スモールアイランズ

ルールブック

8+　1-4　30'

古い時代から、人類は大陸の海岸沿いで平和に暮らしていました。凶暴な動物や危険な植物のため、内陸への探索は阻まれていました。よって、人類の氏族集団は海へと向かうことになり、自然と太陽、そして風に関する知識を手に入れました。

近い時代、勇敢な探検家たちが、広大な青い海の中で発見した島々には、人類の求める重要な資源が豊富に存在していました。

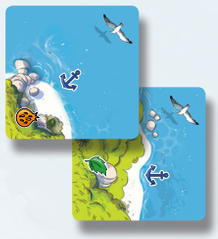
あなたは、名声と財宝を手にするために、氏族の族長によって派遣された探検家となります。この、天然資源と古代文明の遺跡の眠る島々の名は：

スモールアイランズ

セット内容



ランドスケープタイル　56枚



スタートタイル（カモメ模様が付いています）　4枚



ナビゲーションタイル　1枚



シップタイル（表がカラー、裏がモノクロ）　4枚



クランハウス　32個
（1人につき8個）



ボーナストークン　16個
（1人につき4個）



ディスカバリートークン　12個



プレステッジトークン　45個



オブジェクティブカード　12枚
（基本ルール用）



ミッションカード　12枚と、リワードカード　12枚
（追加ルール用）



アレクシスカード　3枚と、エクスプロレーションカード　15枚
（1人プレー用）

概要

ゲームは最多４ラウンドで進行します。

各ラウンドを始める前に、各プレイヤーは秘かにオブジェクティッブカードを１枚選びます。

このオブジェクティッブカードには、当ラウンドが終了時の達成目標と獲得できるプレスティッジポイントが表示されています。

プレイヤーは順番にゲームを進行していきます。

手番のプレイヤーは以下のアクションの内いずれか一つ必ず行います。

ランドスケープタイルを１枚引いて、配置する。



シップタイルを１枚引いて、配置しする。



ゲームの進行と伴い、**ランドスケープタイルは資源に神殿、港**を持つ島の形になっていきます。



シップタイルが場に配置されたら、全てのプレイヤーは**ハウス**を島の上に置いて、当**ラウンド**を始める前に選んだ**オブジェクティッブカード**によってポイントを獲得します。次の**ラウンド**に移ります。

ゲームが終了した時点、各プレイヤーは自分が持っていた**シップタイル**によって追加的に**プレスティッジポイント**を獲得します。

最終的にプレスティッジポイントが最も高いプレイヤーが勝者となります。



このゲームは二種類のルールに分かれています：基本ルールと

追加ルール

基本ルールを望む場合は、

青枠のルールを無視してください。

セットアップ

1. 各プレイヤーは色を一つ選んで、色に応じて**ハウスとボーナストークンを４個ずつ**取ります。
2. 選ばれなかった色の**各４個のハウス**はストックとして横に置いておきます。
3. 最近島に行ったことがある人が**スタートプレイヤー**となります。そのプレイヤーは**スタートタイル**（カモメ模様がついている）**を４枚取って、タイルの配置規則**に従って場に配置します。（詳細はページ５をご参照ください）
4. **ランドスケープタイル**を良くシャッフルして、**ランドスケープデッキ**として裏向きに置きます。
5. プレイヤーの色に応じる**シップタイル**を表向き（カラー）にランドスケープタイルの隣に並びます。二人か三人プレーの際、残った**シップタイルを裏向き（モノクロ）に**、表向きのシップタイルの隣に並びます。**プレイ人数を問わず、常にシップタイルが４枚並ばれています。**
6. **ナビゲーションタイル**を場に置きます。**ランドスケープデッキから３枚**を引いて、**表向きに**場に置きます。これらのタイル（計４枚）が全てのプレイヤーは利用できます。
7. **ディスカバリートークン**を良くシャッフルして、**プレスティッジトークン**と一緒に、**裏向きに横に**置きます。
8. 各プレイヤーは他のプレイヤーに見せないように、**ランドスケープデッキ**から**２枚**を引きます。
9. **オブジェクティッブカード**を良くシャッフルして、**山札**として**裏向き**に場に置きます。
10. 各プレイヤーは他のプレイヤーに見せないように、**オブジェクティッブデッキから１枚**を引きます。

追加ルール

9. **１２枚のオブジェクティッブカード**を使わず、**１２枚のミッションカード**と**１２枚のリワードカード**を使うことになります。**二種類の山札**に仕分けて、良くシャッフルして裏向きに場に置きます。
10. 各プレイヤーは**ミッションカードとリワードカードを１枚ずつ**引きます。

2人プレーのセットアップの例



ランドスケープタイル

天然資源3種類

- ハス
- ドラゴンフルーツ
- アルカリーフ

他のアイコン

- 神殿
- 港
- ハウスマーク
- カモメ（スタートタイルの印）

ゲームの目標

あなたの氏族のために**プレスティッジポイント**を最も高く獲得し、一番有名の探検家になることを目指しましょう。

ゲームの流れ

ゲームは最多４ラウンドで、１ラウンドが３つのフェイズに分かれています。

1、準備フェイズ：新しいラウンドのセットアップ。

2、探索フェイズ：各プレイヤーは順にタイル（ランドスケープタイルかシップタイル）を配置する。

3、収穫フェイズ：各プレイヤーはハウスを島の上に置いて、プレスティッジポイントを獲得する。

1. 準備フェイズ

ナビゲーションデッキの作るために、内容を見ないようにランドスケープデッキから６枚を引いてから、ナビゲーションタイルの上に裏向きに乗せます。



各プレイヤーは秘かに**オブジェクティップカードを２枚**引いて、この時点手札が計**３枚**となります。続くと：

① **当ラウンド用のオブジェクティップカードを１枚選**びます。

② **次のラウンド用のオブジェクティップカードを１枚**選んで横に置いておきます（ハウスを上に乗せてマークします）。

③ **残ったオブジェクティップカード**を裏向きに**元の山札の一番上に戻します**。



追加ルール

各プレイヤーは秘かに**ミッションカードとリワードカードを２枚ずつ**引いて、この時点手札の**ミッションカードとリワードカードが３枚ずつ**となります。

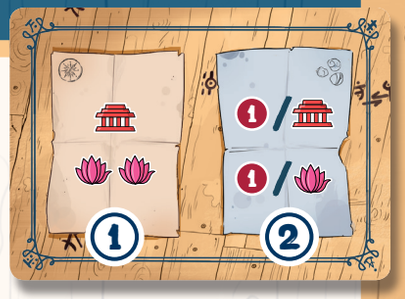
オブジェクティップはミッションカード１枚とリワードカード１枚からなります。

各プレイヤーは：

1、当ラウンド用のオブジェクティップを創ります。

2、次のラウンド用のミッションカードとリワードカードを１枚ずつ選んで横に置いておきます。

3、残ったカード（計２枚）を裏向きに各々の山札の一番上に戻します。



オブジェクティップカード

オブジェクティップカードはミッションカード１枚（左側）とリワードカード１枚（右側）からなります。
収穫フェイズの時：

① **ミッションは、島にハウスを置くために満たさせなければならない条件です。**

② **リワードは、ハウスが置かれていた島につき得られるプレスティッジポイントです。**

*（詳細はページ６の**収穫フェイズ**の例と、ページ１０の**カード**の説明をご参照ください。）*

良いオブジェクティップを選ぶことが重要ですが、探索することがそれより重要だと分かるのは優秀なセーラーです...

2. 探索フェイズ

スタートプレイヤーから時計回りで、各プレイヤーは順に以下のアクションの内いずれか1つを必ず行います。

- **探索：ランドスケープタイルを１枚引いて、配置する。**
- **着岸：シップタイルを１枚引いて、配置する。このアクションが探索フェイズを終わらせる。**

付記

ナビゲーションタイルの上に**ランドスケープタイル**がなくなる前、**着岸**というアクションを行ってはいけません。

実のところ、暴風が海岸を襲いかかってくるため、セーラーは大陸へとディスカバリーを持ち帰るのによくタイミングを見計らわなければならないわけです。

探索



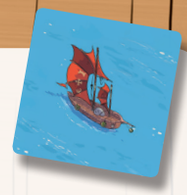
1. 表向きのランドスケープタイル（計3枚）から1枚を手に取ります。
2. タイルの配置規則に従って、手持ちのランドスケープタイルを配置します。
3. 選択アクション：望む場合、手持ちのボーナストークンを1個置くこともできます。（*詳細はボーナストークンの配置規則をご参照ください*）
4. 表向きのランドスケープタイルを補充するために、ナビゲーションデッキからランドスケープタイルを1枚引いて、取られたタイルの空きを埋めます。

ナビゲーションデッキ

ナビゲーションタイルの上にランドスケープタイルがなくなっていたら、ランドスケープデッキから補充します。

ランドスケープデッキ

着岸

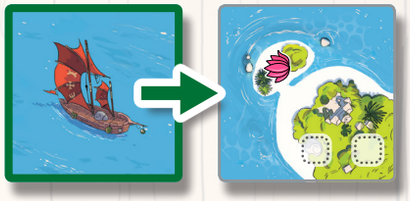


ナビゲーションデッキがなくなっている時のみ、このアクションを行うことが可能になります。

- **自分が選んだ色に応じるシップタイル**、もしくは**裏向き（モノクロ）のシップタイル**を1枚手に取ります(二人か三人プレーの際)。
- **タイルの配置規則**に従って**シップタイル**を配置します。

シップタイルを取ることも配置することもできない場合、**着岸**というアクションを行ってはいけません。この際に、**探索**というアクションをしか行えません。

一旦**シップタイル**が配置されたら、**探索フェイズ**が終了となって、**収穫フェイズ**へと移ります。

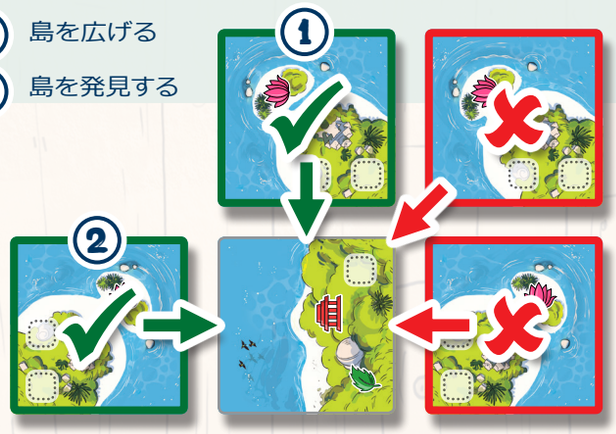


ベテランのセーラーだけが着岸するタイミングを知っています。早すぎることも遅すぎることもよくないわけです...

タイルの配置規則

- **タイル**を敷き詰めるときは方向を変えても良いです。
- **タイル**を配置するときは、少なくとも**もう一枚のタイル**と接して、辺に合わせます。
- **タイル**の地形の絵柄を連続させて、全ての辺**と**角を必ず繋げます。
- **島**は、数多くの隣接する**ランドスケープタイル**からなります。
- **ランドスケープタイル**がテーブルの縁を越えてはいけません。皆が知るとおり、地球が平面状であり、テーブルの縁は世界の果てとなります。

1. 島を広げる
2. 島を発見する



ボーナストークンの配置規則

手番で探索というアクション（実はこのアクションのみ）を行うとき、場に配置されていたランドスケープタイルの上に、ボーナストークンを1個置くことができます。ターン毎に一個のみ。ボーナストークンは両面仕様：



資源側

- **資源**は、**他の二種類の資源の内いずれかの上に**置きます。
- 真上に置いても良いです。



港側

- **港**は島の海沿いに置きます。
- **ランドスケープタイル**には、港を**最大2個**しか持てません。

1. **港**
2. **ハスがアルカリーフの真上に置かれた。**



3. 収穫フェイズ

全てのプレイヤーはハウスを島の上に置いて、プレスティッジポイントを獲得します。

シップタイルを配置したプレイヤーから時計回りで、各プレイヤーは順に収穫フェイズを一回ずつ行います。

1. 当ラウンド用のオブジェクティップカードを表にします。

ミッションカードとリワードカードを表にします。

2. ミッション：ハウスの配置規則に従って、条件を満たさせていた島の上に、一個以上のハウスを置くことができます。（*詳細は下記とページ10のカードの説明をご参照ください*）

島につき最大1個しか置くことができません。置かなくても良いです。

3. リワード：自分のハウスが置かれていた島につき、オブジェクティップカードによってプレスティッジポイントを獲得します。（プレスティッジトークンを使います）

4. 手持ちのハウスが4個になるまでストックから補充します。

5. 利用したオブジェクティップカードを山札に戻します。

利用したミッションカードとリワードカードを各々の山札に戻します。





例

ブノワ（赤）は収穫フェイズを行います。

① ミッション：少なくとも神殿1個とハス2個を持つ。

② リワード：神殿につきプレスティッジポイントを1点、ハスにつきプレスティッジポイントを1点得られる。

島Aは神殿が1個足りないため、ミッションの条件を満たさせていません。ちなみに、ブノワは前のラウンドでこの島にハウスを1個置きました。

島Bと島Cがミッションの条件を満たさせていたので、ブノワはそれぞれの島にハウスを1個置きました。

島Bでプレスティッジポイントを1+3=4点得ます。島Cでプレスティッジポイントを3+2=5点得ます。

ハウスの配置規則

重要：ハウスは、条件を満たさせていた島にしか置きことができません。

- 島は色が違うハウスを持つことができますが、色につき最大1個です。
- ハウスは、ハウスマークがついているところのみに置くことができます。
- ハウスは、少なくとも2枚のタイルからなる島のみに置くことができます。
- ハウスは、完成していない島、あるいはシップを持たない島に置いても良いです。

注意

同じ島であなたの2個目のハウスを置いてはいけません。

そのため、同じゲームで島につき点数を一回しか得られません。



ラウンドの終了

各プレイヤーが収穫フェイズを一回ずつ行った後、ゲームはまだ終了となっていなかったら：

- 全てのオブジェクティブカードをよくシャッフルして、裏向きに新しい山札を作ります。

  ミッションカードとリワードカードを別々によくシャッフルして、裏向きに**新しい山札**を二つ作ります。

- シップタイルを置いたプレイヤーの時計回りで次の人が、次のラウンドのスタートプレイヤーとなります。

- 準備フェイズから新しいラウンドを始めます。（*ページ4の説明をご参照ください*）

ゲームの終了

三つの条件の内いずれかが満たさせたら、ゲームは終了となります。

- 準備フェイズ時：ナビゲーションデッキを作るために、ランドスケープデッキから6枚まで引くことができない。

- 探索フェイズ時：あなたのターンが始まると、表向きのランドスケープタイルを取ることも、シップタイルを配置することもできない場合、直ちに最後の収穫フェイズに移る。あなたがスタートプレイヤーとなる。

- 収穫フェイズ終了時：全てのシップタイルが配置されていた。

プレスティッジポイント

各プレイヤーは自分のプレスティッジポイントを全部計算します：

- ゲームの中で得られたプレスティッジポイント。
- ＋オブジェクティブを通じて得られたディスカバートークンについているプレスティッジポイント（ページ１１をご参照ください）。
- ＋自分のシップタイルを囲んでいた８枚のランドスケープタイルに位置する港につきプレスティッジポイントを１点。

２人プレーと３人プレーの際に、**裏向き（モノクロ）の シップタイル**はプレスティッジポイントとなりません。自分の色のシップタイルを配置しないと、**プレスティッジポイント**となりません。

プレスティッジポイントが最も高いプレイヤーが勝者となります。

引き分けとなっていたら、下記の条件の順で決まります：

- 最もハウスを多く置いていたプレイヤー。
- 自分のシップタイルを囲んでいた８枚のランドスケープタイルに位置する港の数が、最も多いプレイヤー。
- 最後にタイル（ランドスケープかシップ）を置いたプレイヤー。



例

ゲームの終了時、各自の**シップ**につき：

- オレリー（**紫のシップ**）は**プレスティッジポイントを8点**得られる。
- ブノワ（**赤いシップ**）は**プレスティッジポイントを6点**得られる。

1人プレー

1人プレーの際に、ダミープレイヤーと勝ち負けすることになります。アレクシスは「スモールアイランズ」のデザイナーですが、ゲームの相手になります。彼は自分のカードを持っています：アレクシスカードとエクスプロレーションカード。ゲームの目標は、アレクシスに勝つことになります。基本ルールでも追加ルールでも進行できます。基本ルールと大体同じですが、主にセットアップにて変更点があります：

セットアップ

基本ルールのセットアップをしますが、変更点が下記どおり：

- あなたが**スタートプレイヤー**となります。
- **アレクシスカードを1枚**選びます。これでゲームの難易度とダミープレイヤーの知能が決まります。**ヒント：アレクシスは早起きする人ではない。起きていないうちに奇襲をかけると、やっつける可能性があるかもしれない。**
- **エクプロレーションカード**から**エクスプローカード**と**ランドカード**をランダムに、**アレクシスカード**に記載されている数だけ選びます。選んだカードをよくシャッフルしてから、**裏向きにエクスプロレーションデッキ**を作ります。残ったカードを箱に戻します。
- ゲームを始める前に、**アレクシス**のかわりに色を一つ選んで、**色に応じてハウスを8個**取ります。（アレクシスが一番気に入るのは紫だそうですよ）
- **あなたのシップタイル**と**裏向き（モノクロ）のシップタイル**を、**ナビゲーションタイル**の隣に並びます
- **アレクシスには、オブジェクティッブもランドスケープタイルもボーナストークンも持ちません。**

ゲームの流れ

準備フェイズ

アレクシスがオブジェクティッブカードを引かないことしか、他に変更点がありません。

探索フェイズ

あなたのターン

多人数プレーのルールに基づき、**探索**あるいは**着岸**のアクションを行います。自分の**シップタイル**、あるいは**裏向き（モノクロ）のシップタイル**を配置することができます。

アレクシスのターン

アレクシスは自分の番で、下記どおりに行います：

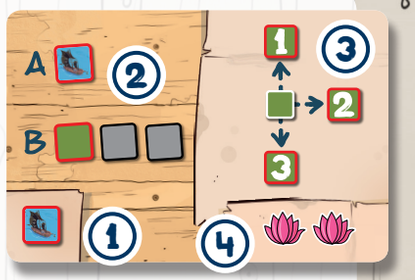
- **エクスプロレーションカードを1枚**引きます。山札がなくなっていたら、捨てられていたエクスプロレーションカードをよくシャッフルして新しい山札を作ります。
- **エクスプロレーションカード**に記載されているアクション（**エクスプロー**か**ランド**）を行います。
- その**エクスプロレーションカード**を捨てます。

アレクシスカードの見方



1. 難易度（一星＝簡単）
2. **エクスプロレーションデッキに入れるエクスプローカードの枚数**
3. **エクスプロレーションデッキに入れるランドカードの枚数**
4. **ゲーム終了時、アレクシス**が得られる**プレスティッジポイント。*例：*プレスティッジポイント40点**+アレクシスが置いていた**ハウスにつきプレスティッジポイント1点。**

エクスプローカードの見方



1. カードの種類：
   エクスプロー
   か**ランド**
2. **アレクシス**の行うことができるアクション。例：
   - **アクションA：ランド**
   - **アクションB：エクスプロー**
3. **アレクシス**が自分の**タイル**を配置する場所
4. **アレクシスのミッション。*例：*アレクシス**は**ハスを2個**以上持つ島につき、必ず**ハウスを1個**置く。

アレクシスのタイル配置規則

基本のタイル配置規則に加えて、アレクシスはエクスプロレーションカードに記載されている場所によってタイルを配置します：

- できる限る、**前のターンで**あなたが配置された**タイル（ランドスケープ**か**シップ**）から**最も近い場所。**
- **あなたのタイル**がある垂直線上、あるいは平行**線**上。
- **エクスプロレーションカード**に記載されている方向の順によって、まずは**第1方向**に配置します。配置できない場合、**第2方向**に配置します。第1方向にも第2方向にも配置できない場合、**第3方向**に配置します。
- 配置すると**アレクシスの色のハウス**を持っていた島が広がるとしたら、アレクシスがその**ランドスケープタイル**を配置してはいけません。

配置できる方向が複数ある場合は、あなたが自分で**方向**を**選んでも**良いです。

探索

- **エクスプロレーションカード**によって、**表向きのランドスケープタイル（計3枚）**から1枚を手に取ります。
- **エクスプロレーションカード**に記載されている場所によって、そのランドスケープタイルを配置します。その**ランドスケープタイル**を配置できる場所がなければ、ゲームから除外します。
- **アレクシスはタイルを配置しないことになり、プレスティッジポイントを1点得ます。**
- エクスプロレーションカードの記載内容によって、手に取れる**表向きのランドスケープタイル**がない場合は、直ちに最後の**収穫フェイズ**へと移ります。**アレクシスから始まります。**

着岸

ランドカードのみで、着岸というアクションを行うことが可能になります。

ナビゲーションデッキがなくなる前、アレクシスが**着岸**というアクションを行ってはいけません。なくなる前に、**アクションB：エクスプロー**を行います。

- **裏向き（モノクロ）のシップタイル**を取ります。取れる**シップタイル**が一枚しか残っていない場合は、そのタイルを**裏向き（モノクロ）**にして取ります。
- **エクスプロレーションカード**に記載されている場所によって**シップタイル**を配置します。
- 仮に**そのタイルが配置できない場合**は、**アレクシスはアクションB：エクスプロー**を行います。

収穫フェイズ

アレクシスが**収穫フェイズ**を行わなければならない場合は：

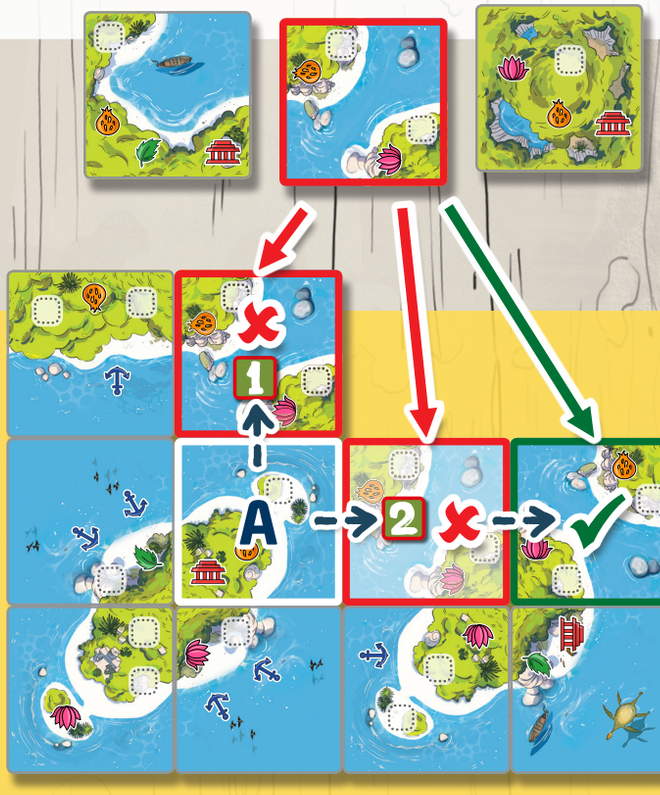
- **エクスプロレーションカード**を1枚引きます。
- **ハウスの配置規則**に従って（詳細はページ6をご参照ください）、エクスプロレーションカードに記載されている**ミッション**に満たさせていた島の上に、全て**アレクシスのハウス**を置きます。
- もし、ミッションに満たさせていた島もしくは方向が複数ある場合は、**アレクシス**の代わりにあなたが選びます。
- **全てのエクスプロレーションカード**をよくシャッフルして新しい**エクスプロレーションデッキ**を作ります。

ゲームの終了

終了条件が変わりません。

アレクシスのプレスティッジポイントを計算します：

- **アレクシス**がゲームの中で得られた**プレスティッジポイント**。
- **+裏向き（モノクロ）のシップタイルを囲んでいた8枚のランドスケープタイルに位置する港につきプレスティッジポイントを1点。**
- **+アレクシスカードに記載されているプレスティッジポイント。**



例

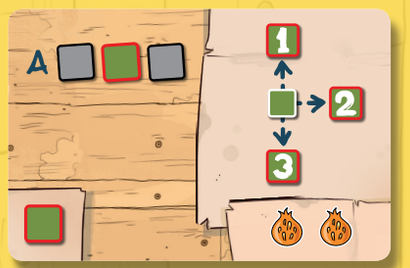
あなたの番で、**ランドスケープタイルA**を配置した。

アレクシスは自分の番で、**アクションA：エクスプロー**を行う。

アレクシスは表向きの**ランドスケープタイルたちから二枚目**を取る。

第1方向に配置することができない。

第2方向で**あなたのタイル**の隣に配置できないものの、少し遠くに配置できる。配置するタイルの方向を変えても構わない。



ミッション



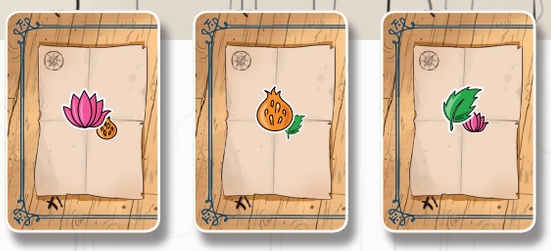
カードに記載されているアイコンを、少なくとも一つずつ持つ島につき、あなたはハウスを1個置くことができます。

カード1枚目の例（神殿一つとハス二つ）：神殿1つ、ハス3つとフルーツ1つを持つ島が、確かに神殿1つとハス2つという条件に満たさせていたため、あなたはハウスを1個置くことができます。



天然資源の内、いずれか二種類を同数で持つ島に、あなたはハウスを1個置くことができます。

例：ハス3つ、フルーツ2つとアルカリーフ2つを持つ島がフルーツとアルカリーフが同数のため、あなたはハウスを1個置くことができます。



一番目の天然資源が二番目の天然資源より多く持つ島に、あなたはハウスを1個置くことができます。

カード一枚目の例（ハスがフルーツより多い）：アルカリーフ4つ、ハス3つ、フルーツゼロを持つ島が、ハスがフルーツより多いため、あなたはハウスを1個置くことができます。

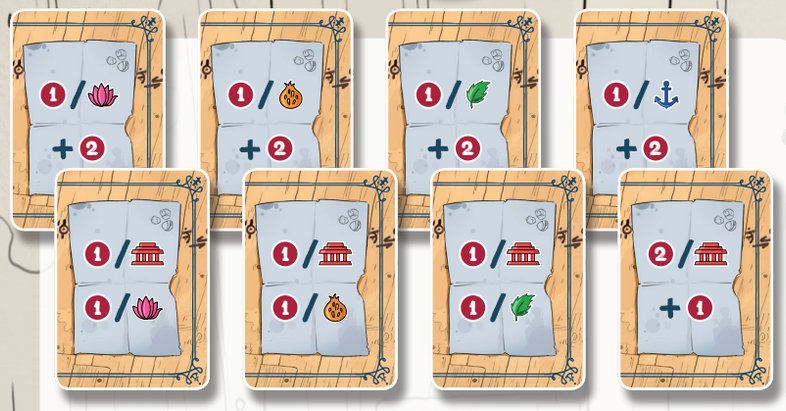
追加ルール限定



「同数で指定されている二種類の天然資源のお揃い、いずれか一そろいを持つ島に、あなたはハウスを1個置くことができる。」

カード一枚目の例（ハスとフルーツが同数、あるいはハスとアルカリーフが同数）：ハス3つ、フルーツ3つとアルカリーフ2つを持つ島がハスと他の天然資源が同数のため、あなたはハウスを1個置くことができます。

リワード



カードに記載されているアイコンによって、あなたのハウスが置かれていた島につき、島が持つアイコンの数だけプレスティッジポイントを得ます。

カード一枚目の例（プレスティッジポイントをハスにつき1点+2点）：一つ目の島はハスを3つ持ちます。二つ目の島はハスを2つ持ちます。プレスティッジポイントを3＋2＝5点と、2＋2＝4点を、合計9点を得ます。



あなたのハウスが置かれていた島につき、ゼロではなく最も少ない天然資源を一種選んで、その数だけプレスティッジポイントを×2点と、追加的に2点を得ます。

例：一つ目の島はフルーツを2つしか持ちません。二つ目の島はハスを3つ、フルーツ1つ、アルカリーフを1つ持ちます。プレスティッジポイントを4＋2＝6点と、2＋2＝4点を、合計10点を得ます。

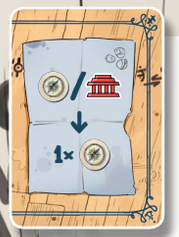


あなたのハウスが置かれていた島につき、プレスティッジポイントを6点得ます。



あなたのハウスが置かれていた島につき、配置されていたタイルを数えます。島のサイズによってプレスティッジポイントを得ます：タイル3枚＝4点、タイル6枚＝6点、タイル9枚＝8点、タイル12枚以上＝10点。

例：一つ目の島にはタイルが5枚配置されています。二つ目の島にはタイルが6枚配置されています。プレスティッジポイントを4点と6点、つまり合計10点得ます。



島が持つ神殿の数だけ、ディスカバリートークンをランダムに引いてから、1個選んで持ちます。あなたのハウスが置かれていた島につき、同じことを一回ずつ行います。選ばれなかったトークンを元の山札に戻して、よくシャッフルします。手持ちのディスカバリートークンを公表しないようにします。ゲームが終了になる前、プレスティッジポイントを公表することができません。

例：一つ目の島は神殿を2つ持ちます。二つ目の島は神殿を3つ持ちます。ディスカバリートークンを2個引いて、その内の1個選んで持ちます。ディスカバリートークンを3個引いて、その内の1個選んで持ちます。選ばれなかったトークンを元の山札に戻します。最後は、ディスカバリートークンを2個持つことになります。ゲーム終了時プレスティッジポイントの総得点に、それらのトークンのプレスティッジポイントを足します。

追加ルール限定



あなたの**ハウス**が置かれていた**島につき、天然資源**（ハス、フルーツ、アルカリーフ）を**一種選んで、その数だけプレスティッジポイントを得ます。追加的にプレスティッジポイントを2点得ます。**

例：一つ目の島はハスを3つ、フルーツを2つ持ちます。二つ目の島はアルカリーフを2つ、ハスを3つ持ちます。一つ目の島についてハスを選びます。二つ目の島についてアルカリーフを選びます。プレスティッジポイントを3＋2＝5点と、4＋2＝6点を、合計11点を得ます。



あなたの**ハウス**が置かれていた**島につき、天然資源**（ハス、フルーツ、アルカリーフ）を**一種選んで、その数だけプレスティッジポイントを得ます。二つの港につき、プレスティッジポイントを1点得ます。**

例：島はハスを3つ、フルーツを2つ、港を五つ持ちます。ハスを選んだのでプレスティッジポイントを3点+港でプレスティッジポイントを2点、合計5点を得ます。



あなたの**ハウス**が置かれていた**島につき、ハウスが置かれていないがハウスマークがついているところの数だけプレスティッジポイントを1点と、ハウスが置かれていたところの数だけプレスティッジポイントを1点得ます。**あなたが置いたばかりの**ハウス**も、相手の**ハウス**も計算します。

アチーブメント

箱の中には、**偉大なる探検家カードのデッキが2個**秘められています（探してみてください）。そのデッキたちで、**スモールアイランズ**を違う方法で探索することができます。

プレスティッジを得て解放させ、そのデッキたちの大陸を発見するために、**アチーブメント**を定められている数でゲットして、偉大なる探検家にならなければなりません。

基本ルールで勝利者になったプレイヤーのみ、アチーブメントをゲットするかどうか確認することができます：

- プレスティッジポイント合計60点、もしくはこの以上
- シップタイルのプレスティッジポイント合計10点、もしくはこの以上
- 2枚以上のタイルからなる島が、少なくとも12個
- 手持ちだったハウスが全部配置されていた
- あなたが一番先にシップを配置した
- ディスカバリートークンを4個持っている
- 1人プレーで難易度4を達成できた

少なくともアチーブメントを5個ゲットできたら、基本ルールで偉大なる探検家カードのデッキを解放させることが可能になります。

追加ルールで勝利者になったプレイヤーのみ、アチーブメントをゲットするかどうか確認することができます：

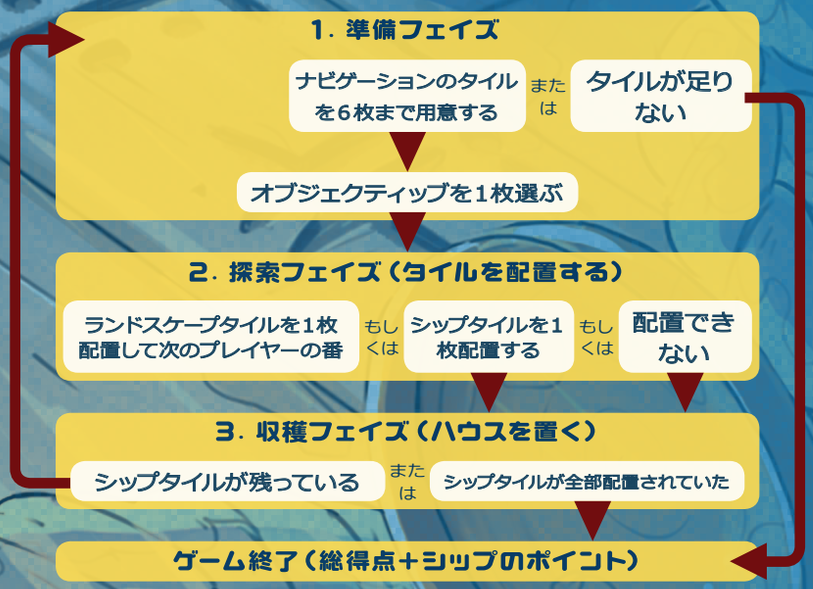
- シップタイルのプレスティッジポイント合計12点、もしくはこの以上
- 13枚以上のタイルからなる島がある
- 手持ちだったハウスが6個全部置かれていた
- シップタイルを配置していない
- ボーナストークンを使っていない
- 1人プレーで難易度6を達成できた
- 同じ島にあなたのハウスが2個置かれていた（島を組み合わせさせた結果）

少なくともアチーブメントを5個ゲットできたら、追加ルールで偉大なる探検家カードのデッキを解放させることが可能になります。

FAQ

- **ランドスケープタイル**を1枚取っても手に持っていたタイルが**全部（計3枚）**配置できない場合は（レアケース）、**ランドスケープデッキ**からもう1枚引いてください。もし、ランドスケープデッキがなくなっていたら、**ナビゲーションデッキ**から引いても良いです。ナビゲーションデッキもなくなっていたら、残っている**表向きのタイル**からもう1枚引いてください。
- **シップタイル**の隣に他の**シップタイル**を配置しても良いです。
- **シップタイル**は**港**に隣接してなくも良いです。

サンマリー



感謝

The designer would like to thank: Céline for making everything possible; Nicholas for letting me make the game I wanted but better; Aurélie for the dreamy drawings; Nicolas et La Ruelle for making everything fit; Benoit, Joan, Romaric, Sandra and the designers of the MALT for their support; Ludo de la Ludo from Pechbonnieu and Roger for their good advice; Festival volunteers and organisers for their welcome, the FLIP, the ProtoLab, LudiNord, Alchimie and all the others; and of course the players for their enthousiam and their kindness.

The publisher would like to thank: everyone who believed in this crazy project. Their moral, financial and above all warm support. They allowed a whole archipelago of islands to emerge from the blue immensity, brillantly illustrated under a talentuous AD. Also all the distributors and the festivals (for their help since the beginning). A special thank you to Alain (the all-blue), Alain, Arnaud, Aurélien, Benoit, Didier, Emmanuelle, Étienne, Éric, Fred, Ludo, the MALT, Matthieu, KiwiWorld, Roger, Sandra, Yun and... I sadly forget some. The last thank you will be for Alexis, for making all this possible and, who gave me his trust, but also his friendship and so many hours of his time.

クレジット

ゲームデザイン：Alexis Allard
アートワーク：Aurélie Guarino
ゲーム開発：Nicholas Bodart
アート監督：Nicolas Fedon
中国語翻訳：此木創遊
日本語翻訳：Billy Hsieh
日本語校閲：門田晶
韓国語翻訳：金琯中

facebook.com/MushrooMGames
facebook.com/dasholzspiele
facebook.com/bgnationstw