



BioHACK

 Yofieldry D Indrayana

 Iqbal Ridzuan

説明書

ストーリー

I 遺体

事のはじまりは、一件の火事だった。デルブリュック46地区の北、丘の上にひっそりと建つ小さな木造家屋が燃えたのだ。フロウシェルではなく電力を使用している時代遅れの民家だったため、駆けつけた消防班の誰もがそこを廃墟だと考えたという。しかし鎮火した家からは一人の男の焼死体が発見された。

ヨハン・マイシュベルガー。

それはかつて神の領域を侵した科学者として世間をにぎわせた男の遺体であった。彼が姿を消したのは、もう二十年も前になる。マイシュベルガー教授の研究室といえば当時から名が知られており、ジーベデリア大学の稼ぎ頭であった。大学が彼のために新築した研究棟は通称“マイシュベルガーの城”と呼ばれ、あらゆる分野の若い研究者達が頻繁に出入りしていた。しかし、それは単なる技術交流などではなかった。マイシュベルガーは外部の研究者達と手を組み、遺伝子操作で能力を自由に与奪して人間を作る実験を秘密裏に行っていたのである。

この噂を知った学会は調査委員会を発足。“城”に乗り込んだ彼らは、大学の資産記録にはない培養プラントが隠されていることを発見した。プラントの周囲にはフロウシェルの赤い光を微かに感じるものの、容器は派手に割られており、中身は空だった。しかし内側には毛髪や血液が付着しており、その中に人間——またはそれに類する生物——が入っていたことは明白。押収された実験データについても、意味のわからない言葉や記号が散見されるものの、噂が真実であったことを裏付けるには十分な内容であった。調査委員会はマイシュベルガーを連行するため彼の住居へ向かったが、すでに部屋は引き払われており、本人は姿を消していた。実験に関わった若い研究者達は生命倫理の欠如を問われ、学会から追放。人々から「マッドサイエンティストの一味」とそしられながら、その姿を消した。そして全ての実験データは門外不出として封印されたのである。この騒動は記録されていたコードネームにちなみ『バイオハック事件』と呼ばれた。

あれから二十年。

ようとして消息が知れなかったマイシュベルガーの訃報は国中を驚かせた。遺体の検分では脚が弱っていたことが判明したため、生活を補助していた人物がいた可能性も指摘された。しかし同居人や新しい遺体が見つかることはなく、バイオハック事件以降生き別れになっていた教授の娘が燃え残った家屋と土地を引き取ったと報じられた。

II 手紙

その封筒がダイン・ナーガ・アソシエイツ社 (Dyne Naga Associates) 所有の研究所に届いたのは、件の火事からおよそ半年後のことである。差出人の名はなく、社内の誰に宛てたものかも不明な不審物であったため、その奇妙な中身を最初に確認したのは若い守衛だった。DNA社は、人間の能力を向上させる“Dドーピング”と呼ばれる遺伝子治療事業で一代躍進を遂げた企業として知られている。Dドーピングが広く普及したきっかけは、世界的なフロウシェルの使用量増加にあった。この治療によりフロウシェルの放つ強力な赤い光を無知覚化することが可能だったからである。世界中で増加の一途をたどるこの光は可視光ではなく、光の存在を脳に誤認させるフロウシェルの副作用であったため、既存の遮光対策は意味をなさなかったのだ。DNA社CEOのフランツ・マウアーは、当時の取材でこう語っている。

「眼科でもない。メガネ屋でもない。皆さんが相談すべきは我々、DNA社です」

『DNA社様にご相談したいのは、これらを含めた膨大な量の研究データを購入いただけないかということです』

そう書かれた手紙を読んでいるマウアーのそばで、研究所所長は封入されていた書類を所在無げにめくっていた。宛先不明の封筒は社員、重役、所長を経由して、マウアーの元までたどりついたのである。その中身は遺伝子に関する研究記録の断片が数点と、この手紙であった。

「何らかの生物を形成する遺伝子設計図のようですがね」

と所長は言った。

「見たこともない言葉や記号ばかりで、解読するのは骨だと思われます」

マウアーは唇を指で触りながら思案をめぐらせていたが、自分をじっと見ている所長の目線に気づくと、咳ばらいとともに手紙をデスクに放り出した。

「まあ、時々いるんだ。こういう手合いは」

そして設計図を寄こすよう、所長に手を伸ばした。

「偏執的なSFマニアのいたずらだ。忘れよう」

実際のところ、これがいたずらなどではないことをマウアーは十分わかっていた。書類の設計図に書かれていた謎の記号や言葉……それは二十年前、マウアーが調査委員会の一員として確認したバイオハックの実験データに並んでいた文字列だったのである。

Ⅲ 地下室

次の休日、マウアーは燃え焦げたマイシュベルガー宅の前に立っていた。設計図が持ち出されたのはこの家からに違いないと考えたのだ。

「マイシュベルガーの城、か……」

痛ましい火災の爪跡が残る家屋のドアをそっと引いてみる。予想とは裏腹に施錠はされておらず、きしみをたてて扉は開いた。屋内は見渡すかぎり黒く炭化しており、その惨状はマウアーを落胆させるには十分だった。この様子では紙の記録はおろか、データが入った電子デバイスも残っていないだろう。ではそうなると設計図は一体どこから……。

「マウアー様ですね」

すぐ背後から聞こえた声にマウアーは声をあげて驚いた。振り返ると玄関に男が立っている。若く健康的な印象を受けるが、口調にも表情にも生氣を感じない。

「お連れしろとの指示です」

男が家の奥を指さしたので、再び振り返ったマウアーはまた声をあげるようになった。キッチンに別の男が立っており、その手前に地下への階段がぼっかりと開いていたのである。男たちに従って薄暗い階段を降りていくと、広い書斎のような部屋に続いていた。壁際には数人の男たちが静かに立っており、その等しく無表情な顔をカンテラの淡い光が照らしている。

「ここに来たということは書類の意味がわかっているということね」

声の方を向くと、机に一人の女が腰かけていた。

「取引に興味を持ってくださり嬉しいわ」

その女——マイシュベルガーの娘はジーンと名乗った。彼女の話はこうだ。マイシュベルガーが死して後、この家を引き取ったジーンは隠された地下室の存在に気がついた。地下室で発見したのは、膨大な研究データが詰まった電子デバイス——彼女には難なく解けるパスが設定されていた——と、無表情の男たちだった。ジーンは彼らのことを“ノーマン”と呼んだ。ノーマンはマイシュベルガーが生み出した人造人間で、人間の指示に従うためだけに生きているのだという。ここで隠遁生活を送っていたマイシュベルガーはすでに立って歩けるような身体ではなく、生活のすべてをノーマンたちに指示することでこなしていたのだ。

「父が模索し続けた、能力をカスタマイズした人間を作る技術。ノーマンはその完成例と言っているわ」

ノーマンは容姿こそ人間だが、主の指示に従う従属意識と、指示遂行のために周囲のノーマンと協力する共同体意識を持つだけで、その他の意思や人間としての機能の多くは剥奪されているという。

「『あなたを殺せ』と私が指示を出せば、彼らは瞬間にあなたに群がり、屠るでしょうね」

つまりマイシュベルガーの研究はほぼ形になっていたのである。そして晩年の彼が没頭した新たな研究。それは実験対象を人間から生物全般に押し広げ、あらゆる遺伝子を組み上げた新種の生物を作るというものであった。この地下室の設備では実際に生物を作り出すことは出来なかったようだが、合成生物のアイデアは遺伝子設計図としてまとめられており、中には神話や伝説をモチーフにしたものもあった。ジーンはこの大量の設計図——ブループリントを買わないか、と言っているのだ。

マウアーは考えた。

このバイオハック技術。機が熟せば、労働力や国家防衛力としてビジネスが成り立つ可能性も少なくないのではなかろうか。自社のDドーピング技術は広く普及したものの、すでに需要は飽和しはじめている。いずれ次のコンテンツが必要になるのは明らかだ。さらに昨今ではフロウシェルの枯渇危機がささやかれはじめ、世界中で戦争に対する緊張感が年々高まっている。「次の大戦が始まるのは赤い光が消えたときである」と言ったのはどの評論家だっただろう。それに遺伝子に対する人々の倫理観も、この二十年で少しずつではあるが変化している。開業当初は人々に忌避されたDドーピングでさえ、いまや受けていない人間はいないとまで言われるほど広く普及しているではないか。

とはいえ現時点でこの研究を企業として堂々と取り組むのはいささかりスクが大きい。

「たしかに提案は魅力的だが」とマウアーは切り出した。

「どうにも無視できない問題がある。設計図にわんさか出てくる意味不明な記号やら造語やらだ。すまんが私には理解できないし、ウチの技術者もわからんときている。話を聞くかぎりでは娘であるアンタにも読めない代物だろう」

実の娘にしては妙に若すぎる風貌に見えるが、とマウアーは思った。

「言葉が解読できない以上、その設計図は絵空事を並べた老人の与太話にすぎんよ。まったく……翻訳できる生物を作る設計図でもあればいいんだがね」

マウアーは自分の皮肉に笑い声をあげたが、それもジーンが次の言葉を発するまでだった。

「うってつけの人間がいるじゃないの」

それはマウアーにとって思いもよらぬ返答だった。風も吹いていないのに、地下室を照らすカンテラの光が揺らめいたような気がする。

「いったい誰のことだ」

「あなたもよく知っている人間よ」

今度はジーンが笑みを浮かべた。そうか。この女はこの言葉を待っていたのだ。そう気づいたマウアーは無意識に唇を指で触りはじめた。

「呼び戻すのよ。二十年前、学会を追われて全てを失ったマッドサイエンティスト達を」

そして貴方たちが呼ばれた。

IV バイオハック

貴方たちは、まずマウアーと会った。彼は培養プラントを据えた“バイオファーム”と呼ばれる空き倉庫の鍵を貴方たちに渡し、全てを説明した。このバイオハック研究はDNA社とは無関係であり、あくまで貴方たちが自分の意思で行っている研究であること。貴方たちに提供するのは初期資金とバイオファームだけであり、必要な遺伝子や追加資金、ブループリントに関しても自ら調達すること。特に資金の調達能力は社として高く評価すること。表立った研究活動をできない貴方たちのために、三体のノーマンを労働力として貸与するということ（「必要であれば」とノーマンは言った。「ドーピングを受けさせるのも良いかもしれない。いま彼らの目に映るこの世界はどれほど赤く染まってるんだろうな」）。進展があれば、その都度報告すること。そしてバイオハック技術が確立した暁には、貴方たちの中で最も貢献した者を最高責任者として招き、幹部の座を約束すること。つまり屈辱と貧困を抱えて生きた二十年を返上し、裕福な研究者としての人生を奪還できるということ……。

次に貴方たちはジーンの地下室へ向かった。ジーンは数点のブループリントと、遺伝子を売買している闇バイヤーの連絡先を貴方たちに渡した。

「私はね、この研究が成功しようが失敗しようがどうでもいいの。あの男が人生を賭けた研究を金に換えることで、あいつの一生を冒流したい。それだけなのよ」

そして一同の顔を見渡した。

「きっと、貴方たちにはわかるでしょう」

そう笑う女の眼は、二十年前に培養プラントの中から貴方たちを見ていた眼と同じであった。



内容物



3~4人プレイ用面

1~2人プレイ用面

メインボード 1枚



A面 (共通)

B面 (4種類)

個人ボード 4枚



裏面

表面

裏面

表面

裏面

表面

裏面

表面

場所カード 20枚

(4色が5枚ずつ)



裏面

表面

科学者カード 6枚



裏面

表面

マイルストーンカード 10枚



裏面

表面




裏面

表面

裏面

表面

クリーチャーカード 48枚

(左から、ノーブル  : 12枚、アーティザン  : 16枚、COMMON  : 20枚)



裏面

表面

ダウンタウンタイル 20枚



危険ダイス 1個



コイン(1金) 20枚



コイン(5金) 8枚



裏面

表面

ロックタイル 8枚



ノーマン駒 12個

(4色が3個ずつ)



マイルストーン駒 28個

(4色が7個ずつ)



評価点駒 4個

(4色が1個ずつ)



手番順駒 8個

(4色が2個ずつ)



哺乳類



魚類



鳥類



爬虫類



霊長類



野生動物

DNAマーカー 24個

(6種類が4個ずつ)



使用可能面



使用不可面

傷薬駒 8個



スタートプレイヤー駒
(2人プレイ時) 1個



ラウンドマーカー 1個

概要

『Biohack』は遺伝子改造実験をテーマにした2~4人用の中量級ゲームです。






プレイヤーは学会を追われたマッドサイエンティストとなり、科学者としての再起と権力の掌握を賭けた、極秘の新生命体開発競争に挑みます。その手足となるのは“ノーマン”と呼ばれる一風変わった人造人間たち。彼らは資金や材料となる遺伝子を調達するために、危険で非合法的な手段すら厭わず暗躍してくれることでしょう。空の培養プラント、そしてユニークで魅力的な生命体が描かれた48枚の遺伝子設計図も胎動の時を待っています。

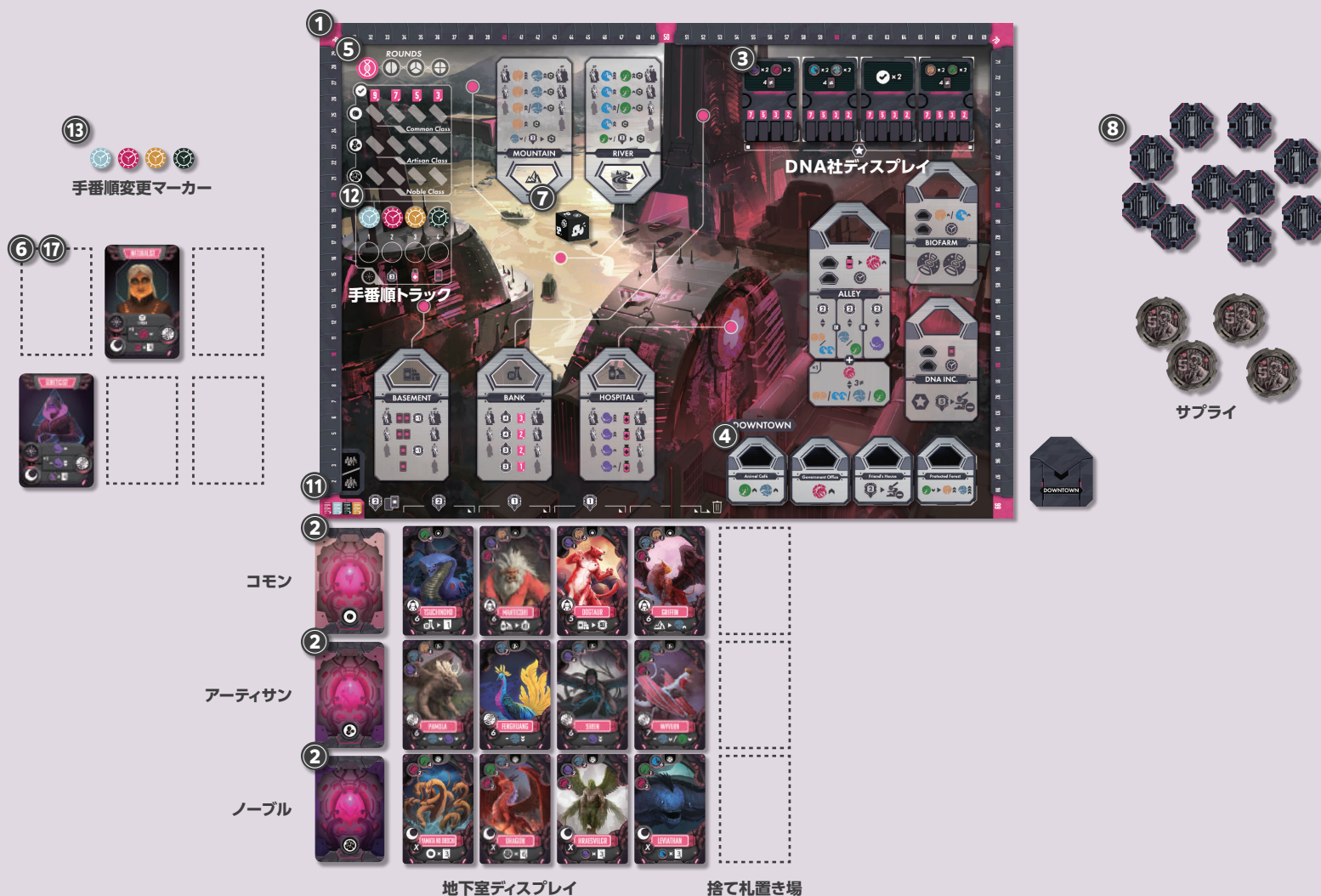
さあ、命の実験をはじめましょう。

ゲームの準備

重要：以下の説明は3~4人プレイ時のものです。1~2人プレイ時の変更点は、21ページ以降を参照してください。

全体の準備

- ① **メインボード**の3~4人プレイ用面（ / ）を表にして、テーブル中央に広げます。
- ② **クリーチャーカード**をクラス別（**コモン** 、**アーティサン** 、**ノーブル** ）に分けてよく混ぜ、3つの裏向き山にします。メインボードの「BASEMENT」の下側（ボード外）に、上からコモンの山、アーティサンの山、ノーブルの山の順で縦に並べます。各山から4枚のカードを引き、「BASEMENT」下部の4つの枠から縦列を作るように、引いた山の隣に表向きで並べます。ここを「**地下室ディスプレイ**」と呼びます。また、各段の右側にスペースを空けておきます。ここを、そのクラスのクリーチャーカード専用の捨て札置き場とします。
- ③ すべての**マイルストーンカード**からランダムに4枚を引き、メインボード右上部に表向きで並べます。ここを「**DNA社ディスプレイ**」と呼びます。残りのマイルストーンカードは箱へと戻します。
- ④ すべての**ダウンタウンタイル**をよく混ぜ、裏向き山にしてメインボードの「DOWNTOWN」の右側（ボード外）に置きます。この山から4枚のタイルを引き、メインボード右下の4つの枠内に1枚ずつ、表向きで置きます。
- ⑤ **ラウンドマーカー**を、メインボード左上部にあるラウンドトラックの1番左のマスに置きます。
- ⑥ **科学者カード**6枚を、メインボードの近くに表向きで並べます。
- ⑦ **危険ダイス**を、メインボードの「MOUNTAIN」と「RIVER」の近くに置きます。
- ⑧ **コイン**を額面（1金 / 5金）別に分け、メインボードの近くに置きます。ここを「**サプライ**」と呼びます。



個人の準備

- ⑨ 各プレイヤーは1色を選び、その色の**マイルストーン駒7個**、**評価点駒1個**、**手番順駒2個**、**ノーマン駒3個**、**場所カード5枚**(「MOUNTAIN」、「RIVER」、「BANK」、「HOSPITAL」、「BASEMENT」を1枚ずつ)を受け取ります。また、**個人ボード1枚**、**DNAマーカ―6個**(哺乳類、鳥類、魚類、爬虫類、霊長類、野生動物を1個ずつ)、**傷薬駒2個**、**ロックタイル2枚**、も受け取ります。3人以下でプレイする場合、使用者のいない内容物は箱へと戻します。
- ⑩ **個人ボード**にはA面とB面があります。使用したい方の面を表にして、自分の手元に置きます。初めて遊ぶプレイヤーはA面を使用することをおすすめします。プレイヤーごとに、使用する面が異なっても構いません。
- ⑪ 自分の**評価点駒**1個を、メインボード左下部にある評価点トラックの「0」のマスに置きます。ゲーム中に評価点を得るたびに、評価点駒を同じマス数だけトラックに沿って進めます。
- ⑫ 各プレイヤーの**手番順駒**のうち**1個**ずつを集め、メインボード左部にある手番順トラックの上段のスペースに、ランダムに左詰めで置きます。これにより、1ラウンド目の手番順が決まります(マーカ―が左にあるほど手番順が早くなります)。このマーカ―を以降「**手番順マーカ―**」と呼びます。
- ⑬ 自分のもう1個の**手番順駒**を、手番順トラックの近く(ボード外)に置きます。このマーカ―を以降「**手番順変更マーカ―**」と呼びます。
- ⑭ 自分の**マイルストーン駒**7個を、手元に置きます。
- ⑮ 自分の**ノーマン駒**3個を、個人ボード下部のノーマンスペースに立たせて置きます。
- ⑯ 自分の**DNAマーカ―**6個を、個人ボード右部にあるDNAストレージの「0」の段に置きます。
- ⑰ 各プレイヤーは、**手番順とは逆の順番**で、メインボードそばの**科学者カード**から1枚を選び、自分の個人ボード下部の科学者スペースに置きます。科学者カードの中段と下段の効果アイコンの上に、**ロックタイル**を裏向き(🚫)で1枚ずつ置きます。誰にも選ばれなかった科学者カードは箱へと戻します。
- ⑱ 各プレイヤーは、**手番順とは逆の順番**で、地下室ディスプレイの表向きの**クリーチャーカード**から任意の**1枚**を無料で取り、自分の手札として持ちます。全員が1枚ずつ取り終わったら、同じ順番と要領で**2枚目**のクリーチャーカードを手札に加えます。その後、地下室ディスプレイに残ったすべてのクリーチャーカードを右に向かって詰めます。すべての空きスペースに、対応する段の山からクリーチャーカードを引いて、表向きに補充します。
- ⑲ 自分の手番順が1 / 2 / 3 / 4番手であれば、サプライから6 / 7 / 8 / 9金ぶんの**コイン**を得ます。得たコインは、自分の個人ボード右下のコインスペースに置きます。
- ⑳ **傷薬駒**は、片面が使用可能面(🧪)、もう片面が使用不可面(🚫)です。自分の手番順が1または2番手であれば、自分の傷薬駒のうち1個を使用可能面、もう1個を使用不可面にして手元に置きます。3または4番手であれば、2個ともを使用可能面にして手元に置きます。
- ㉑ 自分の**場所カード**5枚を、手元に裏向きで置きます。



ゲームの流れと目的

ゲームは最大4ラウンドからなります。各ラウンドでは、以下の3つのフェイズを順に処理します。ただし、**4ラウンド目**、またはいずれかのプレイヤーが自身にとって**7枚目のクリーチャーカード**をプレイしたラウンドでは、【③ クリーンナップフェイズ】は行わず、【② 活動フェイズ】が終わったら即座に最終得点計算に移ります。

最終得点計算において、各プレイヤーは自分の得た評価点を合計します。最も多くの評価点を得たプレイヤーがゲームの勝者となります。

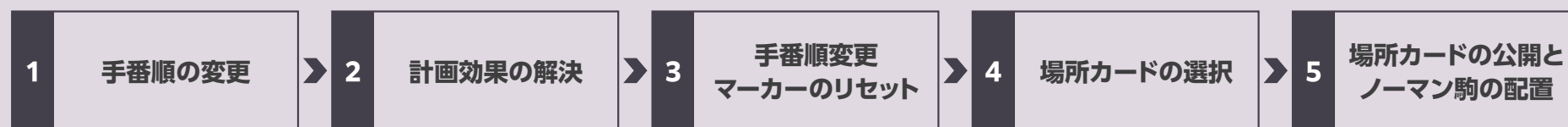
① 準備フェイズ

② 活動フェイズ

③ クリーンナップフェイズ

① 準備フェイズ

各プレイヤーは、以下の5つのステップを順に実行します。



1. 手番順の変更

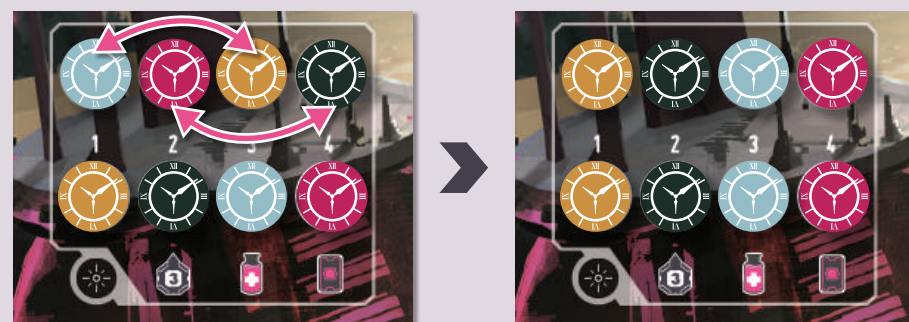
注意：1ラウンド目はこのステップを省略します。

手番順トラック下段を使用して、このラウンドの**手番順**を決定します。

手番順トラックの**下段**に**手番順変更マーカー**を置いていないすべてのプレイヤーは、自分の手番順変更マーカーを**下段の空きスペースに左詰めで置きます**。該当するプレイヤーが2人以上いる場合、**上段の手番順マーカーがより左にあるプレイヤー**（つまり、前のラウンドの手番順が早かったプレイヤー）が、より左の空きスペースに手番順変更マーカーを置きます。

その後、上段の手番順マーカーを、下段の手番順変更マーカーと同じ順番に並び替え、左に詰めます。

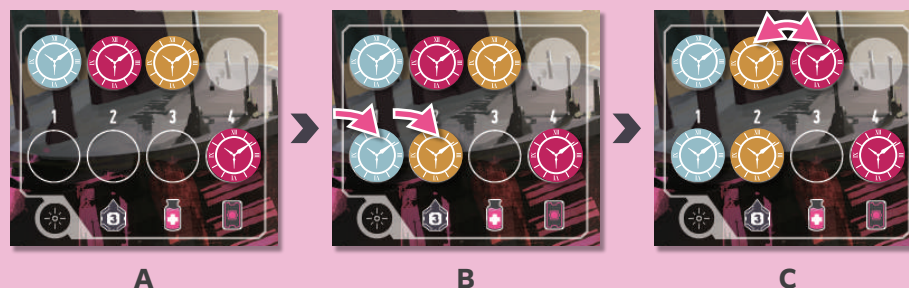
注意：この時点ではまだ、下段から手番順変更マーカーを取り除かないでください。




手番順トラックの下段に合わせて
上段の手番順マーカーを並び替える

例

3人でプレイをしています。赤プレイヤー（）は前のラウンドで、手番順トラック下段の「4」のスペースに手番順変更マーカーを置いていました。青プレイヤー（）と黄プレイヤー（）は、手番順変更マーカーを置いていません【A】。上段の手番順マーカーを確認すると、青プレイヤーのものが黄プレイヤーのものより左にあるため、下段の「1」のスペースに青プレイヤーの、「2」のスペースに黄プレイヤーの手番順変更マーカーが置かれます【B】。下段を参照しながら、上段の手番順マーカーを、青プレイヤー → 黄プレイヤー → 赤プレイヤーのもの順に並び替え、左に向かって詰めます【C】。

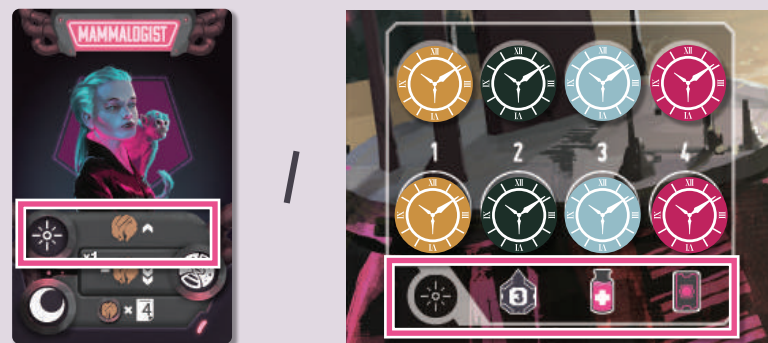


2. 計画効果の解決

各プレイヤーは、自分の持つすべての**計画効果**()を、望む順番で解決することができます。解決は任意であり、一部を解決しなくても構いません。解決は全員同時に行って構いませんが、いずれかのプレイヤーが希望した場合、手番順で望む効果すべてを解決していきます。計画効果は、自分の科学者カードの上段に示されています。

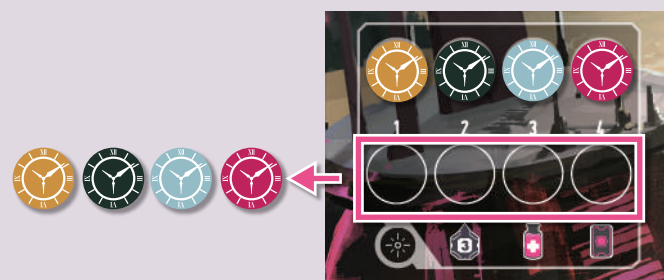
また、手番順変更マーカが手番順トラック下段の「2」～「4」のスペースに置かれている場合、そのスペースの真下にアイコンで示されている効果も得ることができます。

アイコンの見方については、27ページからの便覧を参照してください。



3. 手番順変更マーカのリセット

手番順トラック下段の手番順変更マーカをすべて取り除き、手番順トラックの近く(ボード外)に戻します。



4. 場所カードの選択



自分の5枚の**場所カード**から、自分の**活動可能なノーマン駒**(下記参照)の個数に等しい枚数を選択します。




選択した場所カードは、表側の場所名を他のプレイヤーに見られないように、自分のそばに伏せて置いてください。



ノーマン駒と傷薬

ノーマン駒には、2つの状態があります。個人ボードのノーマンスペースに**寝かせて**置かれている状態を、**療養中**と呼びます。メインボード上や、個人ボードのノーマンスペースに**立たせて**置かれている状態を、**活動可能**と呼びます。ラウンド終了時点で療養中のノーマン駒は、強制的に活動可能の状態に戻ります(ただし、その際評価点を失います。17ページを参照してください)。

ゲーム中いつでも、自分の使用可能面が表になっている**傷薬駒**1個()を使用不可面()に裏返すことで、自分の療養中のノーマン駒1個を**ノーマンスペース**内に立たせて置き、活動可能にすることができます。

効果により傷薬()を1個得るたびに、自分の使用不可面()の傷薬駒1個を、使用可能面()に裏返すことができます。自分の傷薬駒が2個とも使用可能であれば、傷薬を得ても何も起こりません。

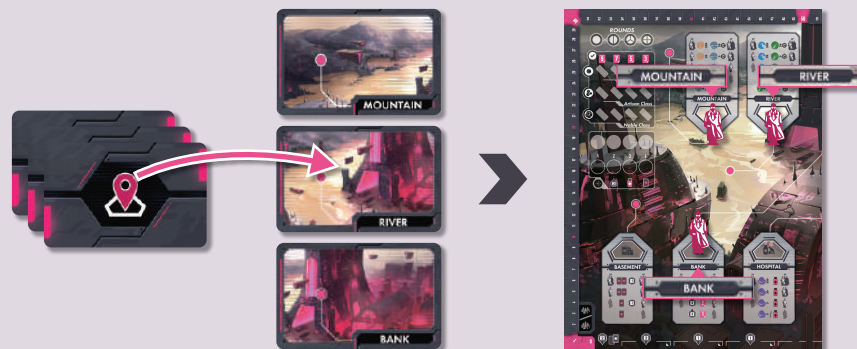


5. 場所カードの公開とノーマン駒の配置

各プレイヤーは選択した場所カードすべてを同時に公開します。

メインボード上の場所のうち、場所カードに示されている5ヶ所には、**共同活動スペース**（後述）があります。自分の公開したカードに示されている各場所の共同活動スペース内に、自分の活動可能なノーマン駒を1個ずつ立たせたまま置きます。

場所カードは次のラウンドまで使用しないので、公開したカードと公開しなかったカードをまとめて、手元に裏向きで置いておきます。



② 活動フェイズ

各プレイヤーは、手番順トラック上段の手番順マーカの順で手番を行っていきます。一番右のマーカのプレイヤーが手番を終えたら、再び一番左のマーカのプレイヤーの手番となります。自分の手番では、以下の選択肢のうちいずれか1つを1回行います。

共同活動（＝ノーマン駒の回収）

実験（＝ノーマン駒の再配置）

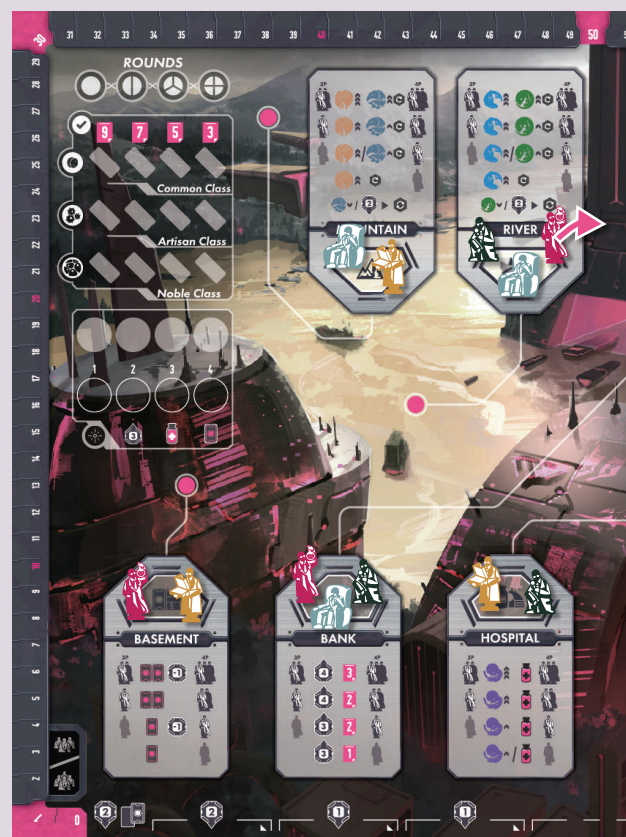
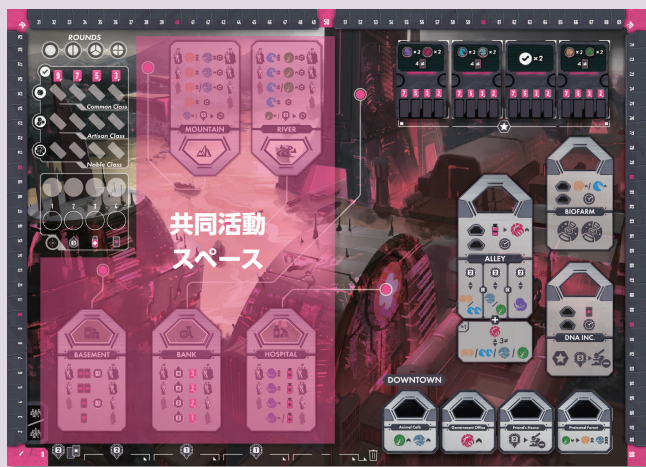
パス

手番でパスをしたプレイヤーは、このフェイズの残りのあいだ中、手番を行うことができなくなります。全員がパスをしたら、【② 活動フェイズ】は終了します。

共同活動（＝ノーマン駒の回収）

メインボード上の、共同活動スペースにある自分のノーマン駒から1個を選択して取り除き、自分の個人ボードのノーマンスペースへと立たせたまま置きます。そして、いまノーマン駒を取り除いた場所についてのすべてのアクションを1回実行します。

実行するアクションの種類や質は、**プレイ人数**と、（自分のノーマン駒を取り除いたあとで）**まだその共同活動スペース内に残っているノーマン駒の個数**によって変化します。

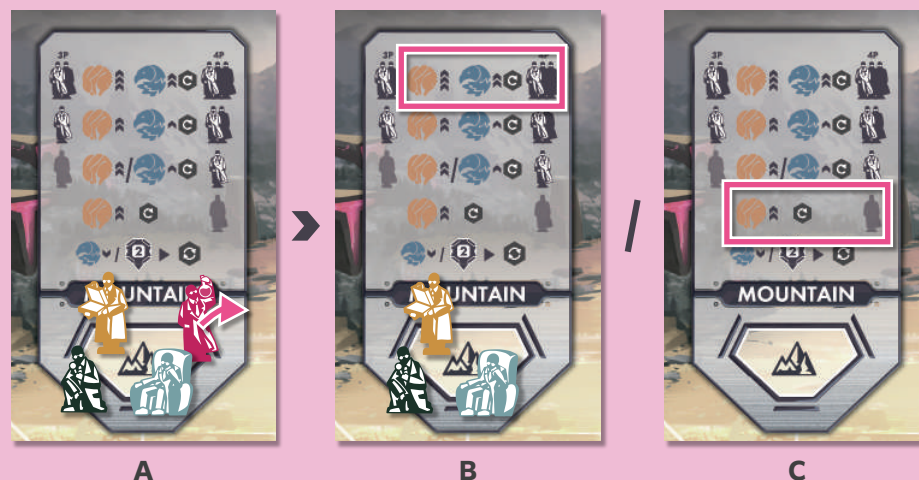


例

4人プレイ時、赤プレイヤー()は「MOUNTAIN」の共同活動スペースからノーマン駒を回収しました【A】。

赤プレイヤーがノーマン駒を取り除いたあとで、この共同活動スペースにまだ3個のノーマン駒が残っているため【B】、赤プレイヤーは「MOUNTAIN」の上から1段目に示されたアクションを実行します。

一方、残っているノーマン駒が1個もなければ【C】、赤プレイヤーは上から4段目に示されたアクションを実行することとなり、得られる効果が上段のものよりも小さくなります。

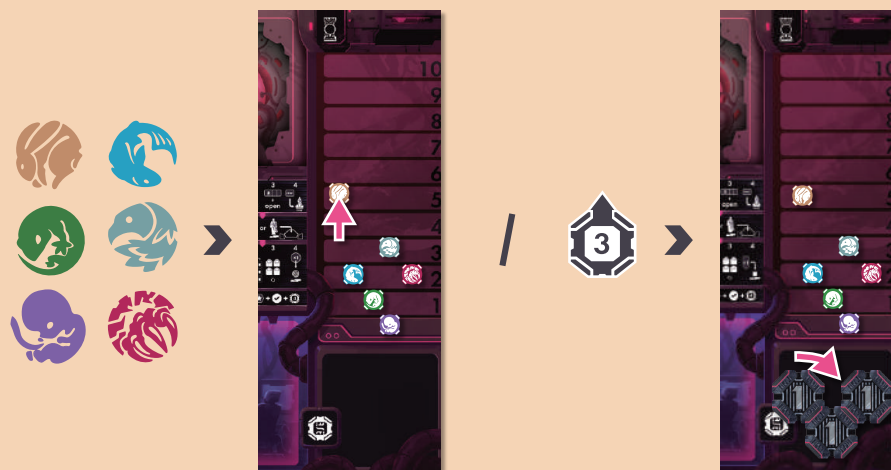


DNAとコイン

大半の場所での共同活動では、DNAやコインが得られます。

いずれかのDNAを1個得る(または支払う)たびに、自分の個人ボードのDNAストレージ上で、対応するDNAマーカーを1段上に(もしくは下に)進めます。各DNAの所持上限は10個です。DNAマーカーが「10」の段にある状態でその種類のDNAを得た場合、超過分は失われます。


コインを得た場合は、対応する金額ぶんのコインをサプライから取り、自分の個人ボードのコインスペースへと置きます。反対にコインを支払う場合は、対応する金額ぶんのコインを自分のコインスペースから取り、サプライへと戻します。各プレイヤーはいつでも、自分のコインスペースとサプライとのあいだで、コインの両替を行うことができます。持てるコインの金額に上限はありません。コインが足りなくなった場合、他の物で代用してください。



危険ダイス



DNAを集めるのは、危険な生物に襲われるリスクと常に隣り合わせです。

一部の場所で共同活動を行う場合、アクションとして危険ダイスを1回振り、アイコンで示されている効果を解決しなければなりません(アイコンの見方については、27ページからの便覧を参照してください)。出目によって、貴重な野生動物()のDNAが得られることもありますが、一方でノーマン駒が怪我をして療養中にしなければならないこともあります。

共同活動スペースには、危険ダイスの出目の効果を無効にし、再度振り直すための振り直しコストが示されています。振り直しコストを支払える限り、何度でも振り直しを行うことができますが、最終的には最後に出した目の効果を解決しなければなりません。

危険ダイスは、一部の計画効果でも振ることができます。

ダイスの目



今回のアクションに使用したノーマン駒1個(計画効果で振った場合は、活動可能なノーマン駒1個)を寝かせて、療養中にする。



野生動物を1個得る。さらに、今回のアクションに使用したノーマン駒1個(計画効果で振った場合は、活動可能なノーマン駒1個)を寝かせて、療養中にする。



野生動物を1個得る。



哺乳類1個を得る。または、魚類1個を得る。

共同活動スペース：MOUNTAIN



3人プレイ時の 残りのノーマン駒数	4人プレイ時の 残りのノーマン駒数	アクション
2	3	哺乳類3個と鳥類2個を得て、危険ダイスを1回振る(解決順は自由)。
1	2	哺乳類2個と鳥類1個を得て、危険ダイスを1回振る(解決順は自由)。
0	1	哺乳類2個または鳥類1個を得て、危険ダイスを1回振る(解決順は自由)。
-	0	哺乳類2個を得て、危険ダイスを1回振る(解決順は自由)。
危険ダイスの振り直しコスト		鳥類1個を支払う。または2金を支払う。

共同活動スペース：RIVER



3人プレイ時の 残りのノーマン駒数	4人プレイ時の 残りのノーマン駒数	アクション
2	3	魚類3個と爬虫類2個を得て、危険ダイスを1回振る(解決順は自由)。
1	2	魚類2個と爬虫類1個を得て、危険ダイスを1回振る(解決順は自由)。
0	1	魚類2個または爬虫類1個を得て、危険ダイスを1回振る(解決順は自由)。
-	0	魚類2個を得て、危険ダイスを1回振る(解決順は自由)。
危険ダイスの振り直しコスト		爬虫類1個を支払う。または2金を支払う。

共同活動スペース：BANK



3人プレイ時の 残りのノーマン駒数	4人プレイ時の 残りのノーマン駒数	アクション
2	3	4金と3評価点を得る。
1	2	4金と2評価点を得る。
0	1	3金と2評価点を得る。
-	0	3金と1評価点を得る。

共同活動スペース：HOSPITAL



3人プレイ時の 残りのノーマン駒数	4人プレイ時の 残りのノーマン駒数	アクション
2	3	霊長類3個と傷薬1個を得る。
1	2	霊長類2個と傷薬1個を得る。
0	1	霊長類1個と傷薬1個を得る。
-	0	霊長類1個または傷薬1個を得る。

共同活動スペース：BASEMENT



3人プレイ時の 残りのノーマン駒数	4人プレイ時の 残りのノーマン駒数	アクション
2	3	購入コストを合計で1金割り引いて支払い、 地下室ディスプレイや山からクリーチャーカードを計2枚まで手札に加える。
1	2	購入コストを支払い、 地下室ディスプレイや山からクリーチャーカードを計2枚まで手札に加える。
0	1	購入コストを1金割り引いて支払い、 地下室ディスプレイや山からクリーチャーカードを計2枚まで手札に加える。
-	0	購入コストを支払い、 地下室ディスプレイや山からクリーチャーカードを計2枚まで手札に加える。

地下室ディスプレイ

「BASEMENT」の共同活動では、**クリーチャーカード**を地下室ディスプレイやクリーチャーカードの山から購入し、手札に加えます。

ディスプレイから購入する場合、各カードの購入コスト(価格)は、左端の縦列から順に2金/1金/1金/無料です。購入後の空きスペースには、【③ クリーンナップフェイズ】までカードを補充しません。

山から購入する場合、購入コストは1枚2金です。任意の山1つの上から2枚を見て、そのうち1枚を手札に加え、もう1枚をその山の底に戻します。途中でその山が尽きた場合、対応する捨て札置き場にあるすべてのカードを裏向きでよく混ぜ、新たな山とします。

クリーチャーカードを2枚購入できる場合、上記2つの方法を組み合わせても構いません。

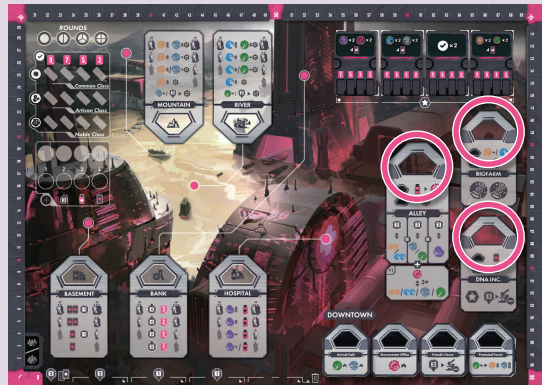


実験 (=ノーマン駒の再配置)

自分の個人ボード上の活動可能なノーマン駒1個(つまり、共同活動によって回収したものや、傷薬によって療養中状態から回復したもの)を、メインボード上の任意の**実験スペース1ヶ所**へと立たせたまま配置します。そして、いまノーマン駒を置いた場所のアクションを1回実行します。

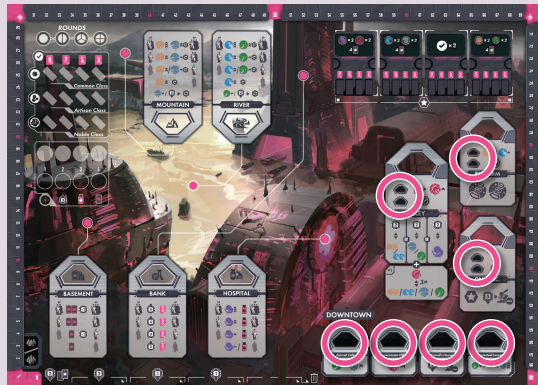
実験スペースには、以下の2種類があります。

自由実験スペース



大きな実験スペースです。中に同時に存在できるノーマン駒の個数に、上限はありません。また、すでに自分のノーマン駒があるスペースに配置しても構いません

先行実験スペース



小さな実験スペースです。場所に対応したアクションを行う前に、アイコンで示されている**ボーナス**を得ることができます(アイコンの見方については、27ページからの便覧を参照してください)。**すでにノーマン駒1個が配置されている先行実験スペースには、他のノーマン駒を配置することはできません。**

自由実験スペース : BIOFARM



「BIOFARM」では、自分の手札にある**クリーチャーカードを2枚までプレイする**(=自分の個人ボード上に出す)ことができます。プレイする各クリーチャーカードについて、下記の手順に従います。

- ① 自分の個人ボードに、プレイしようとしているクリーチャーカードのための**空きスペース**があるかを確認します。個人ボードの上段にはコモンクラスのカード4枚までを、中段にはアーティサンのカード3枚までを、下段にはノーブルクラスのカード2枚までを置くことができます。対応する段に空きスペースがない場合、そのカードをプレイすることはできません。



- ② そのクリーチャーカードの**プレイコスト**を支払います。この際、プレイ済みのアーティサンのクリーチャーカードの割引効果が適用されます(後述)。また、科学者カードの中段からロックタイルを取り除いている場合、その発動型割引効果を使用することもできます(ラウンド中1回まで、後述)。



- ③ 個人ボードの対応する段の最も左の空きスペースへと、クリーチャーカードを配置します。そのスペース左上部にアイコンで**ボーナス**が示されていれば、それを即座に獲得します。アイコンの見方については、27ページからの便覧を参照してください。



クリーチャーカードの見方

プレイコスト/タグ

このカードをプレイする際に支払わなければならないDNAの種類と個数です。また、一部の効果ではこのアイコン(数字は考慮せず種類のみ)を「タグ」として参照します。

タイミング

効果が得られるタイミングが示されています。

評価点

このカードをプレイしていた場合、最終得点計算時に得られる評価点です。



クラス

コモン、アーティサン、ノーブルの3種類があります。

名前

効果

このカードのプレイ直後から得られるようになる効果です。効果の大まかな種類とタイミングは、クリーチャーカードのクラスによって決まります。

クリーチャーカードのクラスと効果



コモンクラス(発動型効果)



ラウンドに1回、特定のアクションを行う際に、示されている効果を得ることができます。同じアクションを条件とする発動型効果を複数持つ場合、1回の行動により、それらすべてから効果を得ることができます。



アーティサンクラス(割引効果)



クリーチャーカード1枚をプレイする際、示されている種類と個数のDNAをプレイコストから割引きます。アーティサンクラスのクリーチャーカードを複数枚プレイしている場合、すべての割引を合算して適用します。1回の手番で2枚のクリーチャーカードをプレイする場合、その両方にすべての割引が適用されます。

アクションの1枚目としてアーティサンクラスのクリーチャーカードをプレイした場合、その割引効果を、2枚目としてプレイするクリーチャーカードに即座に適用することができます。



ノーブルクラス(最終得点計算時効果)



最終得点計算時、示されている方法で評価点をもたらします。

クリーチャーマイルストーンの達成

メインボード左上部には、3つのクリーチャーマイルストーンが示されています。これらはそれぞれ、個人ボードの1つの段（上段・中段・下段）のすべてのスペースを、クリーチャーカードで埋めることを達成条件としています。

手番中、自分の個人ボードのいずれかの段の最後の空きスペースにクリーチャーカードを配置した場合、即座にプレイを中断します。自分の手元からマイルストーン駒1個を取り、対応するクリーチャーマイルストーンの中で、最も左の空いている評価点スペースへと置きます。その後、プレイを再開します。

ゲーム終了時、自分のマイルストーン駒がある評価点スペースの上部に示されている評価点を得ます。



	コモンのクリーチャーマイルストーン	個人ボード上段がコモンクラスのカード4枚で埋まっている。
	アーティザンのクリーチャーマイルストーン	個人ボード中段がアーティザンクラスのカード3枚で埋まっている。
	ノーブルのクリーチャーマイルストーン	個人ボード下段がノーブルクラスのカード2枚で埋まっている。

自由実験スペース：ALLEY

「ALLEY」では上段に示された3つのアクションのうち1つと、下段に示されたアクションの、合計2つのアクションを好きな順番で自由に実行します。



上段：選択肢①
 「2金」「哺乳類2個」「魚類2個」のうち1つを支払い、別の1つを得ます。
 これを望む組み合わせで好きなだけ繰り返します。



上段：選択肢②
 「2金」「鳥類1個」「爬虫類1個」のうち1つを支払い、別の1つを得ます。
 これを望む組み合わせで好きなだけ繰り返します。



上段：選択肢③
 「2金」「霊長類1個」のうち1つを支払い、別の1つを得ます。
 これを好きなだけ繰り返します。

+



下段
 野生動物1個を支払い、「哺乳類2個」「魚類2個」「鳥類1個」「爬虫類1個」から異なる3つ(同じものは選択不可)を得ます。あるいは、「哺乳類2個」「魚類2個」「鳥類1個」「爬虫類1個」から異なる3つ(同じものは選択不可)を支払い、野生動物1個を得ます。
 これをいずれか1回だけ行います。

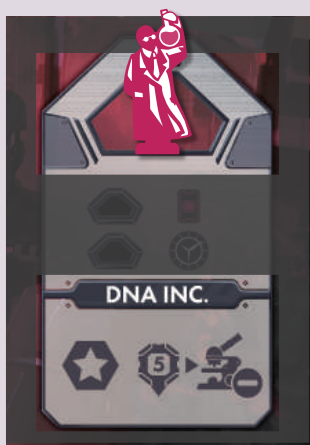
例

Xさんは「ALLEY」の自由実験スペースにノーマン駒を置き、上段の選択肢①と下段のアクションを実行することになりました。

まず、持っていた2金と哺乳類4個を支払って【A】、魚類を合計6個得ました【B】(上段の選択肢①)。その後、得た魚類のうち2個と、持っていた哺乳類2個と鳥類1個を支払い【C】、野生動物1個を得ました【D】(下段)。



自由実験スペース：DNA INC.



「DNA INC.」では**マイルストーンカードの達成**と**科学者カード効果のアンロック**の2つのアクションを、望む順番で1回ずつ実行できます。各アクションの実行は任意であり、一方だけを1回実行しても構いません。



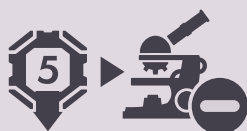
マイルストーンカードの達成

DNA社ディスプレイのマイルストーンカードについて、以下の両方を満たすもののうち1枚を達成することができます。

- ・示されている条件を満たしている
- ・そのマイルストーンカード上に、自分のマイルストーン駒がない

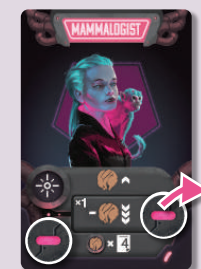


自分の手元からマイルストーン駒1個を取り、達成するマイルストーンカード上の、最も左の空いている評価点スペースへと置きます。ゲーム終了時、その評価点スペースに示されている評価点を得ます。1回のアクションで達成することができるマイルストーンカードは、1枚のみです。



科学者カード効果のアンロック

自分の科学者カード上に裏向きのロックタイル(🚫)が1枚以上残っている場合に実行することができます。**5金**を支払い、**より上の段に置かれているロックタイル1枚**を自分の科学者カード上から取り除いて、表向き(🔓)で手元に置いておきます。以降、ロックタイルが置かれていた段に示されている効果を使用することができますようになります。



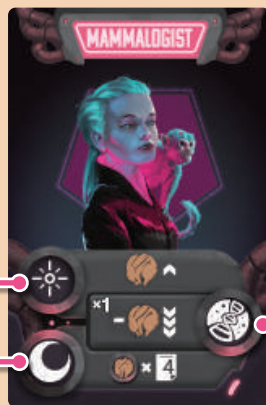
科学者カードの見方と効果

上段：計画効果(開始時から使用可能)

【① 準備フェイズ】時、示されているボーナスが得られます。

下段：最終得点計算時効果(2回目のアンロックで使用可)

最終得点計算時、示されている方法で評価点をもたらします。



中段：発動型割引効果(1回目のアンロックで使用可)

「BIOFARM」でクリーチャーカードをプレイする際、ラウンドに1回だけ、示されている種類と個数のDNAをプレイコストから割り引くことができます。

効果を使用したら、表向きのロックタイル(🔓)1枚をこの段に置き、使用済みであることを示します。このタイルは、後の【③ クリーンナップフェイズ】で取り除かれます。

先行実験スペース : DOWNTOWN



ダウンタウンタイル4枚のみが置かれている特別な場所です。

各ダウンタウンタイルには、**先行実験スペース**が1つだけ示されています。まだノーマン駒が1個も置かれていないダウンタウンタイルから1枚を選び、その先行実験スペースにノーマン駒を立てて置きます。そのカード下部にアイコンで示されたボーナスを即座に得ます。

アイコンの見方については、27ページからの便覧を参照してください。

先行実験スペース : BIOFARM



「BIOFARM」のアクションを行う前に、哺乳類1個または魚類1個を得ます。



「BIOFARM」のアクションを行う前に、手番順変更トラック下段の任意の空きスペースに、自分の手番順変更マーカ―を置きます。

先行実験スペース : ALLEY

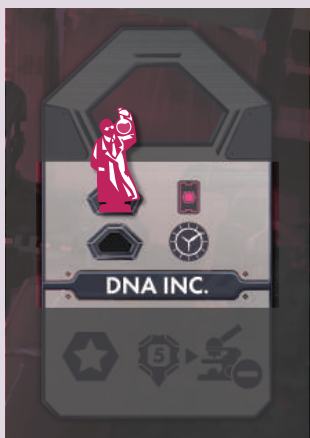


「ALLEY」のアクションを行う前に、使用可能な傷薬駒1個を裏返して、野生動物1個を得ます。



「ALLEY」のアクションを行う前に、手番順変更トラック下段の任意の空きスペースに、自分の手番順変更マーカ―を置きます。

先行実験スペース :DNA Inc



「DNA INC.」のアクションを行う前に、購入コストを支払い、地下室ディスプレイもしくは山からクリーチャーカード1枚までを手札に加えます。



「DNA INC.」のアクションを行う前に、手番順変更トラック下段の任意の空きスペースに、自分の手番順変更マーカ―を置きます。

パス

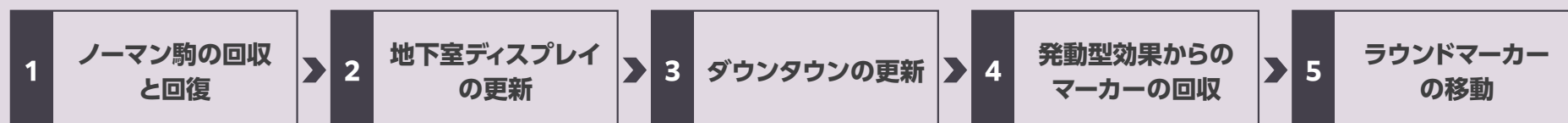
そのラウンドから離脱する選択肢です。メインボードの共同活動スペースに自分のノーマン駒がまだ残っている場合はパスできません。滅多にないことですが、自分の個人ボードのノーマンスペースには、活動可能なノーマン駒が残っていてもパスが可能です。

パスをしたプレイヤーは、このフェイズの残りのあいだ中、手番を行うことができなくなります。全員がパスをしたら、【② 活動フェイズ】は終了します。

③ クリーンナップフェイズ

4ラウンド目、またはいずれかのプレイヤーが自身にとって7枚目のクリーチャーカードを獲得したラウンドでは、このフェイズは行わず、【② 活動フェイズ】が終わったら即座に最終得点計算に移ります。

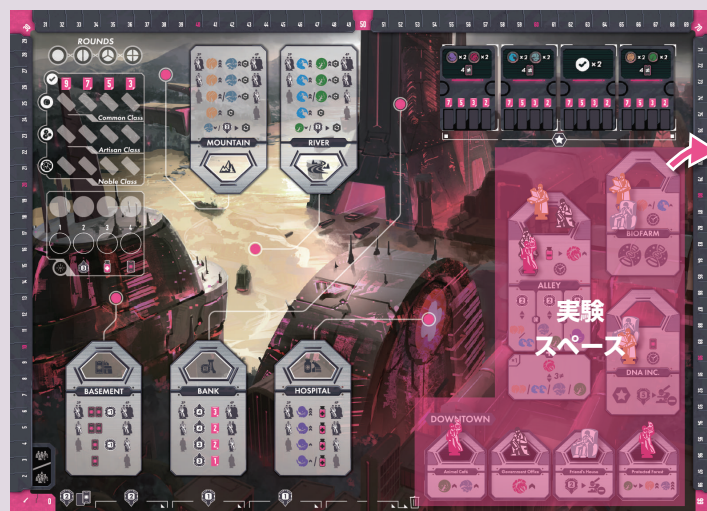
そうでなければ、以下の5つのステップすべてを順に実行します。



1. ノーマン駒の回収と回復

各プレイヤーは、メインボードの**実験スペース**にある自分のノーマン駒(ダウンタウンタイル上のもも含みます)をすべて回収し、個人ボードのノーマンスペースに立たせたまま置きます。

さらに、ノーマンスペースにある療養中のノーマン駒をすべて立たせ、活動可能な状態に戻さなければなりません。こうして立たせたノーマン駒1個につき、12評価点を失います。この結果、所持評価点が0を下回ることもあります。



2. 地下室ディスプレイの更新

地下室ディスプレイの右端の縦列(購入コストが無料の縦列)にクリーチャーカードが残っていたら、それらに対応する段の捨て札置き場に表向きで重ねて置きます。

その後、地下室ディスプレイに残ったすべてのクリーチャーカードを右に向かって詰めます。すべての空きスペースに、対応する段の山からクリーチャーカードを引いて、表向きで補充します。

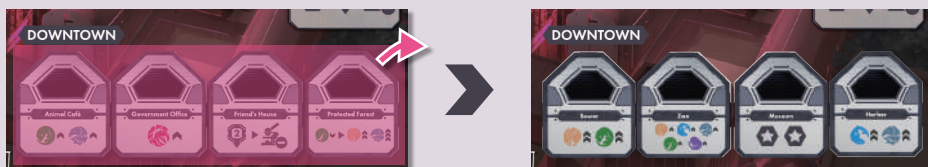
いずれかのクリーチャーカードの山が尽きた場合、対応するクラスの捨て札置き場にあるすべてのカードを裏向きでよく混ぜ、新たな山とします。その段の補充が途中であれば、最後まで行います。それでも補充が行えない場合は、カードを右に詰めただけで空いたままにしておきます。



3. ダウンタウンの更新

「DOWNTOWN」からすべての表向きのダウンタウンタイルを取り除き、箱へと戻します。

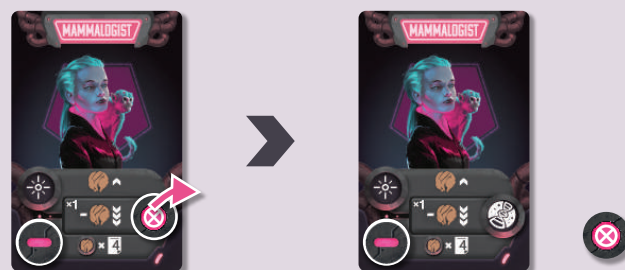
その後、ダウンタウンタイルの山から4枚のタイルを引き、「DOWNTOWN」の4つの枠内に1枚ずつ、表向きで置きます。



4. 発動型効果からのマーカーの回収

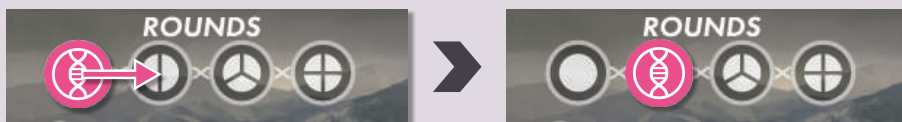
科学者カードの中段から、表向きのロックタイル(🚫)をすべて取り除いて手元に戻します。

これらの効果は、次のラウンドで再び使用可能になります。



5. ラウンドマーカーの移動

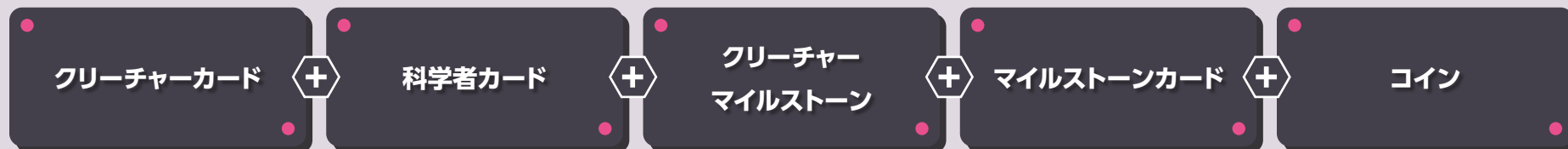
ラウンドマーカーを、ラウンドトラックの1つ右のマスへと進めます。



ゲームの終了と最終得点計算

4ラウンド目、またはいずれかのプレイヤーが自身にとって**7枚目のクリーチャーカード**をプレイしたラウンドの【② 活動フェイズ】が終了したら、ゲームは終了し、即座に最終得点計算へと移ります。

各プレイヤーは評価点トラックを使って、ゲーム中に得た評価点に、以下の項目からの評価点を加えます。





合計の**評価点が最も多かったプレイヤー**の勝利です。複数人のプレイヤーが該当する場合、以下の順で判定を行い、勝者を1人に定めます。

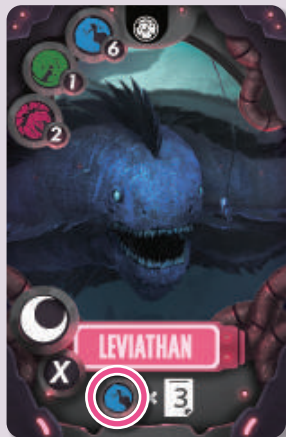
1. 個人ボード上のクリーチャーカードの枚数がより多いプレイヤーの勝利
2. 個人ボード上のノーブルクラスのクリーチャーカードの枚数がより多いプレイヤーの勝利
3. 個人ボード上のアーティサンクラスのクリーチャーカードの枚数がより多いプレイヤーの勝利

それでも勝者が1人に定まらなければ、それらのプレイヤーで勝利を分かち合います。

クリーチャーカード

自分の個人ボード上にある各**ノーブルクラス**のクリーチャーカードについて、示されている**最終得点計算時効果**より評価点を得ます。自分の個人ボード上にある各**アーティサンクラス**と**コモンクラス**のクリーチャーカードについて、評価点欄に示されているだけの評価点を得ます。

注意：最終得点計算時効果やマイルストーンカードの一部では、「」「」のように特定のDNAの「**タグ**」を参照します。タグとは、**個人ボード上のクリーチャーカード**がプレイコストとして持つDNAの各アイコンを指します。**そのDNAがコストとして何個必要だったかに関係なく、アイコン1個につきタグ1個として数えます**。各タグは、効果1つやマイルストーン1つの達成ごとに、1回ずつカウントすることができます。



評価点

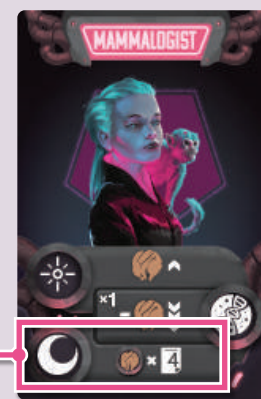


最終得点計算時効果による評価点

科学者カード

自分の**科学者カード**を**下段**までアンロックしている場合、示されている最終得点計算時効果より評価点を得ます。

最終得点
計算時効果に
よる評価点



クリーチャーマイルストーン

メインボード左上部の3つの**クリーチャーマイルストーン**について、自分のマイルストーン駒がある評価点スペースの上部に示されている評価点を得ます。



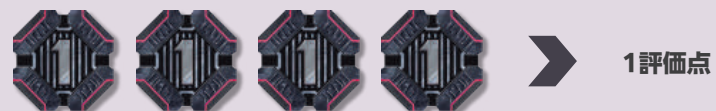
マイルストーンカード

DNA社ディスプレイの4枚の**マイルストーンカード**について、自分のマイルストーン駒があるスペースの上部に示されている評価点を得ます。





コイン

自分のコインスペースに残ったコイン4金につき1評価点を得ます。



2人プレイ時の変更点

3～4人プレイ時とほとんど同様の方法でプレイを行います。以下の点を変更されます。

- ・メインボードの1～2人プレイ用面 ( / ) を使用します。
- ・ゲームは**5ラウンド目**、またはいずれかのプレイヤーが自身にとって**7枚目のクリーチャーカード**をプレイしたラウンドの【② 活動フェイズ】を終えたら、終了します。
- ・**手番順トラックが存在しません**。ゲームの準備のステップ⑫および⑬の代わりに、1ラウンド目で1番手となるプレイヤーをランダムに決めます。そのプレイヤーは、**スタートプレイヤー駒**を受け取ります。2ラウンド目以降の【① 準備フェイズ】では、通常の「1. 手番順の変更」ステップを行う代わりに、**スタートプレイヤー駒を相手のプレイヤーへと渡し**、ラウンドで最初に手番を行うプレイヤーを交代します。また、「3. 手番順変更マーカーのリセット」は省略されます。
- ・「**DOWNTOWN**」の枠が**2つだけになります**。各ラウンドでは、ダウントウンタイルが2枚だけ公開されている状態になります。
- ・共同活動時、各場所で実行できるアクションは以下のようになります。

共同活動スペース：MOUNTAIN



2人プレイ時の 残りのノーマン駒数	アクション
1	哺乳類2個と鳥類1個を得て、危険ダイスを1回振る。
0	哺乳類2個または鳥類1個を得て、危険ダイスを1回振る。
危険ダイスの振り直しコスト	鳥類1個を支払う。または2金を支払う。

共同活動スペース：RIVER



2人プレイ時の 残りのノーマン駒数	アクション
1	魚類2個と爬虫類1個を得て、危険ダイスを1回振る。
0	魚類2個または爬虫類1個を得て、危険ダイスを1回振る。
危険ダイスの振り直しコスト	爬虫類1個を支払う。または2金を支払う。

共同活動スペース：BANK



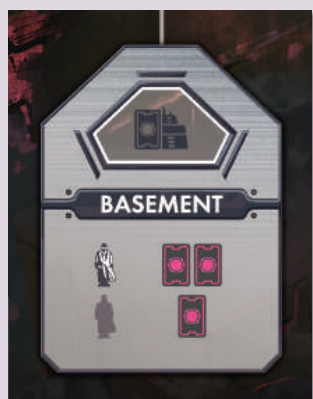
2人プレイ時の 残りのノーマン駒数	アクション
1	4金と3評価点を得る。
0	3金と2評価点を得る。

共同活動スペース：HOSPITAL

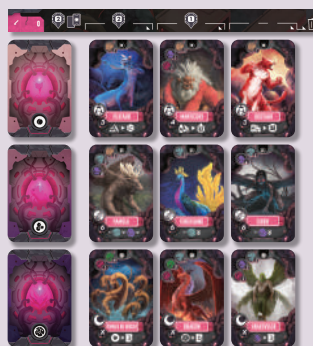


2人プレイ時の 残りのノーマン駒数	アクション
1	霊長類2個と傷薬1個を得る。
0	霊長類1個と傷薬1個を得る。

共同活動スペース：BASEMENT



2人プレイ時の 残りのノーマン駒数	アクション
1	購入コストを支払い、地下室ディスプレイや山からクリーチャーカード2枚までを手札に加える。
0	購入コストを支払い、地下室ディスプレイや山からクリーチャーカード1枚までを手札に加える。



・地下室ディスプレイの縦列は3つだけになります(3~4人プレイ時と比べると、購入コストが1枚1金の縦列が1つ減ります)。

ソロルール

内容物



ソロ用カード 15枚

(助手面の場所名5種類が3枚ずつ)

ゲームの準備

2人プレイ時の準備に準拠しますが、以下の変更点があります。

- ① スタートプレイヤー駒は使用しません。
- ② ラウンドトラックの一番右のマスに、**未使用のロックタイル**を裏向きで置きます(最大で4ラウンドしかプレイしません)。
- ③ ダウンタウンタイルの公開枚数は変わらず2枚ですが、2枚をまとめて引かずに、1枚ずつ引いては**左の枠から順に**置くようにしてください(タイルの並び順が重要となるためです)。
- ④ 自分の色の内容物を受け取った後、それ以外の色から2色を選び、それぞれのノーマン駒を2個ずつ用意します。1色のノーマン駒2個を**助手駒**、もう1色のノーマン駒2個を**警察駒**と呼びます。助手駒は**メインボードの左側(ボード外)**に、警察駒は**右側(ボード外)**に、それぞれ置いておきます。
- ⑤ **ソロ用カード15枚**を、助手面の左下部に示されている場所名(「MOUNTAIN」、「RIVER」、「BANK」、「HOSPITAL」、「BASEMENT」)ごとに5つの山に分けます。各山から1枚ずつを取り、警察面を見ないようにして混ぜ、助手面を上にしたままメインボードのそばに重ねて置きます。これを**ソロの山**と呼びます。残りのソロ用カード10枚は箱へと戻します。

ゲームの目的

プレイヤーは1人で連続して手番を行っていきます。ゲームは3~4人プレイ時と同様、**4ラウンド目**、またはプレイヤーが**7枚目のクリーチャーカードをプレイしたラウンドの【②活動フェイズ】**が終わると終了します。それまでに、クリーチャーカードをしっかりとプレイしつつ、より多くの評価点を得ること、または自分が定めたチャレンジに成功することを目指します。

ゲームの流れ

特記がない限りは、2人プレイ時の流れに従います。ただし、各フェイズに以下の変更点があります。

① 準備フェイズ

通常の手順の代わりに、以下の5つのステップを順に実行します。

1. 1個目の助手駒の配置
2. 計画効果の解決 (通常のゲームと同様)
3. 場所カードの選択 (通常のゲームと同様)
4. 場所カードの公開とノーマン駒の配置 (通常のゲームと同様)
5. 警察駒と2個目の助手駒の配置

1. 1個目の助手駒の配置

ソロの山の一番上にあるカードの助手面 (すでに見えている面) について、左下部に示されている場所名を確認します。その場所の共同活動スペースに、**助手駒1個**を立てて置きます。

4. 場所カードの公開とノーマン駒の配置

2人プレイ時と同様に解決します。

5. 警察駒と2個目の助手駒の配置

ソロの山の一番上のカードを裏返し、警察面を上にして山の隣に置きます (2ラウンド目以降は、すでに山の隣にあるカードの上に重ねて置きます)。その警察面には、**実験スペース名が2つ示されています**。それぞれの先行実験スペースに、**警察駒を1個ずつ**立てて置きます。「DOWNTOWN」が示されている場合は、左側のダウントウンタイルに警察駒を置きます。

また、ソロ用カードを1枚めくったことにより、ソロの山の一番上には新たなカードの助手面が公開されています。その場所の共同活動スペースに、**もう1個の助手駒**を立てて置きます。



② 活動フェイズ

プレイヤーは連続して手番を実行します。実行できる選択肢は通常ルールと同様ですが、助手駒がプレイヤーを手助けし、警察駒がプレイヤーを妨害します。

助手駒は、他プレイヤーのノーマン駒のように、共同活動時のプレイヤーのアクションを強化する役割を持ちます。プレイヤーは、共同活動スペースに助手駒があれば上側の、なければ下側のアクションを実行することになります。

警察駒は、他プレイヤーのノーマン駒のように、先行実験スペースを塞ぐ役割を持ちます。プレイヤーは、**警察駒のある先行実験スペースにノーマン駒を置くことはできません**。

③ クリーンナップフェイズ

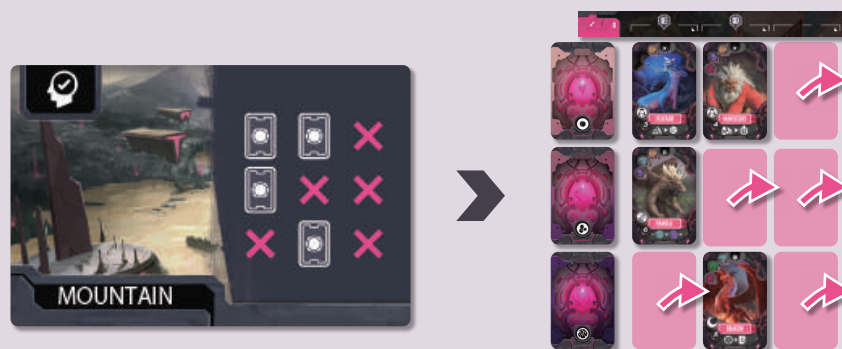
通常の手順に従いますが、「1. ノーマン駒の回収と回復」「2. 地下室ディスプレイの更新」「3. ダウンタウンの更新」には以下の変更点があります。

1. ノーマン駒の回収と回復

プレイヤーのノーマン駒の回収後、メインボードからすべての助手駒と警察駒を取り除きます。助手駒はメインボードの左側に、警察駒は右側に、それぞれ戻します。

2. 地下室ディスプレイの更新

地下室ディスプレイの右端の縦列からカードを捨てる代わりに、ソロの山の一番上のカード(助手面)の右半分を確認します。**×印で示されているスペース**にクリーチャーカードが残っていれば、それらをすべて捨てます。その後、通常の手順に従ってクリーチャーカードの補充を行います。



3. ダウンタウンの更新

ゲームの準備時と同様、2枚をまとめて引かずに、1枚ずつ引いては左の枠から順に置くようにしてください。

● ゲームの終了と勝敗

4ラウンド目、またはプレイヤーが**7枚目のクリーチャーカード**をプレイしたラウンドの【② 活動フェイズ】が終了したら、ゲームは終了し、即座に勝敗のチェックへと移ります。

・クリーチャーカードを6枚以下しかプレイしていない場合

プレイヤーはゲームに**敗北**します。

・クリーチャーカードを7枚以上プレイしている場合

通常どおり最終得点計算を行います。ただし、**4ラウンド目が始まるまでに7枚目のクリーチャーカード**をプレイしてゲームを終了させている場合、追加で**20評価点**を得ます。

→合計が**100評価点以上**の場合、プレイヤーはゲームに**勝利**します。あなたは一流の科学者です！

→合計が**99評価点以下**の場合、プレイヤーはゲームに**敗北**します。

チャレンジ

100評価点の代わりに、以下のチャレンジを目標にすることもできます。特記がない限り、勝利のためには、**7枚以上のクリーチャーカードをプレイしていることが前提条件**です。

1. 小型クリーチャーチャレンジ

以下の**両方を満たした場合**、プレイヤーはゲームに勝利します。

- ・ コモンのクリーチャーカードを4枚出している
- ・ 合計評価点が100以上

2. レポートマニアチャレンジ

以下の**両方を満たした場合**、プレイヤーはゲームに勝利します。

- ・ マイルストーンカードを3枚以上達成している
- ・ 合計評価点が105以上


3. プロフェッショナルチャレンジ

このチャレンジでは、7枚目のクリーチャーカードをプレイしてもゲームは終了せず、4ラウンド目の【② 活動フェイズ】後にのみゲームが終了します。

以下の**すべてを満たした場合**、プレイヤーはゲームに勝利します。

- ・ クリーチャーカードを9枚プレイしている
- ・ 科学者カードを下段までアンロックしている
- ・ マイルストーンカードを2枚以上達成している
- ・ コインを5金以上残している

4. サバイバルチャレンジ

このチャレンジでは、傷薬を得ることができません。ゲーム中に傷薬を得る場合、代わりに同じ個数の霊長類のDNAを得ます。ゲーム開始時に持つ使用可能面()が上の傷薬駒1個は、通常どおり使用することができます。

危険ダイスの目によってノーマン駒を療養中にする必要がある場合、**5金を支払う**ことでそれを回避することができます。また、ゲーム開始時に受け取った1つ目の傷薬駒を使う以外には、一度療養中になったノーマン駒を活動可能な状態に戻す方法はありません。【③ クリーンナップフェイズ】のノーマン駒の回復も省略されます。活動可能なノーマン駒が**1個**だけになったとき、プレイヤーは即座にゲームに敗北します。

最終得点計算時、活動可能な状態のノーマン駒1個につき追加で10評価点を得ます。







以下の**両方を満たした場合**、プレイヤーはゲームに勝利します。

- ・ コストに野生動物を含むクリーチャーカードを3枚以上プレイしている
- ・ 合計評価点が105以上

他にもチャレンジを思いついたら、BGGの「Biohack」のページに投稿するか、**#Biohacksolo** のタグを付けてSNSで紹介してください！

便覧


全体

	哺乳類のDNA。		鳥類のDNA。		壺長類のDNA。
	魚類のDNA。		爬虫類のDNA。		野生動物のDNA。




メインボード




	「MOUNTAIN」アクションを行う。 または「MOUNTAIN」自体を示す。	×1	示されている効果は、1アクションにつき1回だけ実行できる。
	「RIVER」アクションを行う。 または「RIVER」自体を示す。	3≠	異なる3種類のDNA。
	「BANK」アクションを行う。 または「BANK」自体を示す。		傷薬1個を得る(使用不可面を使用可能面にする) / 傷薬1個を支払う(使用可能面を使用不可面にする)。
	「HOSPITAL」アクションを行う。 または「HOSPITAL」自体を示す。		クリーチャーカードの購入 ：購入コストを支払い、地下室ディスプレイからクリーチャーカード1枚までを手札に加える。
	「BASEMENT」アクションを行う。 または「BASEMENT」自体を示す。		示されている評価点を得る。
/	スラッシュで区切られた選択肢のうち、いずれか1つを選択する。		手番順変更マーカの配置 ：手番順変更トラック下段の任意の空きスペースに、自分の手番順変更マーカを置く。
^ / v	示されているアイコン1個を得る / 支払う。		示されている額面のコインを得る。
^^ / vvv	示されているアイコン2個を得る / 支払う。		示されている額面のコインを支払う。
^^^ / vvvv	示されているアイコン3個を得る / 支払う。		購入コストを示されている額面が割引引く。
^^^ / vvvv	示されているアイコン4個を得る / 支払う。		クリーチャーカードのプレイ ：手札のクリーチャーカード1枚を選ぶ。プレイコストを支払い、個人ボードの対応する列の最も左の空きマスへと、そのカードをプレイする。
▶	矢印の左側に示されていることを行うことで、右側に示されている効果を得る。		マイルストーンカードの達成 ：DNA社ディスプレイにあるマイルストーンカード1枚を達成する。
▲ ▼	矢印の上下のうち、片方に示されているものを支払うことで、もう片方に示されているものを得る。		科学者カード効果のアンロック ：5金を支払い、自分の科学者カードから、より上の段に置かれている裏向きのロックタイル1枚を取り除く。


危険ダイス

	危険ダイスを1回振る。		危険ダイスを1回振り直す。		アクションに使用したノーマン駒1個(計画効果で振った場合は、活動可能なノーマン駒1個)を寝かせて、療養中にする。
---	-------------	---	---------------	---	--


クリーチャーカード


	コモンクラスのクリーチャーカード。
	アーティサンクラスのクリーチャーカード。
	ノーブルクラスのクリーチャーカード。


	示されているアクションを行うたびに、効果を得る。
	達成済みのマイルストーンカード。
	達成済みのフリーチャーマイルストーン。

	記載されている条件を満たしている回数ぶん、評価点を得る。
---	------------------------------




科学者カード




	計画効果：【①準備フェイズ】時、示されているボーナスが得られる。
---	----------------------------------


	最終得点計算時効果：最終得点計算時、示されている方法で評価点を得る。
---	------------------------------------

	【①準備フェイズ】において、場所カードを選択する前に、危険ダイスを1回無料で振ることができる。
---	---


マイルストーンカード


	個人ボード上の哺乳類タグ。
	個人ボード上の魚類タグ。
	個人ボード上の鳥類タグ。

	個人ボード上の爬虫類タグ。
	個人ボード上の霊長類タグ。
	個人ボード上の野生動物タグ。

	この上に記載されている条件を4枚の異なるクリーチャーカードで満たしている。
---	---------------------------------------

ダウンタウンタイル

	任意のDNA。
---	---------

	プレイコストを任意のDNA1個ぶん割り引く。
---	------------------------

ゲームデザイン	Yofianthy D Indrayana
イラスト	Iqbal Ridzuan
グラフィックデザイン	Tatsuki Asano
デベロップメント	Taro Matuyama
ルールライト	Nun (Be Catchy Games)
校正	ats
世界観設定	Mono
DTPデザイン	Sui Works

Special Thanks

このゲームは私たちの力だけでは決して作ることは出来ませんでした。テストプレイに協力し、フィードバックくれた仲間たちに心より感謝します。

Azwan Dahlan, Vicky Zufikar Belladino, Widiyanto Dwi Ari Irawan, Safwan Syarif, Juju, Audi Tri Harsono, Stefanus S, Emir Ghazali, Marcel Leonardo, Ali Jaya Meilio Lie, Johannes Dimas, Adrian Samyudia, Albert "Alpaca", Yusak Arief, Risky Adipranata, Indrayana Ign, Azidi Ismail, Richard Fei, Adit, Carlo Gitano, M Reza Ramdhani, Fariz AS, Haireey, Gianie Abdu, Yudha, Nana, Darindra, Mahawira S Dillon, Firdaus Tahir, Andrea, Arif Bawono, Isa R Akbar, Kevin Hendranata, Darwin, Alexandre Alvin, Yuli Yanto, R Haryo Hutomo Ronggo, Iqbal Alfurqon, Wicaksono Wibowo, Johannes Dimas P R, Totsuca chuo, Takewatch, Taro Matuyama, Tatsuki Asano, Sunny, Zume, Mono, Nun, N, Kisara, and many more...



出版 uchibacoya
福岡県久留米市東町1-29
お問い合わせはこちらから▶

