

Neanderthal

文化の起源についての 1-3 人用カードゲーム

Design: Phil Eklund **Version:** Mar 27, 2018 Copyright © 2015 Sierra Madre Games

Graphics and Iconography: Karim Chakroun

Copyright 2015 Sierra Madre Games

Graphics and Iconography: Karim Chakroun

Rules Editor: Kyril Melai

第1版から第2版で変更されたルールは緑文字で記載されている。第2版から変更されたルールは赤文字で記載されている。

カードエラータ："STRING-WINDING"には「3つゾロ目でハンドへ」のアイコンが欠落している。これが「黒ディスク獲得」アイコンの下に記載されているはずである。

LIVING RULE & JAPANESE VERSION

Original Living Rule (2021/03/18) [→](#)

Japanese Ver. 6.0 (2021/03/24)

<https://boardgamegeek.com/filepage/121579>

Japanese Translation: NAKAMURA Masahiro

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

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

Japanese rule playtest: Tokyo SMG Fun Group

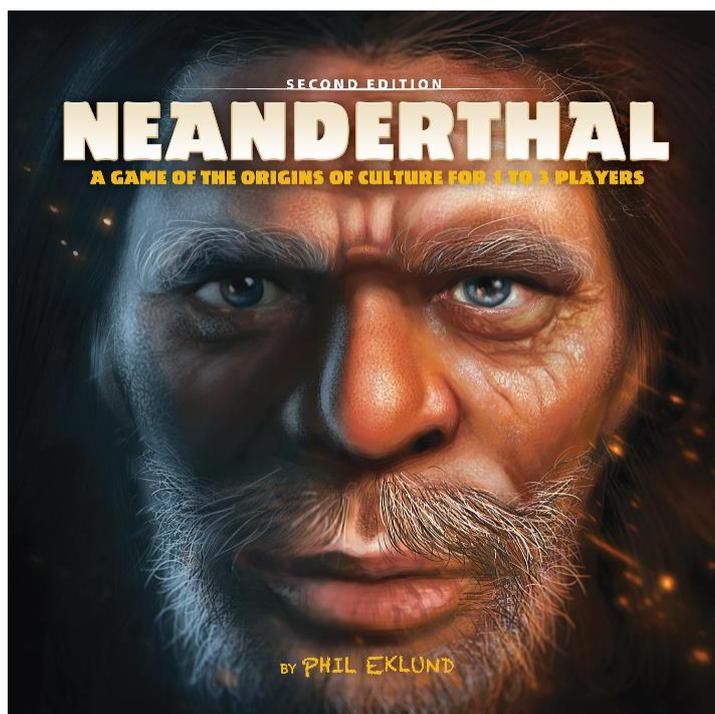


TABLE OF CONTENTS

Living Rule & Japanese Version.....	1
Table of Contents.....	2
はじめに Introduction	4
A. 概要 Summary	4
A1. プレイ手順 Neanderthal Sequence of Play (ターン毎の 6 フェイズ).....	5
A2. プレイの順番 Player Order - Phase 1, 2	7
A3. 交渉と攻撃の順番 Negotiate/Attack Order - Phase 3.....	7
A4. 狩猟の順番 Hunt Order – Phase 4.....	8
A5. 最初のターンの心理戦略 Mental Strategy for Your First Turns.....	8
B. 備品 Components	9
B1. バイオームのタイプと極相 Biome Type, Climax	10
B2. タブローと手札の管理 Tableau and Hand Management	10
B3. ディスクの管理と成熟 Disk Management & Maturity	11
B4. トークンの管理 Token Management.....	11
C. プレイの準備 Setup	12
C1. 2人プレイゲーム The Two Player Game	13
D. フェイズ 1, イベントと文化オークション Events & Culture Auction (プレイ順 player order).....	14
D1. 地球寒冷化と温暖化 Global Cooling and Warming (太陽 sun icon)	14
D2. ヴュルム氷期 Würm Glacial (氷河アイコン glacier icon)	14
D3. エルダーの死 Elder Die-Off (骸骨ダイスアイコン dice-skull icon).....	15
D4. 混沌 Chaos (彗星アイコン comet icon)	15
D5. ブリザード Blizzard (ブリザード blizzard icon).....	16
D6. 放浪者 Wanderlust (翼の眼アイコン eye-wing icon)	16
D7. 文化オークション Culture Auction (発声面のみ vocal only)	16
E. フェイズ 2, ハンター割り当て Hunter Assignment (プレイ順 player order)	18
E1. バイオームでの狩猟 Hunting Biomes	18
E2. エルダーとエルダーへの昇格 Elders and Promotion to Elder	18
E3. 求婚 Courtship.....	19
E4. 永続割当て Permanent Assignment.....	20
E5. アルファ The Alpha	20
F. フェイズ 3, 交渉、攻撃、採集 Negotiations, attacks, & Gethering.....	22
F1. 交渉 Negotiations (発声面同士では不可 Disallowed Between Vocals)	22
F2. 攻撃ロール Attack Rools	22
F3. 採集 Gathering	23
G. フェイズ 4, 狩猟ロール Roll for Hunt (少数ハンター順 least hunter order).....	23
G1. 求婚ロール Courtships Rolls	24
G2. 発明による狩猟の修正 Hunt Modifications due to Inovations.....	26
G3. 狩猟成功の成果 Results of a Successful Hunt	26
G4. 捕食獣の襲撃 Predator Attack	27
G5. プレイヤーのタブローへのトロフィー獲得 Tating Trophy Cards Into Your Tableau	28
G6. I/D カードの手札への獲得 Taking I or D Cards Into Your Hand (部族社会のみ tribal only)	28
G7. 生物多様性の掟 The Biodiversity Rule.....	29
G8. 狩猟の例 Hunt Example	29

H. フェイズ 5, 家畜 Domestic Animals (任意 any order)	31
H1. 家畜 Domestic Animals (部族社会のみ tribal only)	31
I. フェイズ 6, ポータル、新語彙とエルダーアクション Portal, Neolexia, & Elder Actions (任意の順番 ANY ORDER).....	32
I1. ポータルアクション Portal Action (発声面のみ vocals only)	32
I2. 新語彙アクション Neolexia Action (発声面のみ vocals only)	33
I3. エルダーアクション Elder Action (部族社会のみ tribal only).....	34
J. ゲームの終了と勝敗 Game End & Victory.....	36
J1. ラザルス種族 Lazarus Species.....	36
K. レガシーバリエント Legacy Variants	37
K1. 連結ゲーム Combination Neanderthal-Greenland Game.....	37
K2. ソリティアまたは協力ゲーム Solitaire or Cooperative Game	37
K2. 導入用単一種族バリエント Introductory Single Species Valiant, Courtesy The Spurge.	37
L. ソリティアバリエント Solitaire Variant 「異星人の干渉」 Alien Intervention (by Jon Manker)	39
L1. 初期配置 Setup.....	39
L2. プレイの手順 Sequence of Play	39
L3. イベント Events.....	40
L4. 文化オークション Culture Auction	40
L5. ハンターの移動と発見 Hunter Movement & Discovery	40
L6. 狩猟ロール Roll for Hunt	41
L7. 勝敗 Victory.....	41
M. 3人協力プレイ用バリエント 3-Player Co-op Variant 「瀬戸際」 Brink (by Jon Manker).....	42
M1. プレイの手順 Sequence of Play.....	42
M2. オークション Auction.....	42
M3. ハンターの移動と発見 Hunter Movement & Discovery.....	42
M4. 勝敗 Victory	42
N. ネアンデルタール・シナリオモジュール Neanderthal Scenario Module (by Jon Manker)	44
N1. ヒト科 The Hominids.....	44
N2. ヴュルム大氷期 Giant Würm	44
部族生活用語集 Glossary of Tribesmen Roles.....	46
箱の裏書 Text on Back of Box:	47
ひとつの言葉は千枚の絵画に勝る A Word is Worth a Thousand Pictures	48
Neanderthal と Greenland に文化を導入するための筆者の苦闘 My Struggle to Include Culture in Neanderthal & Greenland.....	53
日本語付録： カード記載特別ルール	55
バイオーム Biome	55
娘 Daughter	55
セクシャリティ Sexuality.....	57

はじめに INTRODUCTION

大半が氷床で覆われていた4万5千年前のヨーロッパで文化革命が始まったことは、人類学最大の謎となっている。アルカイック原人 *Archaics*, ネアンデルタール人 *Neanderthals*, そして新たに登場したクロマニヨン人 *Cro-Magnons*¹たちは、これ以前には芸術や宗教、儀式、科学についてなんの痕跡も残しておらず、彼らの手斧のテクノロジーは100万年もあいだ何の変化もなかったにも関わらず、突如として洞窟壁画や身体装飾、彫刻された女神像、埋葬儀式や新たな道具類などが出現したのである。そしてこの革命はひとつの原人種族から、10万年もあいだ大きな頭脳を持ちながら、それ以前はまったく文化的な活動をしていなかった別の原人種族へと広がっていったのである。考古学的な記録からは、彼らの活動様式の変化や新たな道具を生み出した痕跡は発見されていないが、彼らはこの知性をどのように生み出したのだろうか？ 本ゲームでは、彼らが言語技術を発展させたことが脳の領域間のポータルを開く引き金となり、また舌音の流暢性を生み出したことを示唆している。²

A. 概要 SUMMARY

3人のプレイヤーが、それぞれ4万5千年前から3万5千年前の最終氷期最盛期のヨーロッパで生存競争を戦ったアルカイック人 *Archaic Man*³ (緑)、ネアンデルタール人 *Neanderthal*⁴ (黄)、クロマニヨン人 *Cro-*

¹ 人類とネアンデルタール人の交流 *Human-Neanderthal Interaction*. ブルガリアの洞窟で発見された1本の歯といくつかの骨片は、現代人が4万5千年以上前(45kya)にはヨーロッパに到達していたことを証明している。「後期旧石器時代はネアンデルタール人が自分たちで生み出したという説も、私のように現生人類が訪れた結果であるとする説もある。いずれにせよ現生人類が東欧に到達したのは47-45kya頃であり、44kya頃にはネアンデルタール人はそれまでは見られなかった痕跡を残すようになるのである」しかし39kya頃には、ネアンデルタール人はほとんど姿を消してしまったのである。- Jean-Jacques Hublin, Max Planck Institute for Evolutionary Anthropology, 2020.

² なぜ突然の文化爆発 *Explosion of Culture* が発生したのか？このミステリーをゲームの文脈に落とし込むため、本ゲームの各ターン1,000年のスパンで、ゲームのスタート時点を4万5千年前ではなく、12万年前として考えてみる。そこには3種の巨大な脳を持つ人間の亜種が存在しており、彼らの脳が大型化する前からいくばかの火を使用し、ナイフ型石器と手斧を作れるほどに器用な手先を備えていた。もちろん火を利用する（例えばオーストラリアの野火の後に現れる鷹は、新たな野火を起すために燃えている枝を運ぶことが観察されている）ことや道具を作ることを学んだ動物は他にも存在している。本ゲームが始まった時点で、ヨーロッパのネアンデルタール人たちは有舌刺突槍 *hafted thrusting spears* を用いた大型動物狩りを行っていたのに対し、アルカイック人たちは投槍による小型動物狩りに従事していた。一方、アフリカのホモ・サピエンスたちは世界中に広がっていたが、なぜか寒冷なヨーロッパには近寄らなかった。最初の退屈な94ターンの間、そこには何の発明も、技術も、芸術も、文化も存在しなかった。しかし(4万5千年前に)ホモ・サピエンスの一種族である「クロマニヨン人」がヨーロッパに到達すると、続く6ターンほどでクロマニヨン人からネアンデルタール人へ、またその逆へと広がる文化と芸術の革命が発生した。この時期にはおそらくアルカイック人は絶滅しており、また第100ターン頃にはネアンデルタール人もまたそのあとを追った。第135ターン頃には更新世も終わり、温暖な完新世の間氷期へと移り変わった。人々は耕作し、都市を築き、土器をこね、弓矢で狩りを始めた。第148ターンにはキリストが誕生し、第150ターンの現在に至るのである。第95ターンにいかなるブレイクスルーが発生したのだろうか？

³ 「アルカイック・ホモ・サピエンス」 *Archaic Homo Sapiens* (ホモ・ハイデルベルゲンシス *Homo heidelbergensis*) とは、ホモ・エレクトス *Homo erectus* とその子孫と推測されるネアンデルタール人とクロマニヨン人の中間であろうと推測されている。彼らは容量1,100から1,400ccの脳を持つ頭蓋骨が放り込まれた博物館の引き出しにつけられた「分類のゴミ箱」 *garbage taxon* である可能性がある。しかし彼らこそが、500千年前(50万年前)のアフリカに起源を持つ、ホモ・エレクトスの頑強で脳の大きな一種であるとも考えられている。彼らはネアンデルタール人とクロマニヨン人の中間程度の身長で、30万年前からドイツで投槍により馬を狩っていたのである。欧州の古墳からは15万年前からネアンデルタール人が出土し、アフリカの古墳からは12万年前からホモ・サピエンス *H.sapiens* が出土している。

Magnon⁵ (赤) の各種族を担当する。プレイヤーは**発声 vocal** (思考を伴わない単語の発信) 状態で**セクシャリティ sexuality** (乱婚、ハーレム、一夫一妻のいずれか) を所持してゲームを開始する。オレンジ、黒、白の各ディスクは、各プレイヤーの持つ社会、技術、自然に関する**語彙 vocabulary** に対応している。これらは未熟な**エルダー Elders** や**婿 Husbands** の獲得や、**娘カード Daughter Cards** で表される文化の競りに使用する。語彙は氷河期の大型動物を**狩猟 hunting** する事により回復し、また狩猟はプレイヤーに次世代の赤子をもたらす。プレイヤーの持つ娘は、精神世界の**ポータル portals** を開拓し、最終的には文化を**部族文化 tribal culture** に発展させる文化革命を引き起こすことになる。歴史的には、ゲームの終了までにクロマニヨン人の子孫 (我々のことである!) を除くすべての種族が死に絶えた。

- a. **ターン Turns.** 各ゲームターン **turn** は 40 世代 (約 800 年) を表している。各ターンは 6 つのフェイズ **phase (A1)** から構成され、各プレイヤーは次のフェイズに進む前に、同フェイズのアクションを実施する。
- b. **用語 Terminology.** 他の項目で定義されている用語は、**太字** または **斜体** で表記されている。**大文字の用語** は **部族用語集 Glossary of Tribesmen Roles** (巻末) で定義されている。
- c. **ゴールデンルール Golden Rule.** ルールに反する規則がカードに記載されている場合、カードの内容を優先する。**プレイヤーエイドの記述がルールと矛盾する場合、ルールの内容が優先される。**
- d. **Greenland との連結ゲーム。** K1 参照。Greenland も *Dominata* シリーズのひとつであり、本ゲームのルール、メカニズム、コンポーネントと多くの点で共通している。
- e. **Greenland との相違点。** 新要素 (発声、セクシャリティ、ブリザード、捕食獣、採集、ポータル、新語彙、放浪、必要語彙、成熟) が導入されるほか、*Neanderthal* では異なる **ディスク管理 disk management (B3)**、**新たな着火者 Fire Starter (D4)**、**新たな昇進 promotion (E2)**、**婚姻 marriage (E3)**、**エルダーアクション elder actions (I3)** のためのコストが適用される。また振り直しのシステムも使用されないため、ターンの進行は早くなる。また襲撃者はサビニ襲撃者 **Sabine Raiders** の一団ではなく、孤独な求婚者 **Suitor (E3)** の求愛として族外婚を実施し、また家畜襲撃も存在しない。

A1. プレイ手順 NEANDERTHAL SEQUENCE OF PLAY (ターン毎の 6 フェイズ)

1. **イベントと文化オークション EVENT & CULTURE AUCTION (D).** 各ターンの開始時に、娘カード **Daughter Card** を 1 枚オープンにする。次に **第 1 プレイヤー first player (A2)** を決定し、上から下 (訳注: 第 2 版では左から右) の順番に各イベントアイコン (巻末参照) の影響を全プレイヤーに適用する。次にカードの下側に記載されている娘について、オークションを実施する (D7)。

⁴ ネアンデルタル人 *Neanderthal* は、15 万年前から 4 万年前のヨーロッパと中東に生息していたヒト科の絶滅種である。彼らは我々と同等か若干大きめの 1,200-1,750cc の脳容量を持っていた。筋骨で逞しい体や、樽胸と短めの脚など、解剖学的にも氷河期の気候に適応した特徴があった。また彼らの遺体は、(ロデオの騎手が被るような) 重度の身体損傷や変性疾患にかかったようにも見える。彼らはクロマニヨン人がヨーロッパに到達してから 5 千年ほどで死に絶えてしまった。

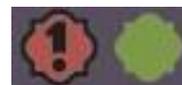
⁵ クロマニヨン人 *Cro-Magnon* は、身体的には我々自身、ホモ・サピエンス *Homo sapiens* の別名である (解剖学的にも現代人類と同等の 1,200-1,700cc の脳容量を持つ)。しかし彼らがヨーロッパに到来した 4 万年前から文化革命が発生するまで、彼らの精神には我々現代人のような創意や柔軟性は認められていなかった。だが彼らは既にこの時点で、アフリカに 8 万年、アジアに 6 万年、オーストラリアに 2 万年にわたって生息していたのである。今日では、彼らがヒト *Homo* の系統で唯一生き残っているメンバーである。

2. ハンター割当て **HUNTER ASSIGNMENT (E)**. すべてのプレイヤーは所有する未割当部族民を、バイオーム biomes (E1)での狩猟か、エルダー-elders (E2)への昇格か、求婚 *courtships* (E3)のいずれかに割り当てる。
3. 交渉、攻撃と採集 **NEGOTIATIONS, ATTACKS, & GATHERING(F)**.
- 買収 Bribes**. 交渉者には最低 1 個の首長 chief が必要とされ、プレイヤーは娘との婚姻を含む利益提供により、争点となっているバイオームから他種族のハンター-Hunters を平和裏に退去させることができる(F1)。
 - 攻撃ロール Attack Roll**. 各プレイヤーは同じカードに配置されている他種族のハンター-Hunters に対し、自身のハンターで攻撃を実施しなければならない(F2)。
 - 採集種族 Gathering species**. は、自身の配置されている採集バイオーム *gathering biome* (F3)ごとに、赤子 baby を 1 個獲得する。
4. 狩猟ロール **ROLL FOR HUNT (G)**. すべてのプレイヤーは、割り当てられたハンター-Hunter 毎に狩猟ロールとして 1 個のダイスをロールする。ロール結果のうちヒットした出目の数が、「命中ダイス」hit dice のアイコン数に達していた場合、新たな赤子 **Babies** (次世代の未割当部族民を表す) や、指定された色の使用中ディスク *dedicated disk* をプレイヤーの語彙 *vocabulary* に戻すことができる。
- [1]** の目アイコンはロール結果[1] 毎に 1 ヒットとなる。[*] の目のアイコンはロール結果 [1] と [2] 毎に 1 ヒットとなる。
 - ハンターの消耗 Hunter Attrition**. 凍傷 *frostbite* と歯型 *animal-bite* のアイコンは、狩猟の成否にかかわらず、該当する目を出したハンターを殺害する効果を表している(G0)。
 - 求婚**. 成熟した他種族の娘への求婚に成功したハンターは、婿 *Husband* として配置される(G1)。
 - 発明**.⁶ いくつかの **I** カード (発明) には、ロール結果の[3] の目を[1] の目に置き換える能力がある(G2)。
 - 競合**. バイオームでの競合が発生した場合、最初に狩猟を成功させたプレイヤーが該当カードの獲物を獲得し、他のプレイヤーは手ぶらで帰還することになる(G3)。
 - 捕食獣**. 大物狩り *big game* が成功をおさめた場合、該当のハンターたちは同列の最も近い捕食獣まで移動し、ここで 2 回目の狩猟を実施する(G4)。
 - トロフィー-Trophies**. トロフィーの記載されたバイオームは、プレイヤーのタブローに獲得することができるが(G5), 他のカードへの置き換えは発生せず、列には空白が残される。発明や家畜化可能な動物の記載されたバイオームは、プレイヤーの手札に獲得することができるが(G6), 列の空白は他のカードへの置き換えが発生する。

⁶ 発明 *Invention* は、偶発的な手直しや学習とは異なり、それを生み出す前に「心の目」*mind's eye* で想定したものを実現した道具や技術を指している。本ルール巻末のエッセイで議論したように、この「心の目」は完全な統制言語と内省の能力を備えた人にもみ可能な行為である。私は握斧のような古代でも最初期の道具は、言語が認知ための道具として登場する前に生み出されたのであり、発明や技術によるものではないと考えている。もちろん握斧を製造するためには、非常に高い知能と石打ちの技術が要求されるが、これらは高度な製品を生み出す目的ではなく、自然選択や性淘汰により発達したものだだろう。最初の発明は、石の鏃を木の軸にはめ込むことだったかもしれない。シリアのネアンデルタール人の遺跡からの出土品からは、鏃は紐で結ばれたうえに熱して柔らかくした瀝青で接着されていたことが判明している。他のネアンデルタール人の遺跡では、白樺の樹皮から作った樹脂が使われていたようである。こうした技術的なバリエーションが可能だったという事実から、ネアンデルタール人にはおそらく 30 万年前の非常に早い段階で、言語認知のためのソフトウェアがインストールされていたことが示唆されている。しかしさほどの創意工夫が見られていないという面からは、柄付けは偶発的で段階的な発展によるものであり、ネアンデルタール人が接着剤を様々な用途に使用してきた結果のひとつにすぎないとも考えられている。

- h. 生存者 **Suivivors**. 生き残ったハンターは、プレイヤーの未割当部族民 *unassigned tribesmen* (B0) に戻される。
5. 家畜 **DOMESTIC ANIMALS(H)**. プレイヤーのタブローに配置された各  **D** カードは、所有プレイヤーに赤子 **Babies** や指定されたディスクの解放 **free** を提供する。
6. 種族アクション **SPECIES ACTIONS (I)**. 各プレイヤーはアクションを 1 回実施できる：
- ポータルアクション **Portal Action** (発声面限定) により、プレイヤーの語彙からブレインマップ **brain map** へ、ポータルディスク 1 枚を追加する(I1)。これにより自身のプラカード **Placard** を部族社会 **tribalism** に裏返すことができる(I1d)。
 - 新語彙アクション **Neolexia Action** (発声面限定) により、使用中 **dedicated** のディスク 1 枚を解放しプレイヤーの語彙に戻す(I2)。
 - エルダーアクション **Elder Actions** (部族社会面限定) により、プレイヤーの手札から  **D** か  **I** のカード 1 枚を自身のタブローに追加する(I3)。あるエルダーアクションを実施する場合、該当アクションに適切なランクのエルダーが必要となる (プレイヤーのプラカード **Placard** の該当列に配置している)。また  **D** か  **I** のカードを配置する場合、プレイヤーは指定された色の語彙ディスク 1 枚を支払わねばならない。

A2. プレイの順番 **PLAYER ORDER - PHASE 1, 2**



該当ターンのイベントカードの上側に記載されたアイコンの色が、**第 1 プレイヤー-first**

player を、その次に記載された色が第 2 プレイヤーを表している。第 1, 第 2 のフェイズでは、この第 1 プレイヤーが自身のフェイズを実施し、次に第 2 プレイヤーが、最後に残るプレイヤーの順番となる。(訳注：右図では[1]の記載された赤が第 1, 隣の緑が第 2 プレイヤーとなる)

- 戦評定 **Council of War**. イベントにより第 1 プレイヤーに指定されたプレイヤーが、該当ターン開始時にランク 4 のエルダー **Elder** (戦士 **Warrior**) を持つ場合、同プレイヤーは他のプレイヤーを同ターンの第 1 プレイヤーと第 2 プレイヤーに指名することができる。

A3. 交渉と攻撃の順番 **NEGOTIATE/ATTACK ORDER - PHASE 3**

交渉終了後に同じカード上に異なるプレイヤーのハンター **Hunters** が残されていた場合、他のプレイヤーのハンターを攻撃 **attack** (F2) しなければならない。最も多い黒の語彙ディスク **vocabulary disks** を持つプレイヤーが最初に攻撃を実施する。⁷ 黒ディスクの数が同数の場合、プレイの順番に従う (A2)。

⁷ アシュール文化の石器産業 **Acheulean Stone Tool Industry** は、本ゲームでは黒ディスクとして表されている。洋梨型の握斧 **handaxe** を含むこれら燧石製の道具は、実に 100 万年にわたってヒト科の動物により用いられており、本ゲームに登場する 3 種族すべてでも使用されていた。しかしこれが何のために作られたのかは解っていない。これは様々な用途に用いることができた：動物の屠殺、植物刈り、皮剥ぎ、骨髄の取り出し、もしくはそのすべて。鋭利な刃で囲まれていたため、投石紐で投げられていたのかもしれない。しかし左右対称な作りに対するこだわりはなぜか？ 小規模なグループごとに数千個と、大量に必要とされたのはなぜか？ 調査結果によると、被服がほとんど使用されていなかったのはなぜか？ 実際に使用するには巨大または小さすぎるものが見られるのはなぜか？ 地面に突き刺すように打ち捨てられていたものがあるのはなぜか？ この握斧には技術による形態の発展は認められておらず、またこのような技術には、類型の認識と製作者の完成像のイメージに言葉を使用する必要がある。むしろこの形態は、女性がより完璧な形の握斧を作れる製作者を選択することにより、ダーウィンの言う「性選択」**sexual selection** によって維持されてきたという事もあり得る。握斧の製造が技術的な要因ではなく、女性の選択の結果であるとするならば、人類の知る限り最も長期間使用された道具が、なぜこれほどの長期間にわたってデザインの変化がなかったかを説明することになるだろう。その機能が何だったかにせよ、文化革命は握斧の時代を終わらせた。例えばアメリカにおいては、文化革命後の数千年におよぶ居留地からは、握斧はひとつも発見されていない。

- a. **先制攻撃 Attack First.** トーテムウーマン *totem woman* は、すべての競合するカードにおいて該当プレイヤーに最初に攻撃を実施する能力を与える。この能力が重複した場合、黒ディスク順で判定する。

A4. 狩猟の順番 HUNT ORDER – PHASE 4

狩猟と求婚を判定するバイオームは以下の順番で解決する：

1. **非競合ロール Uncontest Rolls.** 競合しない求婚と捕食獣の存在しないバイオームでのロールを、各プレイヤーが任意の順番で解決する。いずれかのプレイヤーからの要求があった場合、各ロールはプレイ順 *player order (A2)* で実施する。
2. **競合ロール Contested Rolls.** 競合する求婚と捕食獣の存在しないバイオームでのロールを、第1プレイヤーが決定した順番で解決する。
3. **捕食獣 Predator.** 捕食獣バイオーム *predator biome(G4)* でのロールを、第1プレイヤーが決定した順番で解決する。

注意： G4 の手順により、一部のハンター *Hunters* は捕食獣バイオームに移動する可能性がある。ここで複数のハンター集団がひとつの捕食獣に集合した場合、狩猟順のルールが適用される。

- a. **最小ハンター順 Least Hunter Order.** 競合の発生しているカードにおいては、最もハンターの少ないプレイヤーから順に狩猟を解決する。これが同数の場合、プレイ順番 *player order (A2)* に従う。
- b. **先攻狩猟 Hunt First.** トーテムウーマン *Totem Woman* は該当プレイヤーに最初に狩猟を実施できる効果を与える。この能力が重複した場合、最小ハンター順で判定する。

注意： その他のフェイズ(5,6)においては、任意の順番でプレイを実施する。

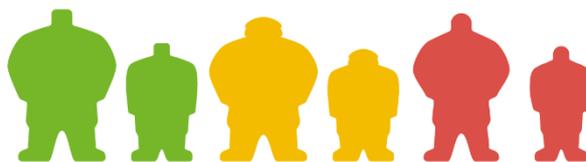
A5. 最初のターンの心理戦略 MENTAL STRATEGY FOR YOUR FIRST TURNS

あなたは自身の脳内ポータルのひとつを持ってゲームを開始するとともに、この色はあなたのムスメ、エルダー *Elders*, アルファ *Alphas* を成熟させる唯一の手段である新語彙 *neolexia (I2)* の実施に関わるため極めて重要である。未熟 *Immature* な駒はほとんど役に立たないのである。

- a. **最初の娘 First Daughter.** あなたがより多くのポータルを獲得するためには、娘たちが必要となる。可能な限り多くの色のポータルを得られる娘に入札すること (I1)。ただしあなたの脳内のポータルと異なる色のディスクを持つ娘に入札した場合、新語彙で成熟させることができず、大物狩りに賭ける必要がある (次項目)。もし相手が有用な娘を手に入れた場合、彼女が成熟したらすぐに求婚すること (E3)。
- b. **大物狩り Big Game Hunting.** 大型獣の狩猟に成功すると、黒や白のディスクを成熟させることができる (G3)。しかしこれは捕食者に対処できる多数のハンターがなければ難しいため、ゲーム序盤はこれをあてにしないように。
- c. **着火者 Fire-Starter.** 当面の目標は着火者を成熟させるか、死亡しているのであれば復活させることであり、このためには黒ポータルが必要となる。最初に黒ポータルが利用できない場合は、娘によりこれを確保する必要がある。
- d. **最初のアルファ First Alpha.** アルファを獲得するための目標は、ポータル内に3色を揃えることである。この3色が配置されている脳内領域により、アルファがどのタイプになるかが決まる (E5)。
- e. **部族社会への転換 Flip to Tribal.** あなたが5枚のポータルを獲得すると、発声面から部族面へと転換する (I1d)。

B. 備品 COMPONENTS

部族民 Tribesmen **54** 個。プラカード Placard に配置されている場合はエルダー Elders を、娘の婿ボックス husband box に配置されている場合は婿 husbands を、それ以外の場所に配置されている場合はハンター Hunters を表す。プレイヤー色毎に



18 個のキューブ（訳注：第 2 版では右図のミーブル）が用意されている（クロマニヨン人 Cro-Magnon=赤、ネアンデルタール人 Neanderthal=黄、アルカイック人 Archaic=緑）。プレイヤーは自身の未割当部族民 unassigned tribesmen を共用のデッドパイル deadpile とは別に管理しなければならない。

大部族民 Large Tribesman **3** 個。各プレイヤーは、アルファ Alpha(E5)のハンターとして大型の部族民を 1 個ずつ持つ。

オレンジディスク Orange Disks **15** 枚。社会に関する言葉を表す。社会スキルを持つ娘を成長させる、部族民の婿 Husbands, 戦士 Warriors, 首長 Chiefs への昇格に使用する。プレイヤーの語彙 vocabulary (3 色のディスクすべて) は、プレイヤーの部族が混沌 chaos に陥ることを防ぐ助けとなる。⁸



白ディスク White Disks **15** 枚。自然（骨、鹿角、牙を含む）に関する言葉を表す。自然スキルを持つ娘を成長させる、部族民のシャーマン Sharman, 罫師 Trapper への昇格、骨器や家畜の発明に使用する。



黒ディスク Black Disks **15** 枚。技術（特に石器の製造や使用）に関する言葉を表す。技術スキルを持つ娘を成長させる、部族民の着火者 Fire Starter, 燧石師 Knappers への昇格、攻撃の先攻判定、発火道具の発明に使用する。



カード Cards **60** 枚（箱の側面を参照）。娘カード Daughter Cards 21 枚、北部ヨーロッパバイオーム North Europe Biome 18 枚、南部ヨーロッパバイオーム South Europa Biome 18 枚、セクシャリティカード Sexuality Cards 3 枚。

プラカード Placards **3** 枚（各プレイヤーが 1 枚を持ってゲームを開始する。箱の側面を参照）。プレイヤーはブレインマップ Brain Map の描かれた「発声」vocal 面でゲームを開始する。プレイヤーのブレインマップ上に配置された各ディスクは、脳の 3 領域間のポータル portals を表す。⁹ 発声面にはそれぞれ特殊能力を

⁸ ディスクは言葉 Words を表している。何故？私の主張は、(1)言葉は人類史上もっとも重要な発明である、(2)言葉の主要な機能は他者とのコミュニケーションではなく、自身とのコミュニケーションであり、「意識」consciousness の基となっているという事である。内省思考には、文法と構文を持った連続した単語の流れが存在する（睡眠時においても、文脈によらない同様の流れが存在する）。動物（そして人類の歴史の大半の期間）は意識の流れを持たず、語彙も欠いていた。しかしある時点において（私はこれを「文化革命」cultural revolution と呼ばれる事件に仮定している）、最初の言葉が思考の処理と会話の双方で用いられた。Julian Jaynes の説によると、言葉は「言葉作成」word building の働きを持つ脳の左半球と、「行動」executive を司る脳の右半球とのコミュニケーションの媒体として用いられるようになった。詳しくはルールブック巻末のエッセイ（訳注：未訳）を参照のこと。

⁹ Leda Cosmides と John Tooby は 3 種のそれぞれ専門化された知識の領域 Specialized Intelligence について論じている：「読心術」mind reading と他者との関わりについての社会 social, 自然世界の理解に関する自然史 natural history, 細工と操作、石器加工と木工に関する技術 technical. このモジュール構造の論証としては、動物や幼児においては、ある領域で得た知識を別領域で使用することができないという事例がある。3 つのすべての領域内の処理ユニットは、人間が生み出した発声が組み込まれる毎に変化している。

もつエルダーElderとして4個までのキューブを配置できる。プレイヤーがカードを部族社会 *tribalism* の面に裏返した場合、さらに2個のエルダーを追加できる。

6面ダイス Six-sided dice 10個(10d6). 攻撃 Attack, 狩猟ロール Hunt Roll, エルダーの死亡判定 Elder Die-Off に用いられる。

功績シート **Achievement Sheet** 1枚。

鏃 **Arrowhead**. 手番プレイヤーや、戦評定 *council of war* (A2)等における第1プレイヤーを表すマーカーとして使用する。

B1. バイオームのタイプと極相 BIOME TYPE, CLIMAX

バイオームの右上のバイオーム・アイコン **biome icon** は、該当するバイオームの種類を表している：大物狩り *big game hunting* (鏃：右図左)、罫猟 *small game trapping* (槍：右図中)、求婚 *courting*/燧石収集 *flint collecting*/等 (棍棒：右図右)。



- a. **極相 Climax**. アイコン上の番号は極相を表している。番号が小さいほど、温暖化 *global warming* や寒冷化 *global cooling* により置き換えられやすいことを表している(D1)。

注意 (第1版) : 遺憾ながら、カード26 (アカシカ *red deer*) とカード35 (シャモア *chamois*) の極相はいずれも[16]で重複している。このような場合、いずれの極相が低いかはダイスで決定すること。

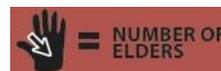


B2. タブローと手札の管理 TABLEAU AND HAND MANAGEMENT

プレイヤーは自身のプラカード Placard の隣に表面で一列に並べられた、タブロー *tableau* と呼ばれるカードを管理する。プレイヤーの開始時のタブローは、プラカード1枚とセクシャリティカード

sexuality card 1枚で構成されている。ゲームを通じて、プレイヤーはここに娘 *daughters*, トロフィー *trophies*, 家畜 *domestic animals*, 発明 *inventions* などを追加することができる。

- a. **手札 Hand**. 「手札」 *hand* アイコンの記載されたバイオームは、プレイヤーの手札に獲得することができる(G6)。こうした手札内のカードは実現していないアイデアを表しており、エルダーアクション *Elder Action* (I3)によりプレイヤーのタブローに配置されるまで、記載された特殊能力やVPは有効とならない。オークションで獲得した娘カードは、プレイヤーのタブローに直接配置する(プラカードの隣に並べる)。
- b. **手札サイズ Hand Size**. プレイヤーの手札サイズは、プレイヤーの所有する成熟状態のエルダー *mature Elders* の数に等しい値となる (部族面のみ)。(文字記録の登場以前は、長老のみが世代間で情報を伝達できた) (訳注：発生面では手札0となるため、D/Iカードを獲得できない)
- c. **手札サイズの確認 Hand Size Reckoning**. プレイヤーが新たに手札 *Hand Card* を獲得した時点で、該当プレイヤーの手札が上限に達していた場合、同プレイヤーはこのうち1枚を選択して捨札にしなければならない。また手札サイズが減少した場合(エルダー *Elder* を失った場合等)、同プレイヤーは新たな手札サイズに達するまで手札を捨札にしなければならない。
- d. **D/Iカード**. カードの紫辺に **D** (家畜化可能動物 *domesticable animals*)、または茶辺に **I** (発明 *inventions*) の記載されたバイオームは、プレイヤーの手札に獲得できる。



B3. ディスクの管理と成熟 **DISK MANAGEMENT & MATURITY**



プレイヤーの利用できるディスクは、ゲーム開始時のオレンジ 5 枚、白 5 枚、黒 5 枚に限定される。プレイヤーはゲーム中にディスクを獲得したり、交換したり、色を替えたり、失う事もない。プレイヤーの所持するディスクは、常に利用可能 **free** (語彙 **vocabulary** に配置される) または**使用中 dedicated** の状態に置かれる。

- 語彙 Vocabulary.** これはプレイヤーのプール **pool** に配置されたディスク枚数となる。プレイヤーは自身の語彙を文化オークション **culture auction** や、狩猟での必要語彙 **precondition tools** の判定、未熟なエルダー **Elders** や婿 **Husbands** の配置、家畜化 **domestic animals** などに使用する。また大きな語彙は、混沌を防ぎ社会の一体化を促進する効果もある。
- ポータル Portals.** プレイヤーのブレインマップ **brain map** に配置されたディスク。プレイヤーのポータルは、新語彙 **neolexia** やランク **Rank 3,4,5** のエルダー **Elders** の前提条件として使用される。指定の枚数に到達するまでポータルディスクは留め置かれ、これが達成されたプレイヤーは**直ちに**部族社会 **tribalism** に**移行 convert**する (**I1d**)。
- 未熟なエルダーと婿 Immature Elders and Husbands.** エルダー **Elder** や婿 **Husband** を作成するために使用したディスクは、それらが**成熟 mature** しておらず、**その能力も使用できない**ことを示すため、該当駒の下に配置される。こうしたディスクは、**新語彙 neolexia (I2)**, **狩猟 hunting (G3)**, **家畜化 domestic animals (H1)**により利用可能に戻すことができる。
- 未熟な娘 Immature Daughters と D/I カード.** 娘の入札、動物の家畜化 **domesticate**, 発明 **invention** の作成に使用した各ディスクは、それらが成熟するまで該当カード上に配置され、**該当の特殊能力が使用できないことを示す**。これらのディスクは、**新語彙 neolexia (I2)**, **狩猟 hunting (G3)**, **家畜化 domestic animals (H1)**により利用可能に戻すことができる。**各カードは配置されているすべてのディスクが取り除かれた際に成熟状態となる**。
- MPI ディスク.** プレイヤーがハーレム独占 **harem holding** か乱婚 **promiscuous** のセクシャリティ **sexuality** を持ち、セクシャリティカードにこれを示すディスクを配置している場合、このディスクを **MPI ディスク**と呼ぶ。これらのディスクは、プレイヤーがセクシャリティを変更しない限り、同プレイヤーの語彙の枠外に置かれ、利用可能とはならない。¹⁰



B4. トークンの管理 **TOKEN MANAGEMENT**

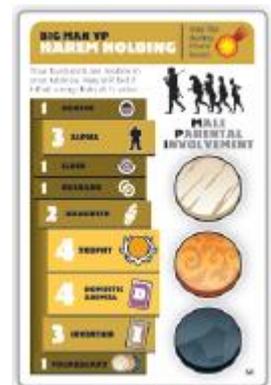
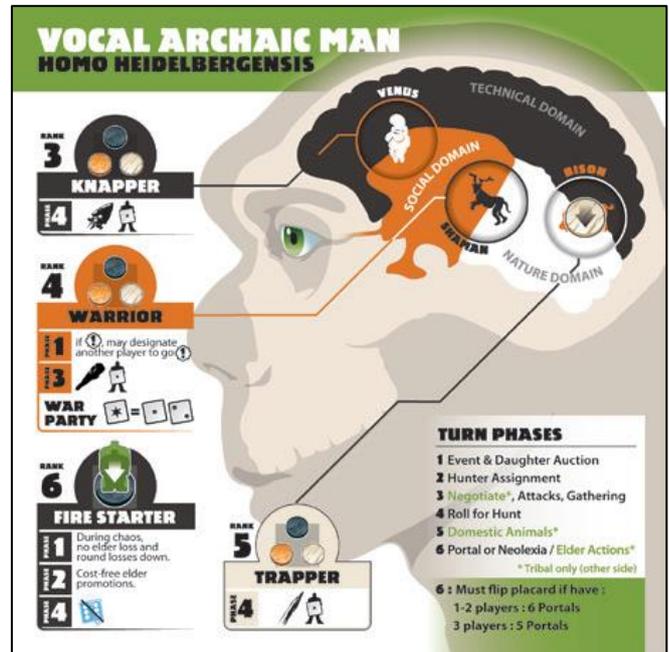
各プレイヤーが利用できるのは、自色のアルファ **Alpha 1** 個と部族民 **18** 個に制限される。アルファ能力を持つランク **3,4,5 (E5)**の**成熟状態**のエルダー **Elders** を 1 人以上獲得するまで、**アルファ駒は通常のハンターとして扱う**。

- アルファ=ハンターの交換 Alpha-Hunter Swap.** 任意のフェイズにおいて、プレイヤーのアルファがデッドパイルに配置されているか、エルダー **Elder** または婿 **Husband** に永続割当てされている場合、このアルファ・シリンドラーを未割当部族民 **unassigned tribesman** と交換することができる。

¹⁰ MPI とは、父親が彼の子供に幼年期を生き残るために費やす時間とエネルギー資源である、「父親の投資」 **Male Parental Investment** を表している。大部分の哺乳類の雄は子育てをおこなわず、彼らの精子が一時的な仲間と子供たちに対する唯一の貢献となっている。これは乱婚のセクシャリティにおける **6** 枚の MPI ディスクとして表されている。しかし比較的大きな頭部を持つ人間の乳児は、他の霊長類に比べて早産で長期間の世話が必要である。人間の男性のハンターは、扱いやすい高純度の蛋白質を持ち帰り提供することにより、少なからぬ遺伝子的な見返りを獲得できるようになったのである。

C. プレイの準備 SETUP

1. イベント **Events**. 娘カード Daughter Cards からランダムに 10 枚を抜き出し、シャッフルして裏返し
の山札を作成する。抜き出したカードは後の利用のため脇に集めておく。
2. 山札 **Draw Deck**. 北部ヨーロッパバイオーム North Europa Biome (カード裏面を参照) をシャッフル
し、裏返して山札を作成する。同様に南部ヨーロッパバイオーム South Europa Biome の山札を作成し、
北部デッキ North Deck の下側に配置する。¹¹
3. ヨーロッパバイオーム **European Biomes**.
北部ヨーロッパデッキ North Europa Deck から 6 枚のカードを引き、同デッキの右側に一
列に並べる。同様に南部ヨーロッパデッキ South Europa Deck から 6 枚のカードを並べる。
これらは北部 North および南部 South の列
rows と呼ばれる。
4. 初期プラカード **Starting Placards**. 各プレイ
ヤーにランダムに陣営色 (赤、黄、緑) を割
り当てる。それぞれ白色のプラカードを自身
の前に発声面 **vocal side** (脳の描かれた面)
で配置し、これが最初の**タブロー-tableau** と
なる；箱の側面を参照。
5. セクシャリティカード **Sexuality Cards**. カ
ードの右上に 🌟 「彗星」 comet アイコンが記
載され、上下に分割された 3 枚のカードを、各プレイヤーにランダムに 1 枚
ずつ配布する。各プレイヤーは割り当てられたカードのどちら側の**セクシャリ
ティ**を使用するか選択し、該当する側を上にして自身のタブローに配置する。
12
6. 初期部族民 **Starting Tribesmen**. 各プレイヤーは白色の 18 個の**部族民**と 1 個
の大部族民 (アルファ) を受け取る。このうち 6 個の部族民を自身のプラカード
Placard の下側に配置する；これらが該当プレイヤーの**未割当部族民**
unassigned tribesmen となる。また別の部族民 1 個をプラカード左下のエ
ルダースポット (下向き矢印が記載されている) に配置する；これらが該当ブ



¹¹ ヨーロッパ Europa は超大陸の最も寒冷で氷に閉ざされた一角にあり、80 万年前に最初にホモ・エレクトス *Homo erectus* が到達した。これ以降にボスポラス海峡からドナウ川沿いに、50 万年前 (アルカイック人)、15 万年前 (ネアンデルタール人)、4 万 5 千年前 (クロマニヨン人) がそれぞれ到来した。最終氷期 Last Glacial Maximum (2 万年前) の時点で、(スカンジナビアと氷床に覆われた地域を除き) ヨーロッパ大陸には定住者が存在していた。人類同士の雑交とヨーロッパの厳しい環境が、文化革命の起爆剤となったと考えられる。

¹² 婚姻戦略 Meeting Strategies は、人類に近縁の 3 種の霊長類でさえそれぞれ非常に異なる戦略がとられている。チンパンジー chimps は乱婚制、テナガザル gibbons は一夫一妻制、ゴリラ gorillas はハーレム制である。「現存する人間社会の慣習や、多くの野蛮人が一夫多妻制をとっていることから判断すると、原始時代の男性はそれぞれ自分が養うことが可能で、他の男性から保護することができる程度の妻を抱えた、小規模なコミュニティで暮らしていたと考えられる。もしくはゴリラのように多数の妻を持っていたのかもしれない。」 - 『人間の進化と性淘汰』 *The Descent of Man*, Charles Darwin, 1871.

レイヤーの着火者 **Fire Starter** となる。残るアルファと部族民は、これらを集めた**デッドパイル deadpile**に配置される。デッドパイル用に小さな器を使用し、活動中の部族民と区別できるようにしておくが良い。

7. **初期ディスク Starting Disks.** 各プレイヤーは、各色 5 枚ずつ各ディスクを所有してゲームを開始する。これら 15 枚のディスクを、自身のプラカード **Placard** の隣に保管する。このディスクは該当プレイヤーの**語彙 vocabulary** と呼ばれる。
 - a. **初期ポータル Starting Portal.** プレイヤーは自身の語彙から、担当するブレインマップ **brain map** 上の下向き矢印の記載されたポータルスポットに対応する色のディスク 1 枚を取り出し、このポータルに配置する。 
 - b. **着火者 Fire Starter.** プレイヤーは自身の語彙から、黒ディスク 1 枚を取り出し、着火者の下に配置する。これはこのキューブがゲーム開始時には未熟 **immature** であることを示している。
 - c. **MPI ディスク.** プレイヤーは自身の語彙から、担当するセクシャリティカード **sexuality card (B3)** で指定された枚数のディスクを取り出し、同カードに配置する。

C1. 2 人プレイゲーム THE TWO PLAYER GAME

ランダムに 2 つの文化を選択し、3 個目の文化は使用しない。

- a. **第 1 プレイヤー First Player.** ゲームに登場しないプレイヤー色が第 1 プレイヤーとして指定された場合、2 番目に指定された色のプレイヤーが先にプレイする。
- b. **部族社会 tribal への移行は、ポータル portals 6 個ではなく 5 個で発生する。**

D. フェイズ 1, イベントと文化オークション EVENTS & CULTURE AUCTION (プレイ順 PLAYER ORDER)

- 第 1 プレイヤー **First Player**. 娘カードを公開し、A2 の手順に従って第 1 プレイヤーを決定する。
- イベント **Events**. 同カードに記載されている イベントアイコン *event icons* を上から下へ (訳注: 第 2 版では左から右へ) の順番ですべてのプレイヤーに適用する (D1 から D6 まで)。
- 文化オークション **Culture Auction**. 発声面 Vocal のプレイヤーは、D7 の手順に従ってこの娘カードのオークション *auction* を実施する。

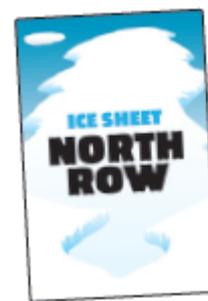
D1. 地球寒冷化と温暖化 GLOBAL COOLING AND WARMING (太陽 SUN ICON)¹³



地球寒冷化アイコン **global cooling icon** は、北部ヨーロッパデッキ *northan Europa deck* の一番上のカードを表にせず引き、これを氷床 **ice-sheet** として (裏面のまま) 北列で最も極相 **climax(B1)** の小さなカードと置き換える。この置き換えられたカードは直下の位置の南列のカードと置き換えられ、またこの最後に置き換えられたカードはゲームから除去される。

- 氷床 **Ice-sheets**. 氷床は非常に高い極相をもつものとして扱われ、「氷河融解」 **Glacial Melt** (次項参照) をのぞく気候変動の効果を受けない。北部が完全に氷床で覆われている場合、(南列に隙間があればそのなかで任意の位置で、隙間がなければ最も極相の小さなカードの位置で) 氷床を 1 枚直下の南列に移動させ、北部に新たな氷床のための場所を空けること。

例: 地球寒冷化が発生した。北列 **North Row** には極相が 12,23,27 の 3 枚のカードが配置されていた。北部氷床の成長の効果として、極相 12 のカードは南に移動し、北部デッキから裏面で引かれた 1 枚のカードと置き換えられる。置き換えられたカードは南に移動し、直ちに移動先に配置されているカードと置き換える。



地球温暖化アイコン **global warming icon** は、南部ヨーロッパデッキ *southern Europe deck* の一番上のカードを表にして引き、このカードを南列で最も極相 **climax(B1)** の小さなカードと置き換える。この置き換えられたカードは、直上の位置の北列のカードまたは隙間に置き換えられ、またこの最後に置き換えられたカードはゲームから除去される。ただしこの北列のカードが既に氷床となっていた場合、このカードを氷床ではない面に裏返し、移動してきた方のカードをゲームから除去する。

- 氷河融解 **Glacial Melt**. この新たなカードとの置き換えが終了した後に、地球温暖化により南ヨーロッパのすべての氷床が融解する。これらのカードは表面に戻される。

D2. ヴェルム氷期 WÜRM GLACIAL (氷河アイコン GLACIER ICON)¹⁴



¹³ この 200 万年の地球は、今日まで続く氷河期 **Ice Age** に支配されていた。この氷河期の氷期は、時折間氷期と呼ばれる暖かな (とはいえまだ寒冷な) 期間で中断された。我々の時代はこの間氷期のひとつに位置しており、野外は「暖かい」と感じているかもしれないが、2 億 5 千万年前の太古の恐竜の時代には、地球上は極地と高山でしか氷を見ることができなかったことを忘れないように。現在は非常に寒冷なのである。本ゲームの開始される 4 万 5 千年前ではさらに 5°C は低く、ヴェルム氷期 **Würm glaciation** も訪れるのである。多くの水分が氷床の拡大に費やされたため、地球は砂漠化と早魃におそわれ、海面も低下した。氷河の前進にともない、人類は南下していった。

¹⁴ 人類が経験した最悪の自然災害 **Worst Environmental Disaster** は何か? 陸地面積の 20-30% を月のような不毛の地に変えた災害は? 答: 7 万年前から 1 万 1 千年前の最終氷期最盛期、特にヨーロッパを襲ったヴェルム氷期 **Würm Glacial** である。中生代の短期間を除き、人類は何億年もの間氷を経験しておらず、今日でさえグリーンランドの内陸と南極にしか残されていないのである。そして現在の氷期が長期化することになれば、氷床は氷に適応した植生により緑に変えられてしまうことだろう。

未使用カードのデッキからランダムに1枚の娘カードを追加で引き、内容を見ずにゲームで使用中のイベントデッキの底に追加する。これによりゲームの長さが1ターン分延長される。

D3. エルダーの死 ELDER DIE-OFF (骸骨ダイスアイコン DICE-SKULL ICON)



各プレイヤーは「骸骨ダイス」dice-skill アイコンの数に等しいダイスをロールし、この結果毎に、目に等しいランク *rank* に配置されたエルダー *Elder* が存在すれば1個死亡する(A1.6)。この死亡したエルダーはデッドパイルに送られ、また未熟状態であった場合は配置されていたディスクを自身の語彙に戻す。プレイヤーが該当ランクにエルダーを所有していない場合、イベントは効果なしとなる。

D4. 混沌 CHAOS (彗星アイコン COMET ICON)¹⁵



「彗星」comet アイコンが発生した場合、すべてのプレイヤーは少なくとも半数の未割当部族民 **unassigned tribesmen** を除去しなければならない。これはアルファと放浪者 *Wanderlusters* (D6) も含まれる。これに加えてプレイヤーがいずれかのエルダー *Elder* を所有している場合、そのうちの1個 (成熟か未熟かは任意) を選択して除去しなければならない。除去されたエルダーはデッドパイルに送られる。

- 混沌の無効 Chaos Immunity.** プレイヤーが所有する未割当部族民が、自身の語彙 *vocabulary* (B3) の数以下である場合、このプレイヤーは混沌の効果を受けない。部族社会である場合、ランク1のスポットに成熟した首長 *Chief* を所有しているプレイヤーは混沌の効果を受けない。この混沌防止の効果は、 「彗星に斜線」のアイコンで示されている。
- 着火者 Fire Starter.** プレイヤーがランク6スポットに成熟した着火者を持つ場合、このプレイヤーは混沌による損失を半数切り上げてなく半数切り捨てで計算し、またエルダーの除去の被害を受けない。
- セクシャリティ選択 Sexuality Decition.** 混沌イベントにより何らかの損失を受けた場合、該当プレイヤーは自身のセクシャリティカードを反転させ、そこに乗せられていた *MPI* ディスク (B3) の何枚かを利用可能とすることができる。新たなセクシャリティが *MPI* ディスクを必要とする場合、必要枚数を追加しなければならない、これが不可能である場合はセクシャリティの変更は無効となる。



注意: プレイヤーが乱婚 *promiscuous* に変更した場合、もはや婿 *Husbands* を配置することができなくなるが、すでに配置されている婿は婚姻状態のまま残される。プレイヤーが乱婚かつ笛吹娘 *piper daughter* を所有している場合も、同様に婿が配置される。このプレイヤーが笛吹娘を失った場合でも、この婿たちは残される。

例: 混沌イベントが発生したとき、アルカニック人は (アルファを含め) 3個の未割当部族民を所有していたが、語彙は2枚のみだった。彼は発声面 *vocal* かつ着火者を所有していたため、損失は半数切り捨てかつ、エルダー損失は無効の効果適用される。従って彼の混沌による損失は部族民1個となる。もし彼

¹⁵ 混沌 *Chaos* は利己的遺伝子の作用により、集団の一体性が失われてしまった状態を表している。これはこれまでの個々の動物は自分の種族の利益のために行動していたという考えに対し、実際には自己の遺伝子の拡散のために行動していた、という考えである。女性への求愛のための暴力的な抗争は、アルファ男性を打倒することにつながる (これをテーマとした我々のゲームが *Pax Porfiriana* である)。この混乱は大量の幼児殺しも生み出し、ゴリラにおいてはこれが彼らの死因の1/3をも占めている。新たな有力者となった雄は、彼の遺伝子を持たないと彼が「気付いた」幼児を殺害するのである。大部分の哺乳類の雌は排卵期が明確であるのに対し、人間の女性では不明瞭である。この排卵期が明確でないことは、人間においては遺伝子を注ぎ込んだ「彼の」子供を守るため、父親が常に家に留まることを促進したかもしれない、さもなければ妊娠不可能なパートナーを放置して、他の妊娠可能な女性を求めて放浪するようなことが起きていただろう。

が着火者を所有していなかった場合、両方の部族民を失いアルファだけが残る状態となっていた。またハンターを失ったため、彼はセクシャリティの変更を実施することもできる。

D5. ブリザード BLIZZARD (ブリザード BLIZZARD ICON)¹⁶



「ブリザード」blizzard アイコンは、各プレイヤーが支援困難な被扶養者 Dependents を選択し、除去しなければならないことを意味している。プレイヤーは被扶養者毎に、扶養のために 2 個の未割当部族民（アルファ Alpha と余所者の放浪者 Wonderlusters を含む）を必要とする。

- 被扶養者 Dependents.** エルダーElders, 未婚の娘、未熟状態の婿と婚姻状態にある娘、およびタブローに配置されている家畜がそれぞれ被扶養者である。扶養不可能なエルダーはデッドパイルへ、扶養不可能な娘と家畜は捨札にされゲームから除去される。婿 Husbands は（成熟か未熟かを問わず）被扶養者とは見なされないが、ここで婚姻相手を失った場合はブリザードの終了後に未割当部族民に戻される。
- 未熟被扶養者 Immature Dependents.** 未熟状態の Elders エルダー、娘、および家畜もまた被扶養者である。これらが除去された場合、該当者に配置されていたディスクは解放され、プレイヤーの語彙 vocabulary (B3)に戻される。

例：ブリザードが発生した時点で、プレイヤーは未割当部族民 5 個、未婚の娘 2 枚、エルダー 2 個、家畜 1 枚を所有していた。プレイヤーの 5 個の部族民で扶養できる被扶養者は 2 個に限られるため、彼は娘達を養うために家畜と両方のエルダーを除去することを選択した。

D6. 放浪者 WANDERLUST (翼の眼アイコン EYE-WING ICON)



放浪者 Wanderluster は、本来の色とは異なるプレイヤーに使用される部族民である。混沌イベントで最も多くの部族民を失ったプレイヤーは、今回のイベントカードに記載された「翼の眼」eye-wing アイコンの数だけデッドパイルから白色の部族民を取り出す。失ったハンターの数が同数の場合、放浪ハンターの該当者はプレイの順番 player order (A2)で決定する。これらの復活した部族民は放浪者と呼ばれ、プレイヤーはこれを他のプレイヤーたちの未割当部族民 unassigned tribesmen に配置すること。3 人ゲームでは、担当プレイヤーがいずれのプレイヤーまたは両プレイヤーに放浪者を分配するかを決定する。一旦配置されたなら、放浪者たちは該当プレイヤーのもとで働くが、元のプレイヤーの色は残される。以下の例外を除き、放浪先のプレイヤーはこれらを自身の部族民と同様に（攻撃を含め）使用する：

- シャペロン Chaperone.** 放浪者が割り当てられたバイオームには、それぞれ最低 1 個の非放浪者のハンターHanter がシャペロン（訳注：介添人、従者）として含まれていなければならない。これを明示するため、該当のキューブを放浪者の上に配置する。混乱を避けるため、このシャペロンは放浪者を積み上げた一番上に配置する。
- 放浪者**はアルファ Alphas, エルダーElders, 婿 Husbands に変化することができない。
- 勝敗 Victory.** 配置されている部族に関わらず、放浪者は自身の色の部族の得点としてカウントされる。

例：ネアンデルタール人 Neanderthal の所有する未割当部族民は 3 個のみ、うち 2 個は赤の放浪者という状況である。彼は混沌 chaos（または同様の他の部族民の損失）の効果により、2 個の部族民を除去する必要が生じた。彼は双方の赤部族民を除去し、これらを共用デッドパイルへと送った。（これは文字通りよそ者が最初に犠牲になることを表しているのではなく、部族との同化を表している）

D7. 文化オークション CULTURE AUCTION (発声面のみ VOCAL ONLY)¹⁷

¹⁶ 狩猟採集 Hunter-Gatherer で生き延びるには厳しい時代が続いていたが、ブリザードのアイコンはとりわけ厳しい冬季を表している。春の訪れを待たずしてエネルギーの蓄えが尽きてしまった場合、プレイヤーは長老や若い娘、家畜などを生贄に捧げなければならない。

該当カードのイベントが解決された後に、すべての発声面のプレイヤーは同カードに対する入札を実施する。部族社会のプレイヤーは入札に参加することができない（彼らの文化は、部族語のタブーと伝統によりすでに確立しているのである）。

例外：ハーレム独占セクシャリティ *harem-holding sexuality* を持つ部族社会プレイヤーは、発声面同様に文化オークションに参加することができるが、入札額は半分（端数は残す）としてカウントされる。

カードへの入札がなかった場合、同カードは捨札としてゲームから除去される。

- a. **入札メディア Bid Media.** プレイヤーは自身の語彙に保管されているディスクのうち、該当カードの**上部**に記載された色（複数の場合もあり）のディスクのみ、入札に使用することができる。すべてのディスクの価値は等価である。（訳注：右図では黒と白の2色）
- b. **入札手順 Bid Procedure.** いずれの発声面プレイヤーでも入札を開始でき、他のプレイヤーはこれと同じか上回る入札を実施できる。入札の時点では、プレイヤーは使用するディスクの色を指定する必要はない。入札額の更新が行われなくなったら、最高入札者が勝利し、敗北したプレイヤーの入札額は戻される。
- c. **最小入札額 Minimum Bid.** 最低入札額はディスク1枚である。
- d. **同額 Ties.** 入札額が同額だった場合、プレイの**順番 player order (A2)**で結果を判定する。また共感能力 *caring* を持つ女性は、同点勝利の効果を持つ。
- e. オークションに**勝利したプレイヤー**は、該当カードを娘の辺が上になるよう180度回転させ、**娘カード daughter cards**として自身のタブローに配置する。入札に使用したディスクを彼女の上に配置し、彼女が未熟 *immaturity (B3)*で能力を発揮できないことを示す。



例1：黒とオレンジの入札メディアが記載された寛大な女性 *generous woman* が入札対象となった。赤と黄のプレイヤーはいずれも1枚のオレンジディスクを入札し、どちらもこれ以上の入札を実施しなかった。ここで黄プレイヤーが先手プレイヤーだったため、彼がオークションの勝者となりこの娘にオレンジディスク1枚を載せたうえで自身のタブローに配置した。赤プレイヤーは入札額を自身の語彙に戻した。

例2：オレンジの入札メディアが記載された娘が入札対象となった。ここでオレンジディスクを持つ発声面プレイヤーがアルカイック人 *Archaic* しか居なかったため、彼はオレンジディスク1枚（最小入札額である）で入札を実施することができた。このディスクは対象の娘カードに配置され、これが彼のタブローに配置される。ここでハーレム独占状態の部族社会であるもう一人のプレイヤーが存在し、入札可能である場合を考える。彼が先攻プレイヤーである場合、オレンジディスク2枚（半分にカウントされる）を入札すればオークションに勝利可能となる。また後攻プレイヤーである場合、ディスク3枚を入札すればオークションに勝利できる。（訳注：1.5枚と見なされる）

¹⁷ 母親 *Mother*. ネヴァダ大学の言語学教授である Valérie Fridland によると、女性が子供の世話をするようになって以降、彼女らを通じて言葉が子供たちに伝わることから、女性が言語変化の先駆者となった。

E. フェイズ 2, ハンター割り当て HUNTER ASSIGNMENT (プレイ順 PLAYER ORDER)

プレイの順番 *player order* (A2)に指定された順に、各プレイヤーは自身のすべての未割当部族民について、どのカードに配置するか割り当て **assigns** を実施する。各部族民はバイオーム biome (狩猟 hunting), プラカード Placard (昇格 promotion), 娘カード daughter card (求婚 courting) のいずれかのカード上に (訳注: () 内の目的で) 配置される。プレイヤーは任意の順番で部族民を割り当てることができる。

- a. **割り当て制限 Assignment Limits.** プレイヤーは各バイオームカードに対して、それぞれ任意の数の部族民を割り当てることができる。プレイヤーは部族民を婿やエルダーへの昇格のために割り当てるとき、**エルダーのスロットや娘のカード毎に部族民を 1 個のみ配置できる**。プレイヤーは複数のカードに部族民を分散して配置することもできる。プレイヤーはフェイズ 2 (E)の終了時に、いくつかの部族民を未割当に戻すこともできる。

E1. バイオームでの狩猟 HUNTING BIOMES

公開されている各バイオームで狩猟を実施するためには、該当カードに直接ハンター Hunters を配置する。

- a. **狩猟の必要語彙 Hunting Precondition Tools.** プレイヤーは狩猟結果の行に記載された 1 枚または 2 枚の**必要語彙**を所有していない場合、該当カードにいくつものハンターも配置することができない。従って、ステップバイソン *steppe bison* を狩るためには、プレイヤーは技術に関する用語を表す黒ディスク 1 枚を所有している必要がある。このディスクはプレイヤーの**語彙 vocabulary** (B3)に配置されている必要があるが、この狩猟で消費してしまわない。プレイヤーが必要語彙を持つ複数のカードでの狩猟を試みる場合、それらすべてを満たすディスクを所有している必要がある (訳注: 対象の必要語彙の合計が必要(BGG→))。¹⁸



注意: 配置後に語彙から必要語彙が失われた場合でも、既にカード上に配置されているハンターは、第 4 フェイズで狩猟ロールを実施することができる。

E2. エルダーとエルダーへの昇格 ELDERS AND PROMOTION TO ELDER



未割当部族民のひとつを昇格させ、**該当駒**をプラカード上のエルダーのランクのひとつに配置する。

これは永続割当て *permanent assignment* (E4)となり、また記載されている効果は該当のエルダーが成熟 *matures* (B3)した時点から適用される。エルダーには 6 つのランクが存在している: 1=首長 Chief (部族社会のみ)、2=シャーマン Shaman (部族社会のみ)、3=燧石師 Knapper, 4=戦士 Warrior, 5=罾師 Trapper, 6=着火者 Fire Starter.

- a. **昇格コスト Promotion Costs.** プレイヤーが無料昇格の能力を持つ場合を除き、該当するエルダーランクのアイコンに記載された色 (オレンジ、白、黒) の語彙ディスク 1 枚を該当する駒の下に配置しなければならない。このディスクは該当エルダーが未熟状態であることを示している。(ディスクを解放 *freed* (B3)するなどして) 成熟状態となったなら、記載されているすべての能力が使用可能となる。
- b. **制限 Limits.** プレイヤーはエルダーを各ランクに 1 個のみ配置でき、またランクを変更することはできない。

¹⁸ 前提語彙 Precondition Tools は捕食獣に対しては存在しない。捕食獣に対する狩りは、彼らが獲物を捕らえたところに割り込んで、松明で追い払って獲物の肉を横取りすることを表している。彼らの相手が容易だからという訳ではないのである。

c. フェイズ 1 (イベント **Event**) のエルダー効果。首長はプレイヤーの部族が混沌 chaos に陥ることを防ぐ効果を持つ。戦士はプレイヤーが第 1 プレイヤーに指定された際に、**プレイ順を指定する**効果を持つ。**混沌 chaos (D4)**が発生した場合、着火者はエルダー除去の効果を見捨て、同プレイヤーの損失を端数切り上げではなく切り捨てにする効果を持つ。

d. フェイズ 2 (ハンター割り当て **Hunter Assignment**) のエルダー効果。着火者はプレイヤーがコスト不要でエルダーを昇格させる効果を持つ。¹⁹

e. フェイズ 3 (交渉 **Negotiations**/攻撃 **Attacks**/採集 **Gathering**) のエルダー効果。首長はプレイヤーのハンターに **交渉 negotiate (F1)**の能力を与える。戦士は戦士団 **War Party**の結成の効果を持つ(F2)。

f. フェイズ 4 (狩猟 **Hunting**) のエルダー効果。着火者はプレイヤーのハンター **Hunters** を凍傷 **frostbite** から保護する効果を持つ。燧石師、戦士、罾師は、それぞれプレイヤーのアルファ **Alpha** に特殊能力を与える(E5)。

g. フェイズ 6 (エルダーアクション **Elder Actions**) のエルダー効果。首長はプレイヤーに**自身の**エルダーアクションをコスト不要で実施させる効果を持つ。シャーマン、燧石師、罾師は、それぞれ 1 回のエルダーアクション **elder action(I3)**を実施できる。

h. エルダーの総合効果。部族社会のすべてのエルダーは、手札上限 **hand size**を増加させる(B2)。

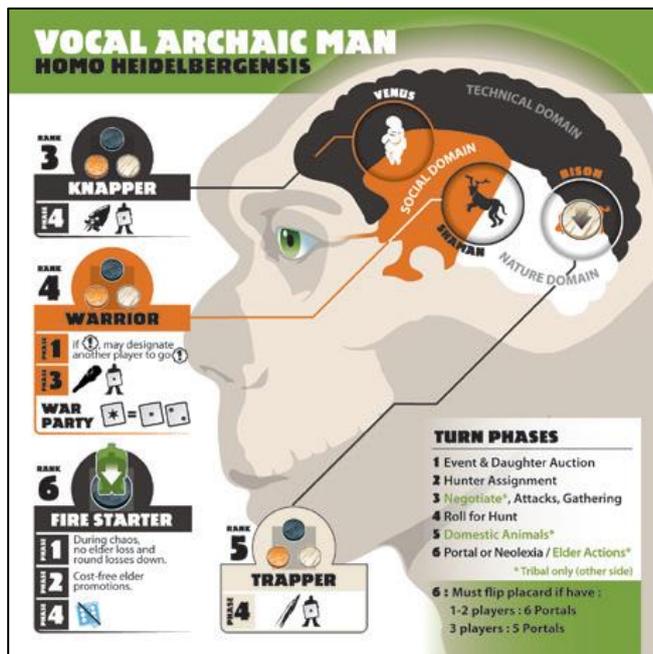
i. **必要ディスク Precondition Disks**。発声面 **Vocal** である場合、プレイヤーは指定されたドメインに関連する 3 色のポータル **portal (I1)**を所持していない限り、ランク 3,4,5 のエルダーへの昇格を実施することができない。これは**必要語彙 Precondition tools (E1)**と同様に判定されるが、語彙ではなくポータルのディスクが必要とされる。

例：プレイヤーはビーナス **Venus** に黒ポータルを 1 枚、シャーマン **Sharman** に 2 枚 (白とオレンジ) のポータルを所有していた。同プレイヤーの社会領域 **social domein** には 3 色すべてのポータルが配置されているため、戦士 **Warrior** (ランク 4) への昇格に必要な条件を満たしている。第 2 フェイズにおいて、このプレイヤーはハンター 1 個を戦士に昇格させ、この駒を 1 枚のオレンジディスク上に載せてプラカードの左上に配置した。このオレンジディスクは、このエルダーが未熟状態であることを示している。

E3. 求婚 **COURTSHIP**

各プレイヤーは、娘 1 人に最大で 1 人まで、未割当部族民を**求婚者 Suitor**として割り当てることができる。どのセクシャリティの求婚者が、どの娘 (成熟、未熟、他部族、自部族、既婚、未婚) に求婚を試みてもよい。求婚者はフェイズ 4 の手順により婿 **Husband** となる。

重要 (ロリータ・ルール **Lolita Rule)** : 未熟の娘に対する求婚は必ず失敗するため、求婚ロールを実施する前に該当する娘が成熟する見込みがない場合は、求婚を実施するべきではない。



¹⁹ 初期の人類は火 **Fire** の利用をごく稀な偶然に頼っていたとみられているが、ネアンデルタール人には発火技術を取得しており、彼らの野営地で定期的に火を起こしていた最初の痕跡が残されているが、彼らも残り火を持ち運ぶことまではできなかった。これは彼らの生息していた期間の最末期である約 6 万年前の出来事である。

- a. **効果 Benefits.** プレイヤーの求婚者が未熟の婿となった場合、彼は限定的な攻撃 *attack* の能力を持つ (F2)。彼がその後 (B3 の手順でディスクを解放 *freed* し) 成熟状態となった場合、彼の妻を非被扶養者 *non-dependent* とし、他の求婚者から守る **戦士団 War Party** となり、ゲーム終了時に VP をもたらす。プレイヤーが一夫一妻制 *pair bonding* である場合、所有する娘の能力を有効にするためには婿 (成熟、未熟を問わない) が必要となる。²⁰

E4. 永続割当て PERMANENT ASSIGNMENT

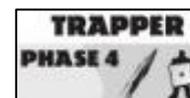
プラカード *Placard* (E2) と娘の婿ボックス *husband box* (G1) に配置された未割当部族民は、永続割当て **permanent assignment** となる。これは該当する部族民は (混沌イベント等において) 未割当部族民としてカウントできず、第 4 フェイズにおいてプレイヤーの未割当部族民に戻せないことを意味している。

- a. **スルタンは特別 Sultan's Exception.** ハレム独占 *harem-holding* である場合、第 2 フェイズにおいてプレイヤーは自身のタブロー内の自部族の (未熟状態を含む) 婿 *Husbands* (複数可) を所有する未婚の成熟した娘 (複数可) へと移動させることができる。これは求婚の試みに対しても使用できる。
- b. **絶滅寸前の例外 Almost Extinct Exception.** このフェイズの開始時点で、プレイヤーのすべての部族民が放浪者 *Wanderlusters*, 婿 *Husbands*, エルダー *Elders* いずれかである場合、1 個または 2 個のエルダーか婿を未割当部族民に戻すことができる。すべてのキューブを失ったプレイヤーは、ラザルス種族 *Lazarus Species* となる (J1)。

E5. アルファ THE ALPHA

各プレイヤーのアルファ **Alpha** は、エルダー *Elders* (E2) の特殊能力 **special powers** を使用しない限り、他のハンター *Hunter* と同様に扱われる。アルファ用として大物狩り **big game**, 罫猟 **small game**, 棍棒 **club** の 3 種の特殊能力が存在している。各プレイヤーのアルファは、この 1 つか 2 つ、または 3 種すべての能力を獲得することができる。

- a. **登場 Creation.** プレイヤーは自身のアルファをデッドパイルに置いた状態でゲームを開始する。プレイヤーがランク 3,4,5 のいずれかのエルダーを所有した際に、アルファ=ハンターの交換 *Alpha-Hunter Swap* (B4) の手順により自身のアルファを登場させることができる。
- b. **大物狩り Big Game.** プレイヤーが燧石師 *Knapper* のエルダーを所有している場合、「大物狩り」 **big game** のバイオームに配置されているアルファは、自身の狩猟ロールにおいてダイスを振る代わりに  [1] の目を適用することができる。
- c. **罫猟 Small Game.** プレイヤーが罫師 *Trapper* のエルダーを所有している場合、「罫猟」 **small game** のバイオーム配置されているアルファは、自身の狩猟ロールにおいてダイスを振る代わりに  [1] の目を適用することができる。
- d. **棍棒 Club.** プレイヤーが戦士 *Warrior* のエルダーを所有している場合、第 3 フェイズの攻撃において、アルファを含むハンター集団は **戦士団 War Party** (F2) と見なされる。また「棍棒」 **club** のバイオーム (娘を含む) に配置されているアルファは、狩猟ロールにおいて自身のダイスを振る代わりに  [1] の



²⁰ 「婚姻 *Marriage* は種族間の長期にわたる交流も意味している。これは当初は物品の交換から始められたのかもしれない。何度かの接触を経て、技術やアイデア、行動様式の交流が深まるだろう。本ゲームにおけるこの人間間交流の究極は、必然的に異人種間の雑交と婚姻となる……これは娘とその婿の両プレイヤーが、共に娘の特殊能力を使用できることで表されている。本ゲームにおける求婚は、こうした異人種間の接触を簡略化したものである。とはいえ異なる人種との接触は簡単に実現するものではない。本ゲームにおける文化の隔たりは、現代社会で我々が遭遇するよりはるかに大きなものである。彼らはお互いを容易には信頼しない。戦いも不可避である。他人種との差異を受け入れて共同生活を営む人々でも、相手への不信が取引から得られるものを上回れば彼らを追放してしまうだろう……私は婚姻というシンプルなコンセプトで、異人種間交流の複雑さを表現できたことに感心している。」 Kyrill Melai, 2015

目を適用することができる。攻撃ロール *Attack Roll* (F2)においては、アルファも他のハンター同様にロールを実施しなければならないことに注意。

重要：プレイヤーは狩猟ロールを実施する前に、これらの特殊能力の使用を宣言しなければならない。プレイヤーが能力を使用しないことを選択した場合、このアルファは他のハンター同様にロールを実施する。



- e. **勝利得点 Victory Points.** プレイヤーのアルファが特殊能力の有効である場合、ゲーム終了時に VP を獲得できる(J0)。ただしアルファによる VP を獲得するためには、アルファはエルダーElder や婿 Husband ではなく未割当部族民の状態でなければならない。

例：プレイヤーは自身のブレインマップ内の「自然領域」*nature domain* に黒、白、オレンジ各1枚のポータルを配置しており、また畏師のエルダーを昇格済みである。このエルダーが成熟状態かつ死亡していなければ、このプレイヤーのアルファは畏猟において自動的に [1]の目を獲得することができる。

F. フェイズ 3, 交渉、攻撃、採集 **NEGOTIATIONS, ATTACKS, & GATHERING**

F1. 交渉 **NEGOTIATIONS** (発声面同士では不可 **DISALLOWED BETWEEN VOCALS**)

あるカード上に自身と他のプレイヤーの部族民が同時に配置されているか、他のプレイヤーのタブローカードに自身の部族民を配置している場合、プレイヤーは該当プレイヤーとの間で公開の**交渉 negotiations**を実施できる。交渉の当事者の一方または双方は、ランク 1 の首長 **Chief** を持つ部族社会 **tribal** でなければならない。部族社会プレイヤーは、一方のプレイヤーが該当カードから平和裏に退去することを**提案 proposal**することができる： この交渉の材料としては、手札、タブロー内の成熟カード（未婚の娘を含む）の要求や交換や提供、未婚の成熟した娘との婚姻の要求や提供（求婚ロールの自動成功 *auto-success courtship roll* (G1)で、ひとつのハンターHunterを他部族のタブローに成熟状態の婿 **Husband**として配置する）、拘束力のない後のターンのプレイの便宜などを提示できる。

- a. **退去 Leaving.** 同地に部族民を配置している他のプレイヤー全てが同意した場合のみ、プレイヤーはこのフェイズに自身のハンターを退去させることができる。退去したハンターは、該当プレイヤーの未割当部族民に戻るか（同ターン中は行動不能となる）、未婚の娘を所有しているプレイヤーが同意した場合のみ他部族と婚姻することができる**(G1)**。

注意： 交換を実施する場合、手札は手札と、タブローカードはタブローカードと交換しなければならない。

- b. **離縁 Divorce.** プレイヤーは交渉により、自身の婿を該当の娘から退去させ、未割当部族民に戻ることができる。
- c. **Oook Rule.** 交渉においては、発声面のプレイヤーは「イエス」yes (ook!) か「ノー」no(ook ook)以外の言葉を発してはならない。

F2. 攻撃ロール **ATTACK ROLLS**²¹

プレイヤーのハンターは、同じカードに存在する他部族のハンターに対して、該当カードに配置されている自身の部族民数に等しいダイスをロールする**攻撃 attack**を実施しなければならない。各プレイヤーの**攻撃ロール attack roll**は、それぞれカード毎に1ラウンドのみ実施される。**戦士団 War Parties**（後述）が組織されている場合を除き、 [1]の目が出る毎に、相手の選択する相手側**ハンター**1個が除去される。

- a. **燧石順 Most Flint Order.** 攻撃は**黒ディスクの多い順 most black disk order (A3)**に実施される。最も黒ディスクを多く持つプレイヤーが最初にロールを実施してこの損害を適用し、この解決後に次の攻撃者が、以下順番に解決する。プレイヤーは自身の得たヒットを複数の防御側に分配することもできる。 
- b. **戦士団 War Party.** プレイヤーが**戦士 Warrior (E2)**を所有しており、該当のハンターグループに自身のアルファ **Alpha**が含まれている場合、このグループは**戦士団**と呼ばれる。またプレイヤーが**武器 weapon**の記載された発明を所有している場合、同プレイヤーのすべてのハンターは戦士団と見なされる。アルファを含め、戦士団に含まれるすべてのハンターは、ロール結果の [1]  [2]の目がヒットと見なされる。

²¹ 戦争 **War**. 投槍と待伏せ戦術が登場していたにも関わらず、組織的な戦闘が行われた考古学的な証拠は1万4千年前まで発見されていない。洞窟壁画でも人間間での暴力は描かれていない。狩猟採集民は遊牧的で、襲撃の対象となるような固定的な住居や動物、食物貯蔵庫などを持たなかったため、抗争は猟場や大きな獲物をめぐるものに限られた。また武器の使用は自然史の領域に属し、人間は社会の領域に属するため、認知的流動性が確立されるまで武器を人間に対して用いることはなかったのではないと思われる。

- c. 婿の嫉妬 **Jealous Husbands**. 婿は他のプレイヤーの求婚者 **Suitors** との間で攻撃しあうことができる。戦闘が婿と求婚者(E3)との間で実施される場合、成熟した婿は戦士団 **War Party** と見なされ、また未熟な婿も戦士団とは見なされないが攻撃を実施することができる。²²

例：ネアンデルタール人 *Neanderthal* は乱婚 *promiscuous* で戦士を所有している。彼は自身のアルファをクロマニヨン人 *Cro-Magnon* の娘へと求婚に送り出した。より多くの黒ディスクを所有していたため、この娘の婿が先に攻撃を実施したが、 [1]  [2] で成功するロールに失敗した。アルファは戦士団と見なされるため、ロール結果の  [2] で攻撃が成功し、この婿を殺害した。このアルファは棍棒 **club** のバイオームに配置されているため、次のフェイズでは自動的に「狩猟」 *hunt* ロールに成功する。またこのプレイヤーは乱婚であるため、アルファは彼の赤子 *Baby* を残して立ち去った(G1)。

F3. 採集 GATHERING²³



プレイヤーが採集文化 **gathering culture** である場合（乱婚 *promiscuous* または「採集」能力を持つ妻/娘を所有している場合）、該当プレイヤーは1個以上の自分のハンター **Hunters** を配置している採集バイオーム **gathering biome** 毎に1個の赤子 *Baby* を獲得する（用語集参照）。これらのバイオームにはバスケット・アイコン **basket icon** が記載されている。

例：戦闘が終了した時点で、プレイヤーは大海熊 *tyrant sea bear*（「採集バイオーム」でもある）にハンター団を残していた。このプレイヤーは乱婚（育児よりも多くの時間を木の実集めに費やしている）だったため、採集により赤子1個を獲得した。この海熊が同プレイヤーのすべてのハンターを殺害した場合でも、この赤子は残される。

G. フェイズ 4, 狩猟ロール **ROLL FOR HUNT** (少数ハンター順 **LEAST HUNTER ORDER**)

バイオームに配置された部族民 **Tribesmen**（大小とも）は、ハンター **Hunters** を表している。自身の狩猟の順番(A4)となったプレイヤーは、狩猟ロール **hunt roll** として該当カードに配置されている自身のハンター

²² 性的二形 **Sexual Dimorphism**（雌雄の大幅な体格差など）から、我々の遠い祖先であるアウストラロピテクス *Australopithecines* は、ハーレムを持っていたと考えられている。彼らの社会は乱婚を禁じる性差別的なものだった。しかしホモ・エレクトス *Homo erectus* とハイデルベルゲンシス *heidelbergensis* では性的二形の度合いは少なく、もっと自由な関係を結んでいたものと推測される。社会はどの雄が多くの子孫を生み出しているか遺伝子の勝敗を競う「人間の精子競争」 **human sperm competition** により突き動かされている。これは男性が比較的大きな性器を受け継いだこととも関連していると思われる。この「精子競争」から逃れる方法のひとつは、雄が発情したパートナーを森の奥に連れ去る「サファリ・ハネムーン」 **safari honeymooning** 方式である。この乱婚社会では異常なスタイルは、結婚に近い一夫一妻制の関係へとつながった。この方式の負の側面は、これが雄の暴力性を増大する道となることである。

²³ 私は閉経 **Menopause**（自然にプログラムされた女性の月経の自動停止）が、頭部の大型化から文化革命の数十万年の間に発達したと仮定している。これは「利己的遺伝子」 **selfish gene** が自身を発展させるプロセスを何故か制止させたパズルのひとつである（自然界では閉経は人間とゴンドウクジラ **pilot whales** でのみ知られている）。本ゲームは更年期の女性が孫の生存を助けるという「おばあさん仮説」 **Grandmother hypothesis** に従っている。これは子供の世話をするのが母親と祖母たちだけである乱婚社会では顕著である。人類学者の **Kristen Hawkes** によるタンザニアの **Hazda** の狩猟採集民についての研究によると、採集活動に最も多くの時間を費やしているのは閉経後の祖母であることが報告されている（若い花嫁の3時間、若い母親の4.5時間に対して1日7時間）。これに加えて、経験豊富な祖母たちは、時間当たりの収穫量でも働き盛りの女性を上回っていたのである。一見奇妙に聞こえるかもしれないが、本ゲームの乱婚社会において採集活動に従事しているハンターの大多数はこれら祖母たちである。更年期の自然な産児制限を除けば、女性は成年期のほとんどの時間を授乳や出産にあてており、また（大きな頭の子供を出産しなければならない弊害から）出産による死亡の危険も高くなっているのである。

数のダイスをロールする。プレイヤーが該当カードのヒットダイス **hit dice** ([1]か [*]の目が表示されている) の数以上のヒットを得ることができれば、この狩猟は成功となる (G3の結果を参照)。ヒットダイスに [1]の目のアイコンが記載されている場合、ロール結果の [1]の目毎に1ヒット **hit** となる。 [*]のアイコンである場合、 [1]と [2]の目毎に1ヒットとなる。狩猟が終了した後に、プレイヤーは自身のすべての生き残ったハンターを未割当部族民プール **unassigned tribesmen pool** に回収する。

a. バイオームの判定順 **Biome Resolution Order**

Order. どのカードから狩猟を判定するかはA4に従う。

- b. **狩猟の強制 **Mandatory Hunt**.** 自身の狩猟の手番において、プレイヤーは所有するすべての割当済のハンターについて、狩猟ロールを実施しなければならない (例外(G7))。アルファ *Alpha* の能力が利用可能である場合(E5)、プレイヤーは彼のロールを実施せず、代わりに [1]の目を適用することもできる。

- c. **ロール結果の修正 **Modified Roll**.** 狩猟ロールの結果はG2により修正することができる。

- d. **猛獣による消耗 **Ferocity Attrition**.** 狩猟

と求婚には危険が伴う。ロール結果が該当バイオームの流血ダイス **bloody dice** の値だったハンターは、死亡の結果を被る (狩人と獲物の関係が逆転した獲物の餌食となる)。(訳注: 上図の例では[3][4][5]の目を出したハンターは死亡する)

- e. **凍傷による消耗 **Frostbite Attrition**.** ロール結果が該当バイオームの凍傷ダイス **frostbite dice** の値だったハンターは、天候による死亡の結果を被る。プレイヤーが着火者 *Fire Starter* (D4)を所有している場合、該当プレイヤーのすべてのハンターは、凍傷による消耗を免除される。(訳注: 上図の例では[6]の目を出したハンターは死亡する)



G1. 求婚ロール **COURTSHIPS ROLLS** ²⁴

娘カードに自身の求婚者 *Suitor* が生き残っている各プレイヤーは、この求婚者による求婚ロール **courtship roll** を実施することができる。各プレイヤーは娘カード毎に1回のみ求婚ロールを実施できる。

- a. **未熟婚無効 **Lolita Auto-Fail**.** 対象の娘が未熟である場合、求婚ロールは成功しない。
- b. **求婚ロール手順 **Courtship Roll Procedure**.** 1d6をロールする。ロール結果が [1], [2]の場合に成功 **successful** となる。結果が [6]の場合、求婚者は殺害される (流血ダイスが適用される)。

²⁴ 族外婚 *Exogamy* という用語は、氏族を離れて別の氏族と婚姻する習慣と同様に、別の亜種を相手とする場合に用いられている。一般的に、人間社会では女性が家を離れて婚姻に行く女性の族外婚の形態をとっており、これにより遺伝子とアイデアの双方のプールを健全に保っている。人間と他の社会性の類人猿は似通ったところもあるが、多くの猿は雄による族外婚の形態であるという違いがある。遺伝子の解析によると、クロマニヨン人の遺伝子の1-4%がネアンデルタール人遺伝子と一致していることから、5万5千年前に人類とネアンデルタール人の異種交配が発生していたことが判明している。エッツィ *Ötzi* ことアイスマンと呼ばれるヨーロッパで最古の5,300年前のミイラでは、さらに高い割合でネアンデルタール人を祖先としていることが判明している。遺伝子以上に伝わっている痕跡として、文化革命がクロマニヨン人とネアンデルタール人の双方で発生したという事実がある。おそらく族外婚は女性の役割とされ、遺伝子と思索の双方のプールの健全さと多様性を保っていたと思われる。

- c. **求婚ロールの自動成功 Auto-Success Courtship Rolls.** 対象の娘がロリータ Lolita に該当する場合にのぞき、戦士 Warrior のアルファ Alpha の判定は常に成功となり、また自身のタブローに配置された競合者のいない未婚の娘に対する求婚者もロール不要で自動的に成功となる。求婚に競合者が存在する場合（次項目）、自身のタブロー上のハンターも彼女の手を取るためには「地元の求婚」の特典なしで、他の求婚者と同列に争わなければならない。
- d. **複数の求婚者 Multiple Suitors.** 同じ娘に対し複数の求婚者が存在する場合、対象となる娘カードの上側に記載された入札メディアの色に該当する色の語彙の数による、**語彙順 most vocabulary order** でロールを実施する。（これは言葉による求婚を表している）これが同値である場合、対象の娘の父親（訳注：所有プレイヤー）が順番を決定する。**最初**に成功を得た求婚者が新たな婿となり（次項目）、彼女に対する求婚はここで終了して他の求婚者は失意の帰途につくことになる。

例：ネアンデルタール *Neanderthal* のタブローの歌い手 *singing woman* が成熟を迎え、3人のプレイヤーが彼女に求婚者を割り当てた。歌い手の入札メディアはオレンジである。求婚者は全員が攻撃フェイズを生き延び、もっとも多くのオレンジディスクを所有するクロマニヨン *Cro-Magnon* が最初にロールを実施することになった。彼は[1],[2]で成功のロールに失敗し、次にオレンジディスクを多く持つネアンデルタールの順番となった。彼はタブロー内に求婚ロールを自動成功とする能力を持つ娘（歌い手自身である）を所持していたため、彼の求婚は自動的に成功となる。しかしネアンデルタールは乱婚（訳注：のセクシャリティ）であるため、彼のロールが成功した場合でも婿の地位に就くことはできない。この求婚はネアンデルタール自身のタブローで実施されていたため、（訳注：他部族の求婚者の成功による）強姦による赤子は生まれず、彼の求婚成功による効果は失恋したアルカイック原人 *Archaic Mac* の求婚者を家路につかせた事だけとなる。ここでネアンデルタールが一夫一妻制だった場合、歌い手の能力は未婚では有効とならないため、彼は求婚の自動成功能力を使用できない。彼がこのロールで[1]か[2]の結果を得た場合、彼はオレンジの未熟ディスク1枚を配置した状態で婿の地位に就かねばならない。

- e. **成功した求婚 Successful Courtship.** 婿（成熟または未熟）は娘につき1個のみ割り当てることができる。婿だけが求婚が成功した場合、（存在していれば）元の婿は現タブローの未割当部族民に移され、成功を得た求婚者が新たな婿として婿ボックス **husband box** に配置される。これは**永続割当て permanent assignment (E4)**となる。このプレイヤーが未熟な婿を配置するためのオレンジディスクを所持していなかった場合や、求婚者が乱婚 **promiscuous** だった場合（次々項目参照）など、この婿を配置できない場合、この求婚者は自身の未割当パイルに戻され、この婿ボックスは**空白のまま残される**。
- f. **婿の成熟 Husband Maturity.** 他部族のタブローである場合は**新たな婿は成熟状態**で配置されるが、自部族のタブローである場合は**新たな婿は未熟状態**で配置され、該当プレイヤーはオレンジディスク1枚をこの未熟な婿の下に配置しなければならない。婿はその成熟状態に関わらず、この娘の能力とポータルアクション **portal actions (I2)**を即座に利用可能となり、またこの娘の能力は「義父」fatherのプレイヤーと共有される。
- g. **乱婚での求婚 Promiscuous Courting.**²⁵ 乱婚（訳注：のセクシャリティ）のプレイヤーが他部族のタブローにおける求婚に成功した場合、彼は婿となることはできず、遺伝情報の遺産として、**相手部族の**



²⁵ レイプ Rape. 本ゲームのテスト段階ではこの四文字言葉が使用されていたが、この言葉はゲームのメカニズムに用いる用語としては感情的すぎた。婉曲表現ではあるが、遺憾ながら筆者は最も過少報告された暴力犯罪である強姦についてのタブローに踏み込んでいる。私はこの犯罪のみならず、関連する社会的な汚名で苦しまなければならない（私が個人的に知る一人を含む）犠牲者の皆さんに謝罪する。強姦は霊長類学においてはダーウィンの重要な意味を持ち、婉曲

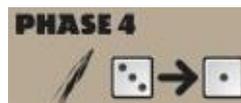
未割当部族民 1 個をデッドパイルから取り出した求婚者側の色の放浪者 **Wanderluster** と置き換える。

これにより娘の婚姻状態が変化することはない。この後、求婚者は担当プレイヤーに戻される。

h. **アルファ婿 Alpha Husband.** プレイヤーのアルファが婿となった場合は B4 を参照。

例：ネアンデルタール人 *Neanderthal* と婚姻しているアルカイック人 *Archaic* の娘が、アルカイック人とクロマニヨン人 *Cro-Magnon* から求婚を受けた。第 3 フェイズの戦闘において、3 人のプレイヤーはいずれも戦闘のルールに失敗した。続く第 4 フェイズに、**(アルカイック人とクロマニヨン人の) 2 人の求婚者たちは語彙順に従ってそれぞれ求婚ロールを実施する。**最初にアルカイック人がロールで [2] の目を得たため、**ライバルの求婚者たちは面目を失った。**追い出されたネアンデルタール人の婿はアルカイック人の未割当部族民に放浪者として移され、**次のクロマニヨン人も家路についた。**ここでクロマニヨン人が勝利しており、**クロマニヨン人が乱婚状態であった場合、アルカイック人の婿は残され、他の求婚者たちは家路につくことになる。**そして**(訳注：クロマニヨン人の赤子の) 赤の放浪者がアルカイック人の部族民に追加される。**

G2. 発明による狩猟の修正 HUNT MODIFICATIONS DUE TO INOVATIONS



プレイヤーが自身のタブローに、現在のバイオーム・タイプ *biome type* (B1) での第 4

フェイズの狩猟に利用可能なダイス修正を持つ **I** カードを所有している場合、**[3]** のダイス目はそれぞれ **[1]** に置き換えられる。

例：プレイヤーは自身のタブローに成熟状態の「縄罠」*Cordage Snare* をプレイしてある。これは第 4 フェイズのダイス修正として「槍の穂先」*javelin-point* アイコンが記載されており、罠猟においてロール結果のすべての **[3]** の目を **[1]** に置き換える効果が記されている。

G3. 狩猟成功の成果 RESULTS OF A SUCCESSFUL HUNT



プレイヤーの狩猟ロールが成功した場合、記載された数の赤子 **Babies** (アルファが死亡している場合の復活を含め、デッドパイルから獲得する) を自身の未割当部族民に追加する。プレイヤーは利用できる部族民が存在する限り、これらの駒を獲得しなければならない(B3)。また指定された数と色のディスクを解放することができる(B3)。対象の狩猟が成功**(赤子やトロフィーを生み出した)**した場合、**捕食獣 predators (G4)** が存在する場合を除き、プレイヤーのハンター **Hunters** は未割当部族民プールに戻される。

注意：プレイヤーが同カードをトロフィー *trophy (G5)* や手札 *hand (G6)* としてとして獲得した場合を除き、狩猟の対象となったカードはその列に残される。

- 制限 Limits.** 複数回分の成功値を得た場合も含め、各カードにつきプレイヤーが獲物をできるのは、各ターンに 1 回分のみである。従ってプレイヤーがウサギ **rabbits** の狩猟で **[1]** の目を 3 個得た場合でも、獲得できる赤子は 3 個ではなく 1 個となる。
- 狩猟競争 Competitive Hunt.** あるカードで競合状態が発生している場合、A4 の狩猟の順番を参照。狩猟ロールを最初に成功させたプレイヤーが記載された効果を獲得し、他のすべてのプレイヤーは失敗となり帰途につく(勝者の総取りとなる)。

に「強制交尾」*coerced copulations* と呼ばれている。オラウータンの子供の半数は、(訳注：ハーレム外の)若い雄とフランチを持つ雄のハーレム内の雌との強制的な交尾から生まれていると考えられている。この強姦から生まれた子供の割合は、攻撃的な強姦者の遺伝子が選択されていることを意味している。これはオラウータン社会の孤独化を進めることにつながり、人間の幼児のように晩成である若いオラウータンには、有害な社会となってしまう。また乱交種族であるチンパンジーにおいては、一夫一妻は「犯罪」であり、強姦が「通常」の状態である。チンパンジーでは乱交に抵抗する雌を取囲む行動や、一匹の雄を偏愛する行動も見られる。

- c. **権威の獲得 Attaining Authority.** 狩猟の成功によるディスクの解放は、エルダー Elder の成熟に使用することができ、このエルダーの能力は同フェイズのこれ以降に利用できるが、遡ってこの狩猟に適用することはできない。狩猟はディスクを解放することで、対応する娘や発明の効果を直ちに有効にすることもできる。

例：3個のクロマニヨン人 *Cro-Magnon* と2個のアルカイック人 *Archaics* が狼 *wolves* の狩猟を実施する。アルカイック人のハンターの方が少ないため、最初にロールを実施して1ヒットを得、この狩猟を成功させた。クロマニヨン人は面目を失って自動的に居留地へと帰還した（消耗を被ることもない）。この場合、彼らが狼を家畜化する試みも実施できない。

G4. 捕食獣の襲撃 PREDATOR ATTACK



ある大物狩り *big game hunt* での狩猟ルールを成功させた場合、同プレイヤーは捕食獣

predators (カード右上に赤いアイコンを持つ) を招きよせてしまう。どの捕食獣が襲撃してくるかを確認するため、同列のすべてのカードから狩猟の実施されたバイオームに最も近い捕食獣を確認する。捕食獣はカードの「隙間」 **gaps** を飛び越すことはできるが、氷を飛び越せないため、氷床 *ice-sheet* の反対側は無視する。2種類の捕食獣が等距離で最も近くに存在する場合、極相の低い方から順に双方が攻撃してくる。

- a. **手順 Procedure.** 大物狩りが成功した場合、狩猟を成功させ生き残ったハンターたちは攻撃してきた捕食獣のカードへと移動する。同列のすべての大物狩りが終了したのちに、このハンターたちは2回目の狩猟ロールを実施する。この狩猟は1回目と同様に判定され、ハンターたちには追加の被害や、さらなる成果や赤子 *Babies* を獲得が発生する。
- b. **捕食獣の横取り Predator Piracy.** この2回目の狩猟ロールにおいて、ハンターが捕食獣に対してまったくヒットを与えられず、また対象の捕食獣が除去されていない場合（訳注：トロフィー化にのみ成功した場合、ヒットを与えられないが除去できたケースが発生する）、この捕食獣は先に成功した大物狩りのすべての獲物を横取りし、同プレイヤーは狩猟で獲得したすべての赤子 *Babies*、ディスク、トロフィー、家畜を失うことになる。（対象のカードは元のスロットに戻される）



注意：いくつかの捕食獣からはトロフィー *trophies (G5)* が獲得でき、またいくつかは家畜化可能 *domesticated (G6)* でもある。

例：南ヨーロッパ *South Europe* にて、プレイヤーは馬 *horse* に7個のハンターを、またシミターキャット *scimitar cat* に1個のハンターを（採集 *Gatherer* 目的で）配置していた。また相手プレイヤーは象 *elephant* に19個のハンターを配置していた。双方の大物狩りが成功したため、プレイヤーと相手のすべてのハンターは、シミターキャットに移動し、最初から同カードに配置されていた1個のハンターと合流した。プレイヤーは8個のキューブを持つため先攻となる。プレイヤーはロールで最低1個の[1]を出すことができれば、この猫はプレイヤーの馬を奪うことができなくなる。またプレイヤーが2個の[2]のロール結果を得た場合、同プレイヤーはこの猫を狩ることに成功し、相手プレイヤーは猫に対するロールなしで、象を奪われるリスクも不要で帰途につくことになる。狩猟成功か横取りの結果かに関わらず、プレイヤーのロールで4つゾロ目を得ることができた場合、同プレイヤーはこの猫カードをトロフィーとして獲得する。

G5. プレイヤーのタブローへのトロフィー獲得 TATING TROPHY CARDS INTO YOUR TABLEAU²⁶

枝角アイコン **antler icon** は、該当カードをトロフィー **trophy** としてプレイヤーのタブローに追加できることを示している。枝角に2個の点に記載されていた場合、トロフィー2個分としてカウントする。該当カードに2,3,4個の空白ダイスが記載されている場合、狩猟ロールにおいて対応する2個、3個、4個のゾロ目のいずれかが発生した場合、該当プレイヤーは同カードを自身のタブローに獲得することができる（任意）。この場合、同カードを反転させ、枝角を上にして自身のタブローに配置する。（訳注：上図の例では4個の同じ目で2個分の、下図では3個の同じ目で1個分のトロフィーを獲得する）



- トロフィーの獲得 **To claim a trophy** に関しては、ハンターの生存や狩猟の成功は必要ではない。従ってあるトロフィーに2個のゾロ目が指定されていた場合、[6]のゾロ目で狩猟が失敗した場合でも、このカードをトロフィーとして獲得できる。
- 絶滅 Extinct.** 除去されたカードは乱獲されたとみなされ、該当の列に代わりのカードは配置されない(G7)。気候変動でバイオームが移動してきた場合を除き、この隙間はゲーム終了まで残され、残るゲームの間はバイオームが1枚少ない状態が続くことになる。



注意： アルファ *Alpha* のロール結果を[1]とする能力により、1のゾロ目や三つ目、四つ目等が発生することもあり得る。同様に武器の効果を用いて[3]の目から[1]の目を得ることもできる。

例： 5個の鹿猟師たちの狩猟ロールの結果が[1][1][1][1][1] [2]と3個の[3]となった。この鹿の狩猟には2ヒットが必要とされるため、狩猟は失敗となったが、3個のゾロ目の効果によりこのカードをトロフィーとして獲得した。もし彼らが[3]の目を[1]に変更する投槍器 *atlatl* を所持していた場合、狩猟の成功と同時にトロフィーも獲得できる。

G6. I/D カードの手札への獲得 TAKING I OR D CARDS INTO YOUR HAND (部族社会のみ TRIBAL ONLY)²⁷

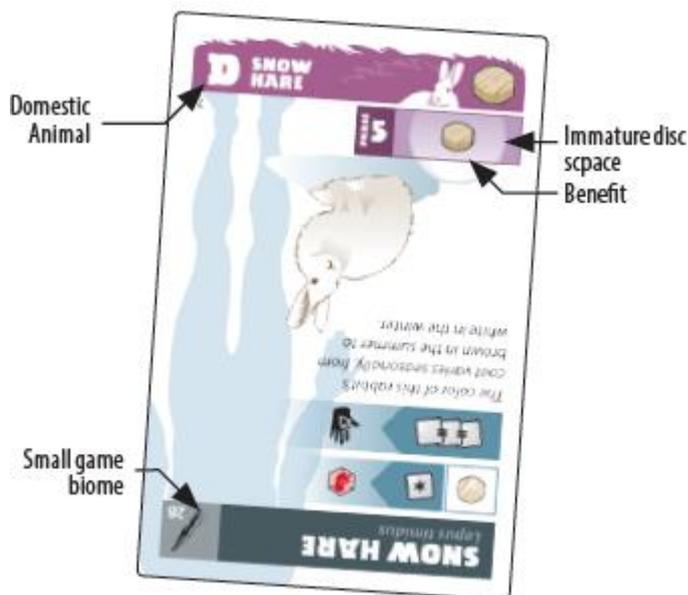
²⁶ 過剰殺戮仮説 *Overkill Hypothesis* は、Paul Martin 博士の提唱する仮説で、アメリカ、そしておそらくはヨーロッパとオーストラリアで、ハンターたちによるこうしたトロフィー獲得が更新世後期の大量絶滅を引き起こしたと考えている。

²⁷ ネアンデルタール人 *Neanderthal* は 25 万年前の更新世 *Pleistocene* のヨーロッパに現れた時点では、まさに超人 *übermensch* と呼ばれる存在だった。これまでに誕生した生物の中で、最も大きく、強く、高いスタミナを持ち、賢い存在であった。また我々よりも大きな脳を持ち、さらには現在では習熟者が 12 人以下であろう高度な打製石器技術をマスターしていたのである。彼の突槍は、複数の部品を組み合わせで作られた世界で最も先進的な道具で、犀をも倒すことができたのである。また彼は火を起こすこともシェルターを築くこともでき、超大陸で最も過酷な一角でも生き抜くことができたのである。アジアの亜種であるデニソワ人 *Denisovans* と共に、彼は祖先のアフリカを含む全世界に進出することもできた。数万年の後に、彼はマイクロチップを発明し、747 を飛ばすこともできただろう。しかしそれは実現しなかった。数十万年後も、彼はルヴァロワ様式 *Levallois* の槍と手斧を持ち、ヨーロッパで鹿を追っていたのである。こうした行動様式の保守性は、地球上の多くの種族で標準的なものである。しかし芸術や文化、発明のためでないとしたら、彼らの巨大な脳は何のためのものだったのだろうか？ そして 4 万 5 千年前にクロマニヨン人が到来したとき、彼らは大きな頭脳と石器時代の道具を持ち、芸術や文化の進歩もないまま、最後の 10 万年を過ごしたのである。ふたつの大勢力は、石器の文化と発想力の点ではいずれも拮抗した能力を持っていたのである。とはいえ彼らの出会いにより、今日我々が人間的と見なすすべてのものが生み出されたのである。

プレイヤーが最低 1 個の成熟した部族エルダー **tribal Elder** を所有している場合、手札アイコン **hand icon** の記載されたバイオームを、プレイヤーの手札に獲得することができる。該当カードの青欄に 2,3,4 個の空白ダイスが記載されている場合、該当プレイヤーは同カードを手札に獲得するためには、狩猟ロールにおいて対応する 2 個、3 個、4 個のゾロ目のいずれかを達成しなければならない。



- a. **ゾロ目 Double, 3つゾロ目 Triples, etc.** プレイヤーは狩猟ロールが失敗した場合でも、指定の 2 個、3 個、等のゾロ目の結果が得られていれば、該当カードを手札に獲得できる。
- b. **手札満杯 Full Hand.** 該当カードはプレイヤーの手札が上限に達している場合でも、手札に追加することができる。ただしこの場合、直ちに捨て札を実施し、**手札上限 hand size (B2)** を満たさなければならない。
- c. **全滅 Annihilation.** ある狩猟 (捕食獣の襲撃を含む) でハンター **Hunters** が全滅してしまった場合、該当プレイヤーはいかなるカードも手札に獲得することができない。



例：「罫師」 **trapper** のアルファ **Alpha** と 2 個のハンターが蜜蜂 **honey bee** の狩猟を試みる。罫師であるため、アルファのロール結果は自動的に [1] となり、二人のハンターもそれぞれ [1] の目を得た。この狩猟は成功となり、またロール結果が 3 つゾロ目であったため、この蜜蜂カードは該当プレイヤーの手札に獲得された。彼らは同カードをエルダーアクション **Elder Action (I3)** により家畜化することができる。この蜜蜂のカードは、生物多様性の掟 **biodiversity rule (G7)** に従って別のカードに置き換えられる。

G7. 生物多様性の掟 THE BIODIVERSITY RULE²⁸

あるカードがトロフィー **trophy (G5)** として獲得された場合、同カードは置き換えられず、該当の列には隙間が生じ、カードは 1 枚少なくなる。あるカードがプレイヤーの手札 **hand (G6)** に獲得された場合、該当列の同カードの場所は山札の一番上から引かれたカードと置き換えられ、同列のカード枚数は変化しない。この処理により捕食獣 **predator** が登場した場合、この捕食獣は次のターンまで有効とならない。

- a. **日和見狩猟 Opportunistic Hunt.** あるカードがプレイヤーの手札に獲得されたが、狩猟自体は失敗だった場合、該当カードに配置されていた他の部族のハンターは、必要語彙 **precondition tools (E1)** を満たしていれば置き換えられたカードに対する狩猟を実施しても良い。

G8. 狩猟の例 HUNT EXAMPLE²⁹

²⁸ 現在では絶滅したホラアナグマ **cave bear** への生贄や崇拝を含む宗教儀式 **Religious Rituals** に参加していたネアンデルタール人がどんな空想を抱いていたか、推測するのは困難である。冬眠の間に死亡した幾多のホラアナグマの死骸が洞窟に折り重なったのかもしれない、また人為的に置かれたと思われた骨の配列が、実際には自然のままである場合もある。とはいえ双方の種がしばしば洞窟を利用しており、また石の穂先が埋め込まれた熊の脊椎が発掘されたことは、時にはこの巨大な熊との狩りや戦いがおこなわれていたことを示している。本ゲームでは、大物狩りのトロフィーを持ち帰ったハンターは、彼の遺伝子を次世代以降に伝えるため、女性に選択されることで報われると設定されている。

クロマニヨン人 Cro-Magnon (部族社会) が、南ヨーロッパ South Europa に配置されたウマ horse のバイオームでの狩猟を試みる。この大物狩りを成功させるには、2 個の [1]か [2]の結果が必要となる。また彼と対立しているプレイヤーは存在しない。

- a. **フェイズ 2 (ハンター割当 Hunter Assignment)**。黒ディスク 1 枚を消費し、1 個の部族民をランク 3 (燧石師 Knapper) に昇格させた。次に彼は残る 4 個の未割当部族民とアルファ Alpha を、該当のウマカードに配置した。
- b. **フェイズ 4 (狩猟ロール Hunt Roll)**。クロマニヨン人は、(訳注：同フェイズの) 以前の狩猟で燧石師 Knapper の黒ディスクを解放して成熟させることに成功しているものとする。これは彼のアルファ・ハンターの狩猟能力を引き出すために必要となる。彼は 5 個の馬ハンターによる 4d6 のロールを実施した(訳注：燧石師を持つため、アルファの大物狩りロールは自動的に[1]となる)。結果は [3],[4],[5],[6]となった。成功はアルファの 1 ヒットのみで、必要な 2 ヒットが得られなかったため、この狩猟は失敗におわった。
- c. **武器 Weapon.** このプレイヤーが投槍 spear-throwing の技術を所有していた場合、 [3]の結果が [1]と見なされ、この狩猟は成功となる。これにより彼は 3 人の赤子 Babies と、オレンジ 1 枚、黒 1 枚の各ディスクを獲得する獲得した。また 4 つゾロ目が発生しなかったため、ウマのカードはこの列に残された。
- d. **捕食獣 Predators.** この狩猟が成功していた場合、最も近い捕食獣であるタイリクオオカミ gray wolves が襲撃を仕掛けてくる。このオオカミは「棍棒」club バイオームであり、ランク 5 エルダー Elder が存在しないため、今回はアルファの自動成功能力を使用することができない。5 人のハンター全員がロールを実施し、 [5],[5],[6],[6],[6]の結果を得た。(訳注：5 の目の) 2 人のハンターがオオカミにより殺害され、残るハンターも(訳注：6 の目の) 凍傷により死亡した。全員が死亡したため、クロマニヨン人はウマ狩りから得たすべての赤子とディスクを失い、またこのオオカミを家畜化のため手札に獲得することもできなくなった。
- e. **着火者 Fire Starter.** クロマニヨン人が成熟したランク 6 エルダー (着火者) を所有していた場合、 [6]の目を出した 3 人のハンター全員が凍傷を免除される。この場合も、ヒットが得られなかったためオオカミにより獲物のウマを奪われ、赤子とディスクは獲得できなくなる。しかし 3 つゾロ目の結果を得てハンターが生き残ったため、同プレイヤーはこのオオカミカードを後に家畜化するため、手札へと獲得した。

²⁹ 武器 Weapons. 人間は遠距離からの殺傷能力を持つ数少ない生物のひとつであり、またこれに必要とされる腕と視覚の調整能力は、我々の持つ大きな頭脳への進化の要因でもあったと考えられている。投擲武器の最古の証拠は、ドイツの Schöningen で奇跡的な保存状態で発見された投槍のセットである。30 万年前と比定されたこれらは、木の先端を尖らせ、投げやすいようバランスを調整されていた。またいくつかの証拠から、これらはホモ・ハイデルベルゲンシス *Homo heidelbergensis* が馬狩りに用いていたものと考えられている。



H. フェイズ 5, 家畜 DOMESTIC ANIMALS (任意 ANY ORDER)

H1. 家畜 DOMESTIC ANIMALS (部族社会のみ TRIBAL ONLY)

自身のタブローに成熟状態の D カード(B2)を所有しているプレイヤーは、各カードに記載された数の赤子 Babies を獲得し、指定されたディスクの解放を実施できる。

(訳注：右図のカリブー Caribou を家畜化している場合、赤子 2 個を獲得し、白ディスク 1 枚の解放を実施できる)



I. フェイズ 6, ポータル、新語彙とエルダーアクション PORTAL, NEOLEXIA, & ELDER ACTIONS (任意の順番 ANY ORDER)

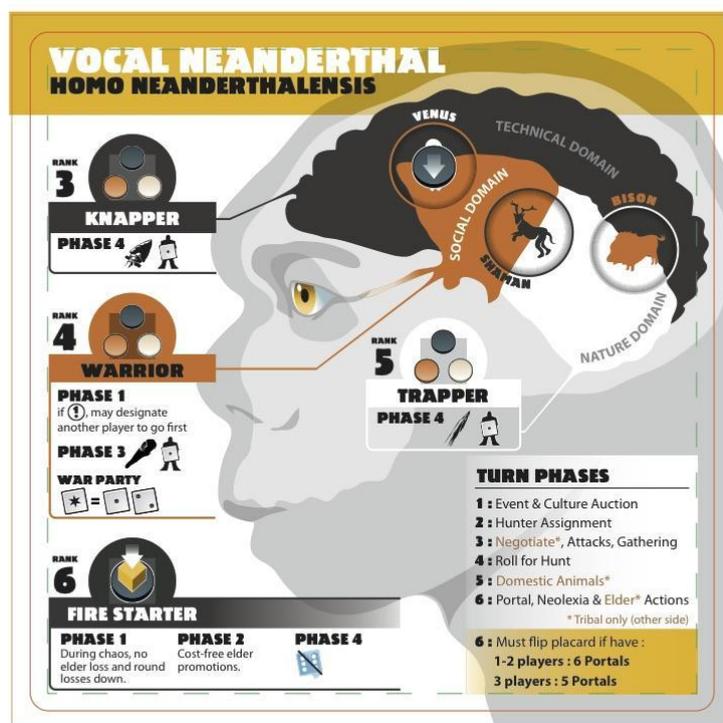
このフェイズでは、ポータル Portal, 新語彙 Neolexia, エルダー Elder のいずれかひとつのアクションを選択する。また一旦部族社会に転換したプレイヤーは、以後はポータルと新語彙のアクションを実施することができなくなる！

I1. ポータルアクション PORTAL ACTION (発声面のみ VOCALS ONLY)

各娘カードには、1または2箇所のポータル portals (ふたつの脳領域を繋ぐ隠喩を表すディスク) が記載されている。発声面である場合、プレイヤーは自身のタブローに配置されているか婚姻している、**成熟した娘** 1人を使用したポータルアクション portal action を実施することができる。このアクションにより、プレイヤーは自身の語彙 vocabulary から指定された色のディスク 1枚を取り、これを自身のブレインマップ内の指定されたポータルスポット portal spot に配置することができる。このポータルディスクは、暗喩された語彙により隣接する脳領域間を橋渡しする効果を表している。³⁰

a. 領域と領域色 Domains and Domain Colors. ブレインマップは、それぞれ

技術 (黒)、自然 (白)、社会 (オレンジ) の各知識に対応した 3 つの脳領域 brain domains を持つ。³¹



³⁰ 技術 Technical, 社会 Social、自然史 Natural History に関する各領域は、それぞれプラカード上の新皮質 neocortex, 周辺系 limbic, 菱脳 rhombencephalon に描かれている。これらの配置は実際の脳機能に対応しているわけではなく、あくまで比喩である。菱脳は脊椎動物にも節足動物にも存在する脳の最も古い部分である。周辺系は感情や態度、長期記憶などをつかさどっている。新皮質は人間において大きく発達した部分であり、ブローカ野 Broca とウエルニッケ野 Wernick の言語中枢を含んでいる。

³¹ 本ゲームのブレインマップ Brain Maps は、Steven Mithen の説に従って更新世 Pleistocene の採集狩猟民の頭脳は 3 つの領域に分かれていたと仮定している：技術、自然、社会のそれぞれに関する知識分野。これら領域間に障壁が存在することにより、例えば初期の人類が骨器に彫刻を施すような行為は妨げられていた。これは何故か？これは人工物の加工に関わる石や石器は、彼の技術に関する領域で処理されているのに対し、狩猟に関連する骨や枝角は彼の自然領域で処理されていることが原因である。これらの各処理は、スイスアーミーナイフの特殊な刃や、コンピュータプログラムのように硬直したものだった。例えば (初期の骨器の登場が示すように) 「骨」という言葉が技術的な分野にも登場し、ある言葉が複数の領域で使用されるようになったことにより、最終的には領域間のポータルが開かれることになった。同様の交流として、「人」と操作可能な物品との関連 (最初の嘘)、「動物」と人 (擬人化やトーテム崇拜)、「物品」と人 (ビーナス像や埋葬品) などが挙げられる。こうした言葉の柔軟さが文化革命の引き金となったのである。また文化カードに罵り言葉、冗談、詩作など、奇妙な言葉が含まれているのは、認知的流動性 cognitive fluidity には舌音機能が大きな役割を果たしているという筆者の仮説を反映したものである。



- b. ポータルスポット **Portal Spot**. ビーナス **venus**, シャーマン **Sharman**, バイソン **bison** の 3箇所 のポータルスポット **portal spots** が存在している³²。各ポータルスポットには、記載された2色をそれぞれ1枚ずつ、合せて2枚のポータル（訳注：ディスク）を配置できる。従って、ビーナス・ポータルには最大でオレンジ1枚と黒1枚を配置できる。³³ 各ポータルはそれぞれ2箇所の領域間に存在おり、例えばシャーマン・ポータルは社会と自然の双方の領域にまたがっている。
- c. ポータルの使用 **Portal Use**. ポータルは必要ディスク **precondition disk(E2)**として使用できる。またこれらを入札、必要語彙、勝利判定に使用することはできない。プレイヤーが部族社会に移行した場合、これらのディスクは解放される。
- d. 移行 **Conversion**.³⁴ ブレインマップに5枚（1人または2人ゲームでは6枚すべて）のポータルディスクが配置された場合、直ちに舌音の流暢性が達成される。ブレインマップを部族社会 **tribal** に裏返し、配置されていたポータルディスクを自身の語彙に配置する。各エルダーキューブ **Elder** は、（配置されていたディスクを伴って）それぞれ部族社会面の同じランクに移動される。

例：プレイヤーはビーナス・ポータルの両方（オレンジと黒）、シャーマンに1枚（白）のポータルを所有している。このプレイヤーは社会領域に関係するディスクに3色すべてを揃えているため、戦士 **Warrior** への昇格を実施することができる。

12. 新語彙アクション **NEOLEXIA ACTION (発声面のみ VOCALS ONLY)**³⁵

³² 洞窟壁画家 **Cave Painters** は最初期の記号芸術であり、瞬く間に世界中に広まったようである。この主な題材は、スペインからインドネシアまで不自然に似通った、驚くべき技術で描かれた動物たちである。人々がほとんど描かれていないのは何故か？手形が共通の意匠となっているのは何故か？松明の明かりが必要で人も住まない洞窟の奥に、絵を描くためだけに訪れたのは何故か？そして最も注目すべき点は、これらが千年以上にわたって手が加えられ続けていたという事である。私は絵を描くことにより画家が言語記憶からイメージを呼び覚まし、ある概念を教え込む手助けになっていたのではないかと推測している。神経ネットワークの特定の経路を使用することが推論能力を強化することは知られており、またこれは脳が意識を持つにいたるために不可欠なステップを助ける事にもつながったのである。今日でも幼児が言語を習得するたびに、このプロセスが繰り返されている。

³³ ビーナス像 **Venus Figure**. 女性の特徴が誇張され、顔や手足が存在しないか矮小化されたミステリアスな「ビーナス」像が、何百個もヨーロッパから出土している。この最古のものは、文化革命以前にマンモスの牙に彫刻されたものである。不可解にも、洞窟絵画にはこれに類似したものは見られない。**Julian Jaynes** は、これらは忘れかけた母親から伝えられた忠告を無意識に思いださせる効果を持つ、携帯用の記憶装置として働いていたと推測している。我々が自分でも説明のつかない無意識のうちに、この小像を机や教会、キーチェーンとともに安置してしまう理由は、この古代の知恵の残滓ではないだろうか。

³⁴ 文化革命 **Cultural Revolution** はシャテルペロン文化 **Chatelperronian Culture** と呼ばれ、ヨーロッパのどの種族から始まったのかは判明していない。しかしおそらくは複数の種族により始まったのではないだろうか。しかし意外なことに、一旦始まったこの革命は、洗練された石細工、複数の部品を組み合わせた道具、石核石器(?) **prism core blade factories**, 狐とマーモットの歯を貫いた首飾り、象牙の指輪とペンダントなどから判明しているように、4万5千年前から4万年前のうちにネアンデルタール人とクロマニヨン人の間に広まったのである。彼らは他者の模倣ではなく、彼ら自身のファッションで既存の古代技術を大きく拡張していった。こうした拡大は言語により発生し、また初期の記号的な絵画芸術と彫刻は、最初の文具だったのではないかと主張がなされている。

³⁵ 新語彙 **Neolexia** は、概念とそれを伝達するための新語の創造である。他者とのコミュニケーションの分野は、優位誇示のゲームや組織的な狩猟のために、男性により発展したと思われる。本ゲーム中では、これは採集狩猟や燧石鉱床、社会に関するディスクにより表されている。しかし他者と自己の内面（思索の単位）とをつなぐ最初の言葉は、おそらく女性が彼女らの子供に教え込むことにより発展したのであろう。

新語彙 Neolexia (新たな概念の創造) は、プレイヤーが自身のブレインに所有するポータルの色に対応したディスク 1 枚を解放 frees するアクションである。これは娘、婿 Husband, エルダー Elder、~~D/I~~カードを対象として実施できる。この解放されたディスクは、同プレイヤーの語彙 vocabulary に配置される。

- a. **族外婚ボーナス Exogamy Bonus.** 他部族の娘と婚姻している場合、このプレイヤーは該当の娘を所有するプレイヤーのブレインマップで前ターンから使用されている色のひとつを使用して新語彙を実施することができる。該当者が部族社会である場合、プレイヤーは 3 色すべてを使用できる。³⁶

例: クロマニヨン人 *Cro-Magnon* はシャーマン *Sharman* の両ポータル (白とオレンジ) と、白とオレンジ各 1 枚のディスクの配置された未熟な娘を所有している。第 6 フェイズにおいて、彼は新語彙を実施し、1 枚のオレンジディスクを解放した。この次の第 6 フェイズにおいて、彼は娘を成熟状態とするために同様に白ディスクを解放した。

I3. エルダーアクション ELDER ACTION (部族社会のみ TRIBAL ONLY)

各プレイヤーは、該当ランクのエルダーを所有しており、(コスト不要エルダーアクションを除き) 指定された語彙ディスクを使用可能であれば、以下のエルダーアクションのうち 1 つを実施できる。エルダー自身はアクションにより消費されることはない。

- a. **シャーマンによる家畜化 Shaman Domestication (ランク 2) :** プレイヤーの手札内の  D カード 1 枚をプレイし、紫色のテキストが読める方向に 180° 回転させ、自身のタブローに配置する。この家畜に白ディスク 1 枚を配置し、未熟状態であることを示す (プレイヤーがコスト不要のエルダーアクション能力を持つ場合を除く)。
- b. **燧石師による道具作成 Knapper Tool-Making (ランク 3) :** プレイヤーの手札内の  I カード 1 枚をプレイし、180° 回転させ自身のタブローに配置する。この発明に黒ディスク 1 枚を配置し、未熟状態であることを示す。³⁷
- c. **罌師による道具作成 Trapper Tool-Making (ランク 5) :** プレイヤーの手札内の  I カード 1 枚をプレイし、180° 回転させ自身のタブローに配置する。この発明に黒ディスク 1 枚を配置し、未熟状態であることを示す。³⁸



³⁶ 最初の芸術 *The First Art*. 考古学者と人類学者は、なぜ人類が芸術を生み出したのかという問題については、ほとんど無力である。他の動物は文学を読んだり、絵画を鑑賞したり、彫像を彫ったり、音楽を作曲したり、詩を暗唱することはない。芸術同様に生存には悪影響をもたらすであろう、貴重な品物を故意に埋葬することについても同様のことが言えるだろう。なぜ作成に数か月も要するような道具を埋葬してしまうのだろうか？これらは通常、数千年後においても膨大かつ明確な抽象概念を必要とするふたつの概念である、宗教と来生に関する信念により説明される。死と時間のような抽象的な概念よりも、埋葬品はそれが捧げられた長老の人生や死を思い起こさせる物理的な記憶装置としての役目を果たしていたのである。持ち歩けるビーナス像もまた、記憶装置の役割を果たしていた。これは言葉による記憶が保存され、幻視的な「声」として想起された最初の試みだった。私たちは言語を学習するとすぐに、言語思考の普遍的なストリームの原型が生み出される。言語による思考はイメージとして再構成することが可能であり、あなたの母親があなたに語りかけたことが最初の想像力や空想となったのである。これが有名な洞窟壁画や骨のフルートのような考古学的な記録に示されているような、物事や人々に対する意識の劇的な変化につながったのである。こうした理由から、芸術と文化の双方が意識による産物であると考えられている。

³⁷ ルヴァロワ技法 *Levallois* は、主にネアンデルタール人のムスティエ文化 *Mousterian* と結びついた、の時代の特徴的な石器加工の技術である。これは習熟するのがきわめて難しい技術である。文化革命の期間に、この技法はより簡単で柔軟なプリズム石核技法と置き換えられた。

TIP: 部族社会への移行は勝利への必須条件ではない。この移行に必要なポータルへのアクセスのため、語彙から多数の投資が必要となる。また部族社会は家畜と発明により多くの VP をもたらす反面、プレイヤーの文化は固定されることになる。

³⁸ 「新石器時代の」 Neolithic とは、（人類のうちホモ・サピエンス *H. sapiens* だけが残った）完新世 Holocene になるまで登場しなかった石器時代の道具と技術を指している。これら 1 万 2 千年前の洗練された道具類、陶器、農耕、街と障壁などの技術は、あまりに現代的であるため本ゲームには含まれていない。

J. ゲームの終了と勝敗 GAME END & VICTORY

本ゲームはイベントデッキの最後のカードが引かれたターン、またはヨーロッパが完全に氷床で覆われた時点（生存可能なカードが存在しなくなった時点）で終了する。各プレイヤーは自身のセクシャリティカード **Sexuality Card** に記載された勝利得点 **Victory Points(VP)** を、いくつかの娘による修正を適用してカウントする。自身か他のプレイヤーの手元に存在するかに関わらず、該当プレイヤー色のすべての部族民が得点に計上される。アルファ **Alpha** の得点は、該当する能力を使用可能である場合のみカウントされる (**E5**)。娘 **Dughters**, エルダー **Elders**, 婿 **Husbands**, 家畜 **domestic animals**, 発明 **inventions** による各得点は、それぞれ成熟状態 **mature** である場合のみカウントする。³⁹ 同点となった場合、該当プレイヤー同士の共同勝利となる。

- a. 「利己的遺伝子」 **Selfish Gene** による乱婚的勝利 **Promiscuous Victory**. 所有するエルダー、婿、娘、語彙 **vocabulary**, 毎に 1VP. 未割当部族民ごとに 2VP. トロフィー **torophies** と発明毎に 3VP. アルファと家畜毎に 4VP.
- b. 「家族観」 **Family Values** による一夫一妻的勝利 **Pair Bonding Victory**. 所有する未割当部族民、娘（結婚と未婚双方）、語彙、毎に 1VP. エルダー、トロフィー、毎に 2VP. アルファ、婿、発明、毎に 3VP. 家畜毎に 4VP.
- c. 「ビッグ・マン」 **Big Man** によるハーレムの勝利 **Harem Victory**. 所有する未割当部族民、エルダー、婿、語彙、毎に 1VP. 娘毎に 2VP. アルファ、発明品、毎に 3VP. トロフィー、家畜毎に 4VP.

例：ゲームが終了した時点で、あるプレイヤーが一夫一妻制となっていた。このプレイヤーは未割当部族民 9 個、アルファ能力を持つアルファ 1 個、トロフィー 1 枚、娘 2 枚、語彙ディスク 12 枚を所有しており、この合計で 28VP を獲得した。またこのプレイヤーは他のプレイヤーの手元に放浪者 **Wanderluster** を 1 個、婿 1 個を配置しており、この合計の 4VP も獲得する。このプレイヤーの最終的な得点は 32VP となった。

J1. ラザルス種族 **LAZARUS SPECIES**⁴⁰

プレイヤーのすべてのキューブが死亡した場合、このプレイヤーは狩猟の実施や放浪者 **Wanderluster** の受け入れはできなくなるが、オークションへの入札と得点の計上には参加できる。このプレイヤーが家畜を所有していた場合、追加のキューブを獲得してゲームに復帰することも可能である。E4 も参照。

注意：プレイヤーはラザルス種族に陥る前に、永続割当てを部族民に戻すことができる。E4 参照。

³⁹ 配偶システム理論の四法則 **Four Commandments of Mating System Theory** : 「第一の法則。メスが一夫一妻の忠実なオスを選ぶことで繁殖成功率が上がれば、一夫一妻が生じる。そうでなければオスがメスに強要できる。第二の法則である。第三の法則。メスが既婚のオスを選んでも繁殖成功率が下がらなければ、一夫多妻が生じる。もしも、すでに配偶したメスがオスの再婚を阻止できれば、一夫一妻が生じる。これが第四の法則である。ゲーム理論は意外な成果をもたらした。誘惑で積極的な役割を果たすオスが、結婚という自分の運命では消極的な傍観者になるのだ。」 - **Matt Ridley, 2003.** (訳注：原文の典拠は『やわらかな進化』 *Nature via Nurture: Genes, Experience, & What Makes Us Human, 2003.* と思われるが、上記引用は原文・訳文とも『赤の女王一性とヒトの進化』 *The Red Queen: Sex and the Evolution of Human Nature, 1993.* (長谷川真理子訳、早川書房, 2014) を出典とする。典拠ミスか?)

⁴⁰ ネアンデルタール人の絶滅 **Neanderthal Extinction**. 4 万年前以降の時代からは、ネアンデルタール人の遺体は発掘されていない。彼らは文化や技術にほとんど発展の見られない 25 万年をすごした後、ホモ・サピエンス *Homo sapiens* と共存した最後の 5 千年の間に、道具使用、芸術、流暢な言語などの面で注目し得る発展を遂げたが、それは十分ではなかった。しかしネアンデルタール人の遺伝子配列が解明されたことから、非アフリカ人のすべての人類に彼らの遺伝子が含まれており、彼らが完全に絶滅したわけではないことが判明している。

K. レガシーバリエント LEGACY VARIANTS

K1. 連結ゲーム COMBINATION NEANDERTHAL-GREENLAND GAME

*Neanderthal*のゲーム終了後に、同ゲームで使用した部族民を反映した状態で *Greenland*のゲームを開始することもできる。これを実施する場合、各プレイヤーの *Neanderthal*の得点を記録しておき、*Greenland*の得点と合計した結果により、最終的な勝者を決定する。初期配置は (*Greenland*の) **C章**に従うが、以下の変更点が存在する：

- 初期キューブとディスク Starting Cubes and Disks.** プレイヤーの所有する部族民 (成熟状態を問わず、未割当のエルダーElders と婿 Husbands を含む) とディスク (未熟状態に使用していたものを含む) は *Neanderthal*の終了時のものに限られる。プレイヤーはこの部族民を未割当、多神教徒の長老 Elders、(チューニット Tunit であれば) 植民者 Colonist に割り当てる。これは **C章**で指定された数より、少数または多数になる可能性がある。
- 長老 Elders.** プレイヤーは *Neanderthal*のプラカード Placard を *Greenland*の同じ色のものと交換する。エルダーは同ランク rank に配置される。
- 家畜 Domestic Animals.** *Neanderthal*の家畜を、それぞれ *Greenland*の **D** バイオームからランダムに選択された1枚と交換する。ノース人 Norse は使用しないノース人家畜から選択する。
- 発明 Inventions.** *Neanderthal*の発明を、それぞれ *Greenland*の **I** バイオームからランダムに選択された1枚と交換する。
- 娘 Daughters.** *Neanderthal*の娘 2枚毎に、それぞれ *Greenland*の担当陣営の娘からランダムに選択された1枚と交換する。
- 発声面 Vocal.** プレイヤーが *Neanderthal*のゲームを発声面で終了していた場合、このプレイヤーは *Greenland*の開始時にいかなる長老も配置できず、また最初のターンに昇格を実施することもできない。
- 氷 Ice.** 南北ヨーロッパに配置された氷床 ice-sheet 毎に、対応する北部か南部の1枚のバイオームを寒期側 cold side に初期配置する。

~~K2. ソリティアまたは協力ゲーム SOLOITAIRE OR COOPERATIVE GAME~~

~~このバリエントは、1人のプレイヤーが3つの種族すべてをプレイするか、3人のプレイヤーが通常通りに3つの文化をプレイする。いずれの場合も、ゲーム終了時にそれぞれ1個以上の家畜 (成熟か未熟) を持つ最低2種族が生き残った場合のみ共同勝利となる。~~

- ~~• 初期配置とゲームの長さ Setup and game Length. C章に従って初期配置を実施する。~~
- ~~• 交渉 Negotiation. 各ターンのフェイズ3において、少なくとも一方が部族社会 tribal である場合にのみ、ひとつの種族から解放ディスク1枚または成熟状態のIカード1枚を、他の種族の解放ディスク1枚または成熟状態Iカード1枚と交換できる。人口や娘カード、Dカードを交換することはできない。また交渉ルール(F1)も併せて適用される。~~
- ~~• トロフィーの強制 Mandatory Trophies. このバリエントを使用している場合、ゾロ目によるトロフィーの獲得(G5)は任意ではなく必須となる。~~

K2. 導入用単一種族バリエント INTRODUCTORY SINGLE SPECIES VALIANT, COURTESY THE SPURGE.

このソリティアシナリオでは、プレイヤーが選択した種族が孤立した時代を生き延び、多種族社会に復帰するまでの期間を扱う。このためプレイヤーの選択した種族は他の種族から隔離された状態となり、他の種族は混沌の期間やあなたの種族の娘への求婚など、限定された状況でのみ接触してくる。本ゲームは3人用ゲームと同様にプレイの準備を実施するが、いくつかの例外や変更点が存在する：

- a. 部族民の初期配置 **Tribesman Setup**. 未割当部族民 8 個、未熟な着火者 **Fire Starter** (プラカードのリンク 6) 1 個。
- b. イベントの初期配置 **Event Setup**. イベント/娘カード 8 枚。カードが尽きた後 (8 ターンにヴェルム氷期 **Würm Glacials (D2)** の数を足したターン)、プレイヤーはさらにランダムに選択した 1-3 枚のイベントカードを追加することができる。
- c. プラカードの部族社会転換 **Placard Filip to Tribal. I1** の最終段落に代えて、部族社会 (種族カードを裏返す) に必要な語彙ディスク **Vocabulary disks** は 5 枚となる。
- d. 娘 **Daughter** の 5 枚制限。第 1 フェイズにおいて、プレイヤーは上限の 5 枚となるまで該当イベントの娘を自動的に獲得する。一旦この上限に達したなら、プレイヤーはイベントで登場した娘を未婚の娘 1 枚と置き換えることができる。
- e. 混沌 **Chaos/放浪者 Wnderlust**. プレイヤーの種族が未割当部族民の消耗 (エルダーの消耗はカウントしない) を被らなかった場合、プレイヤーは他のプレイヤー (異種族) 色の部族民 (指定された 1 個または 2 個) を自身の未割当プールに追加してもよい。プレイヤーの種族から失われたすべての放浪者はデッドパイルに送られる。
- f. 異種族の求婚者 **Foreign Suitors**. 第 2 フェイズにおいて、該当種族と婚姻していないプレイヤーの成熟した娘それぞれに対し、各異種族の求婚者が割り当てられる。第 3 フェイズにおいては、プレイヤーの種族が先攻となり、また **異部族** の求婚者は戦士団 **war Party** として攻撃する。
- g. 勝利 **Victory**. 最終ターンの終了時において、(1) 50 点を上回る得点を獲得、(2) 部族社会を達成、(3) 4 個を超えるトロフィーを獲得、(4) すべての娘が婚姻している。

注意: これは 3 人ゲームを大幅に簡略した簡易ゲームであり、ゲームのメカニズムの練習用としても使用できる。プレイ時間は 0.5 から 1.5 時間ほどである。

L. ソリティアバリエント **SOLITAIRE VARIANT** 「異星人の干渉」 **ALIEN INTERVENTION** (BY JON MANKER)

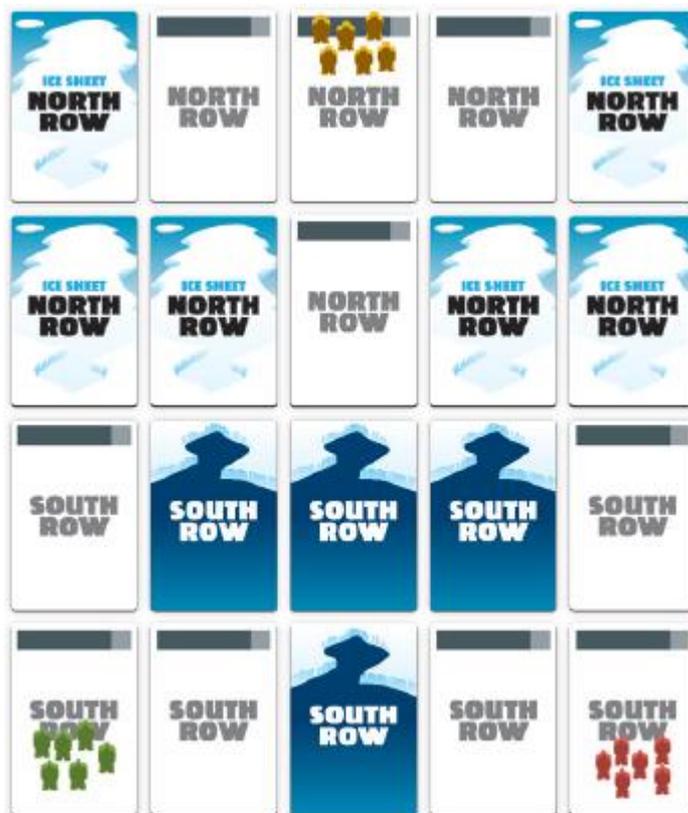
このバリエントは、4万～5万年前の文化革命が、サピエンスとネアンデルターレンシスの種族交代ではなく、異星人のアーティファクトにより着火されたという想定に基づいている。これらのアーティファクトは欧州全体に分散しており、プレイヤーの目標は可能な限り多くの人々と交流することにある。こうして人類の知性化の準備が整うと、異星人の監視装置が信号を送るのである。⁴¹

L1. 初期配置 **SETUP**

初期配置はC章に従うが、C0.3のみ縦4枚と横5枚のカードを裏面で配置する。これらは未探検バイオームを表している。上段2列には北列の、下段2列には南列のカードを使用する。

- ホームバイオーム Home Biome.** 使用する種族をひとつ選択する。プレイヤーの初期配置はホームバイオームと呼ばれ、右図の矢印の位置となる。プレイヤーのホームバイオームとそれに隣接 *adjacent* するカードは表にされる。これらはプレイヤーには既知の領域を表している。(訳注: **Living Rule** の初期配置図はソリティア用でM章の記述と整合しないため、添付冊子版の初期配置図を掲載した。原文における「矢印の位置」は、黄色の部族民が配置されているバイオームである)

注意: L章とM章のバリエントにおいては、隣接とは辺を共有している関係を指し、対角線のカードは隣接とは見なさない。



- 未割当部族民 Unassigned Tribsmen.** C0.6に従った未割当部族民を、プレイヤーのホームバイオームに配置する。
- 難易度 Difficulty.** ゲームの成功に必要な異星人のアーティファクトの数を選擇する: easyの2個から very hardで5個が目安となる。

重要: 裏面のカードは氷床ではなく、未探検状態を表している。

L2. プレイの手順 **SEQUENCE OF PLAY**

- イベント **Event** (L3) と文化オークション **Culture Auction** (L4).
- ハンター移動 **Hunter Movement** と発見 **Discovery** (L5).
- 狩猟ロール **Roll for Hunt** (L6).
- 家畜 **Domestic Animals**, 通常のゲーム(H)に従う。
- ポータル **Potal**, 新語彙 **Neolexia**, エルダーアクション **Elder Actions**, 通常のゲーム(I)に従う。

⁴¹ トーテム Totems は、本ゲームにおける「アーティファクト」Artifactの私流の解釈である。これらは碑文のように、亡くなった指導者たちの功績を伝える彫刻による記録である。記憶が言葉として保存される以前の時代において、こうしたトーテムは記憶装置の役割を果たしていた可能性がある。Phil Eklund, 2018.

L3. イベント EVENTS

これはハンターとアーティファクトの配置、および未探検バイオームに関する拡張を除き、D章の手順が適用される。一般にハンターは移動するバイオームを追って移動するが、アーティファクトはその座標に固定されている。

- a. **氷床 Ice Cap.** 地球寒冷化により氷床が配置される場合、未探検カードと区別するため該当カードを（横向きに）90度傾けて配置する。
- b. **バイオームの移動 Biome movement.** イベントにおいては、未探検バイオームも探検済みと同様に扱われる。本バリエーションでは複数の列が存在するため、下方向へのカード移動は次のカードの下方向移動の連鎖を発生させる。上方向も同様となる。

例：地球温暖化において、ある探検済みカードが北方向に移動して未探検カードにぶつかった。D1に従って、この未探検カードは移動してきた探検済みカードに置き換えられる。ここで探検済みカードに置き換えられたカードも、移動ルールに従って上方向に移動する。移動されたカードが氷床にぶつかった場合、移動してきたカードが捨札となり、氷床が融解して90度元の方向に回転され、新たな未探検バイオームとなる。

- c. **極相の決定 Determining Climax.** どのカードが北列でどのカードが南列に該当するのかは、L1の初期配置を参照。探検済みカードの極相のみを考慮し、また該当する表面のカードが存在しないイベントは無視する。（北列か南列の）一方のカードが尽きた場合、もう一方の山札のカードを引くこと。
- d. **移動カード上の部族民 Tribsmen on Shifting Cards.** あるバイオームが北または南に移動する場合、部族民も該当カードと共に移動する。あるバイオームが置き換えられた場合、部族民はこの新たなカードに配置される。未公開のバイオームは移動の終了時に公開される(L5b)。イベントフェイズ中のカード移動では該当カードの確認や公開は実施せず、その公開は移動の終了時となる。（これは移動したカードは、同ターン中の狩猟のためのバイオームとしては利用できないことを意味している）
- e. **除去バイオーム上の部族民 Tribsmen on Removed Biomes.** 該当する部族民は隣接 *adjacent* (L1a)する任意のひとつのバイオームに移動し、これを公開する。
- f. **移動カード上のアーティファクト Artifact on Shifting Cards.** 部族民とは異なり、各アーティファクトは該当する座標に固定されており、カード移動で移動することはない。あるアーティファクトが氷で閉ざされた場合、該当バイオームが再び溶けるまで、このアーティファクトに接触することはできなくなる。
- g. **混沌 Chaos.** 混沌の判定においては、マップ上のすべての未割当ハンターの数合計する。
- h. **放浪者 Wanderlust.** このイベントはハンター1個を殺害する。

L4. 文化オークション CULTURE AUCTION

プレイヤーは娘を獲得するためには、現在所持している娘の数+1枚のディスクを支払わねばならない。以下の娘の特殊能力は修正される：

- a. **ファッション娘 Fasion Woman.** 放浪者 *wanderlust* (L3h)でハンターを失うことがない。
- b. **トーテム娘 Totem Woman.** 各狩猟ロール *hunt roll* (G)の実施後に、ダイス1個の再ロールを実施可能。
- c. **思いやり娘 Caring Woman.** 娘オークションにおいて、支払うディスクを1枚減らす。
- d. **歌い手娘 singing woman.** 娘の支払いにおいて、任意の色のディスクを使用できる。

L5. ハンターの移動と発見 HUNTER MOVEMENT & DISCOVERY

最初にマップ上でハンターを移動し、次にプレイヤーのハンターが存在するカードに隣接 *adjacent* (L1a)する各バイオームを表にする。

- a. 各ハンターの移動には、以下の4種の選択肢がある：
 - I. **残留 Remain.** その場に留まる。
 - II. **移動 Move.** 隣接 *adjacent* する公開されたバイオームのひとつに移動する。
 - III. **移住 Migrate.** プレイヤーが（移動直後を含め）ハンターを配置しているバイオームのひとつに移動する。
 - IV. **割当 Assignment.** 婿 *husband* かエルダー *Elder* に割当てる。
- b. すべての移動が終了したのちに、ハンターが配置されているバイオームに隣接 *adjacent* (L1a) しているすべての未公開バイオームを公開する。

L6. 狩猟ロール ROLL FOR HUNT

プレイヤーがハンターを配置している各バイオームについて、必ず1回の狩猟ロール *hunt roll* (G)を実施する。

- a. **異星人のアーティファクトの発見 Alien Artifact Discovery.** 各バイオームで最初に狩猟を実施した際に、該当バイオームにディスクを1枚配置する。その狩猟が成功し、かつ最低1個のダイスで6の結果が得られた場合には、プレイヤーは新たなアーティファクトを発見する！このアーティファクトの存在を示すため、オレンジディスク1枚をそこに配置する。他の結果であった場合、この場所が探検済みでありエイリアンのアーティファクトを発見できないことを示すため、該当カード上に黒ディスク1枚を配置する。この黒とオレンジのディスクは、その場所で異星人のアーティファクトが存在したか否かを示すもので、プレイヤーの語彙ではなく、使用していない備品を使用すること。
- b. **異星人のアーティファクトの活性化とゲームの終了 Alien Artifact Activation & End of Game.** 同一のターン中に同ターンの最初からオレンジディスクが配置されている2か所（またはプレイヤーが設定した難易度に従った数）のバイオームの双方で狩猟が成功した場合、該当ターンでゲームは終了となる。プレイヤーは異星人に対するシグナルを活性化させたことにより、この異星人が知性化のため地球に来航することになる。しかしこの遭遇はまた別の物語となる。
- c. **捕食獣 Predators** による成功した大物狩りに続く攻撃は、隣接 *adjacent* (L1a) するいずれかの公開されたカードに捕食獣が存在する場合にのみ発生する。注意：~~協力ゲーム(M)である場合、捕食獣に対する狩猟ロールでは、先の狩猟で同化した婿は合計できない。~~
- d. **トロフィー Trophies.** 対象のバイオームがトロフィーとなった場合、配置されていた各ハンターは隣接 *adjacent* (L1a) するバイオームのひとつに置き換えられ、同カードを表にする。この場所にアーティファクトが存在していた場合、対象のアーティファクトはこの座標に留まり、この隙間が埋められるまでアクセスすることができなくなる。
- e. **ノマド Nmads.**⁴² すべての割当では永続 *permanent* (E4) となる。従ってある狩猟が終了したのちも、ハンターが未割当部族民に戻ることはなく、すべての赤子は彼らが誕生したバイオームに配置される。

L7. 勝敗 VICTORY

J章に従ってゲーム終了する前に、L6bに従ってアーティファクトを起動することができれば勝利となる。プレイヤーはゲームの達成度を確認するため、J章に従って得点を計算することができる。

⁴² 分業 *Division of Labor*. 更新世の狩猟採集民はほとんど遊動的な生活を送っていたが、食糧の共有のための拠点として地域の特定の結節点を使用していた。このような拠点の存在は、現代の狩猟採集民にも普遍的にみられるような、性別による分業を可能とした。しかし *Stiner* と *Kuhn* の研究によれば、ネアンデルタール人の遺跡には性別や年齢に基づく分業の痕跡がみられないという特徴があるのである！叩き場や挽き場もなく、小動物や鳥の骨もなく、食糧貯蔵庫も見られないのである。おそらく男性、女性、子供もすべて、狩猟や採集においては同じ仕事をこなしており、また全員が自分用の道具を作っていたと考えられている。

M. 3 人協力プレイ用バリエーション **3-PLAYER CO-OP VARIANT 「瀬戸際」 BRINK (BY JON MANKER)**

ADNABIOARC 計画で収集され解析された遺伝子データからは、14,500 年前の欧州における絶滅寸前の遺伝的ボトルネックが示唆されている。⁴³ 500 人規模の部族は、20-30 人規模まで縮小し、部族間の遺伝的多様性も限定されたものとなっていた。このバリエーションでは、各プレイヤーはこの人口統計学的なボトルネックの時期における小規模な遊動的部族をプレイすることになる。彼らの目標は生存のみならず、健全な遺伝子と文化交流を維持することにある。

- スケール Scale.** 各ハンターがひとつの家族を、各ターンは 3 年を表す。ゲームは一世代の期間をプレイする。
- 初期配置 Setup.** L1 に従う。

M1. プレイの手順 **SEQUENCE OF PLAY**

- イベント Event (L3) & 文化オークション Culture Auction (M2).**
- ハンター移動 Hunter Movement & 発見 Discovery (M3).**
- 狩猟ロール Roll for Hunt (L6c,d,e).** ハンターが存在する場所では、狩猟ロールを必ず実施する。
- 家畜 Domestic Animals,** 通常のゲーム(H)に従う。
- ポータル Portal, 新語彙 Neolexia, エルダーアクション Elder Actions,** 通常のゲーム(I)に従う。

M2. オークション **AUCTION**

プレイヤー達は誰が今回の娘を購入するかを決定する。この購入者は現在所持している娘の数+1 枚のディスクを支払わねばならない。このディスクは対応する入札メディア *bid media* (D7)の色で支払う必要がある。

- 特殊能力 Abilities.** いくつかの娘は新たな能力を持つ。L4 参照。

M3. ハンターの移動と発見 **HUNTER MOVEMENT & DISCOVERY**

このフェイズは以下の例外を除き、L5 に従って実施される：

- 共同狩猟 Co-Hunting.** この協力ゲームにおいては、プレイヤー同士が戦闘することはない。その代り、プレイヤーは同じバイオームに配置されているハンターたちを合わせて共同で狩猟ロール *hunt roll* (G)を実施することができる。この狩猟による成果（赤子、ディスク、I/D カード）は、参加したプレイヤー間で任意の方法で分配することができる。
- 婿の同化 Assimilating Husbands.** 各共同狩猟ロールで生き残ったハンターのうち、参加したプレイヤーの 1 人は他の参加プレイヤーから婿（成熟、未熟を問わない）を取って同化 *assimilated* することができる。これは乱婚の場合でも実施できる。この婿を伴ったハンターは同化された状態となり、娘カード上に配置された場合と同様に永続割当てとなる。このふたつのトークンは、1 個の婿として扱われる。2 個目の婿は捕食獣の狩猟ロール *Predator hunt rolls* (G4)では個別に扱われる。

M4. 勝敗 **VICTORY**

J 章に従ってゲームは終了し、各プレイヤーは以下の条件を達成しているかを確認する：

⁴³ 遺伝的ボトルネック *Genetic Bottleneck* は、最終氷期極大期 *Last Glacial Maximum* を終了させた突然の温暖化と関係している (*Bios: Megafauna* p.29 のグラフを参照)。この時期にはホモ・サピエンス *Homo sapiens* だけが、M と N とよばれるふたつの遺伝的クレードとして存在していた。このうち M クレードは欧州では絶滅し、N クレードのほとんども生き残れなかった。氷河の融解により海面が 500 年で 20 メートル上昇したヤングドリアス期 *Younger Dryas* の熱気は、突然の終息を迎えたのである。

- a. **部族社会 Tribal.** 部族社会となるには、最低 1 個のエルダーElder と 1 個のアルファ Alpha が必要となる。
- b. **同化 Assimilation.** 各プレイヤーから 1 個ずつ、それぞれ同化 *assimiled* (M3b)した最低 2 個の成熟した婿が必要となる。

N. ネアンデルタール・シナリオモジュール **NEANDERTHAL SCENARIO MODULE (BY JON MANKER)**

本ルールは、特定の文化に有利不利を与える非対称な設定を含め、プレイヤーに新たな挑戦を提供するものである。またこれは本ゲームに関する知識に隔たりあるプレイヤー間で、ハンディキャップとして用いることもできる。

N1. ヒト科 **THE HOMINIDS**

本シナリオは約 25 万年前をスタートとする古い時代をシミュレートするものである。各ターンは 2 万年に相当する。気候変動はより現実的に再現される。

初期配置 **SETUP** (バイオーム)

以下の変更点を除き、通常の初期配置を使用する：

- アルカイク人 **Archaic** は脳のポータルがすべて塞がった状態で、12 個の部族民を所持して開始する。
- クロマニヨン人 **Cro Magnon** は成熟状態の着火者と、脳に任意のポータルディスク 1 枚を配置した状態で、4 個の部族民を所持して開始する。

初期配置 **SETUP** (イベント)

イベントカードを 3 つの山に仕分ける：地球温暖化イベント、地球寒冷化イベント、その他のイベント。これらをすべて裏返してシャッフルし、下から順にランダムに以下のカードを積み上げてイベント山札を惑星する：

- 地球温暖化カードから 1 枚
- 地球寒冷化カードから 3 枚
- 地球温暖化カードから 2 枚
- 地球寒冷化カードから 3 枚
- 地球温暖化カードから 1 枚

(訳注：その他のイベントは使用しない?)

特別ルール **SPECIAL RULES**

- D と I の各カードを手札に入れるために必要なダイスが、各 1 個ずつ増加する。
- 部族社会に変化するためには、脳に 7 枚のディスクが必要となる。7 枚目のディスクは任意のポータルに配置する。

勝利条件 **WIN CONDITIONS**

通常の勝利条件に加えて、部族社会を達成したプレイヤーは **SVP** を獲得する。

N2. ヴュルム大氷期 **GIANT WÜRM**

およそ 2,500 万年の歴史に相当する長期間ゲーム。本シナリオは 5,500 万年のより古く厳しい環境から開始される。ゲームは約 3,000 万年前に終了する。

初期配置 **SETUP** (バイオーム)

通常のゲームの初期配置を使用するが、北列中央の 4 枚のカードには氷床が初期配置される。各プレイヤーは未割当部族民 4 個のみと、エルダー **Elder** なしでゲームを開始する。

初期配置 **SETUP** (イベント)

21枚すべての娘カードを使用し、イベント山札を作成する。

特別ルール **SPECIAL RULES**

5枚すべてのヴェルム氷期イベント **Würm events (D2)** が使用されるため、21枚の娘が公開されたのち、すべての捨札となった娘カードを再びシャッフルし、ここから5枚を引いて新たなイベント山札を作成する。これら5枚にもヴェルム氷期が含まれていた場合、通常通り残る未使用のカードから1枚を引く。

この前段のシャッフルを実施した以降は、より進化した時代に突入する。DとIの各カードを手札に入れるために必要なダイスが、各1個ずつ減少する。（この効果は絵描き娘 **paintress** の能力と重複して利用できる）

勝利条件 **WIN CONDITIONS**

通常の勝利条件に加えて、セクシャリティに関わらず家畜ごとに5VPを獲得する。

部族生活用語集 GLOSSARY OF TRIBESMEN ROLES

各ミーブル駒は部族民 **tribesman** と呼ばれ、配置されている場所により異なる役割を果たす！“PA” アイコンは永続割当 *permanent assignment* (E4) を表している。

アルファ Alpha (大部族民駒) – どこに配置することもできるが(E5)、各種のエルダー-Elder と併せて所持すると罨猟、大物狩り、棍棒などで特殊能力を発揮する。

赤子 Baby – 狩猟と採集の成功(A1.4)や、家畜の効果によりデッドパイルから登場する未割当部族民。

首長 Chief (PA) – 部族社会のランク 1 エルダーで、部族が拡大した際の混沌 *chaos* (D4)を防ぐ能力を持ち、交渉 *negotiations* (F1)を可能とする。

長老 Elder (PA) – プラカード Placard に配置された部族民。それぞれ 1 から 6 までのランク rank (A1.6)に配置される。

着火者 Fire Starter (PA) – ランク 6 のエルダー-Elder で、混沌や凍傷の被害を減らし、エルダーへの昇進のコストを不要とする効果を持つ(C0.6)。

採集者 Gatherer – バイオームのバスケット・アイコン *basket icon* (F3)に配置されたハンター-Hunter. 乱婚または採集能力を持つ妻/娘を持つ場合、これにより赤子 **Baby** を獲得できる。

ハンター Hunter – 狩猟ロール *hunt roll* (G)を実施するすべての部族民（アルファを含む）で、北部または南部行、または求婚者 **Suitor** として部族の娘のいずれかに割り当てられる。

婿 Husband (PA) – 娘の婿ボックス *hhusband box* (F1)に配置された駒。成熟している場合、この娘の能力を有効にする。求婚者 **Suitor** に対しては攻撃ロール *attack roll* (F2)を実施する。

燧石師 knapper (PA) – ランク 3 長老で、所有プレイヤーのアルファ **Alpha** に大物狩りでのロール自動成功能力を与える。部族社会である場合、職人 *tool-making* (I3)の能力により手札の I カードの発明を有効にすることができる。

プラカード Placard – エルダー-Elders を配置する正方形のカード(E2)。発声面と部族社会面が存在する。

シャーマン Sharman (PA) – 部族社会のランク 2 エルダーで、手札の D カードの家畜化 *domesticate* を実施できる(I3)。シャーマンは 3 つのポータル *portals* (I3)のひとつの名前でもある。

求婚者 Suitor – ある部族の娘が既婚、未熟、他部族、乱婚であるかを問わず、該当する娘カードの婿ボックスの外に配置されたハンター(E3)。

罨師 Trapper (PA) – ランク 5 長老で、所有プレイヤーのアルファ **Alpha** に罨猟でのロール自動成功能力を与える。部族社会である場合、職人 *tool-making* (I3)の能力により手札の I カードの発明を有効にすることができる。

放浪者 Wanderluster – 他部族色の未割当部族民(D6)。この駒は必ずシャンペロンを必要とする。

戦士 Warrior (PA) – ランク 4 エルダーで、所有プレイヤーのアルファ **Alpha** に棍棒バイオームでのロール自動成功能力を与え、第 1 プレイヤー *first player* (A2)を決定し、襲撃を可能とし、攻撃 *attacks* (F2)の成功率を倍化する。

戦士団 War Party – 攻撃 *attacks* (F2)においてプレイヤーが戦士エルダー **Warrior Elder** を所持している場合、このプレイヤーのすべての部族民は“1”と“2”の目がヒットとなる。

箱の裏書 TEXT ON BACK OF BOX:

最初の言葉、最初の芸術、最初の悪い冗談。"The first words. The first art. The first bad jokes."

ゲームの舞台は紀元前 43,000 年の氷河期のヨーロッパ。プレイヤーは以下の 3 種の種族からひとつを担当する：アルカイック人 **Archaic**, ネアンデルタール人 **Neanderthal**, クロマニヨン人 **Cro-Magnon**。プレイヤーは種族の男性たちを、捕食獣を避けながら更新世の大型動物の狩猟へと送り出す。また女性たちは、採集や子供へ新たな言葉を教える仕事に就く。また火の扱いや発明、動物の家畜化などに特化した長老たちも登場する。さらに種族の配偶制度として、乱婚やハーレム、一夫一妻制なども選択される。さらにプレイヤーは、本ゲームを *Greenland* の導入編として、連結してプレイすることも可能である。

初版のカバーアートは **Phil Eklund** (前景) と **Mauricio Antón** (背景) による。ネアンデルタール人の父親が、混血の息子に狩りを教える様子。遺伝子に関する研究成果によると、ネアンデルタール人は 4 万 5 千年前にアフリカから到来した現代人類の祖先と交配したことが明らかとなっている。この交配は、双方の種族で芸術と文化の発展を引き起こすこととなった。この革新の波は、握手やルヴァロア様式の槍といった 20 万年にわたり変化がなかった道具の刷新を引き起こした。

ひとつの言葉は千枚の絵画に勝る **A WORD IS WORTH A THOUSAND PICTURES**

絵画ではなく言葉によるエッセイ。Phil Eklund 著

あなたは視覚的な人だろうか？それとも音声的な人だろうか？イメージと言葉のどちらで考えるのが得意だろうか？ほとんどの人々は前者だと主張するだろう。しかしそれは間違いである。

現代の狩猟採集 **A Modern Hunter-Gatherer**. 自分の考えのひとつ内省してみてほしい。例えば「今日はマーケットに行ってみようか」**"I should go to the market today"**といった簡単な事である。これは文法と構文をとった7つの単語による文字列である。音声的な人にとって、これは短期記憶の中の数バイトでしかなく、生命維持に関する決断を数分の一秒で下すことができる。対して視覚的な人は、この考えをどのように表現し、言葉を使わずに決断を下すのだろうか？おそらくは自分がマーケットまで歩いてゆく動画を用いることになるだろう。これにはメガバイト単位のメモリと1分の時間が必要となる。

代名詞の問題 **The Pronoun Problem**. しかしこれは視覚的人間の抱える問題の始まりにすぎない。歩いている人を映しただけの動画では、自分自身をあらわす「私」という代名詞を表現することができない。動物たちは自分自身を映した写真や動画で自分を認識することはない。代名詞という概念自体を映像で表現することはできず、さらには先コロンブス期のアメリカのような、原始的な言葉には代名詞の概念が存在しないのも同様の理由だろう。

ユニット形成 **Unit Formation**. 例文には、他にも「～してみよう」**should** という修飾語、「～へ」**to** という前置詞、「今日」**today** という副詞など、絵にはできない単語が含まれている。このすべてが例として挙げられた考えから適切な意思決定を下すためには欠かせないものである。「行く」**go** という動詞は動画でも表現できるが、非常に限定的な意味でしか表現することができない。例えば歩いている人を映した情景では、自転車や自動車など異なる手段を用いる可能性は排除されてしまう。しかし音声的人間にとって「行く」という動詞は、手段を特定しない動作を表現したものとなる。この「ユニット形成」は、**"X"**を任意の値として処理する代数とよく似た処理である。このユニットの効率性により、人間の認知は膨大な感覚情報を最小限のユニットに還元することができ、またこのユニットが数学と現実を結びつけるものとなっているのである。

計量 **Measurement**. 標準名となった単語は、必然的に知覚のレベルを超越して時間や距離を測るための初めての単位となった。例えば**"X"**日や**"X"**フィートといった具合である。初めて計量が行われた考古学的な証拠としては、2万年(20kya)以上前のタリースティックが存在する。

単語と実体 **Words versus Concretes**. 単語の持つこの「代数的な」柔軟性は、不要な具体性を排除しながら、物事の本質を捉えることを可能にする。こうした機能は映像にはなく、またこのように用いることもできない。さらに単語には入出力の柔軟性が存在する。単語では話すことも、考えることも、手話のようなジェスチャーで用いることも、書くことも、文法に則って他の単語と組み合わせることも、ほんの僅かな容量で記録することもできる。画像ではこうはいかない。また単語は構文や文法的な語尾変化により、その意味を変えることもできる。対して映像では、一連の画像を見せる順番を変える程度のことしかできない。アリストテレスが『オルガノン』**Organon**で証明したように、単語は論理的に組み合わせることで、命題、議論、前提、結論のいずれにもなり得る。そして単語は比喩を用いて心の「ポータル」を開き、帰納法により要素を統合することもできる。これは映像では不可能な行為である。

例えば音声的人間は「マーケット」**Market** という名詞をあらゆるマーケットを表す代用語として使用し、どのマーケットにするかの決断を後回しにすることができる。しかし具体的な視覚情報に縛られた人は、特定のマーケットをイメージする必要がある。仮に彼女が一切の単語を使用せず、意思決定を下そうとした場合を想像してほしい。彼女は頭の中で、すべての目的地に行くためのすべての交通手段のビデオを再生しなければならない。3種類の移動手段と3か所の目的地が存在するのであれば、彼女は9本のフィルムを見たう

えでそれぞれの詳細を思い出しながら、どれかひとつを選択しなければならない。そのすべての判断を同時に下す必要がある。これに少しでも変数を追加しただけで、人間の頭のメモリ容量を使い果たしてしまうことだろう（ビデオはメモリを食うのである）。しかし音声的人間の考えは違う：「今日はマーケットに行ってみよう。まだ行ったことない店に行ってみようか。予報は雪だから車で行った方が良さそうだ」といった具合である。ここではほとんど無限にあり得る構文の中で、3つの論理的決断が次々と下されている！つまりひとつの単語には、千枚の絵に匹敵する効率的な思考が込められているのである。

アリストテレスは、「マーケット」や「行く」のように具体的な物事ではなく物事の特徴や本質を表す単語は、客観的世界と主観的世界にまたがる共通基盤であることに気づいていた。これは現実と比喻との共通基盤でもある。この点で、彼は物事の本質は現実より高次元に存在し、私たちはその影しか見ることができないと主張していた彼の師であるプラトンとは意見を異にしていた。今日の哲学では新プラトン主義が主流となっているが、筆者のようなアリストテレス派も少数ながら存在している。

自己との対話 **Self-communication**. 言葉の最も重要な使い方は、他者ではなく自分自身とのコミュニケーションであることに注目してほしい！この鍵となるのは、音声的人間の持つユニット形成の能力であり、この「ユニット」unitは「複数の類似した要素のグループの中で、個々の構成単位となる具体的な要素」と定義される。例えばさまざまな個々のマーケットは「マーケット」という概念に包括された各ユニットとなる。現実の実態をこうしたユニットとみなす能力は、言語を使用する現代の人間に特有のものである。動物や未だ言語を取得していない幼児が、具体的に認知できる物体を超える数を数えられないのはこのためである（形而上学的に認識できるのは7個程度まで考えられている）。

動詞の問題 **The Verb Problem**. アメリカ式手話でコミュニケーションできる霊長類として有名なココとカンジは、形容詞や名詞を使いこなすことはできたが、動詞や文は使いこなせなかった。動詞の何が問題なのだろうか？すべての行為にはその行為者が必須であり、動詞は名詞なしには視覚的に表現することができない。そのため動詞は「私はマーケットに行く」のように特定の行為者と結びついてしまう。しかし絵画的表現とは異なり、「行く」という単語は、その行動をそのための具体的な手段や行為者からも独立したものである。ココとカンジは、他者と身振りで単語をやり取りすることはできたが、思考ためのユニットとしては使えなかったようである。

言葉の幻 **Verbal Hallucinations**. あなたの思考の99%は言葉の幻である。あなたは書かれた単語を見ているのではなく、話された単語を聞いている場面を想像しているのである。頭の中で10から20までを数えてみてほしい。そこで振り返ってほしい。あなたは心の中で、あなたの得意な言語で「10」「11」「12」などの言葉を聞いていたことだろう。ここでもう一度、今度はその言葉にアラビア数字の「10」「11」「12」などのイメージを加えて数えてみてほしい。数える速さは遅くなるが、練習すればできるようになるだろう。さらに今度は、言葉を聞かずに「10」「11」「12」などのイメージだけを数えてみてほしい。これは無理だったのではないだろうか？アラビア数字や句読点、矢印、停止標識などは表記のための純粋なアイコンであり、描かれた場合にのみ機能する。読み書きより先に話すことを覚えるように、「聞こえる」アイコンだけが言葉の幻として受け入れられ、処理されることのできるものである。

判断、推論、帰納、パターン認識、学習など、このような「アハ体験」（訳注：「ハッとする」状況をあらわす心理学用語）の多くは、言葉による意識の流れより下位の階層でおこなわれている。情報の海がこのような原始的な経路で処理されていることは、ヴェルツブルク学派のMarbeによる実験で判明している。筆者はこれらの認識を「無意識」とは呼ばず、意識的な自己プログラミングにより自動的に実行される日常的な作業を指して「無意識」と呼んでいる。

むやみに大きな脳という謎 **The Big Useless Brain Mystery**. ヒトとネアンデルタール人の脳は200万年ほど前に現在の大きくなったが、考古学的な記録では4万5千年前になるまで道具や行動の進歩は見られない。

そこに至るまでの間、彼らの巨大な脳は何を処理していたのだろうか？おそらくは求愛、支配、地位争いに用いられる社会的な語彙を増やしていたのだろう。誰が誰を支配しているのか、誰が誰のものであるかなどを言葉で表現していたのだろう。これらの発声は、警告音や鳥の鳴き声、唸り声など、ほかの動物のコミュニケーションと同様に行動の表現ではあるが、その行動がどのように決定されるかという内省的な役割はない。しかしある時、最初の単語が発せられたことで、「単語」とは話すことにも、認知のユニットとしても使える発声であると定義されたのである。

最初の単語 **The First Word**. 最初の単語は何だったのか？おそらくは誰かの名前だったのだろう！地位や階級を表す名前は、何千年にもわたり世代を超えて伝えられてきたかもしれない。しかし4万5千年前の記念すべきある日に、誰かがおそらくは社会的な問題を解決するために、言葉の幻を代用語として表現したのである。これこそが最初の単語であり、最初の言語的思考であり、人類史上最も重要な発明となった。意識が生まれたのは何千年もの未来だったため、彼女は自分の思考を意識することはなかつただろう。しかし話し言葉や心の中の概念を共有することは、名付けられた相手を心理的に操る有効な手段となった。また、単語が社会的領域から技術的、博物学的知識に関連する脳内領域に広がったことで、道具の使用や食料貯蔵などが爆発的に進歩することとなった。

多くの雛鳥や幼い哺乳類は、母親や同種の他の個体を認識するために「刷り込み」というアルゴリズムを用いている。このメカニズムは連想学習とは全く異なるもので、動き始めてから目新しいものに対する恐怖心が生じるまでのごく短期間のうちに発達する。これは推論だが、先史時代の家族の中で「ママ」**mama** という単語によるコミュニケーションの音が子供に刷り込まれ、子供はその音を母親のアイコンとして思考することができるようになったのかもしれない。もしそうであれば、最初の単語とは今なお多くの子供が最初に使う言葉と同じ「ママ」だったのかもしれない。

音声記憶 **Verbal Memories**. 言葉を使いはじめた人類は、その記憶を新たな音声形式で保存するようになった。とはいえ味や臭い、触感などの感覚はこの限りではない。しかし誰もが頭の中で思い浮かべることができる記憶や想像のイメージについてはどうだろうか？今日の脳は記憶の中から文字列を呼び起こし、その文字列によりタブラ・ラーサ（白紙状態）と呼ばれる特別な心理空間に操作可能なイメージを創り出すという驚くべき能力を持っている。この心理空間内で言葉により創られたイメージを踊らせることで、私たちは物語化した選択肢を比較し、最終的な決断を下しているのである。

鮮明な記憶についての細部を聞かれた人は、自分が1ピクセル単位で正確に映し出された心像写真を見ているわけではないことがすぐにわかるだろう。「あなたのその記憶の画像はどんな形をしている？」といった単純な質問にすら答えはない。こうしたイメージにはフレームも境界もなく、あたかもその要素がピクセル列からなる画像ではなく、言葉から生み出されたかのように思えるだろう。仮にこの記憶が動画的なものだった場合でも、どの時点からの再生であるのかと問われれば、やはり答えに窮することだろう。また記憶にある様々な要素の空間的な位置関係についても、一貫した答えを出すのは困難だろう。目撃者の証言は、注目すべき要素についてのみ有効であることは、警官なら誰もが知っている。まるで本に書かれた説明文から、犯行現場を視覚的に再構築するかのようなものである。こうした際には、脳が記憶している該当カテゴリの一般的なデータを用いて、記録の隙間を埋めていってしまう。「お巡りさん、もちろん犯人の手は五本指でした。どの手も五本指でしたよ？」もし記憶が監視カメラのテープのようなものであれば、理論的には窓の外を見ていたある日までテープを逆回転させ、フィルムを止めて、通り過ぎる車のナンバーを書き留めることができるはずである。しかし記憶の言語的データは、それよりもはるかに極端に圧縮されているのである。

記憶は文章として記録されており、イメージを再構成するための語彙を持たなかつた幼児期の情景が思い出せないものこのためである。T字型の迷路をヒラムシが学習するように、乳幼児も学習することができる。

しかし T 字型の迷路で左に曲がることを覚えるのと、「左にまっすぐ」を覚えるのは別の問題であり、この場合は「まっすぐ」「右」「左」という言葉の概念をそれぞれ理解している必要がある。

Franco Magnani や Stephen Wiltshire など、サヴァン症候群の「記憶の画家」たちは、子供のころの記憶や一度見ただけの景色をもとに精密な絵を描くことができる。彼らの作品は、写真と比較しても驚くべきものである。しかしその中には、画家が実際には見ていない視点で描かれていたり、異なる視点から見た複数の要素を組み合わせたり、空間的な位置関係を改変したり、特徴の誇張や異なる時系列の情景を取り入れたりといった歪みも見られる。これらは豊富な言葉による指示からイメージが構築された場合にも予想される歪みである。これらは実際には「写真的記憶」ではないのである。

記憶は言語的か？ 視覚的か？ **Are Memories Verbal or Visual?** 誰にでもできる簡単な実験で、この問題の真相に迫ることができる。図書館に行って、どんな本でもよいのでランダムなページを開いてみてほしい。そのページを数秒間眺めて、心の中にイメージを留めておく。そして次に、記憶からそのページを再現してみたい。そのページが絵として記憶されていたのであれば、あなたの心の目にはぼやけた写真が写っているはずである。文字のいくつかは認識できるかもしれないが、仮にぼやけて読めない場合でも、テキストの行数は数えられるはずである。さらには判読できた文字がそれぞれの行に書かれていたかも識別できるはずである。もちろん、実際の記憶から思い出されるのは、これとは大きく異なる。いくつかのフレーズの断片は記憶されているだろう。しかしそのページ上の位置はわからなくなっている。これは記憶が言語的に保存されているためである。

さらにこの実験の 1,000 回のうち 999 回は、ランダムに開いたページには、画像情報より音声情報の方がはるかに多く含まれている。本を書く人は誰もが知っているように、どんな重要なアイデアでも絵より言葉で表現する方がはるかに簡単であり、ひとつ単語は 1,000 枚の絵にも匹敵するのである。そして印刷された単語は、私たちの思考の中で言葉の幻となって共鳴するのであり、たとえみずばらしい本であれ「オーディオビジュアルなガジェット」に置き換えられることはないのである。

これに関連する実験が、2013 年に京都大学霊長類研究所で行われている。1 から 9 までのアラビア数字をランダムに配列し、モニター上で 1 秒に満たない一瞬だけ点灯される。チンパンジーは人間よりもはるかに優れたパフォーマンスを示し、スクリーン上のどこに数字があったか、正しい数字の並びを指し示すことができた。これはチンパンジーの短期記憶が、人間よりもはるかに視覚的であることを示す強力な証拠である。この実験のビデオはこちらから確認することができる。

<http://www.independent.co.uk/news/science/video-chimpanzees-have-faster-working-memory-than-humans-according-to-study-8496034.html>

知覚表象 **Percepts**. 動物や言語を取得していない人間が、直接知覚から得られた概念である知覚表象を言語やユニット形成を用いずにどうやって処理しているのかは判明していない。例えばヒヒは、ライオンの尻尾だけを見て、「ライオン」という知覚を逃走や闘争のアルゴリズムに組み込んでしまうのかもしれない。動物の脳では、右脳の「処理系」で知覚が形成され、左脳の「実行系」で実行されているという証拠がある。右脳と左脳間のコミュニケーションは、これらの概念を前言語形式でコード化して伝達している、それをユニットとして処理するには至っていない。しかし、新たな言語形式は、この限界を克服したのである。

認知流動性 **Cognitive Fluidity**. ネアンデルタール人と現生人類のいずれも、その歴史のほぼすべての期間にわたり芸術や宗教などの「文化」**culture** と呼ばれるものの痕跡が見出されることはなかった。Leda Cosmides と John Tooby は、これを古代人の脳が社会的領域、技術的領域、自然史的領域に厳密に区分されていたためと考えている。ある領域が担当している情報は、他の領域では利用できなかったというのである。例えば、石器加工に熟練していたある人間が、角や骨を削ってみようとはしなかった不可解さは、おそらくは石は技術的領域で、骨は「自然史的」領域で処理されていたためと説明される。音声形式という新たに登場した言

語形式がこのソフトウェアの非互換性を克服したことで、自己との対話における認知の流動性が初めて達成されたというのである。

ひとつの領域の言葉が別の領域の文脈に組み込まれるという混線が、40万年前の「文化革命」**cultural revolution**を引き起こし、骨や角から削り出された鏃、洞窟壁画、人形、笛、埋葬、そのほか様々な文化的遺物がこの時期から現れるようになった。領域を混ぜ合わせることで、人類は棒と石だけで作られていた道具に様々な材料を利用できるようになり（最初の技術）、亡くなった長老たちを語り継げるようになり（最初の名前と埋葬品）、行動を促す権威付けに女性の石像が使われるようになり（最初の偶像）、動物を擬人化して歩き、話をさせるようになった（最初の冗談）。

代名詞の重要性 **The Crucial Pronoun**. 有名な洞窟壁画が何千年にもわたり加筆され続けていたという事実は、これらが教室の黒板として使われていたことを示唆しており、これはおそらくは「白紙状態」**blank slate**で形成された神経経路を強化するため、言葉から絵を描くことで、動物をユニットとみなす神経経路を視覚と聴覚から訓練していったのだろう。こうした教育的な目的があったとすれば、人類世界の絵画が不自然なほどに似通っている理由も説明できる。これらの多くの作品では手形が見つかるが、これは意識へと続く道の決定的な一歩となる概念である、「私」という代名詞を表現しようとする最初の試みだったのかもしれない。

冗談のポータル理論 **The Portal Theory of Jokes**. 動物界では、人間だけが笑い、冗談を言う。何がそんなに面白いのか？冗談とは何なのか、そしてそれを笑うことで、個人には生き残るうえでのどんな価値が得られるのだろうか？冗談とは、ある文脈のために作られた言葉が、別の文脈で使われたときに思いがけない意味を持つような、言葉の不調和である。笑いとは、この概念のスコープ・クリープを認識していることを宣言する声であり、この帰納的論理としてふたつの領域の橋渡しするものとなる。本ゲームでは、帰納的なポータルを配置することでこれを再現している。

Phil Eklund, 2014年12月

NEANDERTHAL と GREENLAND に文化を導入するための筆者の苦闘 MY STRUGGLE TO INCLUDE CULTURE IN NEANDERTHAL & GREENLAND

芸術とダーウィンの対立 **Art vs. Darwin**. 思い返されるのは、前日に発掘したアナサジ **Anasazi** の遺物の解釈や分類に頭を悩ませたコロラドの朝のことである。その定義から非合理的な信念には生存価はなく、また自己や子孫の生存にこれほど反する行動をとる動物は他にはないことを考慮すれば、こうした遺物は崇拜の対象や芸術、死後の世界に到達するための手段や、悪霊を追い払う手段だとするのは単純すぎる考えに思えたのである。

文化の原因 **Causes of Culture**. 科学とは因果律を肯定し、すべての物事には自然な原因があるとする考え方である。（ここでの「自然」**natural** とは、その性質や行動を支配する法則を研究により解明できるものを意味している）私がそこで引掛かっていたのは、動物界では前例のない斬新な現象を目の当たりにしているにもかかわらず、考古学者たちはその原因を定義に反映させることに関心がないように思えたことである。原因は、ルールを提供するかプレイヤーにダイスを振れと要求しなければならないゲーム制作者にとって、非常に重要である。そこでは定義されていないものや、原因のないものはあり得ないのである。

現代の幻想 **Modern Fantasies**. しかしこれは、考古学者に限ったことではない。あなたに家やオフィスを飾る理由や、通勤時に音楽を聴く理由、冗談を言う理由、セックスや恋愛の空想をする理由などを尋ねたら、不思議そうな顔になることだろう。なにかに没頭するあまり、それがどれほど奇妙な事なのか、気づかなくなっているのである。自分自身の動機を説明できないのであれば、文字を持たない民族の起源を解明するのはどれほど困難なことだろうか？

意思決定 **Decision-Making**. 動物たちは、内的や外的な手掛かりによる、感情と呼ばれる精神状態に基づいて意思決定を行う。私の仮説は、文化とは感情的なものに（ある程度まで）取って代わる意思決定のための権威であるというものである。文化は人間特有の新たな言語様式で記憶されるが、そこにはほとんど解明されていない古代の様式も絡み合っている。「耳に残る」**earworm** ジングルを覚えるように、言葉と芸術的な音楽やビートの双方が重要なのだ。この仮説は、これまで言語のソフトウェアに基づく意思決定モードとして定義されていた自由意志と意識の双方に新たな両方に新たな切り口を与えるものである。

文化の尺度 **Culture Scale**. この文化の進化に関連した2種類のソフトウェアは、ある意識のアイデンティティを、芸術対イデオロギーの尺度として定義することを可能とする。これによりゲーム制作者は、社会 **A** と社会 **B** の文化を区別する尺度を設定することができる。グリーンランドにおいては、今日では絶滅してしまったチュニット人が、複雑な象牙の彫刻などチュレ人やノース人よりはるかに多くの芸術を残している。おそらく彼らは、重要な概念を記憶するための携帯用触覚アイコンとしてこれらを用いたのだろうが、こうした概念で思考するための言葉を持たなかった。今では失われてしまった彼らの限られた言語は、彼らの平和主義的な傾向と結びついていたのかもしれない。対してバイキングのグリーンランド人は洗練された語彙を持つ文字文化であり、サーガや石造りの境界など、より永続的な遺産を残したのである。

現代の文化 **Modern Cultures**. 現代の諸文化は、世界がどのように機能するかを決定するためのアイデアや概念の力であるイデオロギーにより定義されている。人間とそのモラルは、その意識の起源と原因により定められたその特異な性質により定義されている。これは啓蒙主義の時代に見出され、そして人間もまた動物であるとする **Darwin** の発見により強固なものとなった。イデオロギーはまた、名高いバイキングの略奪精神や、またあまり注目されることのない彼らの商人的経済の根底にも存在する。そしてナチスもまた自分たちの存在理由を明確に宣言し、その通りに行動したのである。ナチスによるその国家主義の哲学遂行が、中途半端だったと非難するものはいないだろう。

原理 **Fundamentals**. 歴史から学ぶため、またある歴史を題材にしたゲームを作るためには、アイデアや出来事をそれらの根本的な部分まで抽出する必要がある。私は「バイキング」**Viking** ではなく「欧州人」

European, 「ナチ」 Nazi ではなく「ドイツ人」 German といった、政治的に正しい用語の使用を要求する人々に困惑している。こうした湾曲的な表現では、善と悪、文明と野蛮との本質的な違いが不明瞭になってしまう。ゲームにおいてこれらを理解するためには、明確な定義が必要なのである。

Phil Eklund, 2018 年 3 月

日本語付録：カード記載特別ルール

バイオーム BIOME

14. 燧石鉱床 FLINT MINE

Iカード：有舌尖頭器 Hafted Point

第3フェイズ：武器 Weapons. このプレイヤーのすべてのハンターは戦士団 War Party と見なす。

第4フェイズ：大物狩り big game [3→1].

15. 屠体 CARACASS

Iカード：骨製投槍器 Bone Atlatl

第3フェイズ：武器 Weapons. このプレイヤーのすべてのハンターは戦士団 war party と見なす。

第4フェイズ：大物狩り big game [3→1].

16. 燧石鉱床 FLINT MINE

Iカード：築漁 Fishing Weir

第4フェイズ：畏猟 small game [3→1].

17. 屠体 CARACASS

Iカード：布仕立て Tailored Cloth

第1フェイズ：このプレイヤーのランク 3,4,5 の各エルダーは「エルダーの死」elder die-off イベントを無視する。

33. 縄罠い STRING WINDING

Iカード：縄罠 Cordage Snares

訳注：第2版は「手札行き」アイコン（3つゾロ目）が欠落。道具作成コストを黒→黒/白に変更。

第4フェイズ：畏猟 small game [3→1].

34. 燧石鉱床 FLINT MINE

Iカード：手斧片 Handaxe Darts

第4フェイズ：畏猟 small game [3→1].

娘 DOUGHTER

37. ファッション FASHION WORMAN

第2フェイズ：文化変容 Acculturation. このプレイヤーのハンターと同じバイオーム上に配置された、このプレイヤーの色のすべての放浪ハンター-wanderlust hunters を回収する。

第6フェイズ：シャーマン（橙・白）

38. 哀傷 GRIEVING WORMAN

第6フェイズ：シャーマン（橙・白）

ゲーム終了時：副葬品 Grave Goods. 各エルダーによる得点は2VP.

39. 悪態 SWEARING WORMAN

第2フェイズ：不敬 Profanity. 前提条件 precondition tools を無視できる。

第6フェイズ：バイソン（黒・白）

40. 絵描き PAINTERS

第4フェイズ：獣の語り手 Animal Whispirer. 家畜化 domestication の必要ダイス数を1個減少。

第6フェイズ：バイソン（黒・白）

41. ゴミ漁り SCAVENGER WORMAN

第3フェイズ：食料貯蔵庫 Food Strage. このプレイヤーはセクシャリティを無視して採集 gathering を実施可能。

第6フェイズ：バイソン（黒・白）

42. 陽気 LAUGHING WORMAN

第1フェイズ：冗談 Jokes. このプレイヤーは「混沌」chaos の効果を受けた際に、ハンターの半分に代えてハンター4個のみ除去しても良い。

第6フェイズ：シャーマンかビーナス（橙）

43. トーテム TOTEM WORMAN

第3/4フェイズ：トーテム崇拜 Totemism. 攻撃と狩猟で先攻を選択できる。

第6フェイズ：シャーマン（橙・白）

44. 天の語り手 WHEATHER WHISPERER

第1フェイズ：残り火の運び手 **Ember-Carrier**.

このプレイヤーのランク6エルダーは「エルダーの死」elder die-off イベントを無視する。

第6フェイズ：バイソン（黒）

45. 思いやり CARING WORMAN

第1フェイズ：共感 **Empathy**. オークション auction の同点で勝利する。

第6フェイズ：ビーナス（橙・黒）

46. 放浪生活 WALKABOUT WORMAN

第1フェイズ：同性愛 **Homosexuality**. プリザード blizzard のイベントにおいて、娘1個を扶養対象ではなく部族民として扱うことができる。

第1フェイズ終了時：不義 **Cuckoldry**. 「混沌」chaos イベントが発生していない場合でも、セクシャリティの変更を実施できる。

第6フェイズ：ビーナス（橙・黒）

47. 話し好き TELLING MOTHER

すべてのフェイズ：動詞 **Vrebs**. 手札制限 hand size [+1].

第6フェイズ：バイソン（黒・白）

48. 思慮深い VIGILANT WOMAN

第4フェイズ：警戒 **Lookout**. 捕食獣以外 non-predator を対象とする各狩猟において、捕食獣の襲撃を回避できる。

第6フェイズ：バイソン（白）

49. 籠編み BASKET WEAVER

第3フェイズ：食料捜索 **Foraging**. このプレイヤーが採集可能な種族である場合、トロフィー trophy の記載されたバイオームでも採集 gathering を実施可能。

第6フェイズ：バイソンかビーナス（黒）

50. 笛吹き PIPER

第4フェイズ：音楽 **Music**. 乱婚 promiscuous の場合でも婿 hunbands を配置できる。

第6フェイズ：シャーマン（橙）

51. 名前持ち A WOMAN WITH A NAME

第6フェイズ：ビーナス（橙・黒）

ゲーム終了時：各娘による得点は2VP.

52. 歌い手 SINGING WOMAN

第4フェイズ：詩 **Poetry**. このプレイヤーの求婚ロール courtship roll は常に成功する。

第6フェイズ：シャーマン（橙・白）

53. 女族長 MATRIARCH

第3フェイズ：真社会性 **Eusocial**. このプレイヤーは採集種族 gathering species となる。

第6フェイズ：ビーナス（白）。**転換**

Conversion. このカードがアルファと婚姻した場合、部族社会 tribal に転換する。

54. 靴編み COBBLER WOMAN

第4フェイズ：冬靴 **Winter Shoes**. このプレイヤーのハンターは凍傷 frostbite の効果を無視。

第6フェイズ：シャーマン（白）

55. 主婦 HOUSE WIFE

第2フェイズ：鼓舞 **Hiartn**. 婿 husband の昇格 promotion はコスト不要。

第6フェイズ：ビーナス（黒）

56. 寛大 GENEROUS WOMAN

第1フェイズ：食料共有 **Food Sharing**. 発声面 vocal の場合でも、入札時は部族社会 tribal と見なされる。

第6フェイズ：シャーマン（橙・黒）

57. シェヘラザード SCHEHERAZADE

第6フェイズ：文法 **Syntax**. 2回のアクションを実施可能。

第6フェイズ：シャーマンかバイソン（白）

セクシャリティ **SEXUALITY****58 表. 乱婚 PROMISCUOUS**

混沌 chaos で消耗した場合に裏返し可能。

利己的遺伝子 VP

4VP: アルファ、家畜

3VP: トロフィー、発明

2VP: 未割当ハンター

1VP: エルダー、婿、娘、語彙

MPI ディスク：白*2, 橙*2, 黒*2

採集を実施可能。婿の配置不可。

58 裏. 一夫一妻制 PAIR BONDING

混沌 chaos で消耗した場合に裏返し可能。

家族観 VP

4VP: 家畜

3VP: アルファ、婿、発明

2VP: エルダー、トロフィー

1VP: 未割当ハンター、娘、語彙

MPI ディスク：なし

娘が婚姻するまで、特殊能力とポータルアクション使用不可。

59 表/裏(2ND). 一夫一妻制 PAIR BONDING

混沌 chaos で消耗した場合に裏返し可能。

家族観 VP

4VP: 家畜

3VP: アルファ、婿、発明

2VP: エルダー、トロフィー

1VP: 未割当ハンター、娘、語彙

MPI ディスク：なし

娘が婚姻するまで、特殊能力とポータルアクションを使用不可。

59 裏/表(2ND). ハーレム独占 HAREM HOLDING

混沌 chaos で消耗した場合に裏返し可能。

ビッグ・マン VP

4VP: トロフィー、家畜

3VP: アルファ、発明

2VP: 娘

1VP: 未割当ハンター、エルダー、婿、語彙

MPI ディスク：白*1, 橙*1, 黒*1

婿を自身のタブロー内で再配置可能。

発声面 vocal でも部族社会 tribal 同様に入札可能。

ただしディスク価値は 1/2 と見なす。

60 表. ハーレム独占 HAREM HOLDING

混沌 chaos で消耗した場合に裏返し可能。

ビッグ・マン VP

4VP: トロフィー、家畜

3VP: アルファ、発明

2VP: 娘

1VP: 未割当ハンター、エルダー、婿、語彙

MPI ディスク：白*1, 橙*1, 黒*1

婿を自身のタブロー内で再配置可能。

発声面 vocal でも部族社会 tribal 同様に入札可能。

ただしディスク価値は 1/2 と見なす。

60 裏. 乱婚 PROMISCUOUS

混沌 chaos で消耗した場合に裏返し可能。

利己的遺伝子 VP

4VP: アルファ、家畜

3VP: トロフィー、発明

2VP: 未割当ハンター

1VP: エルダー、婿、娘、語彙

MPI ディスク：白*2, 橙*2, 黒*2

採集を実施可能。婿の配置不可。