

Bios: Mesofauna - Pupate, Pollinate, Populate

Book I – Intro Game

Copyright © 2021,

Ion Game Design & Sierra Madre Games

Bios: Mesofauna: SMG40

EAN: 653341041067

Cover image: Madeleine Fjäll

Game Credits

Bios: Mesofauna Team

Lead Game Design: Phil Eklund

Rules Editors: Martina Wolff, Andy Mesa, Justin Grey,
Robin Spathon Ek, Evert Coetzee

Project Coordination: Jon Manker,

Production Lead, Fulfillment & Sales: Besime Uyanik

Development, Manufacturing & Licensing/Legal: Pål Keller Carlquist

Map Design: Phil Eklund

Junior Game Design: Robin Spathon Ek,

Cover & Card Artist: Madeleine Fjäll

Tabletop Simulator & Vassal: Samuel Williams, Stefano Tiné

Playtesters: Daniel Maurin

Entomology Peer Review: Dr. Brad Metz, Dr. Steven Buchmann



Living Rule & Japanese Version

本冊子は「Book I」の初級ゲーム(Catertillar), 中級ゲーム(Cocoon)の各章みを収録している。Book I後半の Megafauna 連結ゲーム(Butterfly Combined Game), Bios キャンペーンゲーム(Bios Earth), ソリティア (Butterfly Solitaire)の各章は上級ゲームを前提としたものであるため、和訳冊子では Book II 後半に収録した。

緑文字：2022年版添付冊子からの変更点。

Original Living Rule (2023/06/10) →

Japanese Ver. 2.0 (2023/06/17)

<https://boardgamegeek.com/filepage/232137>

Japanese Translation: NAKAMURA Masahiro

<https://boardgamegeek.com/user/Sunfish>

<http://yaminabe.air-nifty.com/>

Japanese Rule Playtest: Tokyo SMG Fun Group

目次 **Table of Contents**

Game Credits	1
Living Rule & Japanese Version	1
備品 BIOS: MESOFAUNA COMPONENTS	3
Caterpillar の備品.....	3
Cocoon で追加される備品	3
Butterfly で追加される備品	3
Combined Game Butterfly で追加される備品	3
BOOK I CATERPILLAR & COCOON.....	5
はじめに Introduction	5
The Bios Series	5
Bios: Mesofauna	5
Caterpillar, Cocon, & Butterfly Games	5
チュートリアル Heavy Cardboard Tutorial	5
勝敗 Winning Caterpillar & Cocoon	5
記述のルール Text Standards	5
種カードの詳細 Species Card Anatomy	6
変異カードの詳細 Mutation Card Anatomy	6
クラトンの詳細 Craton Anatomy	7
CATERPILLAR (芋虫).....	8
初期配置 Caterpillar Setup	8
プレイの手順 Sequence of Play	9
種 Species.....	9
アクション Caterpillar Actions	10
変異発生 Mutate.....	10
種分化 Speciate.....	11
繁殖 Populate.....	12
生命の輪 Circle of Life.....	13
競合 Contests.....	13
絶滅 Extinctions.....	14
ゲームの終了と集計 Game End & Scoring	14
得点カード Score Card.....	15
このゲームの主役である節足動物たち Arthropods, the stars of this game	15
COCOON (繭)	16
はじめに Cocoon Introduction	16
初期配置 Cocoon Setup.....	16
アクション Cocoon Actions	16
変異発生アクション Mutate Action	17
発展アクション Promote Action (新アクション)	17
種分化アクション Speciate Action	18
形態条件 Shape Requirement (Cocoonの新ルール)	20
パラサイト Parasites (Cocoonの新特殊能力)	21
毒 Venom (Cocoonの新形質)	22
ゲームの終了と集計 Game End & Scoring	23

備品 BIOS: MESOFAUNA COMPONENTS

すべての Mesofauna のゲーム (Caterpillar, Cocoon, Butterfly, Combined) で使用する備品を含む。



Caterpillar の備品

- a. **Book I Caterpillar/Cocoon** のルールブック。今読んでいるこの冊子。
- b. **24 枚の種カード Species Cards**. 4つの異なる色に各 6 種。
- c. **61 枚の 4 色の変異カード Mutation Cards**.
- d. **40 個の木製クリープル Wooden Creeples**. アーキタイプ形態 Shape Archetype: ピンク 10 個、青 10 個、紫 10 個。灰色 10 個。
- e. **36 個の木製クリープル Wooden Creeples**. ブロワー形態 Shape Burrower: ピンク 9 個、青 9 個、紫 9 個。灰色 9 個。
- f. **28 個の木製クリープル Wooden Creeples**. アーマー形態 Shape Armored: ピンク 7 個、青 7 個、紫 7 個。灰色 7 個。
- g. **28 個の木製クリープル Wooden Creeples**. スイマー形態 Shape Swimmer: ピンク 7 個、青 7 個、紫 7 個。灰色 7 個。
- h. **28 個の木製クリープル Wooden Creeples**. フライヤー形態 Shape Flyer: ピンク 7 個、青 7 個、紫 7 個。灰色 7 個。
- i. **28 個の木製クリープル Wooden Creeples**. パラサイト形態 Shape Parasite: ピンク 7 個、青 7 個、紫 7 個。灰色 7 個。
- j. **110 個の 10mm サイズの器官キューブ Organ Cubes** (黄色、赤、緑、青が各 25 個、白 10 個)。
- k. **8 枚の両面印刷のクラトン Cratons**. それぞれ 3 つのバイオーム Biomes (ヘクス) を持つ
- l. **20 個の木製の花トークン Floral tokens**.
- ~~16 枚の化石チット Fossil Chits~~. (訳注: これは Butterfly で追加される)
- m. **1 枚の得点カード Score Card** と **4 個の得点カウンター**。
- n. **9 枚のプレイヤーエイドカード Player Aid Cards** (各プレイヤー 2 枚の通常ゲーム用と、ソリティア用 1 枚)

Cocoon で追加される備品

- o. **5 枚のコストチット Cost Chits**.
- p. **16 枚の毒 Venom/双利共生 Mutualism チット**。Cocoon では毒の面のみ使用する。

Butterfly で追加される備品

- q. **8 面ダイス 4 個(4d8)**.
- r. **Book II Butterfly** のルールブック。

Combined Game Butterfly で追加される備品

- s. **20 枚の Mefagauna 用の種カード Species Cards**. Megafauna の 4 色に各 5 種。

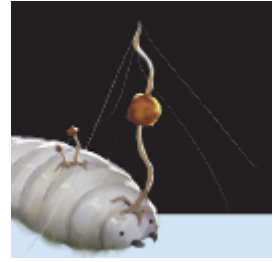


BOOK I CATERPILLAR & COCOON

Beginner's Games by Jon Manker

はじめに Introduction

Bios シリーズのゲームによくこそ！あなたが Bios シリーズに初めて着手するのであれば、この冊子のこのゲームを読み始めたのは正解である。



The Bios Series

Bios シリーズは、それぞれ異なる時代における生命の進化を描いている：*Bios: Genesis* では生命がどのように誕生したか、*Bios: Mesofauna* と *Bios: Megafauna* では生命が大型化して大地を征服する過程、そして最後の *Bios: Origins* では生命が文明化してゆく過程がそれぞれ描かれている。

- The Bios Series** は、それぞれ独立してプレイできるほか、あるゲームの最終極面を次のゲームの開始状況に引き継ぐ形で連結したグランドキャンペーンの形式でもプレイできる。さらに *High Frontier 4 All* には、*Bios: Origins* から続く宇宙開発を目的としたキャンペーンを実施するためのルールが収録されている。

Bios: Mesofauna

この“Meso”は“Middle”を意味しており、*Bios: Mesofauna* では微生物より大きく、メガファウナよりも小さな生物の「中間領域」を探求するものである。

- ひとつのアーキタイプ種 **Archetype Species** からゲームを開始し、スイマー、フライヤー、ブロワー、アーマー、パラサイトなど、6 種までの種に進化する。
- それぞれの種のポートレート **Portrait** を作成し、プレイヤーはここに得たフェロモンと対応する個体群から勝利得点を獲得する。
- ダイスを使用しない競合メカニズム **Contesr Mechanic** を用い、送粉者、草食生物、肉食生物の各ニッチで生存に適した肉食生物、草食生物、パラサイトをそれぞれの場面で判定する。

Caterpillar, Cocon, & Butterfly Games

Bios: Mesofauna には 3 段階の難易度が設定されている：*Caterpillar*, *Cocoon*, そして (Book II の) *Butterfly*. ここでは *Mesofauna* の独立した 2-4 人用バリエーションである *Caterpillar* からスタートする。

- プレイヤーは節足動物のひとつの門 **Phylum** として、6 種までの種 **Species** に分化できる。この *Catapillar* において、プレイヤーは *Bios: Mesofauna* のすべてのバリエーションと *Bios: Megafauna* でも用いられる、変異発生 **MUTATE**, 種分化 **SPECIATE**, 繁殖 **POPULATE** の各アクションを学習する。

チュートリアル Heavy Cardboard Tutorial

Youtube チャンネル Heavy Cardboard による優れたビデオチュートリアルへのリンクが、我々のウェブショップ <https://cutt.ly/bmes-hc> に掲載されている。もしくは“Bios:Mesofauna Heavy Cardboard”でググってほしい。掲載されているチュートリアルは *Cocoon* バリエーション用のものである。

勝敗 Winning Caterpillar & Cocoon







これらのゲームはレースである！それぞれ最初に 12 点(*Caterpillar*)または 16 点(*Cocoon*)に到達したプレイヤーが勝者となる。

記述のルール Text Standards

本冊子（訳注：和訳では Book II に収録）の巻末には、各ゲーム用語を詳しく解説した用語集が収録されている。用語集に記載されている用語は、大文字から記載されている。その箇所定義されているゲーム用語は太字で、他の場所で定義されている用語は斜体で記載されている。*Caterpillar* はアクション **action** を実施することでゲームが進行する。アクション **Actions** は大文字から記載されている。

種カードの詳細 Species Card Anatomy

本ゲームには種カード *Species* と変異 *Mutations* の2種類のカードが収録されている。いずれのカードも各プレイヤーのタブロー集 **Tableaux** に、種毎にひとつずつのタブロー **Tableau** を作るために使用される。プレイヤーは6枚の種カードを所持しているが、ゲーム開始時に有効なのはアーキタイプ **Archetype** の種カードのみであり、またこのカードがプレイヤーの最初のタブローとなる。種カードには、それぞれ以下の特性が記載されている：

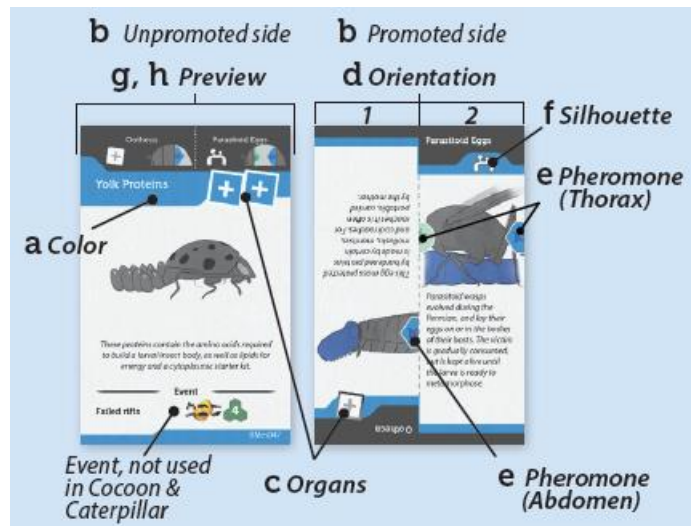
- 形態 Shape.** 形態は種毎に異なる： アーキタイプ **Archetype**,  ブローワー、 アーマー、 スイマー、 フライヤー **Flyer**,  パラサイト **Parasite**. (訳注：右図はフライヤー)
- プレイヤー色 Player Colors** として、ピンク、青、紫、灰色が存在する。(訳注：右図は紫)
- 骨格値 Skletal Number.** この値は第1プレイヤーの決定にのみ使用される(最も大きな値が最初で、そこから時計回り)。(訳注：右図は7)
- 未生 Unborns** (訳注：のクリープル) は対応するアイコン上に保管される。これは集計の際にマップ上で生息しているクリープル **Creeples** の数を確認するためにも用いられる。(上図では未生クリープルのうち、カード上に配置されていない2個がマップ上に配置されている)



変異カードの詳細 Mutation Card Anatomy

変異 **Mutations** は、種毎に特徴的な特殊化による環境適応をあらわしたカードである。変異には以下の要素が記載されている：

- 色 Color.** 各変異は4色に分類される：黄色(呼吸器系)、赤(感覚器系)、緑(消化器系)、青(繁殖)。(訳注：右図は青の卵黄タンパク質 **Yolk Proteins**)
- 未発展 Unpromoted と発展面 Promoted Side.** 各変異は図のように両面を持つ(訳注：右図は左側が未発展面、右側が発展面)。Caterpillar では、発展面のみ使用する。
- 器官 Organs.** 未発展面といくつかの発展面には、1個または2個の“+”アイコンが記載されており、対応する色のキューブがここに配置される。これらのキューブは**器官 Organs**をあらす。(訳注：上図は未発展面に青2個、発展面の下向き方向[1]に白1個の器官を持つ)
- 方向 Orientation.** 発展状態のカードは、2つの方向の一方の方向で配置しなければならない。プレイヤーはこの方向を選択できるが、一旦決定した方向をゲーム中に変更することはできない。(訳注：上図は上向き方向[2]の寄生卵 **Parasitoid Eggs** を使用)
- 合体節 Body Parts とフェロモン・アイコン Pheromone Icons.** 変異の各方向は**頭部 head**(左側にフェロモンの半アイコンを持つ)、**腹部 abdomen**(右側にフェロモン半アイコン)、**胸部 thorax**(左右にフェロモン半アイコン)のいずれかとなる。(上図の発展面の左側[1]の卵囊 **Ootheca** は青フェロモンを持つ腹部、右側[2]の寄生卵は青と緑フェロモンを持つ胸部)
- シルエット Silhouettes.** クリープル **Creeples** の種のひとつに対応した白いシルエットは、この方向で対応する形態の新たな種 **Species** を生み出すために使用できることを示している。種カード **Species**



Cardに記載されているものは、その種のクリープルの形態をあらわしている。（訳注：上図では Parasite サイト Parasite）




- g. **変異プレビュー Mutation Preview.** この各アイコンは、発展面で有効となる派生器官 **Derived Organs**, 形質 **Traits**, フェロモン **Pheromones** に対応している。発展には常にふたつの選択肢が用意されている。（訳注：上図では左側に卵囊、右側に寄生卵の概要を記載）

- h. **変異 Mutation の頭部 Head, 胸部**

Thorax, 腹部 Abdomen. この各アイコンは、ポートレート **Portrait** の種類（頭部、胸部、腹部）と、それぞれの半フェロモンが記載されている。



- i. **スプレー Splay とポートレート Portrait.** 変異は右図のように左隣のカードに対して半面ずつスプレー **Splayed**（配置）される。このようにプレイヤーのバグのポートレート **Portrait** が作成される。原則として、互いのフェロモン **Pheromone** のアイコン色が一致していないカードを繋げることはできない。

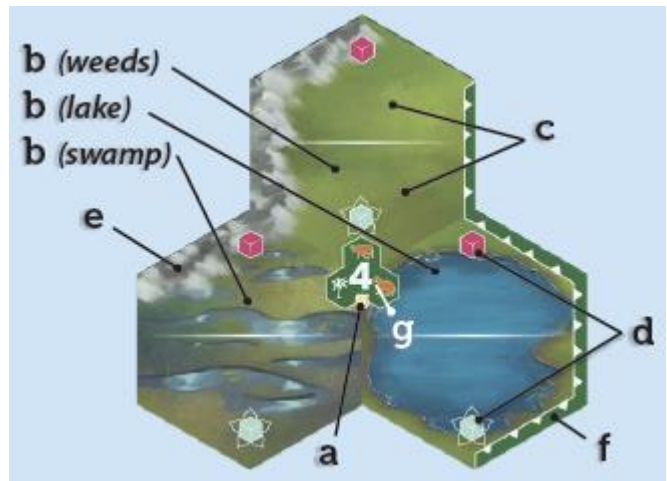


- j. **毒 Venom** , **相利共生 Mutualism** , **モンスター Monster**  のアイコン。これらは *Cataerpillar* では無視する。

クラトンの詳細 Craton Anatomy

マップはバイオーム **Biomes** と呼ばれる 3 個のヘクスからなるクラトン **Cratons** により構成される。

- a. **面 Sides.** 各クラトンは**湿潤面 wet side**  と**乾燥面 dry side**  の両面を持つ。湿潤面にはより多くの湿地や湖沼が記載されている。プレイヤーは初期配置の際に使用する面を選択する。
- b. **バイオームの種類 Biome Types.** 各バイオーム（ヘクス）は、3 種類に分類される：草原 *weeds*, 湖沼 *lakes*, 湿地 *swamps*.
- c. **肉食生物 Carnivore と草食生物 Herbivore の栄養段階 Trophic Levels.** クラトンの各バイオームは、上側と下側に二分されている：上半分には肉食生物を、下半分には草食生物をそれぞれ配置する。
- d. **競合キューブ Contest Cube のアイコン。** これらは競合時の勝者を決定するために使用する。詳細は後述。
- e. **山地 Mountains** は境界に描かれた山岳の線である（*Caterpillar* と *Cocoon* では使用しない）。
- f. **断層 Faults** は大陸移動イベントの際に使用される（*Caterpillar* と *Cocoon* では使用しない）。これらは拡散には影響を与えない。
- g. **中心アイコン Central Icon**（*Caterpillar* と *Cocoon* では使用しない）。各クラトンにはラザルス *Lazarus*, 空中拡散、大陸移動で使用する 1 から 8 の番号が記載されている。資源アイコンは *Bios: Origins* のグランドキャンペーンの際に使用する（**K 章**）。



CATERPILLAR (芋虫)

Introductory Variant

初期配置 Caterpillar Setup



- a. **陣営選択 Choose Sides.** 各プレイヤーにランダムに担当色を割り当て、該当色のすべての備品を配る：種カード Species Cards 6枚、プレイヤーエイドカード 1枚、クリープル Creeples 47個。

- b. **初期タブロー Starting Tableau.** プレイヤーは自分の正面にアーキタイプ種カード Archetype Species Card を配置し、この上に 10 個すべてのアーキタイプのクリープルを配置する。これがプレイヤーのアーキタイプのタブローとなる。



- c. **未登場種 Inactive Species.** プレイヤーは自身のアーキタイプのみを登場させた状態でゲームを開始する。その他 5 枚の種カードは未登場として脇によけておく。

- d. **ディスプレイの初期配置 Display Setup (発展面 Promoted が表)。** 変異をふたつのデッキに分ける：

一方は赤と黄色のすべてのカード、もう一方は緑と白のすべてのカードを集める。発展状態の面を表向きにすること！各デッキをシャッフルし、山札を作成する。各デッキからそれぞれ 4 枚のカードを引き、対応するデッキの左側に図のように並べて 2x5 列のディスプレイ



Display を作成する（ふたつの山札の一番上のカードを含め、すべてのカードを（訳注：発展面で）表向きに配置する）。

- e. **プールの初期配置 Pool Setup.** すべての器官 Organ のキューブを共用のプール **Pool** に配置する。

- f. **マップの初期配置 Map Setup.** 各プレイヤーはランダムに 2 枚のクラトン Cratons を受け取り、赤の競合キューブが上側になる向きでプレイエリアに配置する。残りのクラトンは使用しない。すべてのクラトンを接続してひとつの大陸 **continent** としてゲームを開始する。プレイヤーは各クラトンの湿潤、乾燥のいずれの面を使用することもできるが、湿潤面は水場が多く、争う領域が狭くなることに注意！

Tip: 各バイオームの上下には、赤、黄色、緑の信号機色のアイコンが描かれている。上側の赤キューブは、肉食生物 **Carnivore** の頂点に立つためには赤が、下側の緑キューブは草食生物 **Herbivore** の頂点に立つためには緑が、それぞれ必要であることを示している。また花 **Flower** が登場した場合、草食生物の頂点となるために必要なキューブは緑ではなく黄色となる。

- g. **クリープルの配置 Creeples Placement.** 担当する種カードに記載された骨格値 **Skletal Number** が最も大きなプレイヤーからゲームを開始する。このプレイヤーは自身のアーキタイプ種カードから該当するアーキタイプ・クリープルを 1 個取り出し、マップ上の任意のバイオーム（ヘクス）に配置する。時計回りに次のプレイヤーは、自身のアーキタイプ・クリープルを 2 個、マップ上の互いに隣接するヘクスにそれぞれ配置する。（存在するのであれば）3 番目のプレイヤーも同様に 3 個のクリープルを、最後に 4 番目のプレイヤーが 4 個のクリープルを、隣接して連なるヘクスにそれぞれ配置する。

h. 上側 **Upper** と下側 **Lower**

Half. あるバイオームが未占有 unoccupied である場合、プレイヤーはクリープルを（緑キューブアイコンの記載された）該当ヘクスの下側に配置しなければならない。下側が占有 occupied されていた場合、プレイヤーはクリープルを（赤キューブアイコンの記載された）上側に配置しなければならない。

- i. **クリープルの配置制限 Creeples Placement Restrictions.** 湖沼バイオームには配置できない。プレイヤーは初期配置の時点では花 **Flowers** を植えることはできない（繁殖 **POPULATE** を参照）。

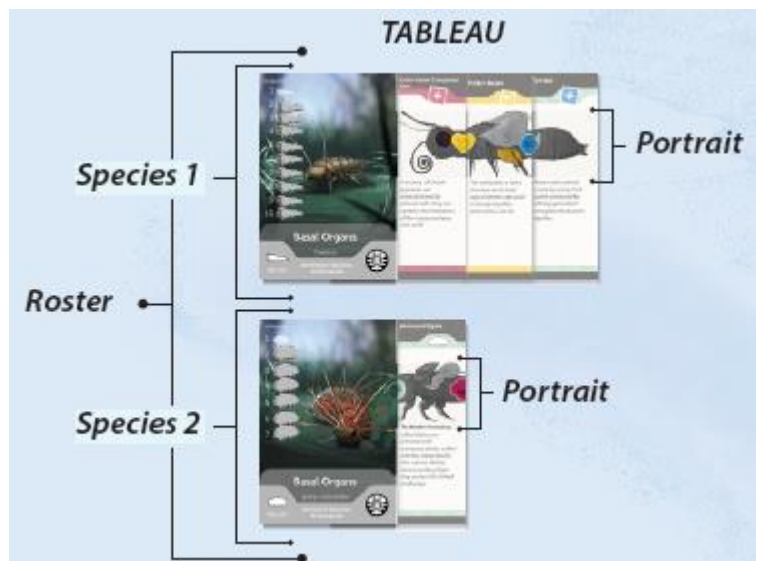
プレイの手順 **Sequence of Play**

最も骨格値 **Skeltal Number**（担当する種カード **Species Card** に記載されている）の大きなプレイヤーから順に、**アクション action** をひとつ選択する。以下時計回りに、各プレイヤーは1アクションずつ、誰かが勝利するまで繰り返す。

種 **Species**

プレイヤーはアーキタイプ **Archetype** と呼ばれるひとつの種のみでゲームを開始する。プレイヤーは5種類までの種を生み出すことができ、これらはそれぞれマップ上に配置されるクリープル形態 **creeples shape** により区別される： ブロワー、 アーマー、 スイマー-Swimmers, フライヤー-Flyer, パラサイト Parasite.

- a. **タブロー Tableau** は、それぞれの種を構成するカードと（訳注：それに載せられた）器官 **Organ** のキューブを並べたカードの列である。このタブロー内の器官と形質 **Traits** が、この種の競合時の評価を決定する。
- b. **ポートレイト Portrait** は、変異発生 **MUTATE** のアクションで獲得した変異 **Mutation**（カード）を組み合わせて作成された、プレイヤーの種の姿である。ポートレイトは少なくとも1枚のカードを含み、また頭部、胸部、腹部の一部またはすべてを含むことができる。



種の自立性 Species Autonomy : 本ゲームのキーコンセプトとして、プレイヤーが自身のタブロー内に持つ各種は、一旦生み出されると他の種とは共有されない独自のタブローを持つ。ある種がある変異を購入した場合、ほかの種はこの変異を自分のポートレイトに組み込むことができなくなる。またある種が他の種を捕

食することはできるが、自分の種を捕食対象とすることはできない（これは共喰いの禁忌により禁止されている）。

重要：ポートレイトに追加するためには、フェロモン同士が適合している必要がある。また胸部を複数持つことは可能だが、頭部と腹部はそれぞれひとつのみ存在できる。ただしポートレイトに頭部や腹部は必須ではなく、胸部のみの構成とすることも可能である。

アクション Caterpillar Actions

プレイヤーは自身のターンにおいて、変異発生 **MUTATE**, 種分化 **SPECIATE**, 繁殖 **POPULATE** から、いずれかひとつのアクション **action** を実施する。

変異発生 Mutate

ディスプレイ **Display** の 10 枚のカードから 1 枚の変異 **Mutation** (カード) を選択し、自身の種 **Species** のひとつのポートレイト **Portrait** の種カード **Species Card** の右側に配置する (図参照)。任意の種が任意の変異を使用できる。これは以下の手順で実施する：

1. ふたつの方向 **Orientations** からひとつを選択する。ここで選択した方向に白いクリープル **Creeples** のシルエットが記載されていた場合、プレイヤーは変異発生に代えて種分化 **SPECIATE** を実施できる (次章)。



2. 配置規則 **Placement Rules**. 既にポートレイトに 1 枚以上のカードが配置されている場合、この新たなカードは既存のポートレイトに収めるようにスプレーしなければならない。そのフェロモンは既存の半フェロモン・アイコンと同色でなければならない。この新たなカードは対応する半フェロモンと同色であれば、既存のカードを交換することや (この古いカードとそのキューブは捨札 **Discard** となる)、既存のカード間に収めることもできる。

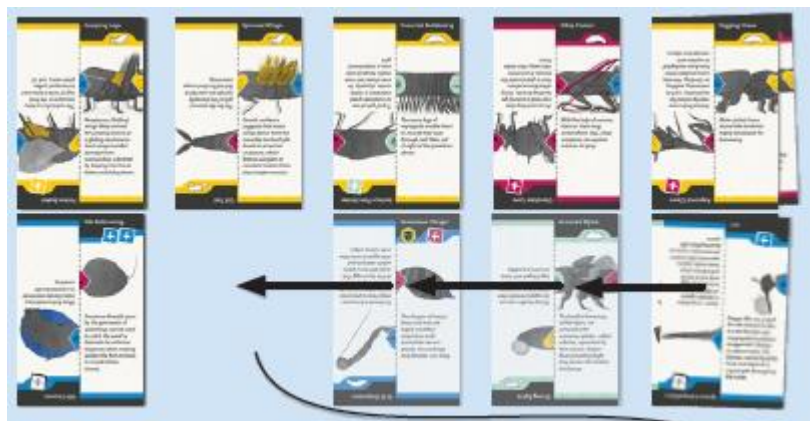
3. 器官の配置 **Place Organs**. 記載されている四角アイコンごとに、プール **Pool** から対応する器官 **Organ** (キューブ) を指定された場所に配置する。

注意(G1c)： 逆向きとなった側のフェロモン・アイコンは使用されない。

例：1. プレイヤーは最初のターンにおいて、自身のアーキタイプ種にディスプレイから「成虫」**Imago** の変異を獲得した。**2.** 彼はこのカードを (「成虫」に) 対応する方向で、アーキタイプ種の右側に配置した。**3.** このプレイヤーは該当カードの白キューブアイコンの上に、白器官を配置した。ここではフェロモンのアイコンは使用されない。

4. ディスプレイの更新 **Refresh the Display** のため、例図のように該当列のすべての変異を左詰めせず、対応するデッキの一番上のカードで隙間を埋める。これによりディスプレイのカードは 10 枚に戻される。

例： 先の例において、プレイヤーは青/緑ディスプレイ列から 1 枚のカードを獲得し、図のように同列の各カードを



スライドさせ、青/緑デッキから新たなカードを引いた。次の自身のターンにおいて、彼は新たなカードで変異発生を実施することにした。この時点でプレイヤーのポートレートには、黄色の半フェロモンが左側に記載された腹部のカードが配置されている。このため彼は、黄色フェロモンが右側に記載された頭部カードである「筋性砂囊」*Muscular Gizzard* の変異を選択した。このカードを図のように既存のポートレート・カード（訳注：先の「成虫」）の左側の合致する位置に配置することで、緑フェロモン（訳注：黄色の誤記か）が完成した。さらにプレイヤーは、図のようにこの頭部に2個の緑キューブを配置した。彼はディスプレイを更新し、自身のターンを終了した。



注意： イベント *Event*, 毒 *Venom*, 相利共生 *Mutualism* の各アイコンは *Caterpillar* では無視する。

種分化 *Speciate*

ディスプレイ *Display* の 10 枚のカードから白いシルエットが記載された 1 枚のカードを取り、これを新たな種 *Species* のポートレートとして新たなタブロー *Tableau* を開始し、この種の形態のクリープル *Creeple* を 1 個マップ上に配置する。アーキタイプ *Archtype*, ブロワー、アーマー *Armered*, フライヤー *Flyer*, スイマー *Swimmer*, パラサイト *Parasite* の 6 種類の種が登場する可能性がある。これは以下の手順で実施する：

- a. **シルエットの制限 *Silhouette Restriction*.** このカードのふたつの方向のうち配置する側の方向には、新たなクリープルの形態をあらわすシルエット *silhouette* が記載されていなければならない。また該当プレイヤーのこの種のクリープルが、マップ上に配置されてはならない。
- b. **新タブローの配置 *Setup New Tableau*.** 対応する新たな種カード *Species Card* を取り出し、これを直近のタブロー列の下に配置し、新たな列を作成する。種分化に使用したカードを、この種カードの右側に（訳注：左側の）半分を隠した状態で配置する。
- c. **新種カード *Species Card*** に対応する新たな形態のクリープルをすべて配置する。
- d. **継承 *Inheritance*.** 対応する母種に配置されていた器官 *Organ* のキューブをもうひとつセット用意し、この複製を新たな種カードに配置する。
- e. **犠牲となる母駒 *Sacrificial Mother*** の選択。実施プレイヤーのマップ上に配置されている（訳注：母種となる種の）既存のクリープル *Creeple* を 1 個選択し、新たな形態のクリープルの 1 個と置き換える。この除去されたクリープルが該当種のマップ上の最後のクリープルであった場合、この生みの親となった種は絶滅 *Extinct* となる。新たなスイマー *Swimmer* は、湿地に配置された母駒からのみ種分化を実施できる。
- f. **花の種撒き *Flower Planting/踏みつけ Stomping*.** 草食生物 *Herbivore* である場合、この新たなクリープルは繁殖 *POPULATE* に記載されているように花 *Flowers* の種撒きまたは踏みつけを実施できる。
- g. **ディスプレイの更新 *Refresh the Display*** のため、該当列のすべての変異を左詰めにはずらし、対応するデッキの一番上のカードで隙間を埋める。これによりディスプレイのカードは 10 枚に戻される。

例：先の例より続けて、プレイヤーは新たな種を生み出すことを決めた。彼は自身のターンにおいて、硬質鞘翅 *armored elytra*/潜水用鞘翅 *diving elytra* の変異を獲得した。1. これは片方の方向でアーマー種を、反対方向ではスイマー種を誕生させることができる（訳注：図 1. *Form Display*）。2. このプレイヤーはアーマー種を選択し、自身のタブローに配置し、この隣に対応する7個のクリープルが置かれたアーマーの種カードを配置した（訳注：図 2. *Place*）。3. 母種には3個（白1個、緑2個）のキューブが配置されていた。これらのキューブをもうひとつセット用意し、この複製を新たなアーマー種のカードに配置する（脚注：図 3. *Inherit*）。4. 母種のクリープルのひとつを、アーマーのクリープルと置き換える（訳注：4. *Replace*）。5. このバイオームには花 *Flower* が配置されていたため、このアーマーの娘種はこの花を踏みつけることにした。（訳注：5. *Stomp, Remove flower*）



注意：Caterpillar ではパラサイト *Parasites* は特別なルールを持たず、これらはアーマーやブローの形態のクリープルと同様に扱われる。

繁殖 Populate

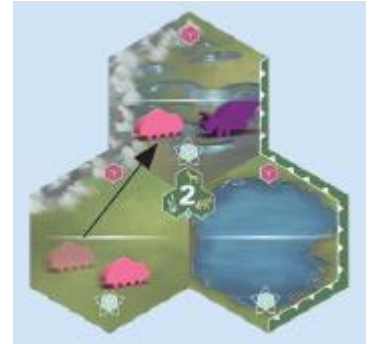
このアクションにより、マップ上に指定された数の幼生 *Larvae*（新規クリープル *Cleeples*）が配置される。この値は該当の種 *Species* の青い器官 *Organs*（キューブ）の数に1を加えた値となる。従って青キューブを2個持つ種が繁殖を実施する場合、新たに3個の幼生を配置する。各幼生クリープルは、それぞれ該当種の青器官数に1を加えた数までのヘクスを移動する拡散を実施し、新たなバイオーム *Biome* に配置される。各幼生は以下の手順で登場する：

- 母駒の選択 Choose Mother.** 新たな各幼生は、マップ上の該当種の既存のクリープルと同じバイオームに配置される。プレイヤーは各幼生の母駒として、それぞれ異なるクリープルや、拡散して生まれたばかりの幼生を指定することもできる。ある幼生を配置したら、続けて目的地 *Destination*（以下を参照）と呼ばれる新たな場所へと拡散を実施する。
- 新幼生の拡散 Dispersal of Newborn Larvae.** 各幼生はマップ上のバイオーム（ヘクス）を、指定された数まで移動できる。この値は該当種の青器官に1を加えた値となる。従って青キューブを1個持つクリープルが拡散を実施する場合、2ヘクスまで移動できる。
- 目的地の制限 Destination Restrictions.** 種の種類により、特定のバイオームに生息できない場合がある。湖沼 *lake* のバイオームを目的地に指定できるのは、スイマー *Swimmer* のクリープルのみである。湿地 *Swamp* のバイオームは、すべての種が目的地に指定できる。草原 *Weeds* のバイオームは、スイマーを除くすべてのクリープルが目的地に指定できる。あるバイオーム内に既に生息している種が存在する場合、該当の種は対象のバイオームを目的地として2個目のクリープルを配置できない。何らかの目的地が指定できないクリープルは配置できない。

注意：Caterpillar では山地 *Mountains* と断層 *Faults* は使用しない。

- d. **目的地の栄養段階 Destination Trophic Level.** 選択した目的地に到達したら、このクリープルを該当バイオームの下側に配置する。ここに敵味方を問わず何らかのクリープルが配置されていた場合、直ちに競合が実施される（競合の章を参照）。次の幼生を移動させる前に、この競合を解決すること。

例：プレイヤーは先の例の新たなアーマー種で繁殖を実施した。アーマーのクリープルは1個しか配置されていないため、これが母駒となる。この種は青キューブを持たないため、幼生クリープルは1個のみ誕生し、これはバイオーム1個（ヘクス）分のみ拡散できる。ここに隣接するバイオームは湿地と湖沼の2か所存在するが、アーマー種は湖沼には生息できないため、この幼生は湿地に拡散することになる。この湿地には生息可能だが、ここでは草食競合が必要となる（次の例を参照）。



- e. **花の種蒔き Flower Planting.** 幼生が拡散したバイオームが空白であるか、クリープルが配置されていたがプレイヤーがこの競合に勝利した場合、このプレイヤーは花 Flower のチットを該当バイオーム下側の緑アイコンを覆うように配置することで、ここに花の種蒔きを実施できる。これは以降の競合に影響を与えることになる。ただしプレイヤーは湖沼内と既に花が配置されている場合には、花の種蒔きを実施できない。

Tip: 黄色器官を多く持つ種は優れた送粉者であるため、可能な限り花を植えるべきである。

- f. **花の踏みつけ Flower Stomping.** 幼生が拡散したバイオームが空白であるか、クリープルが配置されていたがプレイヤーがこの競合に勝利した場合、このプレイヤーは花 Flower を除去することができる。

生命の輪 Circle of Life

各バイオーム Biome が養えるクリープル Creeples は2個までとなる：下側に草食生物 Herbivore 1個、上側に肉食生物 Carnivore 1個。上側の肉食生物が下側の草食生物を捕食している状態である。しかし肉食生物と草食生物は生命の輪の中で共存しているため、本ゲームにおいてはある草食生物クリープルが肉食生物の餌食になっているからと言って、除去されることはない。競合は常に草食生物同士、または肉食生物同士で実施され、肉食生物と草食生物の間には発生しない。

競合 Contests

いかなる場合でも、バイオーム Biome 内のクリープル Creeple が配置されている上または下半分の領域に別のクリープルが配置された場合、直ちに競合が発生する。これが発生した場合、下側であれば**草食競合 herbivore contest**を、上側であればその下側のクリープルを捕食するための**肉食競合 carnivore contest**をそれぞれ実施する。

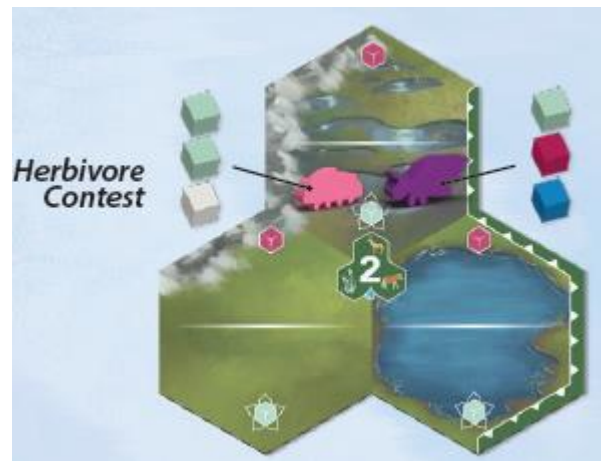
- a. **侵入側 Invader と防御側 Defender.** 競合は常にあるバイオームの同じ半分内のふたつのクリープル（侵入側 invader と防御側 defender）の間で実施される。
- b. **器官優勢の掟 Organ Majority Rule.** ある競合に勝利するためには、進入側が指定された色（次項目参照）の器官を防御側より多く所持している必要がある。これが同数の場合は防御側の勝利となる！

注意：ある競合は常にふたつの草食生物同士、またはふたつの肉小生物同士で発生し、草食生物と肉食生物の間では発生しない。

- c. **競合キューブアイコン Contest Cube Icon** は、各バイオームの上端と下端に記載された四角アイコンである。この色が該当バイオームのアイコンに記載された半面での競合の勝者を判定する。該当バイオームの下側の競合キューブアイコンが花 Flower に覆われている場合、その色は黄色であるものとみなされる。
- d. **草食生物 Herbivore と肉食生物 Crenivore の競合。** 競合に勝利するためには、あるバイオームの下側または上側に移動してきたクリープルが、競合キューブアイコンで指定された色の器官 Organs を、その防御側のクリープルより多く所持していなければならない。これが上回っていれば、栄養移行

Trophic Shift (H参照) を実施できない防御側クリープルはが除去される。同数または下回る場合、侵入側が除去される。すべての除去されたクリープルは、対応する種カード Species Card の未生クリープル Unborn Creeples に配置される。

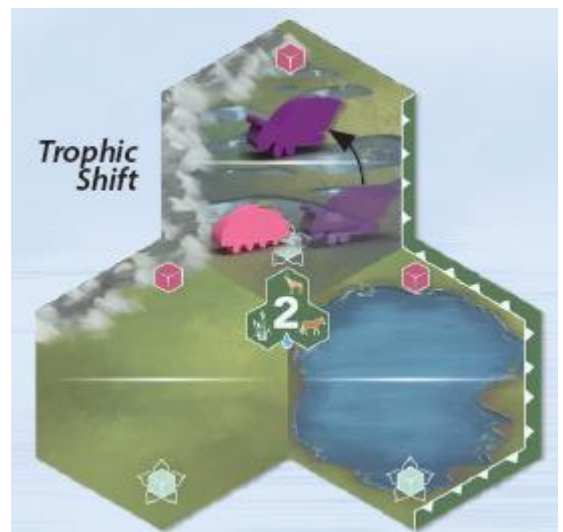
- e. **カメレオンキューブ Chameleon Cubes.** 競合において、白器官は実施中の競合に応じた色であるものとみなされる。肉食競合（バイオームの上側）においては、白器官はそれぞれ赤キューブに計上される。草食競合（バイオームの下側）においては、白器官はそれぞれ花 Flower が存在する場合は黄色キューブ、他の場合は緑キューブとして計上される。
- f. **花の種撒き Flower Planting/踏みつけ Stomping.** プレイヤーが湖沼以外のバイオームの下側で競合に勝利した場合、このバイオームに花の種蒔き（追加）または踏みつけ（除去）を実施できる。
- g. **同色競合 Same Color Contests.** 同じ色のクリープル同士で競合が発生した場合、その所有者が勝者と敗者を決定する。
- h. **草食生物敗者の肉食化 Herbivore Losers Become Carnivores.** あるクリープルがバイオームの下側での競合の敗者となった場合、該当バイオームの上側に移動する（これは**栄養シフト Trophic Shift**と呼ばれる）。この移動先にも別のクリープルが存在していた場合、この防御側の肉食生物より多くの赤器官を所持していれば、この競合に勝利する。（訳注：移動先で即座に肉食競合の判定を実施する）



例：先の例のアーマーのクリープルが、敵のフライヤーFlyerが配置されており生息可能な花のない湿地に拡散した。ここで草食競合が発生したが、このプレイヤーはより多くの緑器官（消化器系）を所持していたため（カメレオンのキューブを含む合計3個）、この競合に勝利した。（訳注：紫フライヤーの有効なキューブは緑1個であるため、3対1で勝利）

- i. **共喰いの禁忌 Cannibalism Is Taboo.** あるクリープルが、完全に同色かつ同形態の別のクリープルを捕食対象とすることはできない。

例：先の例の敵フライヤーFlyerは草食競合の敗者となったため、このアーマーの草食生物を食べる肉食生物となった。現在はこのフライヤーのターンではないが、この敗北による**栄養シフト Trophic Shift**が実施される。



絶滅 Extinctions

ある種 Species のマップ上の最後のクリープル Creeples が対応する種カード Species Card に戻された場合、この種は**絶滅 Extinct**となる。この種カードと対応するすべてのクリープルを担当プレイヤーの手元に戻し、このタブロー Tableau に配置されていたすべての変異 Mutation のカードとキューブは捨札となる。

- a. **再分化 Respeciation.** このプレイヤーは自身の手元に戻されたクリープルの形態で、再び種分化 SPECIATE を実施できるようになる。
- b. **壊滅 Elimination.** あるプレイヤーのすべての種が絶滅となった場合、このプレイヤーはゲームに敗北する。

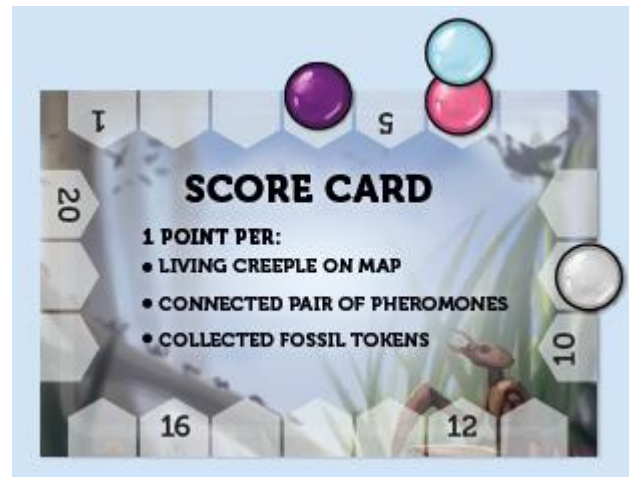
ゲームの終了と集計 Game End & Scoring

本ゲームは 12 点を獲得するまでのレースである。自身のターンの終了時に、プレイヤーは自分の合計得点がこの勝利に必要な点数に到達しているかを確認する。誰かの得点が 12 点に到達した場合、ゲームは直ちに終了となる。

- 最終得点 Endgame Points.** マップ上に配置されている白色の各クリープルにつき 1 点、自身の各ポートレート Portraits に存在する（左右がそろった）完全なフェロモン Pheromone につき 1 点となる。
- 唯一の生存者勝利 Lone Survivor Victory.** プレイヤーは他のすべてのプレイヤーが絶滅 Extinct となった場合にも勝利する。
- デッキ枯渇 Deck Exhaustion.** ふたつのデッキのうち一方のカードが尽きた場合、直ちにゲームは終了となり、得点の集計を実施して勝者を決定する。これが同点である場合、各該当者による共同勝利となる。

得点カード Score Card

カードの使用はオプションであり、この有無はゲームに影響を与えない。このカードはそれぞれ 12 点と 16 点のレースとなっている Cocoon と Caterpillar において、ゲームの状況を把握するための補助として使用できる。このカードをプレイヤー全員が確認できる場所に配置し、プレイヤーの得点の得失ごとに、対応する得点マーカーを移動させること。情勢を明らかにせずプレイしたい場合、得点カードは無視する。



このゲームの主役である節足動物たち

Arthropods, the stars of this game

彼らは昆虫、クモ、甲殻類などを含む、非常に小さいがこの地球上でもっとも一般的な動物でもなる。これらの動物たちの分節化した体は外骨格で覆われているため、その成長は毎回の脱皮の際の短期間でおこなわれる。また能動的な肺呼吸が発達しておらず、圧力を伴わない拡散により酸素を得ているため、その体の大きさには制限がある。



COCOON (繭)

Intermediate Game by Jon Manker

はじめに Cocoon Introduction

Cocoon では *Caterpillar* バリエーションのすべてのルールに加えて、以下の要素を追加する：

- **発展 Promote (新アクション)**。変異カードの Mutation Card の両面が使用される。カードは未発展面で購入され、発展 PROMOTE のアクションを実施することで発展面に変わる。この新たなアクションは発展と呼ばれ、プレイヤーの 4 種類のアクションから行動を選択することになる。
- **支払能力 Spending Allowance (変異発生 MUTATE の修正)**。変異 Mutations は購入の対象となった。ディスプレイ Display の各コラムに置かれているチットにそのコスト **cost** が記載されている。それぞれの種 Species は、自身の未生クリープル数を超えるコストのいかなる変異も購入することができない。
- **半額購入 Half Cost Purchases (変異発生 MUTATE の修正)**。変異発生において、フェロモン Pheromones はプレイヤーが特定の色の変異を購入する際に、そのコストを半額にする効果を持つ。
- **継承 Inheritance (種分化 SPECIATE の修正)**。種カード Species Cards に配置された器官 Organs は、基底器官 Basal Organs と呼ばれる。新たな種はすべての器官ではなく、基底器官のみを継承する。
- **形態条件 Shape Requirements (競合 Contests の修正)**。肉食生物は、獲物を選択する際にその形態に条件が課せられる。例えば、フライヤー Flayer の草食生物 Herbivore を捕えるためには、肉食生物 Carnivore もまたフライヤーである必要がある。草食競合においては、該当バイオームの肉食生物に捕食されない草食生物は、その器官がどんな状態であれ競合に勝利できるという優位を得る。
 - ✓ **パラサイト Parasites** は草食生物にも肉食生物にもなれず、特別なルールが適用される。またある草食生物がパラサイトを持つ場合、これに対する肉食生物は形態条件（前項目）を免除される、
 - ✓ **毒 Venom**。ある肉食生物がこの形質 Trait を持つ場合、この肉食生物は形態条件を無視する。
- **ゲーム終了得点 Endgame Points** は、12 点から 16 点に増加する。



初期配置 Cocoon Setup

Cocoon の初期配置は *Cterpillar* に準ずるが、以下の 3 点の変更される：

1. **変異は伏せる Facedown Mutations**。ディスプレイの初期配置 *display setup* において、すべてのカードは発展面を表ではなく伏せた状態で配置する。
2. **コストチット Cost Chits**。ディスプレイの Display の 5 か所のコラムのそれぞれに、対応するコストの値を示したチットを図のように配置する。
3. **毒チット Venom Chits**。ゲーム中に使用するため、これらのチットをプール Pool に追加する。



アクション Cocoon Actions

Caterpillar からの変更。

変異発生アクション Mutate Action

このアクションは Caterpillar と同様に、10 枚のカードのディスプレイ *Display* から 1 枚を選択し、これを自分の種 *Species* のひとつのタブロー *Tableau* に配置する。ただしこの新たなカードは対象の種カード *Species Card* の右側に発展面で配置するのではなく、左側に未発展面で配置する。またもうひとつの変更点として、種ごとにディスプレイから購入できるカードに制限が課せられる。該当の種カードに残されている未生 *Unborn* の数が少ないほど、この制限が厳しくなる。また対象の種があるフェロモン *Pheromone* を持つ場合、これに対応する色のカードのコストが割り引かれる。これは以下の手順で実施する：

- 変異コスト Mutation Costs.** それぞれの変異は、ディスプレイ上で該当カードが配置されたコラムに置かれたコストチップの値(0-8)で示されたコスト **cost** を持つ。
- 支払能力 Spending Allowance.** ある種の未生の数が、このプレイヤーが該当ターンの購入のために支払可能な変異コストの上限となる。この値が、プレイヤーが各ターンにカードを購入するために使用できる資金となる。ただし貯金は存在せず、未使用の資金を以降のターンのために貯蓄しておくことはできない。

例：プレイヤーのアーマー種は種カードに未生クリープル *Unborn Creeple* を 1 個残しており、またそのポートレート *Portrait* に赤フェロモンをひとつ完成させていた。自身のターンにおいて、この種は変異発生にコスト 2 のコラムから緑のカードを使用することはできないが、同コラムの赤カードを使用することはできる。(右図：赤フェロモンにより、赤カードのコスト半減。支払能力は未生クリープル数の 1)



- 未発展変異の配置 Place**

Unpromoted Mutation. 購入されたカードは、直ちに購入を実施した種のポートレート *Portrait* の左側に、未発展面で配置する。

- 器官の配置 Place Driver Organs.** 対象の変異を配置したのちに、この変異カードの各キューブアイコンの上に、それぞれ対応する器官 *Organs* を配置する。



注意：未発展カードに配置された器官も、該当種のタブローの一部であり、競合時にはその器官として計上される。

- ディスプレイの更新 Refresh Display** を、Caterpillar と同様の手順で実施する。

発展アクション Promote Action (新アクション)

プレイヤーは自身のターン選択できる新たなアクションが追加された。このアクションでは、実施プレイヤーのタブロー *Tableaux* のひとつで、変異カード *Mutation Card* の 1 枚を（訳注；未発展面から発展面に）裏返し、対応するポートレート *Portrait* の一部として配置する。対象となった発展状態のカードは、これ以前に配置されていたカードを半分覆うように **スプレーplayed** として配置される。また以下の手順に従い、対応するフェロモン *Pheromones* の色が完成するよう配置される：

- このカードは**発展可能**？未発展面カードの上端には、該当カードを裏返した発展面の概要をあらわす**プレビューpreview**のアイコンが記載されている。発展面のフェロモンが対象となった種のポートレートに収まらない場合、このカードを発展させることができないため、特にフェロモンの



内容は重要である。このプレビューは、各方向に対応した2種類が記載されている。（訳注：図の左側、トビムシ *Springtail* には腹部の黄色フェロモン、鉤尾 *Metasoma Sting* には腹部の赤フェロモンがそれぞれ記載されている）

2. **基底器官の作成 Create Basal Organs.** 発展の対象となったカードに配置されていた器官キューブは、対応する種カード *Species Card* に移動する。ある種カード上に配置された各器官キューブは、**基底器官 Basal Organs** と呼ばれる。この例外として、パラサイトでは青以外のすべての基底器官が捨札となる。
3. **方向の選択 Choose Orientation.** 対象カードを発展面に裏返したのちに、ふたつの方向から一方を選択し、対応するポートレイトに最初または追加する形でスプレーを実施する。
4. **既存ポートレイト Existing Portrait への追加。** 対応するポートレイトに既に1枚以上のカードが配置されている場合、この新たなカードはその長編に記載された各フェロモンとその色が、既存のポートレイトに収まるものである必要がある。この新たなカードは、対象となるポートレイトの右端や左端に置くことも、中間に配置することも、ポートレイトの1枚以上のカードと置き換わることもできる。しかし（訳注：新たに隣り合う）双方の半フェロモンのアイコンが、合致する色である必要がある。

例：1. プレイヤーのポートレイトには、黄色フェロモンの前半分を持つサムライカースト *samurai caste* の頭部が配置されていた。彼は尾 *tail spine* をトビムシ *springtail* の腹部となる方向で発展を実施し、頭部の黄色フェロモンの後半分と合致させた。このカードに配置されていた赤（感覚系）の器官は、基底器官となりこの種カードに配置された。続くターンにおいて、このプレイヤーは黄色の前半分と後半分を持つ平均棍 *halteres* の胸部を発展させ、図のように頭部と腹部の間に挿入した。



5. **ポートレイト器官 Portrait Organs の追加。** 発展面となった変異に、（存在するのであれば）指定された各色の新たな器官キューブ *Organ Cubes* をそれぞれ配置する。
6. **毒アイコン Venom Icon.** 発展面に毒アイコンが記載されている場合、マップ上の該当種の肉食生物クリープル *Carnivore Cleeple* の下に、（まだ配置されていなければ）それぞれ毒チットを配置する。
7. **相利共生アイコン Mutualism Icon.** このアイコンは *Caterpillar* と *Cocoon* では無視する。



TIP: 対象のカードが既存のポートレイトに対して発展を実施できるかを確認するには、プレビューに記載されたフェロモンに注目する。このフェロモンを合致させる必要があるため、ポートレイトには頭部と腹部はそれぞれ1枚しか存在できない。

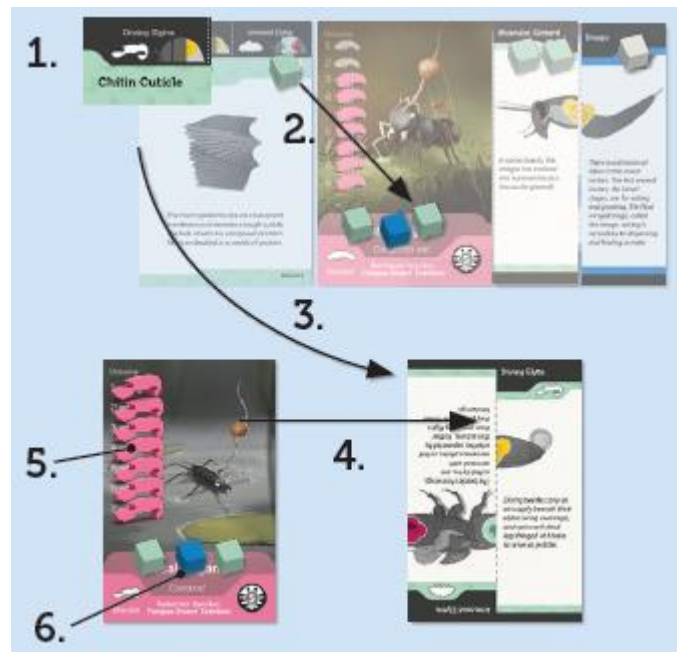
種分化アクション *Speciate Action*

このアクションは *Caterpillar* ではディスプレイからカードを1枚選択するものであるが、*Cocoon* における「種分化」*SPECIATE* アクションは自身のタブロー *Tableaux* から1枚の未発展面の変異カード *Mutation Card* を裏返し、このカードを新たな種 *Species* の初期ポートレイト *Portrait* として新たなタブローを生み出す行為となる。この発展を実施する元となる種を母種 **mother species**, 新たな種を娘種 **daughter species** と呼ぶ。この母種のクリープル *Creeples* のひとつが娘種のクリープルに変換される。これは以下の手順で実施される：

1. **シルエット制限 Silhouette Restriction.** プレイヤーがこのアクション実施するためには、選択された方向 *Orientation* に新たなクリープルの形態が記載されており、またこのクリープルを使用する種が現在マップ上に配置されていない状態である必要がある。

2. **母種の基底器官の増加 Increase Mom's Basal Organ** の増加。対象となる未発展面カードに配置されているキューブ（2個の場合もある）を該当の種カード Species Card に移動する。この母種はカードを失うが、これに配置されていた器官は基底器官として残されるため、種分化アクションを実施しても母種が競合に勝利するための能力は**変化しない**。
3. **対象カードの発展 Promote** を実施するため裏返し、新たに生み出される種となる方向 **Orientation** を選択する。
4. **娘タブロー Daughter's Tableau** の初期設定。娘種に該当する種カードを用意し、このカードを用いて最新のタブロー列の直下に新たな列を作成するさらに。種分化に使用したカードを、この種カードの右側に（訳注：左側の）半分を隠した状態で配置する。
5. **新たな種カード Species Card** に、対応する新たな形態のクリープルをすべて配置する。
6. **継承 Inheritance**. 母種に配置されている基底器官 Basal Organs（今回の手順で配置したキューブも含む）のセットの複製を用意し、この母種の基底器官の完全なコピーを娘種の種カードに配置して娘種の基底器官とする。ただし娘種がパラサイト Parasite である場合、青器官のみを継承し、他の色の器官は継承されない。

例：1. プレイヤーは自身のタブローのプロワー種カードに置かれていた未発展面の「キチン質クチャラ」 chitin cuticle を発展させた。**2.** 彼は同カード上に配置されていた緑キューブを、このプロワー種カードに置きなおした。**3.** 対象カードを裏返し、種分化により新たなスイマー種を生み出す水棲甲虫 diving elytra の方向を選択した。（彼は新たなアーマー種を生み出す甲殻甲虫 armed elytra を選択することもできた）**4.** このプレイヤーは、スイマー種カードと対象の発展面の水棲甲虫のカードにより、スイマー Swimmers の新たなタブロー列をスタートさせた。**5.** この種カード上にすべてのスイマーのクリープルを配置する。**6.** 元のプロワーは、先の手順で転送されてきた緑1個を含む、3個の基底器官を所持していたため、新たなスイマー種の基底器官としてこの3個すべての複製を配置する。

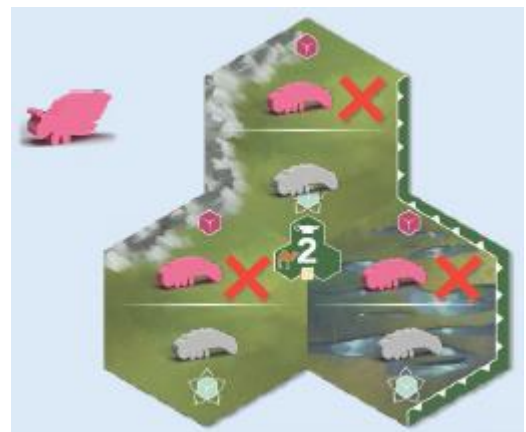


7. **犠牲となる母駒 Sacrificial Mother** の選択。既存の母種のクリープルの1個を、新たな形態のクリープルと置き換える。新たな形態のクリープルの1個と置き換える。この除去されたクリープルが該当種の最後のクリープルであった場合、この母種は絶滅 Extinct となる。この例外として、娘種がパラサイト Parasite である場合、この母種との置き換えは発生しない（パラサイトの章を参照）。

8. 肉食生物 Carnivores の母種制限 Mother Choice

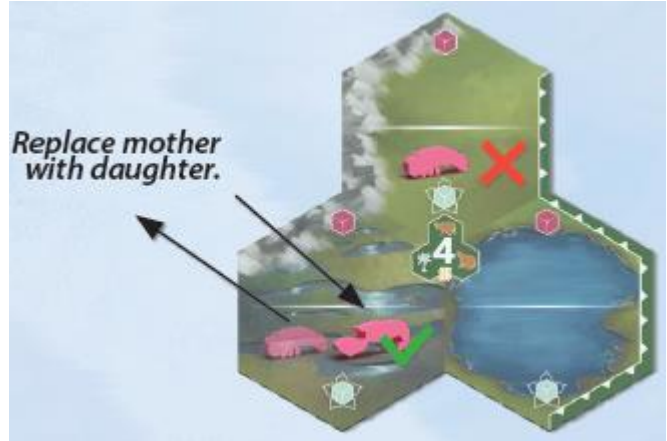
Limits. 母種が肉食生物である場合、この娘種は獲物に対する形態条件 Shape Requirement（次章参照）を満たしていなければならない。

例：プレイヤーのプロワー種はフライヤー Flyer への種分化を検討している。しかしマップ上に配置されているこのプレイヤーのプロワー（赤）はすべて肉食生物で、また別のプロワー（白）を獲物としていた。この娘種は形態条件によりいずれのプロワーも捕らえることができないため、この種分化は実施できないことになる。



9. **肉食生物の絶滅危惧化 Endangered Carnivore.** 娘種が草食生物 Herbivore で、同じ場所に肉食生物が存在している場合、該当の肉食生物がキル Killed されるか否かを形態条件 Shape Requirement (次章参照) から確認する。
10. **花の種撒き Flower Planting/踏みつけ Stomping.** 新たなクリープルが草食生物 Herbivore である場合、この新たなクリープルは繁殖 POPULATE に記載されているように花 Flowers の種撒きまたは踏みつけを実施できる。

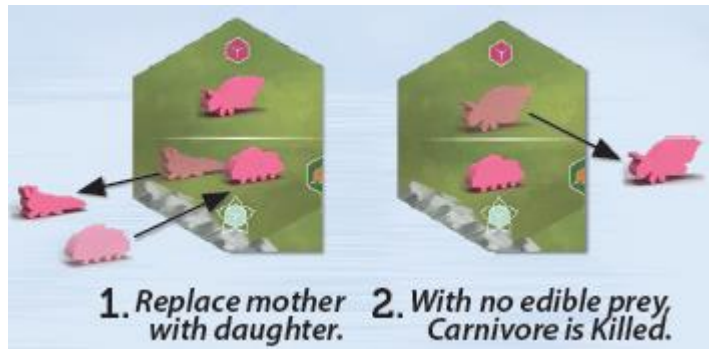
例: 先の例より、ブローワ種之母種から新たなスイマー種が誕生した。このプレイヤーはマップ上の草原と湿地にそれぞれ1個、合計2個のブローワを配置していた。この娘種には水辺が必要であるため、この母種となれるのは湿地に配置されたブローワだけである。



11. **毒爆撃 Bombardier Venom.** 対象の娘種が毒の形質 Trait を持つ場合、娘種クリープルの下に毒 Venom のチットを配置する。ただし母種が毒を持っていた場合でも、娘種に継承されることはない。



例: 1. あるプレイヤーのアーキタイプ・クリープル Archetype Creeple は、自分のフライヤー Flyer の捕食対象となっていた。ここで彼はこのアーキタイプ・クリープルをアーマー・クリープルに種分化させることを選択した。2. これにより彼のフライヤー・クリープルはアーマー・クリープルを捕食できなくなったため、このフライヤーはキルされることになった。



形態条件 Shape Requirement (Cocoon の新ルール)

このルールは *Caterpillar* にはなかったもので、捕食者とその獲物の関係をよりリアルに再現するものである。コンセプトは単純である：肉食生物 Carnivore は、実際に捕らえることができる草食動物 Herbivore しか獲物にできない。草食生物がブローワ、スイマー、フライヤー、アーマーである場合、肉食生物もまたそれぞれ対応する形態である必要がある。以下の3種の例外を除き、獲物と形態の異なる（または種分化 SPECIATES で異なってしまった）肉食生物は、即座にキル Killed されてしまうのである：

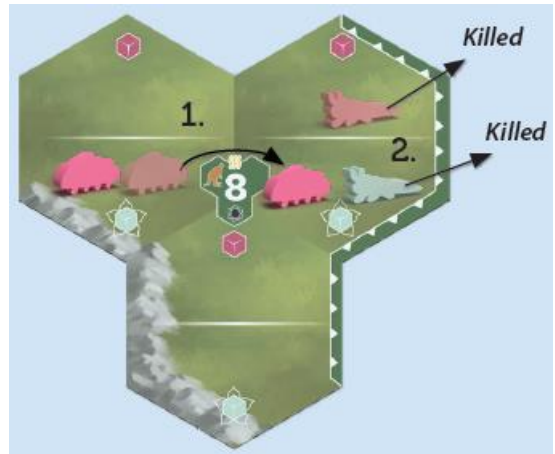
- アーキタイプ Archetypes.** すべての形態の肉食生物が、アーキタイプの草食生物を捕食できる。
- ホスト Hosts.** すべての形態の肉食生物が、パラサイト Parasite を持つ草食生物を捕食できる。しかしパラサイト自身が捕食対象となることはない。
- 有毒捕食生物 Praedeter Venom.** 毒の形質 Trait を持つ肉食生物は、すべての形態の草食生物を捕食できる。



- d. **草食競合 Herbivore Contest** における捕食適合 **Edbility**. 形態条件は、その場所に肉食生物が存在する場合に（のみ）、草食競合に影響を与える。草食競合が発生した時点で、該当バイオームに肉食生物が存在した場合、形態条件により捕食されない草食生物は、捕食対象となる草食生物との競合に勝利する。ここで敗者となった草食生物は、栄養移行 **Trophic Shift** を実施できずにキルされる。

例：1. 青のアーキタイプは、あなたのピンクのアーキタイプに捕食されつつも、楽しく草を食べている状態である。あなたはここにピンクのアーマー種クリープルを侵入させた。

2. あなたのアーマー種クリープルは、この地域の肉食生物（訳注：自身のピンクのアーキタイプ）に捕食されないため、この草食競合に自動的に勝利した。これにより青アーキタイプはキルされるが、残念ながら適合する獲物の存在しなくなったあなたの肉食生物もまた死亡することになる。



パラサイト **Parasites** (**Cocoon** の新特殊能力)

Caterpillar では、パラサイト種 **Parasite Species** も他の種と同様に扱われた。しかし **Cocoon** では、以下の特別なルールが適用される：

- a. **ホスト Host**. パラサイトは肉食生物と草食生物のいずれでもない。これらに代えて、パラサイト自身のクリープル **Creeples** が **Host** と呼ばれる相手のクリープルの上にまたがった状態で配置され、このホストの上の位置が新たな栄養段階 **Trophic Level** となる。パラサイトは該当するホストの上以外の場所で生息可能となることはない。このホストとなる対象は、湖沼を含む任意のバイオームに存在するものを指定できる。

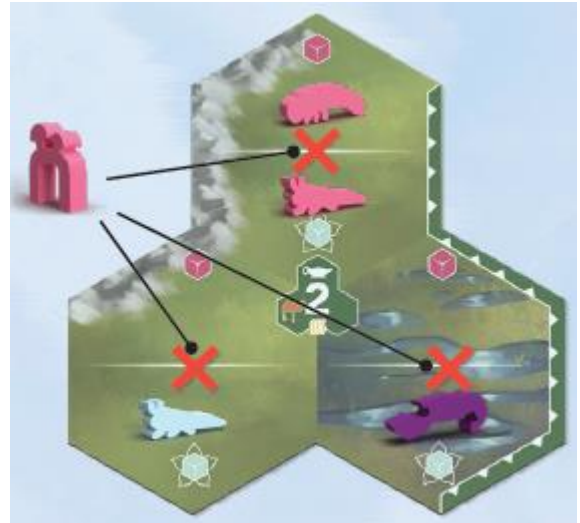
TIP: ハリウッド映画では頂点捕食者がもてはやされる（「草食生物」という映画は存在するだろうか？）。（訳注：**Carnivore (2000)** という映画は存在する）本ゲームでは、肉食生物への偏見は捨てることをお勧めする。肉食生物は荣誉ある寄生虫にすぎず、生態系のうえでも脆弱な存在である。草食系と肉食系のライフスタイルの選択を迫られた場合、草食性を選ぶことをお勧めする。

- b. **種分化 Speciation**. 新たなパラサイトへの種分化が発生すると、この娘種クリープルは直ちに対応するホストの上に置かれるが、このホストは母種と同じバイオーム **Biome**（ヘクス）に配置されているものである必要がある。ここでパラサイトの母種の置き換えは発生せず、パラサイトとなった娘種がそのホストの上に配置されるが、このホストは他のプレイヤーのクリープルかつ母種の捕食者または獲物でなければならない。あるパラサイトの最初のホストの色は、その色条件 **Color Requirement** となる。以降のホストは、形態は問われないがこの色に限定される。
- c. **パラサイトの目的地 Parasite Destination**. パラサイトが繁殖 **POPULATE** アクションで拡散を実施する場合、自身の繁殖の起点となるホストと同色（形態は問わない）のホストが存在する目的地のみ選択できる。色条件 **Color Requirement**（用語集）を参照。
- d. **パラサイトの競合 Parasite Contest**. あるプレイヤーのパラサイトが既にパラサイトを持つホストに対する拡散を実施する際にこの競合が発生する。実施プレイヤー側が防御側より多い青キューブを持つ場合に勝利し、勝利した場合は攻撃側のクリープルを対象のホスト上に配置する。この競合の敗者の運命については次項目を参照。
- e. **パラサイトの栄養移行 Parasite Trophic Shift**. あるパラサイトがパラサイト競合またはホストのキル **Killed** によりそのホストを失った場合、該当バイオーム **Biome** の新たなホストに移行することができる。この新たなホストも色条件 **Color Requirement** に適合している必要がある。この場所に適合する新

たなホストが存在しない場合、このパラサイトはキルされ、クリープル Creeples は自身の種カード Species Card に戻される。

例：プレイヤー（訳注：ピンク）のアーキタイプ

Archetype は、種分化により新たなパラサイトの娘種を生み出したいと考えている。しかしこのマップ上では、彼のアーキタイプが他のプレイヤーのクリープルとひとつのヘクスを共有している場所がない。適合するホストが存在しないため、この種分化は実施できない。

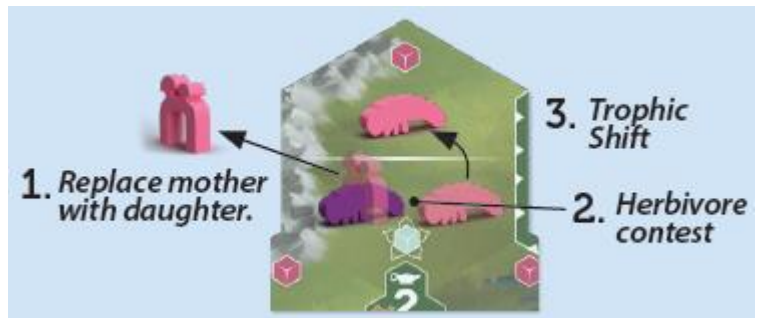


f. 母親がパラサイトを持つ場合 **Mother has Parasite**,

ここから種分化 SPECIATE により誕生した娘種も、該当するパラサイトを持ち続ける。しかしこの母種から繁殖 POPULATE により誕生した仔はパラサイトを持たない。言い換えると、ホストが種分化や栄養移行 Trophic Shift を実施した場合にはこのパラサイトは残されるが、寄生された母親から拡散した幼虫はパラサイトを持たない。

g. 母親がパラサイトである場合 **Mother is Parasite**, この娘種は非パラサイトのクリープル Creeples に置き換えられる。これにより娘種のクリープルと元ホストのクリープルとの競合が発生する。

例：1. プレイヤーのパラサイト種が種分化を実施し、ブローワ種を生み出した。彼は他のプレイヤーの草食ブローワ種をホストとしているパラサイトをこの母駒に選択した。



2. このプレイヤーは対象のパラサイトをブローワに置き換え、ここで両ブローワによる対決が発生した。

3. 彼はこの競合に敗北したため、栄養移行 Trophic Shift によりこの草食ブローワを捕食する肉食生物 Carnivore となった。

h. 器官退化 **Monochrome Bassal**. パラサイトは直ちに青以外のすべての基底器官 Bassal Organs を捨札にする。

例：プレイヤーのパラサイトは不完全変態 *hemimetabolism* のカードを変態 *metamorphosis* へと発展 PROMOTE させた。このカードの未発展面の器官 Organ は緑であり、パラサイトは青器官のみを保持できるため、ここに配置されていた器官は捨札となった。この発展面 Promoted side には黄色と青の2個のキューブが記載されていたため、この両キューブはこのパラサイトのポートレート器官 *portrait Organs* となった。



毒 Venom (Cocoon の新形質)



プレイヤーがポートレート Portrait への発展 PROMOTE を実施したカードに黒蜘蛛アイコン *black widow icon* が記載されていた場合、この種 Species のすべての肉食生物クリープル Carnivore Creeples の下にそれぞれ毒チットを配置する。毒は肉食生物（クモ、サソリ、ムカデなどを想定してほしい）にのみ役立つため、草食生物 Herbivore には配置しない。

- i. **効果 Effects.** 毒は該当の種のすべての肉食生物において、形態条件 **Shape Requirements** を無視する効果を与える。（訳注：見出しの“i.”は原文ママ。誤記と思われる）
- j. **種分化 SPECIATE** での**継承 Inheritance.** 新たな娘種は、その母種から毒を継承しない。

例：1. プレイヤーはアーマー種において、口唇 *labium* をクリノトキシン毒顎 *crinotoxic labium* へと発展させた。

2. これは既にポートレイト *Portrait* に配置されている鼓膜器官 *tympanal organs* の胸部と合致するものである。

3. 彼はマップ上に3個のアーマー・クリープルを配置しており、このうち肉食生物である2個の下に毒チットを配置した。



ゲームの終了と集計 **Game End & Scoring**

*Caterpillar*と同様に実施するが、プレイは12点ではなく16点まで実施される。