



TERRAVIST

Terravie Board Game テラビスト

ルール説明書 **ライト版**

第1版 (2023年6月19日作成)

「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を創り出し
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きものを生息地に定着させて、
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。

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。

ライト版TERRAVISTの勝利条件

ゲームが終了した時点で、全ての生息地ボードに定着している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Smileポイントの合計が最も大きいプレイヤーが勝利となります。



プレイヤーごとに自分のカードのSmileポイントを合計します

ゲームの準備

共通の準備

ジャンケンなどで今回のゲームの親となるプレイヤーを決めてください。親プレイヤーは親マーカーを受け取ってください（ターンの開始時に親のプレイヤーのアクションを行ってください）。



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。ターン数はゲーム開始時に設定してください。



ラウンドボード

ラウンドボードを配置し、ラウンドマーカーを1~3まで置いてください。1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はラウンドごとに、ターン数は1つずつ減ります。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ラウンド目は6または5ターンで遊ぶことを推奨します）



生息地ボード

全ての生息地ボードを机の上に並べてください。（生息地ボードを配置する位置や順序は自由で構いません）

共通在庫

ラウンドボードの共通在庫置き場に資源トークン、卵トークンを置いてください。置ききれない分は避けておき、必要に応じて適宜補充してください。

生きものカード

全ての生きものカードをシャッフルして、生きもの山の裏向きで置いてください。また生きものカード置き場に5枚を表にして並べてください。



※資源トークンの人トークン、Smileトークン、ポジションカード、チートカード環境カード、ラウンド目的のタイトル、資源ダイス、資源箱・使用済み資源箱、スコアシートはライト版では使用しません。

※生きものカードの能力、生息地開拓ボーナス、生息地開拓コストもライト版では使用しません。

各プレイヤーの準備



1

プレイヤーマーカー

各プレイヤーはプレイヤーマーカーを受け取ってください。

生きものカード

各プレイヤーは生きものカードの山から5枚生きものカードを獲得してください。

資源トークン

各プレイヤーはレベル0, 1, 2, 3の資源トークンを1つずつ共通在庫から獲得してください。

ゲームの流れ

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。

各ラウンド開始時の親の第1ターンでラウンドマーカーを現在のターン数に移動します。



親はターンを開始する時にラウンドマーカーを進めてください。



ラウンド終了後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。

各プレイヤーのアクション

各プレイヤーは自分の手番にアクション1、2、3を順番に行います。

アクション1 (生きものカード補充) 生きものカードを1枚獲得する

- 前のプレイヤーが生きものカード置き場から生きものカードを獲得していた場合、手番の開始時に生きものカードの山から生きものカード置き場が合計5枚になるまで補充します。
- 生きものカードの山から裏向きのまま1枚、あるいは生きものカード置き場から1枚、生きものカードを選んで手札に加えます。(獲得)

カード補充前



カード補充後



生きものカード置き場に足りない枚数を補充

アクション2 資源または卵トークンを合計2個まで獲得する (置く)

- 共通在庫から資源トークン (0)、(1)、(2)、(3) または卵トークンを合計で2個まで獲得することができます。

資源トークンを獲得した場合

- 手元に資源トークンを持つことができます。

卵トークンを獲得した場合

- 卵トークンは手元ではなく、生息地ボードに定着している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置く必要があります。※資源トークンのように手元に卵トークンを持つことはできません。ただし、各生きものカードに書かれている上限の数までしか卵トークンは置くことができません。



載せることができる卵トークンの数

アクション3 生きものカードを（ニッチを奪って）定着させる

ボードの空いているニッチに生きものを定着させる場合

- 生きものカードに描かれた資源トークンを手元から共通在庫に支払うことで、生きものカードを生息地ボードに定着させることができます。ただし、生きものカードに描かれた背景のイラストと生息地ボードのイラストが一致している必要があります。（2つイラストが描かれている生きものカードはどちらのボードにも出すことができます）
- 生きものカードを定着させたら自分のプレイヤーマーカーを生きものカードの上に置きます。

※ライト版では生息地をまたいで生きものカードを置くことはできません。



②定着させたら自分のプレイヤーマーカーを生きものカードの上に置きます。

すでに生きものカードが定着しているマス（ニッチ）を奪って定着したい場合

- 元々定着している生きものカードが他プレイヤーの生きものカードであるのなら追加で、その生きものカードに載っている卵トークンの数+1個の卵トークンを自分の生きものカードの上に載っている卵トークンから共通在庫に戻さないといけません。

※自分の生きものカードからニッチを奪う場合は通常のコストのみで定着が可能です。
 ※ニッチを奪われた生きものカードは捨て札にします。上に載っていた卵トークンは共通在庫に戻します。

	共通在庫に戻す卵トークンの数	
カードの絵柄		
他プレイヤーの生きものカードを奪って定着したい場合	カードに乗っている1個 + 1個	カードに乗っている2個 + 1個

手番以外のルール

ラウンド終了時

生きものカード置き場にある生きものカードを全て生きもの捨て山に移動し、新たに生きものカードの山から5枚のカードを生きものカード置き場に表にして置きます。

生息地ボードのロック

1つの生息地ボード内に定着している生きものカードのLv.が1〜4まで揃った時、その生息地ボードは「ロック」されます。ロックされた生息地ボードでは、「ニッチを奪って定着させる」ことができなくなります。
 ※生息地ボードがロックされている場合でも、卵トークンを生きものカードの上に置いたり、置かれている卵トークンを使用することは可能です。

資源トークンの代用

任意の資源トークン2個を支払うことで、任意の資源トークン1個分として使用できます。
 例えば資源トークン（3）のトークンが1つ欲しい時に、資源トークン（0）と資源トークン（1）のトークン1つずつ（合計2個）を支払うことで、資源トークン（3）トークンの代わりとすることができます。



生きものカードのLv.が1〜4まで揃っている
 二重縦線
 ニッチを奪って定着させることができない

例：資源トークン（3）のトークン1つとして資源トークンを利用する

資源トークン（3）のトークンが1つ欲しい時



=

任意のトークン2つで代用



ゲームの終了と勝利点計算

ゲームの終了方法①

「ラウンド3の最終ターンが終了する」

最初に決めたターン数でラウンド3まで経過した場合、その時点でゲーム終了となり、勝利点計算に移ります。

ゲームの終了方法②

「プレイヤー人数と同数の生息地ボードがロックされる」

ラウンド3の最終ターンが終了するよりも先に、ロックされたボードの数が参加プレイヤーの人数と同数に達した際はその時点でゲームを終了し、勝利点計算に移ります。

※4名でプレイしていた場合、4枚の生息地ボードがロックされた時点でゲームは終了となります。

勝利点計算

各プレイヤーの生きものカードにかかれたSmileポイントの合計を集計し、最もSmileポイントの合計が大きかったプレイヤーが勝者です。

※生きものカードの上に残った卵トークン、手元の生きものカード、資源トークンは集計に影響しません。

①各プレイヤーごとに定着させた生きものカードに書かれているSmileポイントの点数を確認します。



②点数を確認したら、Smileポイントの合計値を計算してください。

	プレイヤー1	プレイヤー2	プレイヤー3	プレイヤー4
森林の生息地ボードのSmileポイントの合計	1	2	0	0
草原の生息地ボードのSmileポイントの合計	1	0	0	2
川の生息地ボードのSmileポイントの合計	6	0	1	2
沿岸の生息地ボードのSmileポイントの合計	0	3	0	4
外洋の生息地ボードのSmileポイントの合計	0	0	0	2
合計	8	5	1	10



③Smileポイントの合計値の最も高いプレイヤーの勝利となります。