終了したことを表し、「アクティブ状態」（の英雄コマ）と呼びます。いっぽう、倒した状態の英雄コマは、その英雄がまだそのターン中のアクションを行っていないことを表し、「未アクティブ状態」（の英雄コマ）と呼びます。



・各プレイヤーのシェルターボードにはルームタイルを配置するスペースがあり、それらに配置されたルームタイルはプレイヤーに特定の効果を与えます。



・ルームタイルが持つ効果は、そのルームタイルが建設され、その中のすべての生存者トークン配置スペースに生存者トークンが配置された状態（満席状態）になってはじめて発揮されます。大きな効果をもつルームタイルを機能させるには、それだけ多くの食糧が必要になる点に注意してください。



・プレイヤーは資源（食糧・資材・弾薬）を消費することにより、ゲーム中に発生するイベントを解決することができます。

ゲームの内容物

●ゲーム盤 1 枚



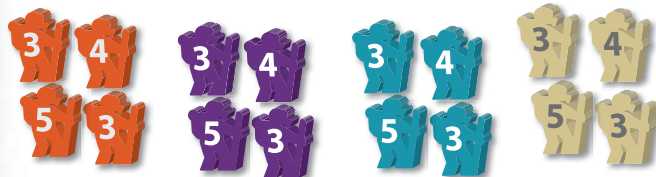
●コンボイボード 1 枚



●シェルターボード 4 枚



●英雄コマ 16 個 (4色×4個セット)



●放射能マーカー 4 個 (4色×1個)



●ルール説明書 1 冊 (本書)

●生存者トークン 100 枚



●木材トークン 30 枚



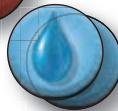
●金属トークン 30 枚



●肉トークン 30 枚



●水トークン 30 枚



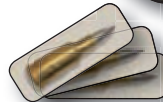
●マイクロチップトークン 30 枚



●缶詰トークン 30 枚



●弾薬トークン 30 枚



●獲物タイル 30 枚



●イベントカード 8 枚



●リーダーカード 8 枚



●探索タイル 20 枚



●装備タイル 28 枚



●一般ルームタイル 12 枚



建設中の面 (黄色)

建設済みの面 (緑色)

●上級ルームタイル 38 枚



建設中の面 (灰色)

建設済みの面 (緑色)

●ヨウ素剤トークン 1 枚



●第 1 プレイヤートークン 1 枚



シェルターボード

食糧トークン保管エリア

資材トークン保管エリア

プレイヤー色

F エアロック 各ターンの放射能レベルの一覧

この列に生存者トークンが1枚以上ある場合の水コスト

生存者トークン配置スペース

放射能ゲージ: この0のマスの放射能マーカを配置する。

夜フェイズの概略

夜フェイズ

- ① イベント解決
- ② 生存者への食糧供給: 不足ぶんだけ生存者を減らす
- ③ 放射能対策: エアロック内の生存者の数だけ放射能減少
- ④ 生存者獲得: 食糧1消費で1生存者
- ⑤ ルームの建設: 1ルームにつき資材3枚
- ⑥ 装備の修理
- ⑦ シェルター管理: 肉を捨て、水は2枚だけ残す

A 一般ルームタイルの配置スペース

B 上級ルームタイルの配置スペース

弾薬トークン保管エリア

各ターンの放射能レベル

コンボイボード

A イベントカード配置場所

ゲームの準備

1 / ゲーム盤の準備

- » テーブル中央に**ゲーム盤 (A)** を配置します (5ページ参照)。
- » 各種の**資源トークン**と**生存者トークン**は、ゲーム盤の横に種類ごとに集めてください (**B**)。ここを便宜上「銀行」と呼びます。ゲーム中、「トークンを支払う」や「トークンを捨てる」、「トークンを消費する」と指示された場合は、この銀行に戻します。
- » **装備タイ**を裏返しにしてシャッフルし、山札としてゲーム盤の横に裏返しで積んでください (**C**)。ゲーム中に捨てられた装備タイは、この山札のわきに集めてください (これを「**装備タイの捨て山**」と呼びます)。
- » すべての**獲物タイ**を裏返しにして混ぜ、3個の山を作ってください。各山の枚数は、2人ゲーム=6枚、3人ゲーム=8枚、4人ゲーム=10枚です。そしてこれらの山を、森、鉱山、遊園地の3エリアに配置します (**D**)。残りの獲物タイは、内容を確認せずそのまま箱にしまってください。
- » **ヨウ素剤トークン**を、軍事基地エリアに、表の面 (禁止マークがない面) を上にして配置してください (**G**)。
- » **探索タイ**を裏面の都市名ごとに分け、それぞれをシャッフルして、対応する都市エリアに裏返しで積んでください (**E**と**F**にそれぞれ10枚)。
- » **リーダーカード**を裏返しでシャッフルし、各プレイヤーに2枚ずつ配ってください。



2 / 各プレイヤーの準備

- » 自分が担当する色を選択し、その色の**シェルターボード**を受け取ります。
- » 受け取ったシェルターボードの**放射能ゲージ**の0のマスに、**放射能マーカー**を配置します。
- » 右の3枚の**一般ルームタイ**を1枚ずつ受け取り、自分のシェルターボードの左側のスペース (**A**) に、建設中の面 (左側に歯車のシンボルがある面) を上にして配置します。



» 次の6枚の**上級ルームタイ**を受け取り、その中から4枚を選んで、シェルターボードの右側のスペース (**B**) に、建設中の面 (左側に歯車のシンボルがある面) を上にして配置します。残りの2枚のルームタイは捨ててください (ゲームには使用しません)。



- » シェルターボードに配置した7枚のルームタイのうちから1枚を選び、それをコストなしで建設します (裏返して建築済の面にします)。そして**生存者トークン**4枚を受け取って、それらを**エアロック (F)** が建設したルームタイの生存者配置スペースに1枚ずつ配置します。ルームの効果は**満席状態** (生存者配置スペースすべてに生存者トークンが配置されている状態) でしか発生しない点に注意してください。
- » 最初に受け取ったリーダーカードの中から1枚を選んで、自分のリーダーとしてシェルターボードの右に配置してください (**C**)。こうして選んだリーダーカードにより、ゲーム開始時の英雄コマの配置場所と、ゲーム開始時に所有する資源トークンと装備タイが決定します (この装備タイは故障状態です)。選ばなかった方のカードは捨ててください (ゲームには使用しません)。



英雄コマの配置エリアが判りやすくなるよう、リーダーカードの向きはゲーム盤と一致させましょう。

リーダーカードが指定するのは英雄コマを配置する4ヶ所の場所だけで、どのパワーの英雄コマをどこに配置するかはプレイヤーの自由です。この配置は各プレイヤーが同時に行いますが、望むなら1人が1個ずつ順に配置するようにしてもかまいません。

- » 英雄コマをゲーム盤に配置したら、リーダーカードに指定されている初期の資源トークンを、銀行から取ってシェルターボードの対応する**保管エリア (D)** に配置します。同様に初期の装備タイを受け取り、シェルターボードの左側に配置します (**E**)。左側に配置した装備タイは故障状態であることを表し、修理するまでその効果を使用できません。

例: 黄プレイヤーは、イベント解決に際してコスト面で有利になる効果をもつルームタイを選んで建設し、その上に4枚の生存者トークンを配置しました。これでルームタイの効果が直ちに発生します。続いて黄プレイヤーはリーダーカードとして《ソーレン・リヴリッチ》を選び、英雄コマを「森」「貨物船」「鉱山」「ブラックウッド市」に配置しました。そして銀行の缶詰トークン2枚を自分のシェルターボードの食糧保管エリアに移し、またシェルターボードの左側に《登攀用フック》を配置しました。

- » リーダーの年齢がもっとも大きいプレイヤーが**第1プレイヤー**となります。そのプレイヤーは**第1プレイヤートークン**を受け取ってください。

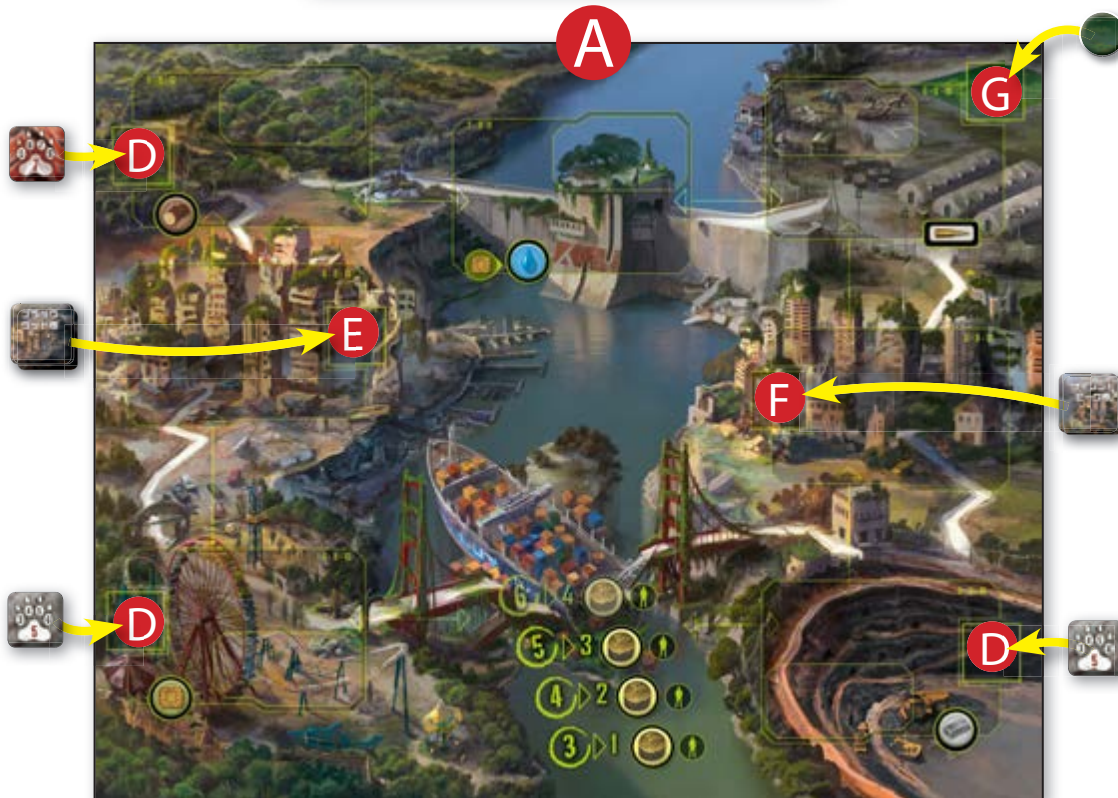


3 / コンボイボードの準備

イベントカードを裏返しでシャッフルし、裏返しのまま**コンボイボード**の各スペースに1枚ずつ配置します (**A**)。残ったカードはゲームには使用しませんので、表を確認せず箱にしまってください。

コンボイボードはゲームのターンを表示するだけでなく、各ターンに発生するイベントと、そのターンで各プレイヤーを襲う放射線のレベル (放射能マーカー) を表します。

ゲーム準備の例 (4人ゲーム)



ゲームの流れ

ゲームは6ターン（6日間）行います。各ターンは「朝フェイズ」「昼フェイズ」「夜フェイズ」の3フェイズに分かれます。

- 1) **朝フェイズ**: ゲーム盤のエリアに補充を行ってターンを準備します。
- 2) **昼フェイズ**: 英雄たちのチームがシェルターから外部世界に出て資源を集めるフェイズです。
- 3) **夜フェイズ**: プレイヤーは自分のシェルターの維持改修を行います（食糧分配、増員、放射能対策、イベント解決、装備修理、ルーム建設など）。

ゲーム盤上の補充

ターン開始時にはゲーム盤の各エリアに補充を行わなければなりません。プレイヤーは協力して、**銀行の資源トークン**をゲーム盤の各エリアに補充してください（ふたつの都市エリア、および貨物船エリアを除く）。各ターンに何枚まで補充するかは、各エリアに（2人ゲームの補充枚数-3人ゲームの補充枚数-4人ゲームの補充枚数）という形式で印刷されています。なお、これは「補充する枚数」ではなく、「この枚数まで補充する」ということを表します。

都市エリア（ブラックウッド市とサイレントピーク市）と貨物船エリアは、下にある手順で補充してください。

1) 朝フェイズ

◆ 森

プレイヤー数	2人	3人	4人
資源トークン	6	8	10

◆ ダム

プレイヤー数	2人	3人	4人
資源トークン	7	9	11

◆ 軍事基地

プレイヤー数	2人	3人	4人
資源トークン	6	8	10

ヨウ素剤トークンが裏（禁止マーク側）になっているなら、表（）に戻します。

◆ ブラックウッド市エリア

」**装備タイル**の山札から3枚引いて、ブラックウッド市エリアに近いゲーム盤周辺に並べます。もしそこに以前のターンに並べた装備タイルが残っているなら、それらはすべて捨て山に捨ててください。装備タイルの山札がなくなったら、装備タイルの捨て山をタイルを集めて裏返しでシャッフルし、新しい山札としてください。

」ブラックウッド市の**探索タイル** 10枚すべてを集めてシャッフルしたのち、そこから下の表の枚数だけランダムに取り出し、ブラックウッド市エリアに裏返しで積んでください。残りのタイルは、各プレイヤーに内容が判るよう、積んだタイルの横に表にして配置してください。

プレイヤー人数	積む枚数
2人	6枚
3人	8枚
4人	10枚すべて

◆ サイレントピーク市エリア

」**装備タイル**の山札から3枚引いて、サイレントピーク市エリアに近いゲーム盤周辺に並べます。もしそこに以前のターンに並べた装備タイルが残っているなら、それらはすべて捨て山に捨ててください。装備タイルの山札がなくなったら、装備タイルの捨て山をタイルを集めて裏返しでシャッフルし、新しい山札としてください。

」サイレントピーク市の**探索タイル** 10枚すべてを集めてシャッフルしたのち、そこから下の表の枚数だけランダムに取り出し、サイレントピーク市エリアに裏返しで積んでください。残りのタイルは、各プレイヤーに内容が判るよう、積んだタイルの横に表にして配置してください。

プレイヤー人数	積む枚数
2人	6枚
3人	8枚
4人	10枚すべて

◆ 遊園地

プレイヤー数	2人	3人	4人
資源トークン	6	8	10

◆ 貨物船エリア

空いている各スペースに生存者トークン（）もしくは（）1枚を配置します。

◆ 遊園地

プレイヤー数	2人	3人	4人
資源トークン	6	8	10

2) 昼フェイズ

1 / イベントカードの効果適用

- コンボイボードで、現在のターンの位置にあるイベントカードを表にしてその効果を適用します。さらに、これまでのターンのイベントカードのうち、まだ解決されずコンボイボードに残っているイベントカードの効果もすべて適用します。

◆ イベントカードの詳細

サバイバルポイント	イベント名	効果
5	ネズミの襲来	各シェルターは、食糧トークン1枚を失う(不可能なら生存者トークン1枚を失う)

このイベントを解決するのに必要な資源のリスト

表になったイベントカードは、夜フェイズ中にいずれかのプレイヤーによって解決されるまでコンボイボードに残り、その効果は他のイベントカードの効果と重複して適用されます。

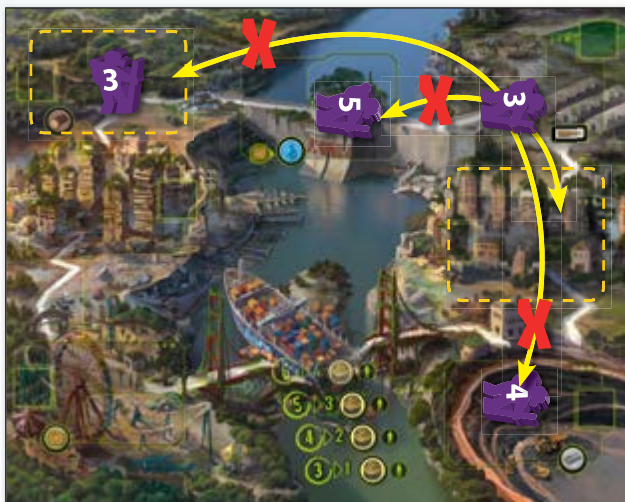
2 / 英雄コマの移動

- 第1プレイヤーから時計回りの順で、各プレイヤーは自分の非アクティブ状態の英雄コマ（横になった英雄コマ）ひとつを選び、それを立たせてから、「現在のエリアから1〜2エリア離れた、自分の他の英雄コマがないエリア」に移動させ、その英雄コマのアクションを実行します（8ページからの「各エリアの解説」参照）。

◆ 移動に関する五大ルール

- 英雄コマは、現在のエリアからエリア間に描かれた接続線に沿って1〜2エリア離れたエリアにしか移動できない。
- 英雄コマは、直前のターンにいたエリア（現在のエリア）に留まることができない。他のエリアを経由して現在のエリアに戻ることもできない。
- 同じ色（同じプレイヤー）の英雄コマは、その状態にかかわらず1エリアに1個しか存在できない。
- 英雄コマは、同じ色の英雄コマがあるエリアを通過することは可能だが、そのエリアで移動を終えることはできない。
- 英雄コマは、違う色（他プレイヤー）の英雄コマがあるエリアで移動を終えることができる。

例: このターン、緑プレイヤーは軍事基地エリアで弾薬トークンを回収しようと考えました。彼の英雄コマ [3] のひとつ（右上）は前ターンを軍事基地で終えているので、そこに留まることはできません。英雄コマ [4] や英雄コマ [5] は軍事基地に移動できますが、そのためにはまず英雄コマ [3] を別のエリアに移動させなければなりません。



森はもうひとつの英雄コマ [3] がアクションを実行済みであり、ダムと鉱山には移動前の英雄コマがあるので、緑プレイヤーは唯一移動可能なサイレントピーク市に英雄コマ [3] を移動させました。次の緑プレイヤーの手番では、英雄コマ [4] か英雄コマ [5] を軍事基地に移動させて弾薬トークンを回収できるでしょう（弾薬が残っていればの話ですが）。

手番中には、移動可能な英雄コマから選んで移動させなければなりません。貨物船エリアが埋まっているなどの理由でターン中に移動できなかったコマはそのエリアに留まり、何もアクションを行えません。

◆ 回収

- 移動を終えた英雄コマは、そのエリアでコマを立たせます。そしてアクションを行いますが、そのエリアに他のアクティブな英雄コマがあるならプレッシャーの判定を行わなければなりません。

●他にアクティブ英雄コマがない場合

手番プレイヤーの英雄コマは、アクションとして資源などの回収やハンティング（エリアによって異なります）を、その英雄コマのパワーに等しい回数まで実行できます。ただし、エリアに存在する資源などの数を越えるアクションはできません（8ページからの「各エリアの解説」参照）。

プレイヤーが回収できるのはエリアに存在する資源などだけです。ターン中にエリアから資源がなくなったら、そのターン中ではもう資源を回収できません。

●他に1個以上のアクティブな英雄コマが存在する場合

- 移動を終えた英雄コマは、アクションを行う前に、まずアクティブかつ自分よりパワーの低い英雄コマに対してプレッシャーを与えます。与えるプレッシャーの値（ポイント）は、手番プレイヤーの英雄コマのパワーと対象の英雄コマのパワーの差です。

例: 英雄コマ [5] が英雄コマ [3] に与えるプレッシャーは2ポイントです（5-3=2）。

- プレッシャーを受けることになった英雄コマのプレイヤー（防御側プレイヤー）は、弾薬トークンを消費する（銀行に支払う）ことで受けるプレッシャーの値を減らすことができます。弾薬トークンを1枚消費するごとに、受けるプレッシャーは1ポイント減少します。たとえば英雄コマ [3] が英雄コマ [5] から受けるプレッシャー2ポイントは、弾薬トークン2枚の消費で打ち消すことができます。このとき、弾薬トークン1枚だけを消費してプレッシャーを1ポイントだけ受けるということも可能です。

攻撃側（手番プレイヤー）がプレッシャーの値を増加させるために弾薬トークンを消費することはできません。プレッシャーのために弾薬トークンを消費できるのは防御側だけです。

防御側プレイヤーが弾薬トークンの消費で全プレッシャーを打ち消さなかった場合、攻撃側プレイヤーは防御側プレイヤーから、与えたプレッシャーのポイント数に等しい枚数の食糧あるいは資材トークンを強奪できます（トークンをシェルターボードからシェルターボードに移動させます）。防御側プレイヤーが、どの食糧あるいは資材トークンを攻撃側に渡すか選択してください。

プレッシャーを与えられるのはアクティブな英雄コマに対してだけです。そのターン中にまだアクションを行っていない（非アクティブ状態の）英雄コマは対象となりません。



例: 黄色の英雄コマ [3]（アクティブ）、緑色の英雄コマ [4]（アクティブ）、青色の英雄コマ [3]（非アクティブ）が存在するダムエリアで、赤プレイヤーの英雄コマ [5] が移動を終えました。これにより、非アクティブである青色の英雄コマを除くふたつの英雄コマがプレッシャーを受けることになります。

2ポイントのプレッシャーを受ける黄色の英雄コマのプレイヤーは、弾薬トークン2枚を支払ってプレッシャーを打ち消しました。これにより、赤プレイヤーに資源を強奪されることはありません。

1ポイントのプレッシャーを受ける緑色の英雄コマのプレイヤーは、のちのハンティングのために弾薬トークンを残そうと考え、自分のシェルターボードから木材トークン1枚を取って赤プレイヤーに渡しました。

プレッシャーを受けるのは、すでにそのエリアにいた英雄コマだけです。移動を終えたエリアに自分よりもパワーの大きい英雄コマがあってもプレッシャーを受けません。

食糧も資材も持たないプレイヤーはプレッシャーの影響を受けません。

移動を終えたエリアに自分よりパワーの小さいアクティブな英雄コマが存在したら、必ずプレッシャーを与えなければなりません。可能な限り、対象の英雄コマのプレイヤーから資源を強奪しなければならないのです。

- プレッシャーの処理を終えたら、手番プレイヤーは前項のようにそのエリアで資源回収あるいはハンティングを行えます。

手番プレイヤーが移動させた英雄コマのアクションを終了したら、その左隣のプレイヤーが次の手番プレイヤーとなって自分の非アクティブ状態の英雄コマ1個を選んで移動させます。このようにして各プレイヤーが手番ごとに1個ずつ自分の英雄コマのアクションを実行していき、全プレイヤーが4個の英雄コマすべてをアクティブ状態（コマが立った状態）にしたら、昼フェイズが終了します。

ゲーム盤

英雄コマがエリアで移動を終えたら、そのコマのパワーの数値と同じ回数だけ、アクションを実行できます。そのエリアで可能なアクションが複数あるなら、それらを（パワーの数値まで）任意の順で組み合わせて実行することが可能です。

各エリアの解説

各ターンの昼フェイズ中、プレイヤーは各エリアから資源や生存者、装備を、毎ターンそのエリアに用意された数まで獲得できます。いくつかのエリアではハンティングが可能ですが、ハンティングの獲物は補充されず、ゲームを通じて数が限られています。

プレイヤーは、昼フェイズに4個の英雄コマを使って合計4箇所のエリアに移動できますが、それぞれのエリアが提供する資源などは数に限りがある点に注意しなければなりません。

◆ 軍事基地

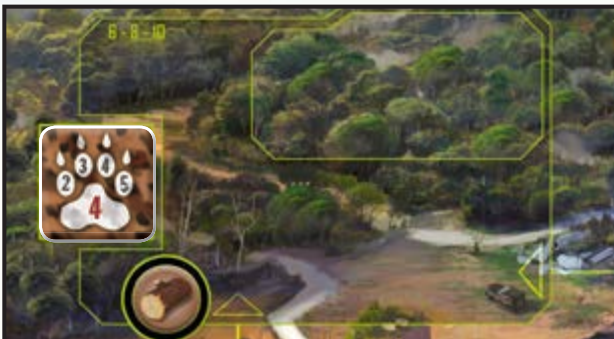


軍事基地では、弾薬やヨウ素剤が入手できます。

- プレイヤーはこのエリアで**弾薬トークンの回収アクション**が可能です。回収アクションを1回実行するたび、弾薬トークン1枚をエリアから自分のシェルターボードの保管場所に移動させてください。弾薬トークンは、他のプレイヤーの英雄コマから与えられるプレッシャーの低下やハンティングに使用できます。
- また、プレイヤーはこのエリアで1アクションを実行することで、**ヨウ素剤1個**を回収できます。ヨウ素剤を回収したプレイヤーは、**ただちに自分のシェルターボードの放射能ゲージを1段階低下させてください**(10 ページ「ステップ3: 放射能対策」参照)。各ターンとも、ヨウ素剤は全プレイヤーを通じて1回しか回収できません。ヨウ素剤を回収したプレイヤーは、ヨウ素剤トークンをその場で裏（禁止マークの面）に返し、もう回収できないことを明示してください。

例：赤プレイヤーの英雄コマ [5] が軍事基地に移動しました。赤プレイヤーは弾薬トークン5個を回収するか、あるいは弾薬トークン4個とヨウ素剤を回収できます。

◆ 森／鉱山／遊園地



この3エリアでは資材が入手できます（森は木材、鉱山は金属、遊園地はマイクロチップ）。また、ハンティングも可能です。

- プレイヤーはこのエリアで**資材トークンの回収アクション**が可能です。回収アクションを1回実行するたび、そのエリアにある資材トークン（木材、金属、あるいはマイクロチップ）1枚を自分のシェルターボードの保管場所に移動させてください。
- また、プレイヤーはこのエリアでアクションを実行することで**ハンティング**を行えます（**ハンティングアクション**）。ハンティングで**獲物タイル**を獲得することで、プレイヤーは肉トークンを得られます。獲物タイルには5種類あり、それぞれデザイン（毛皮模様）と耐久レベル（3～7）が異なっています。



1ターン中に1個の英雄コマがハンティングの対象にできるのは、そのエリアの獲物タイルの山のいちばん上の獲物タイルだけです。ハンティングアクションを行うとその獲物タイルをプレイヤーは獲得しますが、次にいちばん上にくる獲物タイルは、その英雄コマはもう獲得できません（次にそのエリアでハンティングアクションを行う英雄コマのハンティングの対象となります）。

獲物タイルは、その**耐久レベル**（タイル下部の大きな赤い数字）と同じ数のアクションを英雄コマがハンティングアクションに費やすことにより獲得することができます。このとき、プレイヤーは弾薬トークン1枚を銀行に支払うたびに、この耐久レベルを1下げることができます。

例：赤プレイヤーは英雄コマ [4] を遊園地に移動させました。彼はここにいる耐久レベル6の獲物タイルを獲得しようと考え、弾薬トークン3枚を支払ってその耐久レベルを3に低下させました。赤プレイヤーは3アクションをハンティングアクションに消費してこの獲物タイルを獲得し、残りの1アクションでマイクロチップトークン1枚を回収しました。

獲物タイルを獲得したプレイヤーは、タイル上部にある黒い数字の数だけ肉トークンを銀行から獲得します。黒い数字は4個ありますが、獲得した獲物タイルがその種類（耐久レベル）で1枚目ならいちばん小さい（いちばん左側の）数字、その種類で2枚目なら2番目に小さい（左から2番目の）数字、3枚目なら3番目に小さい数字、4枚目ならいちばん大きい（いちばん右の）数字を使用します。獲得した獲物タイルは自分のシェルターボードの左に配置してください。

例：赤プレイヤーは耐久レベル6の獲物タイルをすでに2枚獲得しています。彼は1枚目の獲物タイルで肉トークン4枚、2枚目の獲物タイルで肉トークン5枚を銀行から受け取っています。後のハンティングで3枚目の耐久レベル6の獲物タイルを獲得したら、赤プレイヤーは肉トークン6枚を受け取ることになります。

獲物タイルの耐久レベルを超えるような弾薬トークンの消費はできません。

獲物タイルは決して補充されません。エリアから獲物タイルの山がなくなったら、その後はゲームが終わるまでそこではハンティングアクションが実行できなくなります。

◆ 貨物船



貨物船エリアでは、消滅しない食糧である缶詰（11 ページ「ステップ7: シェルター管理」参照）、生存者、そして第1プレイヤートークンを獲得することができます。

・ターン中、最初にこのエリアで移動を終えた英雄コマのプレイヤーは、第1プレイヤートークンを受け取ります（直後の夜フェイズの開始時に第1プレイヤーとなります）。昼フェイズ終了時までそのようなプレイヤーがない場合、第1プレイヤートークンはそのまま現在の第1プレイヤーが所持し続けます。

・他のエリアとは異なり、貨物船エリアには4列の枠があります。これは英雄コマのパワーの値によって分けられた列で、このエリアで移動を終えた英雄コマは、そのパワーに対応する数字の枠（左端の円の上）に配置します。ただし、自分のパワーに対応する枠にすでに別のアクティブな英雄コマがある場合、英雄コマは貨物船エリアで移動を終えることができません。

英雄コマ配置場所（この数字と一致するパワーをもつ英雄コマのみ配置可能）

回収する缶詰トークンの枚数

回収する生存者トークン

左端の円の中の数字は、ここに配置できる英雄コマのパワーを表しています。ただし、6の列に英雄コマ【5】を配置する際には、装備タイル《登攀用フック》が必要です。

・その右の数字は、この列に英雄コマを配置したプレイヤーが獲得する（銀行から自分のシェルターボードに移動させる）缶詰トークンの数を表しています。

・さらに、この列に英雄コマを配置したプレイヤーは、列の右端に配置されている生存者トークンを取り、自分のシェルターボードのエアロック、もしくは建設済みのルームのどこかに配置します。

特定のルームの効果によるものを除き、エアロックを経由することなく生存者トークンをシェルターに配置できるのは、貨物船からの生存者回収だけです。ただし、エアロックもしくは建築済みのルームに空いた生存者トークン配置スペースがないなら、生存者トークンの回収はできません（11 ページ「ステップ5：ルームの建設と効果発動」参照）。

特定のルームの効果によるものを除き、各列に配置できるアクティブな英雄コマはそれぞれ1個だけです。3の列にアクティブな英雄コマが配置されているなら、別の英雄コマ【3】は貨物船エリアで移動を終えることができません。また、英雄コマ【4】をパワー3の列に配置することもできません。



例：青プレイヤーは英雄コマ【5】を貨物船エリアに移動させ、缶詰トークン3枚と生存者トークン1枚を獲得しました。彼はこのターン中に最初に貨物船エリアに英雄コマを配置したプレイヤーですので、第1プレイヤートークンも獲得します（続く夜フェイズ開始時には彼が第1プレイヤーとなります）。これにより、このターン中は他のプレイヤーは英雄コマ【5】を貨物船エリアに配置できなくなりました（それをパワー3や

4の列に配置することもできません）。

6の列に英雄コマを配置するには、装備タイル《登攀用フック》が必要です。

◆ ダム



ダムでは水が手に入ります。外界の水は放射能に汚染されているので、ダムにある水除染装置を起動しなければなりません、そのためにはマイクロチップトークン1枚を支払わなければなりません。この水除染装置の起動にはアクションを必要としません。

・このエリアで英雄コマの移動を終えて水除染装置を起動したプレイヤーは、水トークンの回収アクションが可能です。回収アクションを1回実行するたび、水トークン1枚をエリアから自分のシェルターボードの保管場所に移動させてください。

・水除染装置を起動するためのマイクロチップトークンを支払わなかった（あるいは支払えなかった）プレイヤーは水を回収できません。

例：緑プレイヤーはダムに英雄コマ【3】を移動させました。そして、マイクロチップトークン1枚を支払って水除染装置を起動し、水トークン3枚を回収しました。

マイクロチップトークンを支払わなかった場合でも、他のアクティブな英雄コマにはプレッシャーを与えます。

◆ 都市



ゲーム盤にはふたつの都市エリアがあり、どちらも同じようにそこから故障した装備や資源を発見できます。



・プレイヤーは都市エリアで装備タイルの回収アクションが可能です。回収アクションを1回実行するたび、横に公開されている装備タイルの中から、自分が所有していないもの1枚を選んで回収できます。回収した装備タイルは自分のシェルターボードの左側に移動させてください。

回収した時点での装備は故障状態です。これを修理すると、英雄の技能を強化することができます（10 ページ「3」夜フェイズ」参照）。

・また、プレイヤーは都市エリアで1アクションを実行するたび、そのエリアにある探索タイルの山のいちばん上のタイルを獲得できます。探索タイルを獲得したら、ただちにそれに記されている資源トークンを銀行から自分のシェルターボードの保管場所に移動させ（あるいはそれに記されている効果を獲得し）、その探索タイルを捨ててください。

装備タイルを回収するアクションと、探索タイルを獲得するアクションは任意の順で自由に組み合わせて使用できます。

各都市の探索タイルで獲得可能な資源は次のとおりです。

水トークン×1、缶詰トークン×1、ヨウ素剤×1、木材トークン×1、金属トークン×1、マイクロチップトークン×1、弾薬トークン×2、なし×2

水

保存食糧

材木

くす鉄

家電製品

弾薬

ヨウ素剤

空き箱

探索タイル

対応する資源トークン1枚を銀行から自分のシェルターボードの保管場所に移す

ただちに自分のシェルターボードの放射能ゲージを1段階下げる

棚は空だったので何も手に入らない

例：英雄コマ【5】を都市に到達させた赤プレイヤーは、まず装備タイル1枚を回収し、次に探索タイル回収を2回行いました。それから残っている2枚の装備タイルのうちの1枚を回収、最後にまた探索タイルを1回収しました。

回収した探索タイルは、どのタイルが回収され、どのタイルが山に残っているかを各プレイヤーが判断できるよう、（資源トークンの回収や放射能マーカーを移動させた後）対応する都市の横に表にして捨ててください。

プレイヤー人数が2～3人のゲームでは、どちらの都市とも指定された枚数のタイルを、朝フェイズ中に捨てておかねばなりません（6ページ「1」朝フェイズ」参照）。

都市エリアから回収した装備タイルは、各自のシェルターボードの左側に、他の故障状態の装備タイルといっしょにして配置します。これらを使用可能にするには修理が必要です（11 ページ「ステップ6：装備の修理」参照）。

装備タイルが回収された都市エリアには、この時点ではまだ装備タイルを補充しません。次のターンの朝フェイズに補充されます。

3/ 昼フェイズ終了

各プレイヤーが4個の英雄コマの移動をすべて終わったら、昼フェイズが終了します。各プレイヤーはすべての英雄コマを横に倒し、非アクティブ状態にしてください。これらのコマは次のターンの昼フェイズに、また1個ずつアクティブ状態になります。こうすることで、昼フェイズ中に各プレイヤーは移動してアクションを行った英雄コマ（アクティブ=立っている英雄コマ）と、まだ移動していない英雄コマ（非アクティブ=横になっている英雄コマ）をたやすく判別できます。

3) 夜フェイズ

昼フェイズが終了したら夜フェイズが始まります。夜フェイズで各プレイヤーは、次の7ステップを行って自分のシェルターと居住者の管理を行わなければなりません。

ステップ1：イベント解決

ステップ2：生存者への食糧供給

ステップ3：放射能対策

ステップ4：生存者獲得

ステップ5：ルームの建設と効果発動

ステップ6：装備の修理

ステップ7：シェルター管理

ステップ1：イベント解決

第1プレイヤーから時計回りの順で、各プレイヤーにイベント（コンボイボード上で公開されているイベントカード）を解決する機会が与えられます。

- 第1プレイヤーは任意のイベント1枚を選び、それを解決することができます。イベントを解決できない（または解決を望まない）場合はパスを宣言しなければなりません。イベントを解決するか、あるいはパスが宣言されたら、次のプレイヤーにイベント解決権が渡されます。このようにして、イベントの解決かパスかを各プレイヤーが続けていき、すべてのイベントが解決されるか、あるいは全プレイヤーが連続してパスをしたらこのステップは終了します。

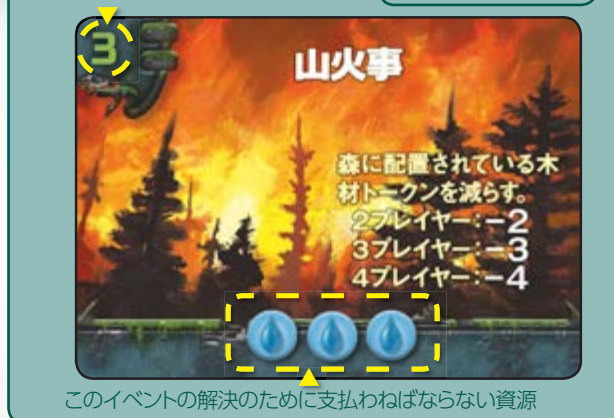
プレイヤーは一度にひとつのイベントしか解決できません。再びイベントを解決する機会が回ってくるまで、別のイベントを解決することはできません。

プレイヤーは1ターン中に好きなだけイベントを解決できますが、自分のシェルターボードに配置したルームがもたらす「イベント解決のコストを低下させる効果」は、1ターン中にはひとつのイベント解決にしか適用できません。

- イベントを解決するためには、プレイヤーは解決しようとするイベントカードに記載されたコストに一致する資源（資材、食糧、弾薬）トークンを銀行に支払わねばなりません。解決したイベントカードはコンボイボードから自分のシェルターボードの右側に移してください。
- 解決されたイベントカードは、その効果を失います。

サバイバルポイント

イベントカード



- ゲーム終了時、各プレイヤーは自分が解決し獲得したイベントカードに記載されたサバイバルポイント（SP）を獲得します。

例：第1プレイヤーである赤プレイヤーは上のイベントカードを解決しないことにしました。次のプレイヤーはこれを解決しようと考え、水トークン3枚を銀行に支払ってこのイベントカードを自分のシェルターボードの右に配置します。ゲーム終了時、このプレイヤーは3SPを獲得することとなります。

ステップ2：生存者への食糧供給

注意：「食糧トークン」とは肉トークン、缶詰トークン、そして水トークンのことです。



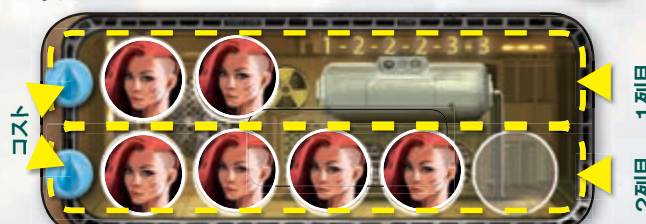
各プレイヤーは、自分のシェルターボード上に配置された生存者トークンに対して、ルーム単位で食糧を供給しなければなりません。

- 各ルームごとに、そこに生存者トークンが1枚でも配置されているなら（たとえ部屋の能力を使うのに必要な枚数を満たしていないとしても）、プレイヤーはルームタイトルの右上に記載されている数の食糧トークンを支払います。



注意：ルームに生存者が1枚でもいるなら、何枚あろうとルームに記載された枚数の食糧トークンを銀行に支払わねばならないということです。

- さらに、エアロックで生存者トークンが1枚でも配置されている列ひとつにつき水トークン1枚を銀行に支払わねばなりません。



プレイヤーは、支払える食糧トークンがシェルターボードにあるなら、必ずそれを支払わねばなりません。

- プレイヤーは、支払えなかった食糧トークン1枚につき、自分のシェルターボード上の生存者トークン1枚を銀行に戻してください。

生存者トークンはエアロックの1列目からつめて配置してください。2列目に配置できるのは、1列目が満杯になったときだけです。

例：青プレイヤーのシェルターボードには、最低1枚の生存者トークンが配置されているルームがふたつ（食糧コスト2と食糧コスト1）あり、またエアロックには生存者トークン3枚が配置されています。彼は食糧トークン3枚と水トークン2枚を支払わなければなりません。

青プレイヤーは現在食糧トークンを6枚（肉×2、缶詰×3、水×1）所有しています。彼は肉トークン2枚と缶詰トークン1枚を支払いましたが、水トークンは1枚しか支払えませんでした。したがって、彼は任意の生存者トークン1枚を選び（エアロック以外のルームから選ぶこともできます）、それを銀行に戻さなければなりません。

ステップ3：放射能対策

シェルターに侵入する放射能は日ごとに強くなっていきます。ターンが進むにつれ、シェルターに与えられる「放射能ポイント」は、コンボイボードにあるそのターンの放射能レベルと同じだけ、つまり1、2、2、2、3、3と変化します。



エアロックを機能させ、密封状態を保って放射能を防ぐには、生存者トークンをそこに配置していなければなりません。

- このステップでは、上記の放射能レベルの核汚染が各シェルターに与えられます。しかし、エアロックに配置している生存者トークン1枚につき、そのシェルターの受ける放射能ポイントは1ポイント低下します。

各プレイヤーはエアロックに放射能ポイントをすべて打ち消せるだけの生存者トークンを配置しているかどうか判定してください。もしすべて打ち消せないなら、自分の放射能ゲージ上の放射能マーカーを、打ち消せなかったポイントに等しいマスだけ、増加方向に進めなければなりません。

例：緑プレイヤーはエアロックに生存者トークンを1枚しか配置していません。今は5日目ですので、放射能ポイントは3ポイントです。緑プレイヤーは自分の放射能マーカーを2マス上に進めなければなりません（3放射能ポイント-1生存者トークン=2マス）。

エアロックに配置した生存者トークンの枚数が放射能レベルより大きかったとしても、そのぶん放射能ゲージを下げることはできません。エアロックの生存者ができるのは放射能ゲージの悪化を防ぐだけで、減少させることはできないのです。

◆ 放射能

放射能ゲージのマスには数字（レベル）が記載されており、各プレイヤーは、ゲーム開始時に0レベルのマスに放射能マーカーを配置する。そしてゲーム終了時には、放射能マーカーのあるマスのレベルがサバイバルポイントに加算される（マイナスならSPが減少）。

ゲーム中、プレイヤーは都市エリアや軍事基地エリアで発見されるヨウ素剤、そしてルームの効果によって放射能ゲージを減少させる（放射能マーカーを下に移動させる）ことが可能。

放射能マーカーが-11のマスを超えて増加方向に移動することになったプレイヤーは、マーカーは-11のマスで停止させ、かわりに超過分1マスにつき自分の生存者トークン1枚を任意に選んで銀行に戻す。

放射能レベル

増加

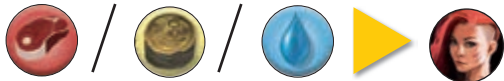
放射能ゲージ

減少

ステップ4：生存者獲得

この時点でまだ食糧トークンが残っているプレイヤーは、新たな生存者トークンを獲得することができます。

- プレイヤーは食糧トークン1枚を消費するごとに、生存者トークン1枚を銀行から取って自分のシェルターのエアロックに配置することができます（ただし、エアロックに空いた生存者配置スペースがないなら配置できません）。



例：第2ステップで生存者に食糧配給を行った後、青プレイヤーのシェルターには水トークン2枚と缶詰トークン1枚が残りました。彼はそのうち水トークン1枚と缶詰トークン1枚を支払って、新たに生存者トークン2枚を銀行から取り、自分のエアロックに配置しました。残った水トークン1枚は次のターンのために残っています。

ステップ5：ルームの建設と効果発動

注意：「資材トークン」とは木材トークン、金属トークン、そしてマイクロチップトークンのことです。



- このステップ中、プレイヤーは自分のエアロックに配置されている生存者トークンを、建設済みのルームタイルにいつでも自由に移動させることができます。
- ルームタイルには、**建設済み**の面と**未建設**の面があります。未建設状態のルームを建設するためには、プレイヤーは任意の資材トークン3枚を選んで銀行に支払わなければなりません。資材トークンを支払ったら、建設済みの面を表にすることができます。建設済みの面になったルームには、その効果を発動するために生存者トークンを配置することが可能になります。



ルームが効果を発動できるのは、それが建設され、生存者で満席になった状態のときのみです。満席になったルームであっても、その後に生存者を失ってしまえば（新たに満席にするまでは）効果を発動できません。

ルームは満席状態になれば即座に効果が発動可能となります。

ルームの効果には、ゲーム盤を対象にするものやシェルターボードを対象にするものもあります。

注意：ルームの建設、生存者トークンの移動、そしてルームの効果の発動は、ルールの範囲内であればプレイヤーが望む順に実行してかまいません。

例：赤プレイヤーは資材トークン3枚を消費して「ルーム建設：資材-2」のルームタイルを建設することにしました。彼はこのルームタイルをひっくり返して建設済みの面を表にし、エアロックから生存者トークン3枚をそのタイルに配置しました。これにより、このタイルの効果が使用可能になります。彼はこの効果を使用し、資材トークン1枚だけの消費で次のルームを建設し、それにエアロックから生存者トークン3枚を移動、これによりこのルームの効果も発動可能となりました。



ルームの効果は1ターン中に1回しか発動することができません。また、効果として特定のエリアや状況が指定されていないものは、このステップ中に発動させることができます。

ルームに移動させた生存者トークンはもう移動できず、捨てられない限りはゲームが終わるまでそのルームに留まります。移動できる生存者トークンはエアロックに配置されているものだけです。

ステップ6：装備の修理

プレイヤーは、昼フェイズ中のアクションやルームの効果によって装備タイルを獲得できます。ただし、獲得したばかりの装備タイルはすべて故障状態で、使用するためにはこのステップで修理を行わなければなりません。

- 獲得した装備タイルは自分のシェルターボードの左側に配置します。左側に配置されている装備タイルは、使用するには修理が必要な故障状態であるとみなします。
- 装備タイルを修理するには、そのタイルの右上に修理コストとして記されている資材トークンを銀行に支払わなければなりません。

装備タイル



個々の装備タイルは、特に指示がない限り1ターン中に1回しか使用できません。使用した装備タイルは横に倒し、もうそのターン中には使用できないことを明示してください。そしてターンの終了時には、横になっている装備タイルを元の向きに戻します。

- このステップで修理した装備タイルは、自分のシェルターボードの右側に移動してください。右側に移された装備タイルは、ゲームが終わるまで使用可能となります。さらにゲーム終了時には、プレイヤーは修理した装備カード1枚につき1SPを獲得します。

例：青プレイヤーは木材トークン2枚と金属トークン1枚を支払って《ツルハシ》を修理しました。これで《ツルハシ》はゲームの終わりまで使用可能となり、シェルターボードの右側に移されます。そして青プレイヤーはゲーム終了時にこの装備タイルによって1SPを獲得するでしょう。

◆ 装備タイル

》英雄コマは、装備タイルを使用することでそのアクションを強化できる。

》効果の欄には、その対象となるエリアやアクションが指定されている。もし資源のシンボルに「+」が付いているなら、それは対応するエリアで自分の英雄コマがその資源トークンを回収するアクションを行った場合に、指定された数だけ追加で獲得する（ただしエリアに残っている資源トークンの量が上限）ことを表す。

》「+」がなく資源シンボルだけがあるなら、それは本来ならそのエリアでは回収できない種類の資源その他を回収できるという意味である。この場合は、エリアからではなく銀行から指定されたトークンを指定された枚数だけ受け取って、自分のシェルターボードに配置する。



- 装備タイルには、左右の辺のどちらかに、その効果が対象とするエリアやアクションのシンボルマークの半分が印刷されており、同じシンボルを分け合っている2枚のタイルを連結するとそのシンボルが完成するようになっています。ゲーム終了時、プレイヤーはこのような「シンボルマークを完成させる装備タイルの2枚セット」をシェルターボードの右側に所有しているなら、1セットごとに1SPを獲得します。

同じ装備を重複して所有することはできません。もし所有している装備と同じ装備タイルを引いたときは、それを捨てて新たに引きなおしてください。

ステップ7：シェルター管理

この世界では食糧はすぐに腐敗し、長期間保存ができません。

- 各プレイヤーはシェルターボードに残っている肉トークンすべてを銀行に戻します（缶詰トークンはそのままシェルターボードに残します）。
- 各プレイヤーは水トークンを2枚だけ残し、残りをすべて銀行に戻します。
- 使用した装備タイルを元の向きに戻します。

このステップが終了したら夜フェイズ、そして現在のターンが終わり、次のターンの朝フェイズをはじめてください。ただし、終了したのが第6ターンなら、コンボイが到着してゲームが終了します。

ゲームの終了

ゲームは第6ターン、つまりコンボイボードの最後のイベントカードを表に返したターンが終了した時に終わります。

ゲームが終了したら、各プレイヤーは次の項目でサバイバルポイント (SP) を獲得します。

» 自分が解決したイベントカードの SP の合計



» 自分のシェルターボードにある、満席状態のルームタイルの数によって次の表で決まる SP (エアロックは含めない)



建設済み/満席ルーム数	1	2	3	4	5	6	7
獲得サバイバルポイント	0	1	2	4	7	11	17

» 自分の放射能ゲージの、放射能マーカーのあるマスレベル分の SP (マイナスもあり)



» 自分のシェルターにある生存者トークン1枚につき1SP



» 修理済みの装備タイル (自分のシェルターボードの右側にあるもの) 1枚につき1SP



例:《リリーローズ・ウェリー》をリーダーとするこの部族 (プレイヤー) は30SPを獲得しました。詳細は次のとおりです。

- ・シェルター内の生存者トークン 15 枚 = 15SP
- ・解決したイベント 5SP
- ・修理済み装備タイル6枚 (6SP) + 「2枚セット」 2組 (2SP) = 8SP
- ・満席状態のルーム4枚 = 4SP
- ・放射能ゲージ -2SP



放射能
-2SP



生存者トークン
15 個 = 15SP

満席状態のルーム4枚 = 4SP

修理済み装備タイル
6枚 = 6SP



装備シンボル「2枚セット」
2セット = 2SP



解決したイベントカード = 5SP

» 修理済みの装備タイルで、「シンボルを完成させる 2 枚セット」(11 ページ「ステップ6: 装備の修理」参照) 1セットにつき1SP



勝利者の決定

各項目で獲得した SP を合計した総 SP がもっとも多いプレイヤーがゲームの勝利者となり、その部族のメンバーだけが、核の荒野から旅立ち人類最後の驚異である海中都市へと向かう権利を与えられます。その他の部族は、シェルターの中で生き残るためにあがくことになるでしょう。

総 SP がもっとも多いプレイヤーが複数いる場合には、その中でゲーム終了時点で残っている食糧トークンの合計枚数をもっとも多いプレイヤーが勝利者となります。それも同点なら、その中でゲーム終了時点で残っている全資源トークンの合計枚数で決めてください。

獲得 SP 表

» 自分が解決したイベントカードの SP の合計

» 自分のシェルターボードにある、満席状態のルームの数によって次の表で決まる SP (エアロックは含めない)

建設済み/満席ルーム数	1	2	3	4	5	6	7
獲得サバイバルポイント	0	1	2	4	7	11	17

» 自分の放射能ゲージの、放射能マーカーのあるマスレベル分の SP (マイナスもあり)

» 自分のシェルターにある生存者トークン1枚につき1SP

» 修理済みの装備タイル (自分のシェルターボードの右側にあるもの) 1枚につき1SP

» 修理済みの装備タイルで、「シンボルを完成させる 2 枚セット」1セットにつき1SP

カード類の解説

イベント

山火事



森に配置されている木材トークンを減らす。

プレイヤー数	2	3	4
減少数	2	3	4

減らしたトークンは銀行に戻します。

落盤



鉱山に配置されている金属トークンを減らす。

プレイヤー数	2	3	4
減少数	2	3	4

減らしたトークンは銀行に戻します。

盗賊団



遊園地に配置されているマイクロチップトークンを減らす。

プレイヤー数	2	3	4
減少数	2	3	4

減らしたトークンは銀行に戻します。

砂嵐



各英雄コマが回収に使用できるパワーは3になる。

すべての英雄コマの、回収アクション（ハンティングと探索を含む）のためのパワー、そして貨物船での配置を決めるパワーは3とみなします。プレッシャーに関しては適用されません（たとえば英雄コマ [5] は、回収に関してはパワー3とみなしますが、プレッシャーの計算ではパワー5のままです）。

物資不足



各エリアに配置されている、木材トークン、金属トークン、マイクロチップトークンを減らす。

プレイヤー数	2	3	4
減少数	1	2	3

減らしたトークンは銀行に戻します。

放射能雲



各シェルターの放射能ゲージを2上昇させる。

各プレイヤーは自分の放射能ゲージの放射能マーカーを2マス上昇させます。これにより-11のマスから上への移動が発生した場合は、そのかわりに生存者トークンを銀行に戻してください（1マス分につき1枚）。

ネズミの襲来



各シェルターは、食糧トークン1枚を失う（不可能なら生存者トークン1枚を失う）。

失うものがない（食糧も生存者もない）プレイヤーには影響を与えません。

敵対クラン



各シェルターは、資材トークンか弾薬トークンを計2枚失う（不可能なら生存者トークン1枚を失う）。

資材トークン1個だけで弾薬トークンがない、といった状態なら、資材トークンは失わず生存者トークン1枚を失います。

失うものがない（資材も弾薬も生存者もない）プレイヤーには影響を与えません。

核の冬



各シェルターは生存者トークン1枚を失う。

プレイヤーはエアロックやルームのどこから生存者を捨てるか選択できます。

生存者をもたないプレイヤーには影響を与えません。

イベント

放浪者集団



両都市エリアに配置されている探索タイルを減らす。

プレイヤー数	2	3	4
減少数	2	3	4

減らしたタイルはその都市エリアのそばに表にして公開します。

動物間流行性疫病



獲物タイルが与える肉トークンの数は1減少する。

ハンティングで得た獲物タイルによって獲得する肉トークンの枚数は、通常よりも1少なくなります。本来なら肉トークン1枚を獲得できる獲物タイルなら、肉トークンは獲得できません（ただし、その獲物タイルは通常どおりプレイヤーの手元に残します）。

変異動物



獲物タイルの耐久レベルは1上昇する。

ハンティングの対象となる獲物タイルの耐久レベルが1上昇します。たとえば耐久レベル3のタイルは4になります。しかし、獲物タイルが与える肉トークンの数は変化しません。

ルーム



ルーム建設：資材-2

ルームを建設するコストが資材トークン3枚ではなく1枚になります（ターン中に1回のみ使用可能）。



装備を1枚引く

装備修理：資材-1

装備タイルを1枚引きます。引いた装備がすでに所有しているものなら、それを捨てて引きなおします。その後、引いたものを含めて所有する故障状態の装備タイルの中から1枚を選び、それに記載されている修理コストから資材トークン1枚ぶんを減らした修理コストで修理できます（ターン中に1回のみ使用可能）。



イベント解決：資材-2もしくは食糧-1

ひとつのイベントを解決するコストが資材トークン2枚か食糧トークン1枚ぶん少なくなります（ターン中に1回のみ使用可能）。

注意：資材=木材・金属・マイクロチップです。弾薬は資材でも食糧でもありません。



ハンティング：食糧+2

ハンティングで獲物タイルを獲得したら、追加で食糧トークン2枚を獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。



貨物船：缶詰+1

貨物船で缶詰トークンを獲得したら、追加で缶詰トークン1枚を獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。



貨物船：缶詰+2&英雄を常時配置可能

貨物船で缶詰トークンを獲得したら、追加で缶詰トークン2枚を獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。さらに、あなたの英雄コマは、そのパワーに対応する貨物船エリアの列にすでに他のアクティブな英雄コマが存在していたとしても貨物船に移動できます。



弾薬4

ただちに弾薬トークン4枚を銀行から受け取ります（ターン中に1回のみ使用可能）。



水1（固定）

あなたは仮想的な水トークン1枚をシェルターに所有しているものとみなし、水トークンを支払うときに使用します。これによって水トークンそのものを受け取ったり、次のターンに持ち越すといったことはできません（ターン中に1回のみ使用可能）。



イベント無効（欠乏イベントを除く）

あなたはゲーム中に発生するイベントの効果を受けません。ただし、欠乏イベント（ゲーム盤のエリアにある資源トークンや探索タイルの個数を操作するだけのSP3のイベント）をのぞきます。



装備1を破壊しその資材を回収

故障しているかどうかにかかわらず所有する装備タイル1枚を選び、それを捨てて、その装備タイルの修理コストぶんの資材トークンを銀行から獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。



放射能ゲージ1減少

放射能マーカーがすでにいちばん下のマスにある場合、なにも起きません（ターン中に1回のみ使用可能）。



エアロック：換気1（固定）

あなたは放射能対策ステップで、自分のエアロックに実際に配置されている生存者トークンの数よりも多く、放射能ポイントを打ち消します（ターン中に1回のみ使用可能）。これはエアロックに生存者トークンが配置されていない場合でも有効です。



毎ターンこのルームに生存者1を得る（最大8）

コストなしで生存者トークンを獲得し、このルームに配置します（ターン中に1回のみ使用可能）。配置した生存者トークンはゲームが終わるまでこのルームに留まります。このルームには8枚までの生存者トークンを配置できます。



都市：探索タイル+2

都市の探索タイルの山からタイルを引くとき、コストなしでさらに2枚の探索タイルを引くことができます。ただしこの効果を得るには最低でも1回の探索アクションを行わなければなりません（ターン中に1回のみ使用可能）。装備タイルは探索タイルではありません！



装備タイル2枚を引く

装備タイル2枚を引いて、自分のシェルターボードの左側に配置します（ターン中に1回のみ使用可能）。もしすでに所有している装備タイルを引いた場合は、それを捨てて別のタイルを引きなおしてください。



探索タイルの1山をひそかに確認

昼フェイズ中、1回だけひとつの探索タイルの山のタイルをひそかに確認できます（ターン中に1回のみ使用可能）。タイルの並びは変更できません。



自分の英雄コマ [3] 1個がプレッシャーを受けない

この効果の対象として自分の英雄コマ [3] 1個を選びます。このターン中、その英雄コマは1回だけ、他の英雄コマによるプレッシャーをうけなくなります（ターン中に1回のみ使用可能）。



装備1を自動修理

自分の所有する故障状態の装備タイル1枚をコストなしで修理します（ターン中に1回のみ使用可能）。



ハンティング：食糧+1

ハンティングで獲物タイルを獲得したら、追加で食糧トークン1枚を獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。



プレッシャー：強奪する資源を選択する

あなたがプレッシャーをかけた相手がプレッシャーをすべて打ち消せなかった場合、どの資源トークンを強奪するか、あなたが選択します（昼フェイズ中、常に有効）。



空箱：木材1、金属1（各都市につき1回のみ可能）

あなたが都市を探索したときに引いた探索タイルが《空き箱》なら、あなたは木材トークン1枚と金属トークン1枚を銀行から得ます（ターン中、各都市につき1回のみ可能）。



装備修理：資材-2

自分の所有する故障している装備タイルから1枚を選び、それに記載されている修理コストから資材トークン2枚ぶんを減らした修理コストで修理します（ターン中に1回のみ使用可能）。

装 備

斧

森：木材+2

森で木材トークンを回収するとき、さらに2枚を森に配置されている木材トークンから獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。この効果を得るには回収アクションで最低でも1枚の木材トークンを回収しなければなりません。

弓

森：食糧1

自分の英雄コマが森に移動したら、コストなしで銀行から食糧トークン1枚を獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。

ポリタンク

ダム：水+1

ダムで水トークンを回収するとき、さらに1枚をダムに配置されている水トークンから獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。この効果を得るには回収アクションで最低でも1枚の水トークンを回収しなければなりません。

アクセスカード

ダム：コストなしで起動

ダムで、マイクロチップトークン1枚を支払うことなく水除染装置を起動できます（ターン中に1回のみ使用可能）。

弾薬キット

軍事基地：弾薬+2

軍事基地で弾薬トークンを回収するとき、さらに2枚を軍事基地に配置されている弾薬トークンから獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。この効果を得るには回収アクションで最低でも1枚の弾薬トークンを回収しなければなりません。

バール

軍事基地：マイクロチップ2

自分の英雄コマが軍事基地に移動したら、コストなしで銀行からマイクロチップトークン2枚を獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。

チェーンソー

都市：木材2

自分の英雄コマが都市に移動したら、コストなしで銀行から木材トークン2枚を獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。

懐中電灯

都市：生存者1

自分の英雄コマが都市に移動したら、コストなしで銀行から生存者トークン1枚を獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。獲得した生存者トークンは、配置できる場所があるなら自分のシェルターボードのエアロックまたは建設済みのルームに配置します。

ツルハシ

鉱山：+2金属

鉱山で金属トークンを回収するとき、さらに2枚を鉱山に配置されている金属トークンから獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。この効果を得るには回収アクションで最低でも1枚の金属トークンを回収しなければなりません。

浄水器

鉱山：水1

自分の英雄コマが鉱山に移動したら、コストなしで銀行から水トークン1枚を獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。

登攀用フック

貨物船：ひとつ上の列

貨物船で英雄コマを配置するとき、そのコマのパワーよりも1大きい列に配置できます（ターン中に1回のみ使用可能）。プレッシャーに関してのパワーは変化しません。パワー6の列に配置するにはこの装備が必要です。

ノコギリ

貨物船：金属2

自分の英雄コマが貨物船に移動したら、コストなしで銀行から金属トークン2枚を獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。

バックパック

遊園地：マイクロチップ+2

遊園地でマイクロチップトークンを回収するとき、さらに2枚を遊園地に配置されているマイクロチップトークンから獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。この効果を得るには回収アクションで最低でも1枚のマイクロチップトークンを回収しなければなりません。

金属探知機

遊園地：缶詰1

自分の英雄コマが遊園地に移動したら、コストなしで銀行から缶詰トークン1枚を獲得します（ターン中に1回のみ使用可能）。

ショットガン

ハンティング：+1

ハンティングを行うとき、英雄コマのパワーに1を加えます（ターン中に1回のみ使用可能）。

トラバサミ

ハンティング：+1

ハンティングを行うとき、英雄コマのパワーに1を加えます（ターン中に1回のみ使用可能）。

バット

与えるプレッシャー：+1

あなたの英雄コマが与えるプレッシャーの値に1を加えます（ターン中に1回のみ使用可能）。

戦闘服

受けるプレッシャー：-2

あなたの英雄コマが受けるプレッシャーの値を2減らします（ターン中に1回のみ使用可能）。

作業用外骨格

移動無制限

あなたの英雄コマ1体は2エリアを越えて移動できます。ただし、それ以外の移動に関するルールは適用されます（ターン中に1回のみ使用可能）。

熱源センサー

獲物を選択する

ハンティングを行うとき、あなたはそのエリアにある獲物タイルの山から対象とする獲物タイルを選び出すことができます（ターン中に1回のみ使用可能）。獲物タイルの中身を他のプレイヤーに見せることはできません。選んだタイル以外の獲物タイルの順番は変わりません。

リーダー

マリー・クールペッパー

このリーダーを選んだプレイヤーがゲーム開始時に所有する資源トークンは、探索タイルを引いて決定します。

ゲームの準備で、このリーダーを選んだプレイヤーはふたつの都市エリアの探索タイルの山から任意に4枚のタイルを引いてください。そしてその中から1枚を捨てて、残りの3枚の探索タイルに指定された資源トークンを銀行から受け取ってください（空箱の探索タイルからは何も得られません）。



ルール早見表

プレイの手順

ゲームは6ターン(6日間)行う。各ターンは「朝フェイズ」「昼フェイズ」「夜フェイズ」の3フェイズに分かれる。

- 1) **朝フェイズ**: ゲーム盤の各エリアに補充を行ってターンを準備する。
- 2) **昼フェイズ**: 英雄たちのチームがシェルターから外部世界に出て資源を集めるフェイズ。
- 3) **夜フェイズ**: プレイヤーは自分のシェルターの維持改修を行う(食糧分配、増員、放射能対策、イベント解決、装備修理、ルーム建設など)。

1) 朝フェイズ

プレイヤー人数にしたがって、ゲーム盤上を補充する(6ページ参照)。

2) 昼フェイズ

◆ 1 / イベントカードの効果適用

そのターンのイベントカードを表に返し、それと未解決のイベントカードの効果をすべて適用する。

◆ 2 / 英雄コマの移動

- ・第1プレイヤーから時計回りの順で、各プレイヤーは自分の非アクティブ状態の英雄コマひとつを選び、それを立たせてから「現在のエリアから1〜2エリア離れた、自分の他の英雄コマがないエリア」に移動させる。
- ・新しいエリアに到達した英雄コマは必ず立たせてそこに配置する。

◆ 移動に関する五大ルール

- 》英雄コマは、現在のエリアからエリア間に描かれた接続線に沿って1〜2エリア離れたエリアにしか移動できない。
- 》英雄コマは、直前のターンにいたエリア(現在のエリア)に留まることができない。他のエリアを経由して現在のエリアに戻ることもできない。
- 》同じ色(同じプレイヤー)の英雄コマは、その状態にかかわらず1エリアに1個しか存在できない。
- 》英雄コマは、同じ色の英雄コマがあるエリアを通過することは可能だが、そのエリアで移動を終えることはできない。
- 》英雄コマは、違う色(他プレイヤー)の英雄コマがあるエリアで移動を終えることができる。

◆ 回収

他のアクティブな英雄コマが存在する場合:

- 》アクティブかつ自分よりパワーの小さい全英雄コマに対してプレッシャーを与える。これにはアクションを消費しないが、必ず行わねばならない。プレッシャーを受けた英雄コマは弾薬トークンを消費してプレッシャーを減少できる。

プレッシャーの処理を行った後、および他のアクティブな英雄コマが存在しない場合:

- 》英雄コマはそのパワーに等しい回数のアクションを行える。
- 》資源トークン、探索タイル、装備タイルを1枚回収するには1アクションが必要。
- 》ハンティングには獲物の耐久レベルぶんのアクションが必要。

3) 夜フェイズ

◆ ステップ1: イベント解決

第1プレイヤーから順番にイベントの解決を行える。

- ・イベントを解決するにはイベントカードに指定された資源トークンを自分のシェルターボードから支払う。

◆ ステップ2: 生存者への食糧供給

注意: 「食糧トークン」とは肉トークン、缶詰トークン、そして水トークンのこと。

各プレイヤーは、自分のシェルターボード上に配置された生存者トークンに対して、ルーム単位で食糧を供給しなければならない。

- ・生存者トークンが1枚でも配置されているルームタイルの右上に記載されている数の食糧トークンを支払う。

- ・生存者トークンが1枚でも配置されているエアロックの列ひとつにつき水トークン1枚を支払う。

- ・支払えなかった食糧トークン1枚につき、自分の生存者トークン1枚を銀行に戻す。

◆ ステップ3: 放射能対策

シェルターに与えられる「放射能ポイント」は、コンボイボードにあるそのターンの放射能レベルと同じだけ、つまり1、2、2、2、3、3と増加していく。

- ・エアロックに配置している生存者トークン1枚につき、放射能ポイントを1ポイント打ち消す。
- ・放射能ゲージ上の放射能マーカーを、打ち消せなかったポイントに等しいマスだけ、増加方向に進める。

◆ ステップ4: 生存者獲得

- ・食糧トークン1枚を消費するごとに、生存者トークン1枚を自分のシェルターのエアロックに配置できる(空いた生存者配置スペースが必要)。

◆ ステップ5: ルームの建設と効果発動

注意: 「資材トークン」とは木材トークン、金属トークン、そしてマイクロチップトークンのこと。

- ・このステップ中、プレイヤーは自分のエアロックに配置されている生存者トークンを、建設済みのルームに自由に移動させることができる。

- ・未建設状態のルームを建設するには、任意の資材トークン3枚を支払う。資材トークンを支払ったら、建設済みの面を表にする。それにエアロックから生存者トークンを移し、満席状態にすることで効果が使用可能になる。

◆ ステップ6: 装備の修理

- ・装備タイルを修理するには、そのタイルの右上に修理コストとして記されている資材トークンを銀行に支払わねばならない。

◆ ステップ7: シェルター管理

- ・各プレイヤーはシェルターボードに残っている肉トークンすべてを銀行に戻す(缶詰トークンは残す)。

- ・各プレイヤーは水トークンを2枚だけ残し、残りをすべて銀行に戻す。

- ・使用した装備タイルを元の向きに戻す。

このステップが終了したら夜フェイズ、そして現在のターンが終わり、次のターンの朝フェイズが始まる。ただし、終了したのが第6ターンならコンボイが到着してゲームが終了する(12ページ参照)。

クレジット

- 》 Game designer: Grégory Oliver
- 》 Artist: Miguel Coimbra
- 》 Publisher: La Boite de Jeu
- 》 Brand Manager: Benoit Bannier
- 》 Artistic Director: Igor Polouchine
- 》 Rules rewriting & design: Guillaume Gille-Naves
- 》 Corrections: Mathieu Trystram, Benjamin Carayon, Eva Ponçot, Alizée

▲ 注意(ちゅうい)

お買い上げの皆様へ 必ずお読みください

- 小さな部品があります。口の中へは絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
 - 3歳以下のお子様には絶対に与えないでください。また使用後は3歳以下のお子様の手の届かない場所に保管してください。
- 対象年齢: 14歳以上

AUTHOR'S THANKS:

I'd like to thank Céline and Emmy for their patience, Benoit, Mathieu, Benjamin and Thimothée from La Boîte de Jeu for trusting me, Miguel Coimbra and Pauline Détraz, Jamie, Igor Polouchine and Origames, Anne-Cécile and Cédric Lefebvre, Ismaël Pommaz, Ukronium 1828, The CAL, Tric Trac and Ludovox. I also want to thank all the beta testers: Benj and Mylène, Dom and Flav, Sandie, Guillaume, Renaud, Fred, Manu and Benoit. I thank all of the backers for their trust and enthusiasm. I am very thankful to the creators of Tzolkin, Simone Luciani and Daniele Tascini. Outlive would have never existed without all of you!

PUBLISHER'S THANKS:

We want to thank Greg for all his time and trust, Blackrock, our distributor and Paille édition for their unfailing support. This game wouldn't be the same if it weren't for Miguel's beautiful art and Pauline's help on the Collector's Edition. We thank Alizée for patiently proofreading and translating the English version of the game. We also want to thank Cédric, Seb, Thibal, Aurélien, Romain and JB for their help

on Fairs. We are also thankful to the people who do a lot for the board game industry, in the spotlight or behind the scenes, namely Mr. Guillaume, Mr. Jamie and Mr. Phal. We are very thankful to Olivier, Igor and Guillaume from Origames for their expertise and hard work. We really want to thank our beloved girlfriends, Anne, Amélie, Eva and Stéphanie for their patience and unwavering support (except for one of them but... shhh, it's a secret).

We also want to thank all of the French retailers who played along and took part in this adventure by accepting to be pick-up points for French backers. Finally, we would really like to thank our 5771 backers who supported us on Kickstarter. They're the main reason why you are now able to hold this game in your hands. Thank you from the bottom of our hearts!

Published by La boîte de jeu,
41 bat b rue circulaire
78110 Le vesinet France
www.laboitedejeu.fr

contact@laboitedejeu.fr
Made in China par Whatz Game
Copyright ©2016 La Boite de Jeu



◆ 日本語版クレジット

発売元: 株式会社アークライト

(日本語版独占販売権)

〒101-0052

東京都千代田区神田小川町 1-1

山基ビル 6F

電話: 03-5283-9955

e-mail: b-game@arclight.co.jp

(ルールに関するお問い合わせはこちらまでメールでお願いします。電話でのご質問にはお答えできません)

<http://www.arclight.co.jp/ag/>

(最新のFAQ、エラッタ等のサポート情報は、こちらでご確認ください)

翻訳: すぎきあきら

編集: 吉澤淳郎

DTPワーク: すぎきあきら

©2017 Arclight, Inc.

