ジャングリラ Jungli-La

2～5人／30～45分／6歳～

ゲームの背景

あるジャングルの奥地にあるという黄金郷。古代より多くの探検家がそのジャングルに分け入り、黄金郷への到達を夢見ては消えていった。時代が進み世界のほとんどが踏破され世界地図が埋め尽くされても、その黄金郷は空白の大地であり、最後の希望だった。
名もなき探検家たちが今またその黄金郷へ挑もうとしている……。

ゲームの概要

各プレイヤーは探検家となり、ジャングルの奥地を進み、幻といわれた黄金郷を探しに行きます。
とはいえ、ただやみくもに黄金郷に進んでも自然の驚異に打ちのめされるだけです。
サイコロを振って食糧、木材、道具といった様々な資材を集め、その資材を使っていろいろなものを発見し、その発見物を欲しがっている支援者から様々な支援（能力）を得ることが必要です。
ジャングルの奥地へ進んでいくことも忘れてはいけません。
その手助けとなるのが、書状です。
サイコロの出目を変更する、発見物を交換するなど、様々な恩恵を得ることができます。
黄金郷を見つけ、名声を得て、当代一の大探検家と呼ばれるのはどのプレイヤーでしょうか？

内容物

●サイコロ 10個
各サイコロはいずれも6つの目が書かれています。

	1歩移動		2歩移動
	食糧		木材
	道具		書状

●資材

食糧チップ　24枚

木材チップ　24枚

道具チップ　24枚

●書状チップ　36枚

●プレイヤーコマ

赤、青、黄、緑、紫の
5 色 1 個ずつ、
合計 5 個

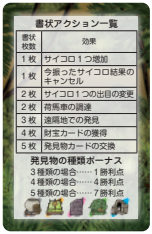
●プレイヤーカード

赤、青、黄、緑、紫の 5 色 1 枚ずつ、合計 5 枚

表はプレイヤーの担当する色、裏はプレイサマリーになっています。

表

裏



書状アクション一覧

書状枚数	効果
1 枚	サイコロ 1 つ増加
1 枚	今振ったサイコロ結果のキャンセル
2 枚	サイコロ 1 つの出目の変更
2 枚	荷馬車の調達
3 枚	遠隔地での発見
4 枚	財宝カードの獲得
5 枚	発見物カードの交換

発見物の種類ボーナス
3 種類の場合……1 勝利点
4 種類の場合……4 勝利点
5 種類の場合……7 勝利点

●発見物カード　30 枚

必要素材：発見するために必要な資材

発見物の種類：次の 5 種類があります。土地、骨董、石板、自然、遺跡

支援者：その発見物を欲しがっている支援者の名前

勝利点：ゲーム終了時に勝敗を決める点数

エリア：発見物カードを置くジャングルのエリア。A⇒B⇒C の順で奥深くなる

効果：支援者から得られる様々な効果

●スタートカード
1 枚

●ゴールカード
1 枚

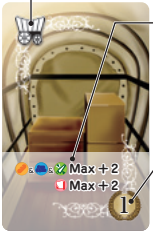
●財宝カード　30 枚

財宝カードのうち、1 枚だけ終了カードがあります。終了カードは、中央の勝利点が赤い文字になっています。

●荷馬車カード　10 枚

資材、書状の持てる最大量が増加したことを示します。

荷馬車アイコン：
荷馬車カードであることを示す。



効果：
資材、書状の持てる最大量が増加したことを示す。

勝利点：
ゲーム終了時に勝敗を決める点数

●スタートプレイヤーカード　1 枚

●マニュアル　1 冊

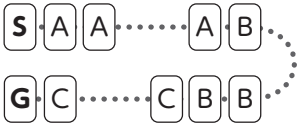
ゲームの準備

1．発見物カードをエリアの種類ごとに 3 つにわけ、それぞれよくシャッフルします。
そのうちプレイ人数に応じて以下の枚数を表を見ずに箱に戻します。

プレイ人数	エリア A	エリア B	エリア C
2 人	4	4	4
3 人	2	2	2
4 人	1	1	1
5 人	全て使用します。		

スタートカード、ゴールカード、発見物カードをテーブル上に並べ

ます。その際、スタートカード⇒エリアＡ⇒エリアＢ⇒エリアＣ⇒ゴールカード、の順番に列になるように並べます。発見物カードはエリアごとに１枚ずつ引いて並べます。



※隣り合っているカードが何かわかればよいので、１直線に並べる必要はなく、カードの並びが曲がったりしてもかまいません。

２．財宝カードのうち終了カードをわきによけておきます。
残りの財宝カードをよくシャッフルし、裏向きのまま重ねてゴールカードのそばに置き、財宝カードの山とします。
財宝カードの山からプレイ人数で決められた枚数を裏向きのまま引き、脇によけます。これを「上の山」とします。
引かずに残った財宝カードの山を「下の山」とします。
「下の山」の上に終了カードを載せ、さらにその上に「上の山」を載せます。

上の山の財宝カードの枚数

プレイ人数	財宝カード枚数
２人	６枚
３人	９枚
４人	12 枚
５人	15 枚

３．以下のものをテーブル脇に種類ごとにまとめて置きます。これらをストックと呼びます。
・サイコロ
・食糧チップ
・木材チップ
・道具チップ
・書状チップ
・荷馬車カード

４．一番最近ジャングルに行ったプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤーカードを受け取ります。この方法で決まらない場合、任意の方法でスタートプレイヤーを決定します。
※スタートプレイヤーカードはゲーム終了まで移動せずそのまま

所持し続けます。

５．各プレイヤーは赤、青、黄、緑、紫の５色のうち１色を選び、
以下のものを受け取ります。
プレイヤーコマ以外のものは全て自分の手元に置きます。
・プレイヤーコマ　１個
スタートカードの上に置きます。
・プレイヤーカード　１個
・食糧チップ　１枚
・木材チップ　１枚
・道具チップ　１枚
・書状チップ　２枚

以上で準備は完了です！

ゲームの流れ

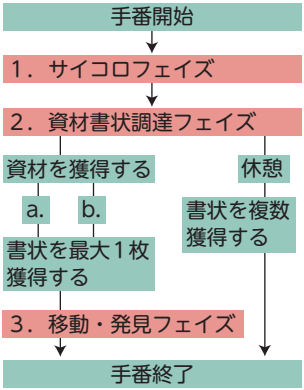
このゲームはスタートプレイヤーから手番を行い、ゲームの終了条件が満たされるまで時計回りにプレイヤーが順に手番を行います。
ゲームの終了条件を満たしたら、その後スタートプレイヤーの手前（右隣）のプレイヤーまで手番を行い、勝敗を決めます。
ゲームの終了条件は**【ゲームの終了条件】**を参照してください。

手番の流れ

手番が来たプレイヤーは、以下の３つのフェイズを順に行います。

１．サイコロフェイズ
２．資材・書状調達フェイズ
３．移動・発見フェイズ

各フェイズについては、それぞれの項目を参照してください。
また、手番中、書状を支払うことにより、いろいろな効果を得る出来ます。
書状の効果やタイミングについては**【書状効果】**を参照してください。



1．サイコロフェイズ

サイコロフェイズではサイコロを振りサイコロの出目を確定させます。
まず、プレイヤーはストックから４個のサイコロを取り、振ります。
ただし書状効果や発見物カードの効果により、４個より多くサイコロを振る可能性があります。詳しくは**【書状効果】【発見物カードの効果】**を参照してください。
ただしいかなる場合でも最大10個までしか振ることはできません。
振ったばかりのサイコロのうち、まず、「書状」の出目のサイコロを確保しなければなりません。
それ以外のサイコロのうち確保したいサイコロと振りなおしたいサイコロに分けます。
振りなおしたいサイコロを再度振りなおします。
２回目の振りなおしの際、「書状」以外であれば、過去に確保したサイコロも含め自由に振り直すことが可能です。
サイコロの振りなおしは最大２回まで可能ですが、確保した「書状」が２個以上になってしまった場合、それ以上振りなおしはできません。
サイコロ目をそのままにしたまま**２．資材・書状調達フェイズ**へ進みます。

例）リビングストンは最初に４個のサイコロを振りました。
出目は「１歩移動」「１歩移動」「食糧」「書状」でした。
「書状」は強制的に確保、それ以外に「食糧」を確保し、残り２個のサイコロを振りなおしました。
出目は「道具」「道具」でした。
「道具」「道具」を確保し、以前に確保した「食糧」を再度振りなおしました。
出目は「道具」でした。
２回振りなおしを行ったので、これ以上振りなおしを行うことはできません。
リビングストンの出目は「書状」「道具」「道具」「道具」となりました。

2．資材・書状調達フェイズ

資材・書状調達フェイズではサイコロの出目に従い資材や書状を獲得することが出来ます。

まず
1) 資材・書状の獲得を行う
2) 休憩を行う
の２択のうち１つを選択します。

1) 資材・書状の獲得を行う場合
●資材の獲得、●書状の獲得を順番に行います。

●資材の獲得
次の２種類のうちどれか１つを選択します。
a) 資材を１種類獲得する
b) 資材を複数種類について１枚ずつ獲得する

a) 資材を１種類獲得する、を選んだ場合
自分のサイコロの出目を見て、そのうち資材を１種類選び、そのサイコロの出目の数だけその資材チップを獲得します。

例）リビングストンの出目は「書状」「書状」「道具」「道具」です。リビングストンは、a) 資材を１種類獲得する。を選択しました。３種類の資材のうち「道具」を選びました。「道具」の出目の数は２なので、道具チップを２枚獲得しました。

b) 資材を複数種類について１枚ずつ獲得する、を選んだ場合
自分のサイコロの出目を確認します。サイコロの出目にある資材の種類を確認します。各種類につき１個づつストックから資材を受け取ります。

例）スタンレーの出目は「２歩移動」「食糧」「食糧」「道具」です。スタンレーは、b）資材を複数種類について１枚ずつ獲得する、を選択しました。
食糧チップを１枚、道具チップを１枚獲得しました。

！重要事項！
ゲーム開始時、各プレイヤーは資材チップを３種類合わせて６枚までしか持つことが出来ません。
それ以上持ちたい場合は、**３．移動・発見フェイズ**で荷馬車カードを調達する必要があります。荷馬車カード１枚につき２枚余分に持つことが出来ます。
資材チップを獲得する際、持てる量をオーバーしてしまう場合、一旦資材チップを受け取った後、ただちに持てる量の最大まで資材チップを場に戻してください。

●書状の獲得
「書状」が１個以上出ていれば、書状チップを１つ獲得します。

例）リビングストンの出目は「書状」「書状」「道具」「道具」です。
リビングストンは書状が２個出ています。書状チップを１枚手に入れました。

！重要事項！
ゲーム開始時、各プレイヤーは書状チップを６枚までしか持つことができません。それ以上持ちたい場合は３**．移動・発見フェイズ**で荷馬車カードを調達する必要があります。
書状チップを獲得する際、持てる量をオーバーしてしまう場合、持てる量まで書状チップを獲得します。

2) 休憩を行う場合
「書状」の出目の数と同じ数＋２個の書状チップを獲得します。
「休息を行う」を選択した場合は、次の**３．移動・発見フェイズ**を行わずに手番が終了となります。

例）リビングストンの出目は「書状」「書状」「道具」「２歩移動」です。
リビングストンは休憩を行うことにしました。
書状が２個出ているため、
出目の数２個＋基本２個＝４個
書状チップを４枚手に入れました。
その代わり、この手番では資材は一切手に入らず、移動や発見をすることもできません。

３．移動・発見フェイズ

移動・発見フェイズでは、コマの移動や発見による発見物カードの獲得を行います。
プレイヤーはこのフェイズで移動と発見を最大１回ずつ行うことが出来ます。
●移動
●発見
どちらを先に行ってもかまいません。
なので、移動を行ってから発見、発見を行ってから移動、ができます。
どちらか一方を行うことも両方とも行わないことも可能です。

●移動
プレイヤーはサイコロの「1 歩移動」「2 歩移動」の歩数の合計を数えます。
「1 歩移動」の場合、1 歩
「2 歩移動」の場合、2 歩
となります。

その合計歩数ピッタリに自分のコマを発見物カードの上で、ゴールに向けて前進させます。
途中で他人のコマがあってもかまいません。
移動を行うのであれば、必ず歩数ピッタリに移動させなければなりません。
例えば、サイコロの出目で 4 歩移動となっているにもかかわらず、2 歩だけ移動といったことはできません。
ただし、ゴールに到達した場合、それ以上移動することはありません。
ゴールに到達した場合は、**【ゴールの処理】**を参照してください。

例）4 歩であれば……

●発見
プレイヤーは自分のコマが置いてある発見物カードに書かれた必要資材を支払うことにより、その発見物カードを手に入れることが出来ます。
まず、自分のコマが置かれている発見物カードに指定されている資材をストックに支払います。次に、その発見物カードの上に置かれている全てのプレイヤーコマを一歩前進させます。
その後、その発見物カードを手元に表向きにして他のプレイヤーに見えるように置きます。その後、必要に応じて発見物カードの前後のカードをつめます。
以降、発見物カードに書かれている効果を使用することが出来ます。詳細は**【発見物カードの効果】**を参照してください。
稀にですが、発見によりゴールに到達する場合があります。ゴールに到達した場合は**【ゴールの処理】**を参照してください。
手番では 1 回しか発見を行うことが出来ませんので、発見でコマが一歩前進した後、さらにその手番で発見を行うといったことはできません。

！重要事項！
移動の途中で発見を行うことはできません。
例えば、移動が 5 歩の際、3 歩移動して発見を行いさらに 2 歩移動する、といったことはできません。

ゴールの処理

このゲームでは一番早くゴールに到達することが勝利ではありません。

●ゴール到達時の処理

ゴールに到達したら、ただちに財宝カードの山から財宝カードを１枚引きます。

財宝カードは他のプレイヤーに見られないように裏向きにして置いておきます。

稀にですが、発見により複数のプレイヤーが同時にゴールに到達することがあり得ます。

その場合、該当のプレイヤーは財宝カードを１枚ずつ引きます。該当プレイヤーのうち手番プレイヤーに時計回りで近いプレイヤーから財宝カードを引いていきます。

手番プレイヤーはゴールに到達した際も通常通り手番を行います。

●ゴール到達後の手番の処理

ゴールに到達した後、手番が回ってきた場合、通常の行動に加え、以下の事を行います。

手番の最初に財宝カードの山から財宝カードを１枚引きます。

その後、**１．サイコロフェイズ**と**２．資材・書状調達フェイズ**の間に**１－２．財宝発掘フェイズ**が追加されます。

１－２．財宝発掘フェイズ

確定したサイコロの出目を見て、同じマークの出目による３個のセットができた場合、財宝カードの山から財宝カードを１枚引きます。

３個のセットが複数作れる場合、必ずその数だけ財宝カードを引きます。

その後、通常通り手番を行います。

！重要事項！
３個のセットを作る際、「１歩移動」と「２歩移動」は違う出目となります。

例）リビングストンは以前の手番で既にゴールに到達しています。

この手番でサイコロを６個振り、サイコロの出目が「１歩移動」「１歩移動」「１歩移動」「道具」「道具」「道具」となりました。

結果、「１歩移動」の３個セット、「道具」の３個セットを作りました。財宝カードを２枚引きます。

財宝カードを引いた際にそのカー

ドが終了カードであった場合、全てのプレイヤーに終了カードを見せてください。ゲームは終了に向かいます。**【ゲームの終了条件】**を参照してください。

ゲームの終了条件

誰かが財宝カードの山から終了カードを引いたら、ゲームは終了に向かいます。
終了カードを引いた場合、全てのプレイヤーに終了カードを見せてください。
その後、スタートプレイヤーの手前（右隣）まで手番を行いゲームは終了します。

ゲーム終了時の得点処理

各プレイヤーは自分の手元にある以下の勝利点を合計します。

- **発見物カードの勝利点**
- **財宝カードの勝利点**
- **荷馬車の勝利点**
- **大学教授の発見物カードの効果**
- **発見物の種類ボーナス**

発見物の種類ボーナス

各プレイヤーは発見物の種類（発見物カードの右上のアイコンで示されています）が何種類あるかを数えます。

3種類の場合……1勝利点
4種類の場合……4勝利点
5種類の場合……7勝利点
を獲得します。

合計勝利点の一番高いプレイヤーの勝利です。
同点首位の場合は、より財宝カードの枚数が多いプレイヤーの勝利です。
それも同点の場合は、財宝カードの勝利点の少ないプレイヤーの勝利です。
それも同点の場合は、それらのプレイヤーで勝利を分かち合いましょう。

書状効果

自分の手番に書状チップを使用することで様々な効果を得ることが出来ます。
効果によって使用するタイミングが変わりますので、各書状効果を参照してください。

書状1枚

・<u>サイコロ1つ増加</u>
タイミング：サイコロフェイズ
この手番だけサイコロフェイズに振るサイコロを1個増やすことができます。

書状を複数払えばその分だけサイコロを増やしてもかまいません。
サイコロを増やすタイミングはサイコロを振る直前です。振りなおす際に行っても構いません。

書状１枚

・今振ったサイコロ結果のキャンセル
タイミング：サイコロフェイズ
今振って出たサイコロの出目を見て、再度サイコロを振りなおすことができます。
ただし、今振ったサイコロを全て振りなおす必要があります。
一部だけ振りなおすことはできません。
「書状」が出たとしても、この効果で振りなおすことができます。

書状２枚

・サイコロ１つの出目の変更
タイミング：サイコロフェイズ
サイコロの出目が全て確定した後、サイコロ１つの出目を自分の好きな出目に変更できます。
書状を複数払えばその分だけ出目を変更してもかまいません。

書状２枚

・荷馬車の調達
タイミング：移動・発見フェイズ
発見物カードを発見する代わりに荷馬車カードを１枚取得します。
荷馬車カードはこの方法でしか手に入れることができません。
荷馬車カードは最大２枚までしか所有できません。
発見の行動とみなします。

書状３枚

・遠隔地での発見
タイミング：移動・発見フェイズ
他のプレイヤーコマが置かれていない発見物カードに対して発見することができます。
発見物カードに書かれた必要資材は払う必要があります。
発見の行動とみなします。

書状４枚

・財宝カードの獲得
タイミング：移動・発見フェイズ
ゴールに到着していないと出来ません。
通常の発見に加えて、1 枚財宝カードを引くことができます。
書状があればその分だけ財宝カードを引いてもかまいません。

書状５枚

・<u>発見物カードの交換</u>

タイミング：移動・発見フェイズ

自分の持っている発見物カードと他のプレイヤーコマの置かれていない発見物カードを交換することができます。発見物カードに書かれた必要資材は払う必要はありません。

発見の行動とみなします。

発見物カードの効果

○サイコロ増加系

・富豪／骨董品

自分の振るサイコロを１つ増やすことが出来る。

ただし、増やすかどうかを毎手番の最初に決めること

・大富豪／石板

自分の振るサイコロを２つ増やすことが出来る。

ただし、増やすかどうかを毎手番の最初に決めること

○指定サイコロ増加系

・地理学者／土地

サイコロフェイズでサイコロの出目がすべて確定した後、「１歩移動」の出目を１つ増やすことが出来る。

実際にサイコロで示す必要はない。

※結果として移動する際にこのサイコロを増やすか増やさないかで

1 歩分の調整が出来る。

・生物学者／自然

サイコロフェイズでサイコロの出目がすべて確定した後、「食糧」の出目を１つ増やすことが出来る。実際にサイコロで示す必要はない。

・植物学者／自然

サイコロフェイズでサイコロの出目がすべて確定した後、「木材」の出目を１つ増やすことが出来る。実際にサイコロで示す必要はない。

・昆虫学者／自然

サイコロフェイズでサイコロの出目がすべて確定した後、「道具」の出目を１つ増やすことが出来る。実際にサイコロで示す必要はない。

・言語学者／石板

サイコロフェイズでサイコロの出目がすべて確定した後、「書状」の出目を１つ増やすことが出来る。実際にサイコロで示す必要はない。
※この能力で出る「書状」の出目は振りなおしストップの判定に関係しない。

○出目操作系

・古生物学者／自然

サイコロフェイズでサイコロの出目がすべて確定した後、出目を１つ好きなものにできる。
※サイコロの出目が全て確定した後なので、この効果で「書状」を他の目に変えたとしても、サイコロの振りなおす権利が復活することはない。

○勝利点ボーナス系

・女王／土地

特に能力はない。勝利点が高い。

・貴族／土地

特に能力はない。勝利点が高い。

・大学教授／遺跡

ゲーム終了時に特定の物を持っているごとに勝利点を獲得する。

ゲーム終了時に発見物カード１枚につき１勝利点を獲得する。

ゲーム終了時に書状チップ１枚につき１勝利点を獲得する。

ゲーム終了時に食糧チップ１枚につき１勝利点を獲得する。

ゲーム終了時に木材チップ１枚につき１勝利点を獲得する。

ゲーム終了時に道具チップ１枚につき１勝利点を獲得する。

ゲーム終了時に財宝カード１枚につき１勝利点を獲得する。

ゲーム終了時に荷馬車カード１枚につき２勝利点を獲得する。

ご意見・ご感想は OKAZU（okazubrand@gmail.com）までお願いいたします。
制作：OKAZU brand
（最新情報はこちらへ　http://okazubrand.seesaa.net/）
ゲームデザイン：林尚志（OKAZU）
グラフィックデザイン：ryo@ にゃも　ライティング：HAL99
テストプレイ：いつものメンバー