



ルール説明書

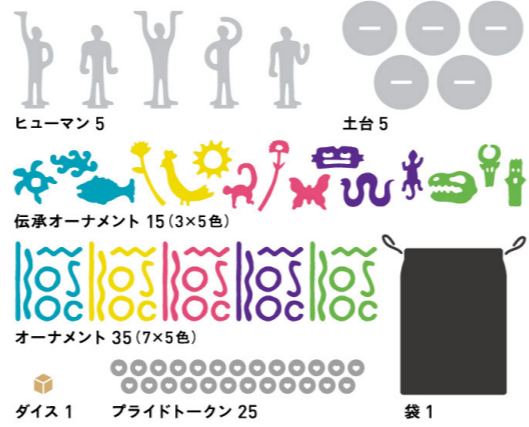
Language JP/EN time 30 min ~ age 8+ players 2~4

# TRIBE

2nd EDITION

## 内容物

ゲームセットを確認します。



## プロローグ

あなたは「部族」の繁栄と発展を願う者。  
 伝承と意匠に彩られたヒューマンたちの未来を託されています。プレイヤーたちはダイスの掟に従いながら、5体のヒューマンにかわるがわるオーナメントをつけていきます。次第に増えていくオーナメントは、やがて共通の条件を持つ「部族」を生み出しながら、それぞれを個性的な姿にかえていきます。冷静な推察力・巧みなバランス感覚でヒューマンたちを導き、より多くのプライドポイントを手にしてください。巡りゆく時代をこえて栄光を手にするのはいったいどのプレイヤーでしょうか？

## 進行と目的

このゲームは、2つの時代で構成されます。前半の「ルーツエイジ」から、後半の「ニューエイジ」に移ると、ルールが少し変化します。どちらの時代も、プレイヤーは「ヒューマン」たちに「オーナメント」をおいていき、より多くのプライドトークンを獲得することを目指します。

## 以下のように準備します



- ヒューマンと土台を組み立てて5体を円状に並べます。(並び順は自由です)
- 各プレイヤーはプライドトークンを3ポイントずつ受け取ります。場にプライドトークンを10個まとめておきます。(あまりは予備です)

**プライドトークンについて**  
 表 ● 1ポイント…「ルーツエイジ」ではこの表面だけ使います  
 裏 ○ 3ポイント…「ニューエイジ」になってから使います

- 伝承オーナメントの任意の10個を同じ色が隣り合わないようにならべます(並び順は自由です。あまった5個は使いません)。場のプライドトークンに近いほうを「先頭」とします。
- オーナメント35個を全て袋に入れます。

**イージーモード**  
 各色のオーナメントから、右の形をのぞいた25個にすると、ゲームが少し簡単になります。はじめてプレイするときや、気軽に楽しみたいときにおすすめです。

- なんらかの方法で手番を決め、先手はダイスを持ちます。(以降、プレイヤーは時計まわりに進行します)

## ルーツエイジ — 仲間をさがせ

# Root Age

### 1 手番

プレイヤーは自分の手番で以下のことを行います。

- ダイスをふって、オーナメントを選ぶ
- 選んだオーナメントをヒューマンにおく
- 「部族(トライブ)」を見つけてプライドトークンを獲得する

### ① ダイスをふって、オーナメントを選ぶ

「調和を見る「目」」 直前のプレイヤーがおいたオーナメントと同じ色か、同じ形のオーナメントを、袋の中をのぞきながら選びます

「創造する「手」」 直前のプレイヤーがおいたオーナメントと違う形のオーナメントを、袋の中を見ずに手さぐりで選びます

「伝え聞く「耳」」 直前のプレイヤーがおいたオーナメントと関係なく、並んでいる伝承オーナメントの先頭からとります

何色が出るかは、袋からとりだすまでわかりません

### 【スタートプレイヤーのオーナメントの選び方】

ダイスをふって、「手」が出たら袋の中を見ずに手探りで、「目」が出たときは袋の中を見ながら、好きなオーナメントを選びます。「耳」が出たときは伝承オーナメントの先頭から取ります。

直前のプレイヤーが伝承オーナメントをおいた次の手番



直前におかれた伝承オーナメントと、同じ色のオーナメントを袋の中をのぞきながら選びます。同じ色であれば選ぶ形は自由です。

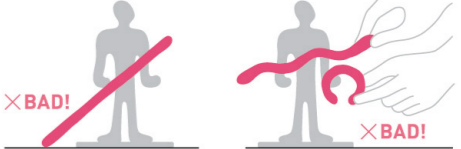


直前におかれた伝承オーナメントが何かにかかわらず、袋の中を見ずに手さぐりで選びます。選ぶ形は自由です。

### ② 選んだオーナメントをヒューマンにおく

選んだオーナメントをヒューマン(または、すでにヒューマンにおいてあるオーナメント)にひっかけたり、のせたりしておいていきます。おくときは、以下の3つの約束があります。

- テーブルと土台に接地してはいけない
- すでにおかれているオーナメントに触ってはいけない
- 同じ色同士、または同じ形同士が接してはいけない  
 ※伝承オーナメント同士も同じ色は接してはいけません。



オーナメントをおくヒューマンは、スタートプレイヤーが任意に選んだものから時計回りに1体ずつ、1手番ごとに移っていきます。5体のヒューマンは個別のプレイヤーに属することではなく、かわるがわるオーナメントをつけられながらゲームが進行します。2周、3周と進むにつれ、オーナメントの数も多く複雑になっていきます。



### ③ トライプ「部族」を見つけて、プライドトークンを獲得する

選んだオーナメントをヒューマンにおいたあと、「部族」ができていないか確認します。「部族」には3つの種類があります。自分の手番においたオーナメントによって、いずれかの「部族」のヒューマンの数が3体か5体になったとき、プライドトークンを獲得できます。トークンの獲得数は以下ようになります。

**カラートライプ** 同じ色のオーナメントをつけたヒューマンたち

3体 (1ポイント)  
5体 (2ポイント)

**シェイプトライプ** 同じ形のオーナメントをつけたヒューマンたち

3体 (1ポイント)  
5体 (2ポイント)

**フォークロアトライプ** 伝承オーナメントをつけたヒューマンたち

3体 (1ポイント)  
5体 (2ポイント)

※自分の手番で置いたオーナメントと無関係の部族を見つけてもプライドトークンを獲得することはできません。

※プライドトークンが獲得できるのは、場におかれた共通のオーナメントの数ではなく、共通のオーナメントのおかれているヒューマンの数でそろった時です。

一つの手番で、複数の部族が同時にできた場合は、それぞれの部族についてトークンを獲得できます。

例：カラー&フォークロアトライプ

同じ色のオーナメントが3体と、伝承オーナメントが3体の合計2ポイント

### ② プライドを捨てる

#### オーナメントをとりのぞく

オーナメントがおけないとき、おきたくない状態のときは、持っているプライドトークンを1ポイント場に戻すことで、すでにおかれているオーナメント1個をとりのぞいて、選んだオーナメントをおくことができます。ただし、「部族」ができていてもプライドトークンは獲得できません。

#### オーナメントをくずした

手番中にヒューマンにオーナメントをおいている時に、すでにおかれていたオーナメントを落下させたときは、以下のように処理します。※自分がおこうとしているオーナメントだけを落とすのは問題ありません。ひろって手番を進めます。

- 落下したオーナメントを取り除きます。ただし、手番で自分がおこうとしているオーナメントはとりのぞかず、ヒューマンにおいて手番を完了します。この時に「部族」ができていてもプライドトークンは獲得できません。
- 落としたオーナメントの色の数だけプライドポイントを場に戻します

※取り除いたオーナメントは後半の「ニューエイジ」で使うので、場にもとめておきます。  
※明らかに不可抗力でくずれた時は、修復して続けます。

### ③ 手番の終了

次のプレイヤーにダイスと、オーナメントの入った袋を渡したとき手番が終了します。手番が終了した後で、部族をみつけてもプライドトークンは獲得できません。

### ④ 時代の変化

以下のいずれかの状態になったとき、「時代」が変わり、次のプレイヤーの手番からオーナメントの付け方などのルールが変わります。

- 伝承オーナメントが全てなくなったとき
- 場のプライドトークンが全てなくなったとき
- 袋の中のオーナメントが全てなくなった、または出すべきオーナメントがなくなったとき



## ニューエイジ — 個性をさがせ

# New Age

### ⑤ 整理と準備

- ①袋の中のオーナメント、落下して除外していたオーナメント、余った伝承オーナメントも、すべて混ぜてテーブルの上に広げます。
- ②ダイスと袋を箱の中に戻します(以降使いません)。
- ③獲得したプライドトークンをゴールドプライドトークンに換算します。

**プライドトークンの換算**

3枚のグレートトークン (1ポイント×3) → 1枚は裏返してゴールドトークンに (3ポイント) / 2枚は場に返します

「ニューエイジ」では、常に換算しながら進めます。

### ⑥ ルールの変化

「ルーツエイジ」を終わらせた次のプレイヤーから時計回りで進行します。「ニューエイジ」では、以下のようにルールが変化します。

#### オーナメントの選び方

ダイスを使わず、テーブルに広げたオーナメントから次の条件にそうものを一つ選び、ヒューマンにおいていきます。

- 直前のプレイヤーがおいたオーナメントと同じ色か、同じ形
- 直前のプレイヤーが伝承オーナメントをおいた場合、次に選べるのは、伝承オーナメントか、同じ色のオーナメント

#### プライドを捨てる

「②プライドを捨てる」のルールは変わりませんが、とりのぞいたオーナメントは、ゲーム中に再び使用することはありません。

## プライドトークンの獲得条件

「ニューエイジ」では、「部族」ができていくかどうかではなく、自分の手番のヒューマン1体が、そのときおいたオーナメントによって以下の状態になったとき、プライドトークンを獲得できます。

**カラー3** (1ポイント)  
同じ色のオーナメントが3つ揃う

**カラー5** (2ポイント)  
同じ色のオーナメントが5つ揃う

**シェイプ3** (1ポイント)  
同じ形のオーナメントが3つ揃う

**シェイプ5** (2ポイント)  
同じ形のオーナメントが5つ揃う

**フォークロア3** (1ポイント)  
伝承オーナメントが3つ揃う

**フォークロア5** (2ポイント)  
伝承オーナメントが5つ揃う

**フルカラー** (2ポイント)  
5色のオーナメントが揃う

一つの手番で、複数の条件を満たした場合は、それぞれの条件についてトークンを獲得できます。

### ⑦ 終了と勝敗の決め方

以下のどちらかの状況で、ゲームは終了します。

- オーナメントがすべておかれたとき
- 選ぶことのできるオーナメントがなくなったとき

獲得したプライドトークンを、ゴールドを3ポイント、グレーを1ポイントで計算します。より多くのポイントを獲得したプレイヤーが勝利となります。

万が一、ゲーム中に持っているプライドトークンがなくなったプレイヤーは、その時点で負けとなります。3人以上でプレイしている場合は、残ったプレイヤーでゲームを進めます。

### 勝敗を分けるヒント

以下の点に注意して、勝利を目指しましょう。

- 場に出ているオーナメントと袋に入っているオーナメントの数と種類を把握しておく
- オーナメントを選ぶとき、部族だけに気をとられず、ヒューマンにおきやすいカタチかどうかを考える
- 自分がおいたオーナメントが次のプレイヤーにどう影響するか考える
- オーナメントの形とヒューマンの状態をよく観察し、パズルのようにおきかたを考える

### エキスパートモード

オーナメントの数と形を熟知し、手先に覚えのある強者は以下のルールを取り入れてプレイしてみてください。

- ゲーム開始時の伝承オーナメントの数を12個に増やします。
- 「ニューエイジ」の途中で落下したオーナメントをとりのぞかず、場に返して再び使えるようにします。