



TERRAVIST

Terravie Board Game テラビスト

ルール説明書

2023年6月19日改訂版

「テラビスト」はみなさんも含めた地球上にすむ
全ての生きものの繋がりと循環をテーマとしています。
みなさんは、この地球に住む生きものたちの一員です。
生きものたちは地球上で相互に作用し、繋がっています。

プレイヤーは生きものの繋がりと循環によって
Smile(人以外の生きものも含めた広義の幸せ)を
最大化する役目をゲーム内で担います。

プレイヤー全員で協力して生息地を開拓し、
それぞれの生息地において、豊かな生態系を築いていきます。
生息地の開拓、生きもの同士の繋がり(連鎖)が強力になるほど、
生きものたちの能力が連鎖して発動することになります。
ゲーム終了時点で生態系の構築に最も貢献したプレイヤー
(= Smileを集めたプレイヤー)が勝者となります。

内容物

カード類

生きものカード:73種

拡張パックなどご購入された場合は追加いただけます。同じ生きものカードを入れて遊んでいただく等も自由にしていただけます。



環境カード:12枚

生きものカードの能力や特定のラウンドの終了時などに発動するカードです。



チートカード:4枚

プレイヤーの手番で行えることが書かれたカードです。生息地の開発コストが書かれた面は、通常のプレイでは使用しません。ゲームバランスを難しくしたいときに参照してください。



ポジションカード:20枚

ポジションカードに書かれている条件を満たすことで、Smileトークンを獲得することができます。獲得の条件はキャラクターによって異なります。



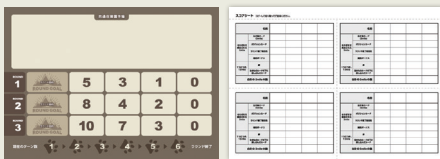
ボード・シート類

生息地ボード:5枚(5種類)



・森林
・草原
・沿岸
・外洋
・川

ラウンドボード:1枚 スコアシート:5枚



コピーして切り取ってご使用ください

カードトレイシート:1枚



資源箱シート:1枚

TERRAVISTのパッケージの内側に貼って、資源箱としてご使用ください。「資源箱から〇〇トークンを獲得する」などの記載がある場合に利用します。



タイル・マーカー・トークン類

プレイヤーマーカーや資源トークン、Smileトークン、卵トークンがゲーム途中で数が足りなくなった場合は、他のもので代用してください。(レベル0の資源トークンを、プレイヤー4のプレイヤーマーカーと想定することで、資源マーカーをプレイヤーマーカーとして代用できます)

プレイヤーマーカー:40個(4種類×10個)

生きものカードを定着させた時や生息地ボードを開拓した時にカードやボードの上に置いて使用します。(ゲーム終了時に所有者をわかるようにするために使用します)



ラウンドマーカー:3個

ゲーム中の現在のラウンドとターン数を記録するために利用します。



親マーカー:1個



資源トークン:100個(5種類×20個)

生息地ボードの開拓、生きものカードの定着などゲームの様々な場面で必要となります。



レベル0トークン
植物などを表すトークン



レベル1トークン
虫などを表すトークン



レベル2トークン
小動物を表すトークン



レベル3トークン
大型草食獣などを表すトークン



人トークン
人を表すトークン

Smileトークン:50個



卵トークン:50個



カードやボードの効果によって生きものカードの上に乗せて使用します。
※1枚の生きものカードに載せられる卵トークンの数は、カードごとに上限が決められています。



ラウンド目的タイル:13枚



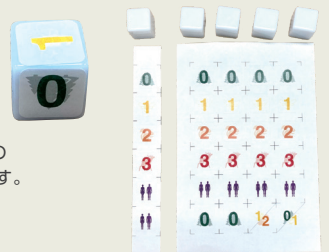
資源ダイス

資源ダイス:5個(4種類)



資源ダイスの作り方

資源トークンが描かれたシールの縦の1列がダイス1個分の内容です。ダイスの6面にシールを張って、ダイスを完成させてください。



I. ゲームの準備

TERRAVISTは各プレイヤーが順番に手番を行い、全プレイヤーが手番を1回ずつ行う＝ターンを繰り返していきます。一定回数のターンをまとめてラウンドといい、3ラウンド終了した時点でゲームが終了します。各ラウンドには目的が設定されたり、1、2ラウンド終了時に環境カードが発動します(詳細はそれぞれの項目で解説します)。

I-I: 共通の準備

- ①ジャンケンなどでゲームの親のプレイヤーを決め、親は親マーカーを受け取ってください。
- ②1ラウンドは6ターン、2ラウンドは5ターン、3ラウンドは4ターンになります。
※TERRAVISTでは終盤になるほどに生態系が豊かになっていくため、後半のラウンドはターン数が1つつつ少なくなるように設定されています。ターン数を調整することでプレイ時間の調整が可能です。(注意:ゲームバランス上、1ラウンドは6または5ターンで遊ぶことを推奨します)
- ③次の各アイテムの準備をしてください。

生きものカード

生きものカードをシャッフルし、カードトレイシートの生きもの山の山に裏向きで積みます。生きもの山からカードを5枚めくり、生きものカード置き場に表向きに配置します。

※「生きものカードトレイ = 生きものカード置き場」と同義です

ポジションカード

ポジションカードをシャッフルし、カードトレイシートのポジションの山に裏向きで積みます。

環境カード

環境カードをシャッフルし、カードトレイシートの環境の山に裏向きで積みます。

生息地ボード

ゲーム開始時に生きものカード置き場にある生きもの山の生息地で、最も多いものを最初の生息地としてボードを設置します。同数の場合は、親のプレイヤーが任意で選択できます。

残りのボードは近くに置いておきます。



最初の生息地が川になる場合



最初の生息地が森になる場合

共通在庫

ラウンドボード上部の共通在庫置き場に、資源トークン、卵トークン、プレイヤーマーカーを置きます。置ききれない分は蓋箱などを利用して、足りなくなったら補充してください。

ラウンド目的タイル・ラウンドボード

ラウンド目的タイルを内容が見えないようにシャッフルし、表を見ずに1枚ずつとってラウンドボードの各ラウンドにラウンド目的タイルとラウンドマーカーを置きます。ラウンドボードは全員の見える場所に置きます。

資源ダイス

資源ダイス5個を資源箱の中で振り入れます。



I-II: 各プレイヤーの準備

各プレイヤーは次の内容物を親プレイヤーから受け取ります。受け取ったポジションカードや生きものカードは、他プレイヤーに公開しても良いですが、自分だけが見えるようにしておいた方が有利です。

生きものカード：5枚

生きもの山の山から5枚ずつを各プレイヤーに配布します。

ポジションカード：1枚

ポジションの山から1枚ずつ各プレイヤーに配布します。

資源トークン：5個

5種類のトークン(レベル0・1・2・3、人)を1つつ配布します。

チートカード：1枚

片面にプレイヤーが自分の手番で行えるアクションが記載されています。もう一方の面には開拓コストの一覧が書かれていますが、こちらは通常のプレイでは使用しません。ゲームバランスを変更したい場合にご利用ください。(全員で同じチートカードを共有し、開拓ボーナスをチートカードに従ってプレイしてください。開拓コストが変動することでゲームバランスが変動します。)



各プレイヤーの初期状態

II. ゲームの流れ

TERRAVISTは各プレイヤーが手番を1回ずつ行う＝ターンを繰り返していきます。一定回数のターンをまとめてラウンドといい、3ラウンド終了した時点でゲームが終了します。各ラウンドには目的が設定されたり、第1・第2ラウンド終了時に環境カードが発動します。



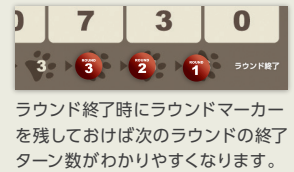
例:第1ラウンドを6ターンに設定した場合のゲームの流れです。2ラウンド目は1ラウンド目に設定したターン数から1を引いて、3ラウンド目は1ラウンド目に設定したターン数から2を引きます。ターン数はゲーム開始時に設定してください。

II-I: ターン開始時の親プレイヤーのアクション

親プレイヤーは、各ターンの開始時に毎回ラウンドボードのターンマーカーを1つ進めてください。



ラウンド開始時にラウンドマーカーを現在のターン数に移動し、ターンを開始する時にラウンドマーカーを1ターンずつ進めます。



ラウンド終了時にラウンドマーカーを残しておけば次のラウンドの終了ターン数がわかりやすくなります。

II-II: ターンにおける各プレイヤーの手番の流れ

手番のプレイヤーは、生きものカード置き場の生きものカードが5枚未満になっていれば、5枚になるまで補充します。その後、アクション1、アクション2のA~Cの中からそれぞれ1つずつ行います。

※例えば、アクション1からAを選んで生きものカードを獲得した後、アクション2からCを選び生息地を開拓するなど。



アクション 1 : A~C の中から 1 つ行う

A : 生きものカードを1枚獲得する

生きものカードを1枚獲得する生きものカード置き場にある5枚のカードの中から1枚を選び獲得するか、裏向きになっている生きものの上から1枚獲得します。



C : 共通在庫の卵トークンを1つ自分の生きものカードの上におく

共通在庫から卵を1つ取りだし、自分の生きものカードの上に乗せることができます。

※生きものカードに記載されている卵トークンの上限数以上に乗せることはできません。



B : 資源トークンを1つ獲得

資源箱にあるダイスを1つ選び、その出目と同じ資源トークンを共通在庫から1つ獲得します。その後、選んだダイスは使用済み資源箱にうつします。この時条件を満たしていればダイスの振り直しを任意のタイミングで行えます。

ダイスの振り直し条件(使用済み資源箱にあるダイスを振り直して資源箱に戻す)



資源箱の中に同じ目のダイスしかない場合



資源ダイスが1つもない場合



1つ目を獲得

資源箱から2つ資源トークンを獲得する場合に、1つ目を獲得した時点で資源箱の中が同じ目のダイスしかなくなったり、ダイスがなくなった場合

II-II: ターンにおける各プレイヤーの手番の流れ

アクション 2 : A~Cの中から1つ行う

A : 生きものカードを「空いているニッチに定着させる or ニッチを奪って定着させる」

手札の生きものカードを開拓済み生息地のニッチ(マス)に設置することを「生きものの定着」と呼びます。定着に成功した生きものカードの能力が定着地の場合、能力を発動します。

ボードの空いているニッチに
生きものを定着させる

条件
1 + 条件
2

条件1・条件2を満たすことで、生息地ボードの空いているニッチに生きものを定着させることができます。

ニッチを奪って
定着させる

条件
1 + 条件
2 + 条件
3

手札の生きものカードを既に他の生きものカードが定着しているニッチに配置することを「ニッチを奪う」と呼びます。ニッチを奪うには、条件1・条件2・条件3を満たす必要があります。

生きものカードの背景に描かれた生息地と定着させる生息地ボードの生息地が同じである。

条件
1



※複数の生息地が描かれている場合、両方の生息地ボードが開拓済みで連結されていれば、ボードの間に配置します。どちらかしか開拓されていない、あるいはボードが連結していない場合は、どちらかの生息地を選びます。



最も近いニッチでないので
連結してもボードの間には
配置されない

連結したボード
の中央に配置

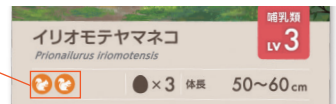
※のちに連結したボードに最も近いニッチに配置されている生きものカードが、連結したボードの生息地でも生息できる場合、生きものカードは開拓されていたボードと新しく開拓した生息地ボードの間に配置され直します。

条件
2

カードに書かれた資源コストを共通在庫に戻す。

例: 右のイリオモテヤマネコの生きものカードの場合は、レベル2の資源トークン×2つを共通在庫に戻します。

資源コスト



条件
3

①置き換えるカードが他プレイヤーの生きものカードの場合は、追加コストとして人トークン1つとカードに載っている卵トークンの数+1つの卵トークンを共通在庫に戻す。

②置き換えるカードに載っている卵トークンを共通在庫に戻す。

※下に差し込まれていたカードは新しく定着した生きものカードの下に差し込まれます。



+

生きものの
能力発動

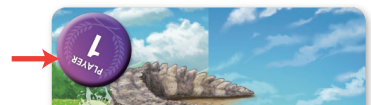
定着に成功した生きものカードの能力に「定着時」と書かれている場合、その能力が発動可能であれば発動します。

定着時に
発動可能



プレイヤーマー
カーを置く

生きものカードの定着・ニッチを奪っての定着に成功した場合は、自分のプレイヤーマーカを生きものカードの上に置きます。



ラストターンの
プレイ時

ラウンドのラストターンにプレイした生きものカードには、卵トークンを1つ載せます。
※上限数以上に載せることはできません。



B：生きものカードの連鎖能力 + 生息地の能力を發動する

生きものには「連鎖時」という能力をもつ生きものがいます。好きな生きものカードを選び、同じ生息地の「連鎖時」の能力を持つ生きものたちの能力を發動できます。能力を發動した後は、最後に能力を發動した生きものが定着している生息地ボードの能力も發動できます。連鎖能力を發動しない場合は、生息地ボードの能力のみを選んで發動することもできます。

生きものカードの連鎖能力發動の手順

①カードを指定

定着している「連鎖時」の能力を持つ生きものカードを1枚選び、その能力を發動します。

②能力の連鎖

同じ生息地ボードにいる次のレベルの生きものカードを指定し、能力を發動できます。レベルはLv1→Lv2→Lv3→Lv4で、**能力は、最大4つまで**連鎖することができます。また、Lv3→Lv4→Lv1→Lv2のように、Lv4からLv1へと循環させることも可能です。

※複数の生息地をもつ生きものが生息地ボードを跨いで定着している場合、連鎖の対象を隣の生息地ボードへ移動できます。

※「定着時」や「環境変化時」など連鎖の能力を持たない生きものカードは連鎖の対象にはできませんが、能力の發動はできません。Lv1の生きもののに次に「環境変化時」の能力をもつLv2の生きものを連鎖した場合、Lv2の生きもののに「環境変化時」の能力は發動しませんが、次のLv3の「連鎖時」の能力を發動することができます。能力を發動しない場合も含めて連鎖は4つのカードまでです。



③生息地の能力發動



③生息地の能力發動

連鎖を終了するとき、最後に連鎖の対象とした生きものカードが定着している生息地ボードの能力を發動します。最後の生きものが生息地を跨いでいる場合は、どちらか一方好きな方の生息地の能力を發動します。

生息地ボードの能力のみを發動する手順

能力を發動したい生息地ボードに「連鎖時」の能力を持つ生きものカードが定着していない場合や生きものカードの能力を發動したくない場合は、生息地ボードの能力のみを發動することもできます。

①開拓済みの生息地のボードを1枚選びます。

②生息地ボードの能力を發動します。



C：生息地を開拓する

ゲーム序盤では一つの生息地ボードしか開拓されていないため、定着できる生きものの種類が限定されます。自分の手札の生きものカードを定着させるためや、ゲームを有利に進めるために、生息地の開拓が必要となります。そこで各プレイヤーは自分の手持ちの生きものカードや資源のバランスを考えて、生息地を開拓していく必要があります。

生息地開拓の手順

①開発コストを共通在庫に戻す

未開拓のボードを1つ選び、人トークン2つを開拓コストとして共通在庫に戻します。

②開拓した生息地ボードにプレイヤーマーカーを置く

既存のボードの好きな位置にボードを連結し、自分のプレイヤーマーカーを開拓したボードの「開拓したプレイヤー」に置きます。



③開拓ボーナスを受け取る
ゲーム終了時に開拓ボーナスを受け取ります。

Ⅲ. ラウンド終了時の手順

ラウンドごとに決められたターンを消化するとラウンドは終了します。

第1・第2ラウンド終了時に次の手順1～4を、第3ラウンド終了時に手順1を実行します。

第1・第2ラウンド	第3ラウンド	<p>手順1</p> <p>ラウンド目的を確認し、順位の高い人からプレイヤーマーカーをラウンドボードに置きます。 ※ラウンド目的に対して何も満たしていないプレイヤーは、無条件に一番下の順位(0Point)の場所にマーカーをおいてください。 ※同じ結果の人がいる場合は同率1位や2位となります。(同率1位が2名いた場合、その次の人は3位となります)</p>
	<p>手順2</p> <p>定着している生きものカードから卵を1つ共通在庫に戻します。卵を戻すことができない生きものカードは捨て札にします。</p>	
	<p>手順3</p> <p>親プレイヤーは、ラウンド終了時に環境の山から1枚カードをめくり、環境カードを発動します。その時に生息地ボードに定着している「環境変化時」の能力をもつ生きものカードは能力を発動します。</p> <p>環境変化時の能力発動</p> <p>環境変化時の能力を持つ生きものカードは、環境カードが発動された時に生きものカードの能力を発動することができます。定着時の能力を持つ生きもの同様、プレイヤーマーカーが載っているプレイヤーのみが原則能力を使用できます。 (生きものカードに特殊な効果が記載されている場合はその内容に従ってください。チャーターの能力の解釈についてはQAを参照)</p>	
	<p>手順4</p> <p>親は親マーカーを時計回りの順で次のプレイヤーに渡します。</p>	



環境カード発動



環境カードの効果で捨て札に



環境変化時に能力を発動!

Ⅳ. 手番以外のルール

資源トークンの代用

2個の資源を払うことで、ワイルドトークンとして、任意のトークン1個分として利用できます。

例えば人トークンが1つ欲しい時に、レベル0と1のトークン1つずつ(合計2個)を支払うことで人トークンの代わりとすることができます。

例:ワイルドトークンを入トークン1つとして利用する

人トークンが1つ欲しい時



=

任意のトークン2つで代用



卵を置く・獲得する・使用する

生きものカードや生息地ボードの能力で「卵を獲得する、受け取る、置く」など表記の場合、生きものカードの上に共通在庫から卵トークンを置くことができます。卵を使用する場合、自分のプレイヤーマーカーが載っている生きものカードの上に載っている卵トークンを共通在庫に戻して使用します。

※「このカードの上に」と記載がある場合は、そのカードの上にしか卵トークンは置けません。

※「自分の生きものカードの上に」や「自分の好きな生きものカードの上に」「任意の自分の生きものカードの上に」などの表記の場合、自分のプレイヤーマーカーが載っている生きものカードであればどのボードの上でも卵トークンを置くことができます。

※「好きな生きものカードの上に」「任意の生きものカードの上に」などの表記の場合、他プレイヤーの生きものカードも含めて任意の生きものカードの上に卵トークンを置くことができます。

資源ダイスの振り直し

残りの資源ダイスが1種類以下しかない場合に資源ダイスを使用済み資源箱から取り出し振り直して戻すことができます。

カードの山がなくなったら?

生きものカードの山、環境カード、ポジションカードの山がなくなった場合は、なくなった時点で捨て山をシャッフルして新たな山として使用してください。

V. 生きものカードの見かたと能力

生息地 ※このカードの場合は2種類

Smileの数

分類・レベル

動物種名・学名
ゴマフアザラシ
Phoca largha

哺乳類
LV 3

載せることができる卵トークンの数

定着に必要なコスト

どれか x1

x1 体長 1.6~1.7 m

定着時 ポジションカードの山の上から3枚をみて、並び替えて山に戻すことができる。

灰色の地に黒い斑点模様が存在している。新生児は白色の新生児毛に覆われているが約1ヶ月で換毛が終わり、成獣と同じ体色になる。

生きものカードの能力

生きものカードの能力は能力の発動条件が3種類に分かれています。

※能力の発動を忘れたまま次のプレイヤーの手番に入った場合、能力は発動できません。相互に忘れないように指摘し合しましょう。

連鎖時 連鎖時に能力発動

手番の**アクション2**で、「B 生きものの連鎖能力⇒生息地の能力発動」を実行した時、連鎖の対象となった生きものカードは能力を発動できます。

定着時 定着時に能力発動

生きものカードを生息地ボードに定着させた時に使える能力です。

環境変化時 環境変化時に能力発動

環境カードがプレイされる度に発動する能力です。



カードの下に差し込む

生きものカードの中には、「このカードの下に差し込む」といった能力を持つカードがあります。この能力は他の生きものカードをその下に差し込むことができます。差し込まれた生きものカードは能力の発動はできず、ゲーム終了時のSmileの集計対象（VI.ゲームの終了と勝利点計算①参照）とはなりません。代わりに差し込まれた生きものカードの数（VI.ゲームの終了と勝利点計算⑥参照）として最後の集計の対象となり、どの生きものカードであっても1Smileとして換算されます。

※ニッチを奪って定着する、を行った場合は下に差し込まれていた生きものカードは次に定着した生きものカードに引き継がれます（下に差し込まれる）

VI. ゲームの終了と勝利点計算

第3ラウンド終了時の処理を完了するとゲームも終了します。

ゲーム終了時の勝利点計算に移り、付属のスコアシートに各項目のプレイヤーのSmileの数を計算してください。

獲得した合計のSmileの数が最も多いプレイヤーの勝利となります。同数の場合は、勝利を分かち合います。

勝利点計算

- ① 自分の生きものカードのSmileの合計点
- ② ポジションカードの条件を満たしたもののSmileの合計点
- ③ 各ラウンド目的の達成得点を合計点
- ④ 開拓ボードのボーナスの得点の合計点
- ⑤ 自分の生きものカードの上にある卵トークンの合計数
- ⑥ 自分の生きものカードの下に差し込んだカードの枚数

↓スコアシート

名前			
それぞれで規定されたSmile	生き物カード (Smile)	①	
	ポジションカード	②	
	ラウンド終了時目的	③	
	開拓ボーナス	④	
1つにつき、1Smile	卵	⑤	
	生きものカードの下に差し込んだカード	⑥	
合計のSmileの数			