MARIPOSAS™

エリザベス・ハーグレーブ 作

マリポーサ -天翔ける胡蝶の夢-

ルール説明書

Arclight Games

AEG

MARIPOSAS™

エリザベス・ハーグレーブ 作

マリポーサ -天翔ける胡蝶の夢-

2～5人用　14歳以上対象

春になると数百万頭ものオオカバマダラがメキシコから飛び立ち、北アメリカ東部へと広がっていきます。そして秋にはまた、数百万頭がメキシコへと戻ってくるのです。しかしその道中で世代交代が行われるため、往路と復路で同一の個体はひとつとしてありません。『マリポーサ』は移動とセットコレクションに焦点を当てたゲームであり、プレイヤーはこの壮大なる旅路に立ち会うこととなります。

ゲームの概要

本作は3回の季節（ラウンド）に分かれています。基本的に、春になるとチョウは北上し、夏に生息圏を広げ、秋には南へと戻ってきます。

季節を経るごとにプレイヤーの手番数は増えてきます。春では各プレイヤー4手番ずつ、夏では5手番ずつ、秋では6手番ずつ行います。

そして各季節の終了時に勝利点を獲得します。秋の終了時、最も多くの勝利点を獲得していたプレイヤーが勝利します。

豆知識

私たちがチョウを数えるときは「匹」や「羽」などが一般的ですが、学術的には「頭」が正しい数え方です。

⚠ 注意（ちゅうい）

お買い上げの皆様へ　必ずお読みください

- 小さな部品があります。口の中へは絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 3歳以下のお子様には絶対に与えないでください。また使用後は3歳以下のお子様の手の届かない場所に保管してください。

対象年齢：14歳以上

内容物

チョウ駒 50個
（各色10個）

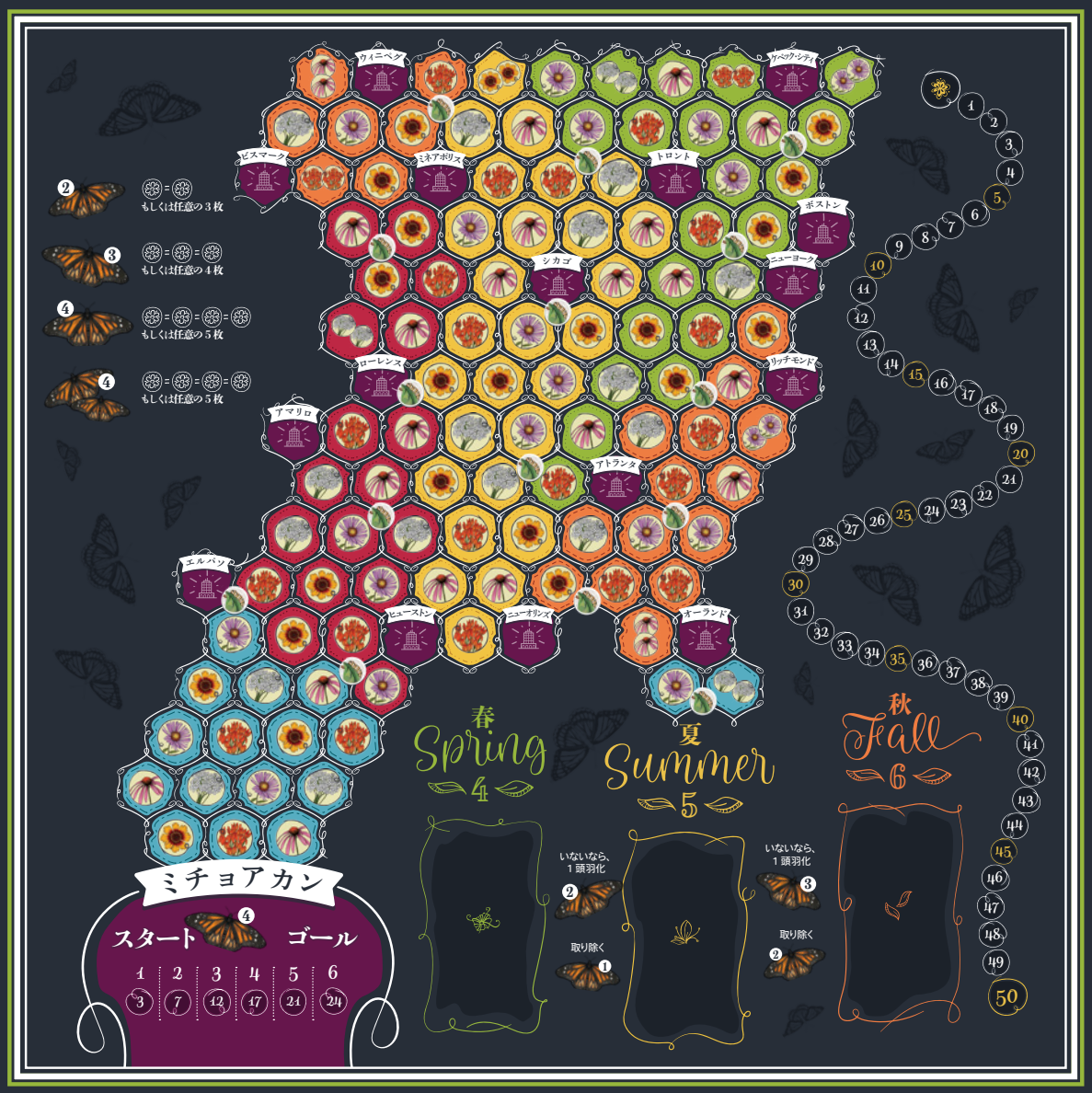
季節目的カード 20枚
（春5枚、夏10枚、秋5枚）

花ダイス 1個

花トークン 120枚

勝利点マーカー 5個（各色1個）

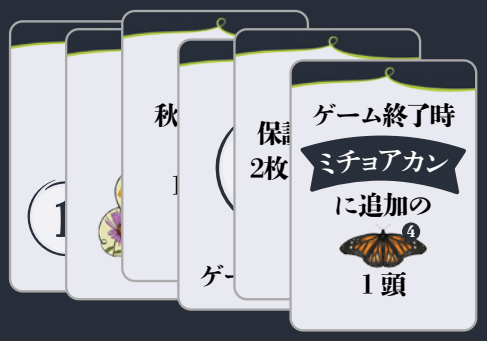
保護区トークン 16枚



地図ボード 1 枚

保護区ボード 1 枚

生活史カード 60 枚
（保護区カードの一種）



能力タイル 6 枚

アクションカード 36 枚

ボーナス移動カード 15 枚
（保護区カードの一種）

このルール説明書　1 冊

ゲームの準備

1. 地図ボードをテーブルの中央に置きます。
2. 春（緑）、夏（黄）、秋（橙）の季節目的カード各 1 枚ずつ、計 3 枚をランダムに抜き出し、裏向きのまま地図ボード上の対応する場所に配置します。配置しなかった季節目的カードは使用しないため、ゲームの箱にしまいます。それから春の季節目的カードを表向きにします。
3. アクションカードをひとまとめにしてシャッフルし、裏向きの山とします。これを「アクションの山」と呼びます。アクションの山のそばに、捨てたカードを積んでおく「捨て山」用の場所を確保しておきます。花トークンを種類ごとに分け、各プレイヤーの手が届く場所に置いておきます。ここを「サプライ」と呼びます。
4. 各プレイヤーはアクションの山の上から **2 枚ずつ引き、手札として持ちます。**
5. 各プレイヤーは同色のチョウ駒 10 個と勝利点マーカー 1 個を受け取ります。チョウ駒は世代（チョウ駒に描かれた1〜4の数字）ごとに分け、手元に置いておきます。
6. 各プレイヤーは自分の第 1 世代のチョウ駒 1 個を、地図ボード下部の大きなミチョアカン・エリアに置きます。
7. 各プレイヤーは自分の第 2 世代のチョウ駒 1 個を夏の季節目的カード上に置き、第 3 世代のチョウ駒 2 個を秋の季節目的カード上に置きます。
8. 各プレイヤーは自分の勝利点マーカーを、地図ボードに描かれている勝利点トラックの最初のマスに置きます。
9. スタートプレイヤー 1 人をランダムに決めます。

10. 花ダイスを地図ボードのそばに置いておきます。

11. 保護区トークン 16 枚をシャッフルし、地図ボード上の各保護区マスに、裏向きでランダムに 1 枚ずつ配置します。

12. 保護区ボードを地図ボードのそばに置きます。

13. ボーナス移動カードをイラストごとに分けます。それぞれプレイヤー人数に等しい枚数だけ、保護区ボードのそばに積みます。残りのボーナス移動カードはゲームでは使用しないため、箱にしまいます。

14. 生活史カードをイラストごとに分けます。それぞれプレイヤー人数に等しい枚数だけ、保護区ボード上の対応するマスに積みます。残りの生活史カードはゲームでは使用しないため、箱にしまいます。

15. 能力タイルからランダムに 3 枚を抜き出し、各生活史セットの右のマスに表向きで 1 枚ずつ配置します（ヨコに並んだ 4 枚の生活史カードを生活史セットと呼びます）。これらの特殊能力は、対応する生活史セット 4 枚すべて獲得すると有効になります。使用しない能力タイルは箱にしまいます。

ゲームは春、夏、秋の計 3 回の季節（ラウンド）を順に行います。

春は各プレイヤー 4 回ずつ、夏は 5 回ずつ、秋は 6 回ずつ手番を行います。

そして各季節の終了時に勝利点を獲得します。秋の終了時、最も多くの勝利点を獲得していたプレイヤーがゲームに勝利します。

手番で行うこと

1

手番のプレイヤーは自分の手札から 1 枚選んでプレイします（自分の前に表向きで置きます）。そこに記されているアクション（アクションが複数記されている場合、そのすべて）を実行します。

2

トウワタのアイコンに隣接するマスに止まった場合、繁殖を行うことができます（6、8～9ページ参照）。

3

手札のアクションカードが 2 枚になるように、アクションの山の上からカードを引いて補充します。

注意：手札のアクションカード 2 枚が同じ、または手札がアクション再実行カード 2 枚の場合、手札を公開し、そのうち 1 枚もしくは 2 枚を捨てて、その枚数だけアクションの山の上から引き直すことができます。引き直した後もまた手札が同じカードだった場合などは、何度でも引き直しを行うことができます。

注意：アクションの山が枯渇した状態でさらにカードを引かなければならない場合、捨て山をシャッフルしてアクションの山を作り直してください。

プレイしたカードは季節の終了時までプレイヤーの前に並べておき、どのプレイヤーもその内容を確認できます。これにより、その季節で実行した手番数と、残りの手番数がひと目で分かります。

ゲームの進行

移動

各アクションカードには基本的に、1 回以上の移動が描かれています。1 回の移動では、自分のチョウ駒 1 個を対象とし、矢印の数に等しいマス数だけ、対象のチョウ駒を隣接するマスへと移していきます。移動の終了地点のマスに、チョウは**止まり**ます。

カードに複数の移動が記されており、かつ地図ボード上に自分のチョウ駒が複数ある場合、異なるチョウ駒を移動の対象にできます。同じチョウ駒を対象として、複数回の移動を実行することもできます。

1 回の移動を終えてマスに止まると、そのマスに花アイコンが描かれているなら花トークンを獲得し、保護区トークンがあるならその効果を適用します。

1 マスの移動を 3 回実行する（同じチョウ駒を対象とすることも、異なるチョウ駒を対象とすることもできる）。

2 マスの移動を 2 回実行する（同じチョウ駒を対象とすることも、異なるチョウ駒を対象とすることもできる）。

1 マスの移動と 3 マスの移動を 1 回ずつ実行する（順番は自由。同じチョウ駒を対象とすることも、異なるチョウ駒を対象とすることもできる）。

5 マスの移動を 1 回実行する。

4 マスの移動を 1 回実行し、止まったマスに隣接する花マスの花トークン 1 個を追加で獲得する。

この季節で自分がプレイしたアクションカード 1 枚のアクションを再び実行する（アクション再実行カード）。

この季節で他のプレイヤーがプレイしたアクションカード 1 枚のアクションを再び実行する（アクション再実行カード）。

※アクション再実行カードで、ボーナス移動カード（8ページ参照）を再実行することはできません。

マスに止まる

移動を終えたチョウ駒が止まることができるのは、「花マス」「保護区マス」のいずれかです。複数のチョウ駒が同じマスに存在していてもかまいません（そのチョウ駒が誰のものかも問いません）。

花マスに止まった場合

各移動の終了時に花マスに止まった場合、そのマスのアイコンと一致する花トークンを、そのマスに描かれているアイコンの数だけサプライから獲得し、手元に移します。ただし：

- 1 回の手番中に 2 回以上、同じマスから花トークンを獲得することはできません。
- 移動するチョウ駒が手番開始時に配置されていたマスからは、花トークンを獲得できません。

トウワタに隣接するマスに止まった場合

トウワタのアイコンに隣接するマスに止まった場合、花トークンを支払うことで（8 ～9 ページ参照）、そこに止まったチョウは繁殖し、ただちに次の世代のチョウ駒 1 個を羽化させることができます。繁殖は先述の花トークンの獲得や、後述の保護区での処理の後に実行することができます。

複数の移動が記されているアクションカード（またはボーナス移動カード）をプレイした場合（1 マスの移動を 3 回実行する、など）、移動してマスに止まるたびにそのチョウ駒がトウワタに隣接しているかどうかを確認し、隣接しているなら、新たなチョウ駒 1 個を羽化させることができます。

繁殖の前に、止まったマスから花トークンを獲得するのを忘れないでください。

保護区

生息地の縮小によって、オオカバマダラの個体数は壊滅的なまでに減少しました。人々は成虫のために蜜を生み出す植物を、幼虫のためにトウワタを植えて、保護区を作り上げました。トウワタは、オオカバマダラの幼虫が食すことのできる唯一の植物です。

保護区マスに止まった場合

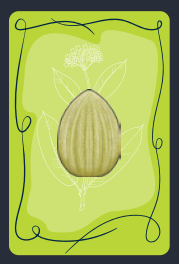
1. ゲーム開始時、すべての保護区トークンは裏向きです。自分のチョウ駒が裏向きの保護区トークンがあるマスに止まった場合、そのトークンを表向きにしてから、それに描かれているものを獲得します。以降、その保護区トークンは表向きになります。それから花ダイスを 1 回振り、出目に対応する花トークン 1 個を獲得します。
2. 自分のチョウ駒が表向きの保護区トークンがあるマスに止まった場合、そのトークンに描かれているものを獲得します（花ダイスは振りません）。ただし、ゲーム中に自分がすでに止まったことがある保護区マスに再び止まった場合は、なにも起こりません。保護区マスに他のプレイヤーのチョウ駒があったとしても、通常通り保護区トークンに描かれているものを獲得します。
3. 1 人のプレイヤーが同じ生活史カードまたはボーナス移動カードを 2 枚以上保有することはできません。

生活史セット

多くの保護区マスは、止まると生活史カード 1 枚を獲得します。

ゲーム終了時、保有している生活史カード 1 枚につき 1 勝利点を獲得します。

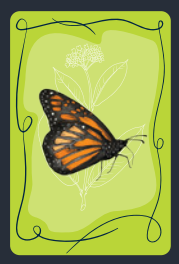
生活史カードは 3 セット、すなわち 3 色（緑、ピンク、青）あります。背景には色ごとに異なるトウワタ属の植物のイラストが描かれています。さらに各セットには 4 種類（卵、幼虫、蛹、成虫）のカードがあります。



卵

幼虫

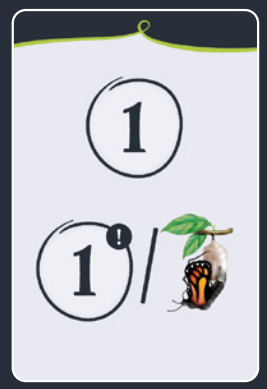
蛹



成虫

能力タイル

同色の生活史カード 4 種すべてを獲得したプレイヤーは、保護区ボード上でそのセットの右側に配置されている能力タイルの能力が有効になります。

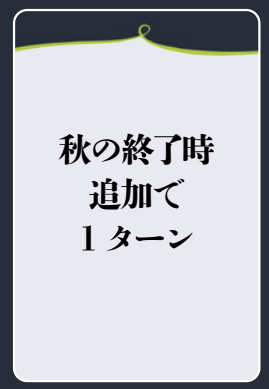


ゲーム終了時、1 勝利点を獲得する。

以降、自分が羽化するたびに、ただちに 1 勝利点を獲得する。

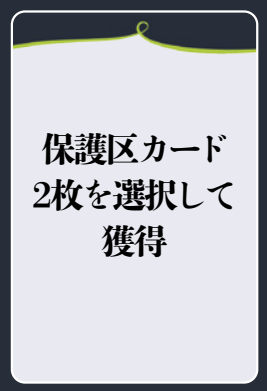
ゲーム終了時、1 勝利点を獲得する。

ただちにすべての種類の花トークンを 1 枚ずつ獲得する。

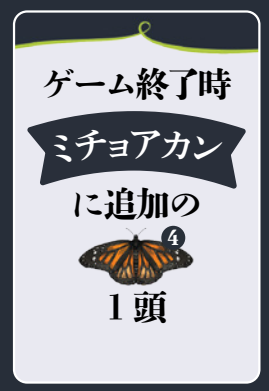


秋の 6 手番目の終了後、このトークンに対応するセットを獲得している全プレイヤーは手札を補充し、手番順で 1 回ずつ追加手番を実行する。

ゲーム終了時、3 勝利点を獲得する。



保有していない生活史カードまたはボーナス移動カードを、ただちに望む組み合わせで 2 枚獲得する。



ゲーム終了時、ミチョアカン・エリアにいるチョウからの勝利点を計算する際、追加で 1 頭の第4世代のチョウがいるとみなす。

ワイルド花アイコン

保護区トークンのうち 1 枚には、ワイルド花アイコンが描かれています。その保護区トークンがあるマスに止まったプレイヤーは、任意の花トークン 1 枚をサプライから獲得します。

注意：ワイルド花アイコンは花ダイスの 1 面にも描かれています。その目が出たときにも、任意の花トークン 1 枚を獲得します。

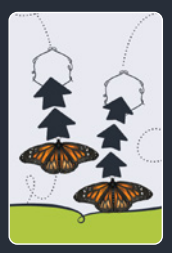
ボーナス移動カード

下図 3 種のアイコンが描かれている保護区トークンのあるマスに止まった場合、対応するボーナス移動カード 1 枚を獲得します。

ボーナス移動カードは、通常のアクションカードと同じく手札として持ちます（季節をまたいで持ち越すこともできます）。ただしアクションカードではないため、アクション再実行カードの対象として選ぶことはできません。

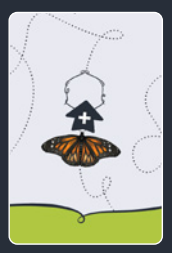
また手番終了時の手札補充では、アクションカードが 2 枚になるように補充するため、ボーナス移動カードの有無は影響を与えません。

プレイしたボーナス移動カードはゲーム終了時までプレイヤーの前に並べておき、同じボーナス移動カードを獲得しないための目印とします。



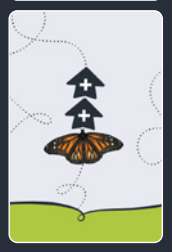
2 マス移動、3 マス移動

このカードは手番中に、通常のアクションカードの代わりにプレイします。プレイすると、2 マスの移動と 3 マスの移動を 1 回ずつ実行します（順番は自由）。



追加で 1 マス移動 1 回

このカードは手番中に、通常のアクションカードに加えてプレイします。プレイすると、そのアクションカードに「1 マスの移動 1 回」を追加します。



移動 1 回に 2 マス追加

このカードは手番中に、通常のアクションカードに加えてプレイします。プレイすると、そのアクションカードにある移動 1 回の距離を 2 マスぶん伸ばします。移動の回数自体が増えるわけではないため、注意してください。

注意：同一の手番中に複数のボーナス移動カードを併用することもできます。「2 マス移動、3 マス移動」と「追加で 1 マス移動 1 回」や「2 マス移動、3 マス移動」と「移動 1 回に 2 マス追加」の併用も可能です。

保護区マスへの移動の例

ピーターは生活史セットを完成させたいと思っています。そこで「1 マスの移動と 3 マスの移動を 1 回ずつ実行する」アクションカードをプレイしました。

まず 3 マスの移動を実行してボストンに止まり、そこにある裏向きの保護区トークンを表向きにします。そこにはピンクの成虫が描かれていたため、保護区ボード上にある対応する生活史カード 1 枚を獲得します。それから花ダイスを振り、出目に対応する花トークン 1 枚を獲得しました。

残る 1 マスの移動で、同じチョウ駒を南下させ、ニューヨークに止まりました。そこにある保護区トークンも表向きにして、今度は青の幼虫が描かれている生活史カード 1 枚を獲得しました。それから花ダイスを振り、出目に対応する花トークン 1 枚を獲得します。

チョウの繁殖

トウワタのアイコンに隣接するマスに止まるたび、そのチョウはただちに繁殖することができます。繁殖を行うチョウを「親」と呼びます。

ここで羽化するのは、親の次の世代のチョウ駒になります。

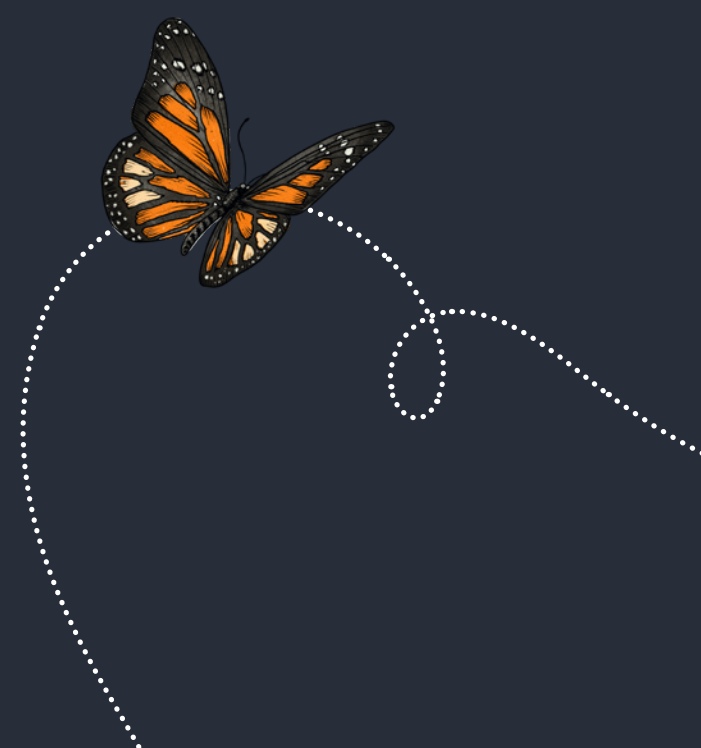
繁殖するには、次ページの「繁殖コスト」で規定される数の花トークンを支払わなければなりません。

繁殖コストを支払ったら、親の次の世代の自分のチョウ駒 1 個を、地図ボード上の親と同じマスに配置（羽化）します。ここで、季節目的カード上に親の次の世代の自分のチョウ駒があるなら、それを地図ボード上に配置します。ないなら、手元の次の世代のチョウ駒 1 個を地図ボード上に配置します。すなわち第 1 世代のチョウは第 2 世代のチョウを産み、第 2 世代のチョウは第 3 世代のチョウを産むことになります。季節カード上にも手元にも次の世代のチョウ駒がないなら、その繁殖は行なえません。

繁殖によって季節目的カード上にチョウ駒がなくなった場合、そのカードを表向きにして、対応する季節終了時の勝利点計算方法が公開されます。

注意：新たに羽化したチョウ駒と親は、繁殖時には同じマスにありますが、別の駒であるため、別々に移動させなければなりません。

注意：繁殖は移動の処理が完了した後に行うことができます。そのため、その手番で獲得した花トークンを支払ったり、有効になった能力タイルの能力を適用したりすることができます。

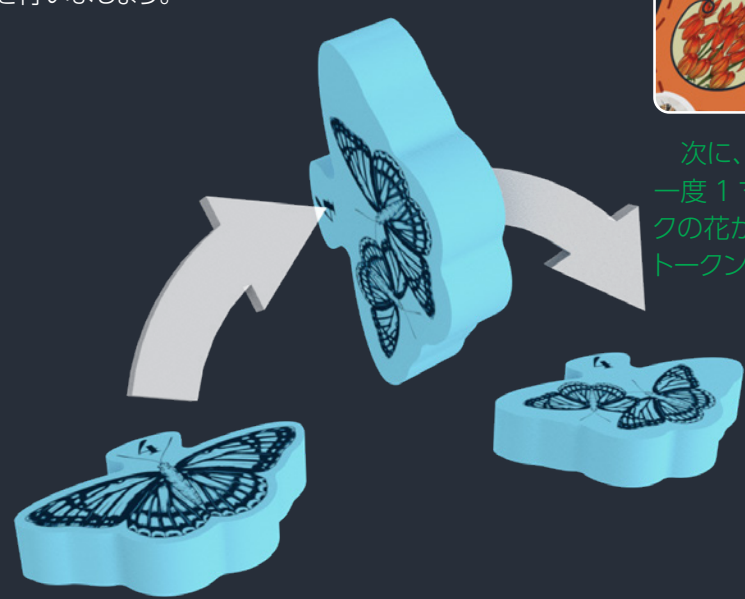


繁殖コスト

繁殖を行う前に、繁殖を行うチョウ駒の世代に応じた数の花トークンを支払わなければなりません。支払った花トークンはサプライに返します。

1. 第 1 世代のチョウは第 2 世代のチョウを産みます。その際「同一の花トークン 2 枚」または「任意の花トークン 3 枚」を支払わなければなりません。
2. 第 2 世代のチョウは第 3 世代のチョウを産みます。その際「同一の花トークン 3 枚」または「任意の花トークン 4 枚」を支払わなければなりません。
3. 第 3 世代のチョウは第 4 世代のチョウを産みます。その際「同一の花トークン 4 枚」または「任意の花トークン 5 枚」を支払わなければなりません。ここで新たに配置するチョウ駒は、チョウが 1 頭描かれている面を表向きにしてください。
4. 第 4 世代のチョウ 1 頭が描かれているチョウ駒は、繁殖を行うとその駒を裏返し、第 4 世代のチョウ 2 頭が描かれている面を表向きにします。その際「同一の花トークン 4 枚」または「任意の花トークン 5 枚」を支払わなければなりません。2 頭が描かれているチョウ駒は、季節目的カードからの勝利点を計算する際や、ゲーム終了時にミチョアカン・エリアにいるチョウの数を数える際に、2 頭ぶんとみなします。1 回の移動ではチョウ駒 1 個を動かすため、この駒は移動に関しても大変有利です。

基本的に、地図ボード上にいるチョウの数が多いほど、季節目的カードから多くの勝利点を獲得することができます。ただしチョウ駒がどこに置かれているのかは、とても重要です。どこで繁殖すべきか、よく考えてから繁殖を行いましょう。

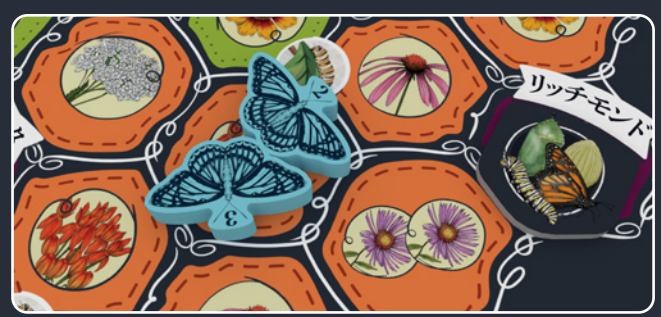


花トークンの獲得と繁殖の例

ベンは手番で「1 マスの移動を 3 回実行する」アクションカードをプレイしました。

まずは第 2 世代のチョウ駒を移動させることにしました。ベンは橙の花トークンを 2 枚保有しており、3 枚目が必要だと考えて下図のマスに移動しました。

チョウ駒を 1 マス移動させ、橙の花トークン 1 枚を獲得します。移動先のマスはトウワタのアイコンに隣接しています。そこでベンはただちに橙の花トークン 3 枚を支払い、第 3 世代のチョウ駒 1 個を羽化させることにしました。このチョウ駒は、親と同じマスに配置します。



次に、先ほど移動させた第 2 世代のチョウ駒を、もう一度 1 マス移動させます。リッチモンドの隣にあるピンクの花が描かれたマスに移動させ、対応するピンクの花トークン 1 枚を獲得しました。

最後の移動で、ベンは紫の花トークン 2 枚が欲しいと考えました。ここで先ほど移動させた第 2 世代のチョウ駒は、下図右下のマスに止まっても花トークンを獲得することはできません。このマスは手番開始時、そのチョウ駒があったマスだからです。また、下図中央の橙の花があるマスに止まっても、花トークンを獲得することはできません。この手番中、そのマスからすでに花トークンを獲得しているからです。

一方、他のチョウ駒なら先述の右下のマスから花トークンを獲得することができます。そこで、この手番中に羽化した第 3 世代のチョウ駒を下図のマスに移動させ、紫の花トークン 2 枚を獲得しました。

季節目的カードの公開

毎年行われるオオカバマダラの渡りは、風や天候、気温や土地利用手段の変化といったさまざまな環境条件に影響を受けます。

本作の季節目的カードは、それらの変化しゆく要因を表しています。季節ごとに 1 枚の季節目的カードが有効になります。

もちろん、チョウ自身は未来を知るよしもありません。各季節の目的カードは、ゲームの準備時にカード上に置かれたチョウ駒がすべて地図ボード上に羽化すると公開されます。各季節の終了時、次の季節の目的カードが公開されていない場合、ただちにその上に置かれているすべてのチョウ駒を持ち主の手元に移し、その季節目的カードを表向きにします。

繁殖の結果、1 枚の季節目的カード上に置かれているチョウ駒がすべて取り除かれたときも、そのカードを表向きにします。季節目的カードは、対応する季節にのみ有効になります。たとえば春のラウンドで夏の季節目的カードが公開されたとしても、春のラウンドには影響を与えません。夏になったら有効になります。

ミチョアカン・エリア

地図ボード下部にはミチョアカン・エリアがあり、隣接している青色のマスから移動することができます。ゲーム終了時、ミチョアカン・エリアにいるチョウの数にしたがって、勝利点を獲得します。ただしミチョアカン・エリアは「地図上」とはみなさないため、そこにいるチョウは季節目的カードの対象にはなりません。

春 Spring

春の季節目的カードはゲーム開始時から表向きになっています。全プレイヤーが 4 回ずつ手番を行うと、春の終了時の処理に移ります。

春の終了時、次のステップを順に実行します。

1. 各プレイヤーは、春にプレイしたすべてのアクションカードを捨て山に移します（プレイしたボーナス移動カードはプレイヤーの手元に移し、もうそれを獲得できないことを表します）。
2. 各プレイヤーは、春の季節目的カードに記されている勝利点を計算し、獲得します。
3. 夏のスタートプレイヤーを決めます。現在の勝利点が最も少ないプレイヤーは、夏のスタートプレイヤーになります。同点の場合、その中で現在のスタートプレイヤーの左隣から始めて時計回りの順に最も近いプレイヤーが、次のスタートプレイヤーになります。
4. 地図ボード上に自分の第 2 世代のチョウ駒がない各プレイヤーは、花トークンを支払わずに第 2 世代のチョウ駒 1 個を羽化させます。このチョウ駒は、自分の第 1 世代のチョウ駒と同じマスに置きます（そこがトウワタに隣接していなくてもかまいません）。
5. 地図ボード上からすべての第 1 世代のチョウ駒を取り除きます。
6. 夏の季節目的カードが裏向きなら、その上に置かれているチョウ駒を持ち主の手元に移し、そのカードを表向きにします。

上記の各ステップを行ったら、夏に移ります。

夏 Summer

夏の季節目的カードは、その上に置かれている第 2 世代のチョウ駒がすべて取り除かれると表向きになります。全プレイヤーが 5 回ずつ手番を行うと、夏の終了時の処理に移ります。

夏の終了時、次のステップを順に実行します。

1. 各プレイヤーは、夏にプレイしたすべてのアクションカードを捨て山に移します（プレイしたボーナス移動カードはプレイヤーの手元に移し、もうそれを獲得できないことを表します）。
2. 各プレイヤーは、夏の季節目的カードに記されている勝利点を計算し、獲得します。
3. 秋のスタートプレイヤーを決めます。現在の勝利点が最も少ないプレイヤーは、秋のスタートプレイヤーになります。同点の場合、その中で現在のスタートプレイヤーの左隣から始めて時計回りの順に最も近いプレイヤーが、次のスタートプレイヤーになります。
4. 地図ボード上に自分の第 3 世代のチョウ駒がない各プレイヤーは、花トークンを支払わずに第 3 世代のチョウ駒 1 個を羽化させます。このチョウ駒は、自分のいずれかの第 2 世代のチョウ駒と同じマスに置きます（そこがトウワタに隣接していなくてもかまいません）。
5. 地図ボード上からすべての第 2 世代のチョウ駒を取り除きます。
6. 秋の季節目的カードが裏向きなら、その上に置かれているチョウ駒を持ち主の手元に移し、そのカードを表向きにします。

上記の各ステップを行ったら、秋に移ります。

秋 Fall

秋の季節目的カードは、その上に置かれている第 3 世代のチョウ駒がすべて取り除かれると表向きになります。全プレイヤーが 6 回ずつ手番を行うと、秋の終了時の処理に移ります。

秋の終了時、次のステップを順に実行します。

1. 各プレイヤーは、秋の季節目的カードに記されている勝利点を計算し、獲得します。
2. 各プレイヤーは下の表を参照し、ミチョアカン・エリアにいる自分の第 4 世代のチョウの数にしたがって勝利点を獲得します。

第4世代のチョウの数

1頭	2頭	3頭	4頭	5頭	6頭
3	7	12	17	21	24

7 頭目以降のチョウは、1 頭につき 2 勝利点を獲得します。

3. 各プレイヤーは、保有している生活史カード 1 枚につき 1 勝利点を獲得します。

獲得している合計勝利点が最も多いプレイヤーはゲームに勝利します。同点の場合、次の優先度で勝者を決定します。

1. 同点のプレイヤーの中で、ミチョアカン・エリアにいるチョウの数が多いプレイヤー
2. その中で、保有している花トークンの数が最大のプレイヤー
3. その中で、保有している生活史カードの数が最大のプレイヤー
4. それも同数？　勝利を分かち合いましょう!

季節目的カードの詳細

本項では、季節目的カードに記されている目的について、例を用いて説明します。

季節目的カードによっては、記されているすべての目的を達成できない場合もあるでしょう。手札の内容を鑑みて、どれを達成すべきかよく考えましょう。

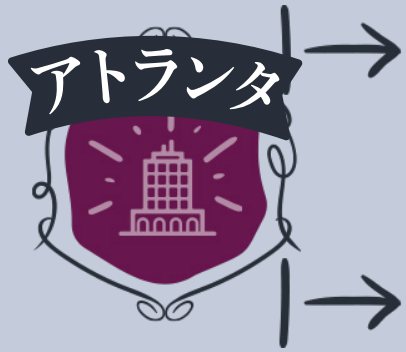
地理的条件

保護区マスの左上と右上の頂点から水平に線を引く。

その線よりも**上側**にあるすべてのマス（✔）が、その目的の対象になる。

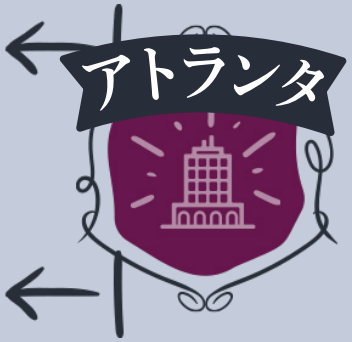
保護区マスの左下と右下の頂点から水平に線を引く。

その線よりも**下側**にあるすべてのマス（✔）が、その目的の対象になる。



保護区マスの右上と右下の頂点から垂直に線を引く。

その線よりも**右側**にあるすべてのマス（✔）が、その目的の対象になる。



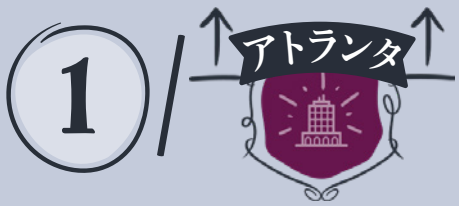
保護区マスの左上と左下の頂点から垂直に線を引く。

その線よりも**左側**にあるすべてのマス（✔）が、その目的の対象になる。

季節目的の例

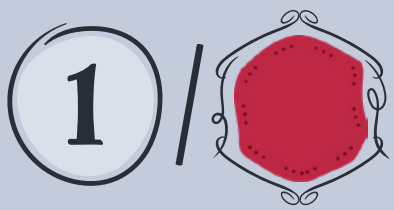
繰り返し目的

次に示す目的は、季節の終了時、条件を満たしている回数だけ勝利点を獲得します。これらは勝利点を表す数字の右側に「/」の記号があり、その右側に勝利点を獲得する条件が記されています。



季節の終了時、アトランタから引いた線の上側にいる自分のチョウ 1 頭につき、1 勝利点を獲得する。

季節の終了時、2 つの花アイコンが描かれている花マスにいる自分のチョウ 1 頭につき、2 勝利点を獲得する。



季節の終了時、赤のマスにいる自分のチョウ 1 頭につき、1 勝利点を獲得する。

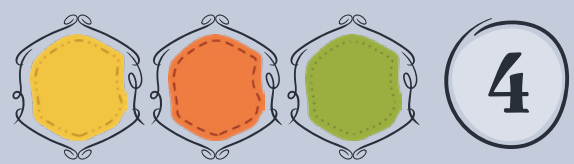
季節の終了時、ボストンの周囲のマスにいる自分のチョウ 1 頭につき、2 勝利点を獲得する。「周囲」という用語は、その保護区マス自体も含み、得点の対象となる。

季節の終了時、東海岸のマスにいる自分のチョウ 1 頭につき、2 勝利点を獲得する。東海岸とは、オーランドの右下にある白い花が 2 つ描かれている青のマスから、ケベック・シティーの右隣にある紫の花が 2 つ描かれている緑のマスまで続く、地図の端のマスを指す。

単発目的

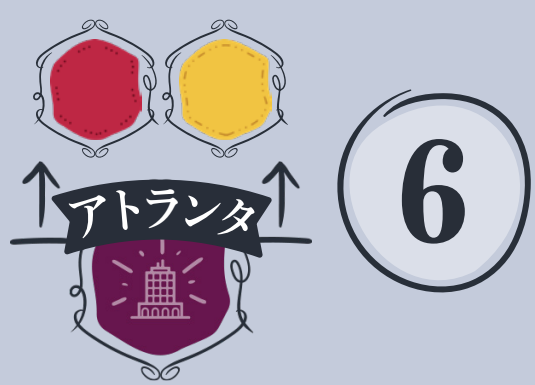
左側に勝利点を獲得する条件があり、その右側に勝利点を表す数字が記されている目的は、条件を満たしているなら、1 回だけその勝利点を獲得します。複数回条件を満たしていたとしても、追加の勝利点は獲得できません。

季節の終了時、記されている各保護区の周囲に自分のチョウが 1 頭以上いる場合、7 勝利点を獲得する。



季節の終了時、黄、橙、緑のマスそれぞれに自分のチョウが 1 頭以上いる場合、4 勝利点を獲得する。

季節の終了時、すべての種類の花トークンをそれぞれ 1 枚以上保有している場合、3 勝利点を獲得する。



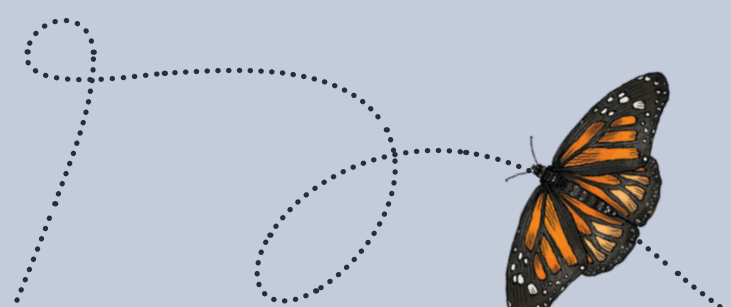
季節の終了時、アトランタから引いた線の上側にある赤と黄のマスそれぞれに自分のチョウが 1 頭以上いる場合、6 勝利点を獲得する。

単発複合目的

複数のチョウのアイコンと「および」の文字が記されている目的は、季節の終了時、そのアイコン数以上の自分のチョウ駒が地図上に存在し、かつ「および」に続く条件を満たしているのなら、1 回だけ勝利点を獲得します。赤い丸と斜線のアイコンは、指定された領域に自分のチョウがいないことを意味しています。

季節の終了時、地図上に自分のチョウが 3 頭以上おり、かつアトランタから引いた線の下側に自分のチョウがいない場合、5 勝利点を獲得する。

季節の終了時、地図上に自分のチョウが 3 頭以上おり、かつアトランタから引いた線の左側に自分のチョウがいない場合、5 勝利点を獲得する。



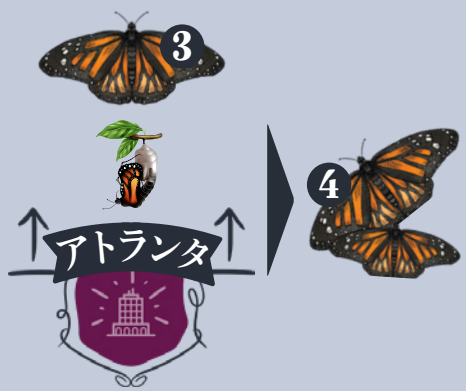
即時得点

❗マークのある勝利点は、条件を満たすとただちに勝利点を獲得します（季節の終了時ではなく）。

繁殖目的

羽化中の蛹が描かれている目的は、指定された領域で繁殖（羽化）を行うと、ただちに勝利点を獲得します。

ヒューストンから引いた線の右側かつアトランタから引いた線の左側で、次の世代のチョウが羽化するたび、ただちに 2 勝利点を獲得する。



アトランタから引いた線の上側で第 3 世代のチョウが繁殖を行うとき、第 4 世代のチョウ駒を、1 頭のチョウが描かれている面の代わりに 2 頭のチョウが描かれている面を表向きにして配置する。

デザイナーズ・ノート

2003 年初頭、メキシコのミチョアカンに設けられたオオカバマダラの保護区を訪れたことは、今でも畏敬の念を思い起こさずにはいられない、私の人生でも大変思い出深い出来事です。しかし本作を創り上げることとなった直接のきっかけは、バーバラ・キングソルヴァー著「Flight Behavior（飛翔行動）」です。当書はオオカバマダラの驚くべき渡りに関して、物語形式で綴ったものです。

この種が毎年、壮大な旅を続けられるよう手を貸してくださる、すべての人に感謝の意を表します。トウワタを植え、農薬の使用を制限し、自然地域を保全し、絶滅危惧種法で絶滅危惧種として指定されているオオカバマダラを守るべく戦っている、すべての人々に感謝を。

また、この物語にボードゲームとしての命を与えるべく助力してくださった AEG の方々に、多大なる謝意を表します。特にマーク・ウートン氏は、デベロッパーとして本作を大いに改善してくださりました。彼がスミソニアン博物館と Monarch Watch（オオカバマダラの渡りに関わる市民科学団体）に電話をかけて昆虫学者に質問を始めたとき、我々は同じ信念を持っているのだと確信しました。回答してくださった昆虫学者の先生方にも、お礼を述べさせていただきます。そして何といっても、ボードゲームが素晴らしいものになる唯一の方法はテストプレイです。何十人ものテストプレイヤーの皆さんには、感謝をしてもしきれません。彼らの努力の結果が、このゲームを手にした皆さんの元に届き、楽しんでくだされば幸いです。そして私の、この美しき種に対する畏敬の念が少しでも皆さんに伝われば、幸甚の至りです。

ゲームデザイナー

エリザベス・ハーグレーブ

オオカバマダラの渡り

越冬するオオカバマダラは7～8ヶ月生きることができます。

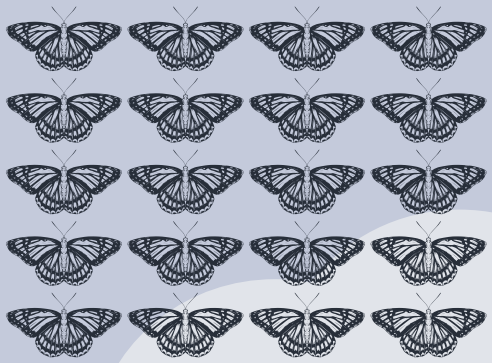
一方、その子どもたちは数週間しか生きられません。

北米のオオカバマダラが行う壮大なる渡りは

3000

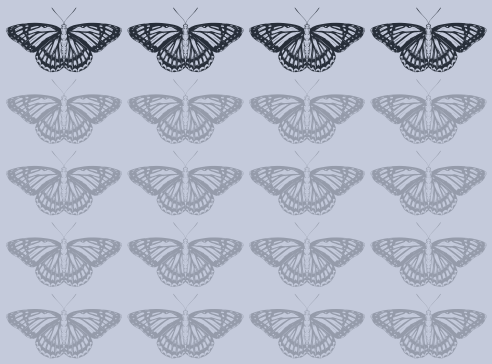
マイルにも及びます

1995



北アメリカ最大であるオオカバマダラ東部個体群（本作で取り上げた個体群）の個体数は、1995年から2015年の間に**80％以上**減少しました。

2015



オオカバマダラは風に乗って、日に25マイルもの距離を渡ります。地上11,000フィートの高さを飛ぶ姿を、グライダーのパイロットが観測しているのです。

バタフライガーデンとオオカバマダラ保護区の作成は、トウワタの生息地の縮小を抑えるためにますます重要になっています（トウワタはオオカバマダラの幼虫が**唯一食すことができる食料源**なのです）。

クレジット

製造管理
DAVE LEPORE

ゲームデザイン
ELIZABETH HARGRAVE

グラフィック・デザイン
MATT PAQUETTE CO.

デベロップ・リーダー
MARK WOOTTON

アート
INDI MAVERICK

アート・ディレクター
JOSH WOOD

プロジェクト・ディレクター
NICOLAS BONGIU

セールス・ディレクター
KYLE NUNN

マーケティング・ディレクター
TODD ROWLAND

デベロップ補佐
JOSH WOOD
JOHN ZINSER

ルール執筆
ELIZABETH HARGRAVE
MARK WOOTTON

編集
MARK O'CONNOR
ELIZABETH HARGRAVE

校正
JOHN GOODENOUGH

テストプレイヤー

Paul Becker
Rich Bernhard
Brian Brubach
Andrew Buck
Matt Cohen
Dominic Crapuchettes
Mack Creel
Adam Godby
Andrew Godby
Taylor Gougeon
Ricky Hernandez
Tim Herring
Kate Herring
Kyle Huibers
Luke Jessup
Franklin Kenter
Neil Kimball
Damon Mair
Mike McDonald
Chris McPherson
Matthew O'Malley
Jen Osborne
Vladimir Orellana
Daniel Palmer
Andrew Park
Bharat Ponnaluri
Ryan Powell
Alaina Renshaw
Andrew Rosenberg
Jonathon "Shanks" Shanks
Taylor Shuss
Austin Smokowicz
Joel Sparks
Kimberly Stout
David Studley
Rouslan Sytnik
Josh Tempkin
Rob Watkins
Josh Wood
Matt Yeager
John Zinser

スペシャルサンクス

Angie Babbit, Communications Coordinator at Monarch Watch

Dr. Floyd W. Shockley, Collections Manager, National Museum of Natural History, Smithsonian Institution, Washington, D.C.

手番で行うこと

1 手札から 1 枚プレイし、自分の前に置く。そのアクションを実行する。

2 トウワタのアイコンに隣接するマスに止まった場合、繁殖を行うことができる (8 ページ参照)。

3 手札が 2 枚になるように補充する。

注意：手札が同じカード、またはアクション再実行カード 2 枚の場合、そのうち 1 枚もしくは 2 枚を捨てて引き直すことができる。

プレイしたカードは季節の終了時までプレイヤーの前に並べておき、どのプレイヤーもその内容を確認できる。これにより、その季節で実行した手番数と、残りの手番数がひと目で分かる。

春 Spring

春の季節目的カードはゲーム開始時から表向き。全員が 4 回ずつ手番を行うと、春は終了する。

春の終了時、次のステップを順に実行する。

1. 春にプレイした全アクションカードを捨て山に移す。
2. 春の季節目的カードから勝利点を獲得する。
3. 勝利点が最も少ないプレイヤーは、夏のスタートプレイヤーになる。同点の場合、その中で現在のスタートプレイヤーの左隣から始めて時計回りの順に最も近いプレイヤーが優先。
4. 地図ボード上に第 2 世代のチョウ駒がない各プレイヤーは、花トークンを支払わずに第 2 世代のチョウ駒 1 個を羽化させる。これは自分の第 1 世代のチョウ駒と同じマスに置く（そこがトウワタに隣接していなくても可）。
5. 地図ボード上からすべての第 1 世代のチョウ駒を取り除く。
6. 夏の季節目的カードが裏向きなら、表向きにする。

夏に移る。

夏 Summer

夏の季節目的カードは、その上にある第 2 世代のチョウ駒がすべて取り除かれると表向きになる。全員が 5 回ずつ手番を行うと、夏は終了する。

夏の終了時、次のステップを順に実行する。

1. 夏にプレイした全アクションカードを捨て山に移す。
2. 夏の季節目的カードから勝利点を獲得する。
3. 勝利点が最も少ないプレイヤーは、秋のスタートプレイヤーになる。同点の場合、その中で現在のスタートプレイヤーの左隣から始めて時計回りの順に最も近いプレイヤーが優先。
4. 地図ボード上に第 3 世代のチョウ駒がない各プレイヤーは、花トークンを支払わずに第 3 世代のチョウ駒 1 個を羽化させる。これは自分のいずれかの第 2 世代のチョウ駒と同じマスに置く（そこがトウワタに隣接していなくても可）。
5. 地図ボード上からすべての第 2 世代のチョウ駒を取り除く。
6. 秋の季節目的カードが裏向きなら、表向きにする。

秋に移る。

秋 Fall

秋の季節目的カードは、その上にある第 3 世代のチョウ駒がすべて取り除かれると表向きになる。全員が 6 回ずつ手番を行うと、秋は終了する。

秋の終了時、次のステップを順に実行する。

1. 秋の季節目的カードから勝利点を獲得する。
2. ミチョアカン・エリアにいる第 4 世代のチョウの数にしたがって勝利点を獲得する。

第4世代のチョウの数

1頭	2頭	3頭	4頭	5頭	6頭
3	7	12	17	21	24

7 頭目以降のチョウは、1 頭につき 2 勝利点を獲得する。

3. 保有している生活史カード 1 枚につき 1 勝利点を獲得する。

獲得している勝利点が最も多いプレイヤーはゲームに勝利する。同点の場合、次の優先度で勝者を決定する。

1. ミチョアカン・エリアのチョウの数が最も多い
2. 保有している花トークンが最大
3. 保有している生活史カードが最大
4. それも同数？　勝利を分かち合いましょう!

目次

移動 6
マスに止まる 6
保護区 7
繁殖 / 羽化 . . . . . 8 ～ 9
季節目的の詳細 . . . . . 11 ～ 13

© 2020 Alderac Entertainment Group.
Mariposas and all related marks are ™ or ® and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA. All rights reserved.
Printed in China.

日本語版クレジット

発売元：株式会社アークライト
〒 101-0052
東京都千代田区神田小川町 1-2 風雲堂ビル 2F
※ルールに関するご質問、パーツ過不足・破損の交換等のお問い合わせ
https://arclightgames.jp/（または QR コード）から「ユーザーサポート」のページへ飛び、入力フォームに必要事項をご入力ください。折り返し返信させていただきます。
※最新のＦＡＱ、エラッタ等のサポート情報について
https://arclightgames.jp/（または QR コード）から「過去のサポート情報」のページへ飛んでご確認ください。
※お電話でのお問い合わせには対応できません。

翻訳：岡野翔太
編集：浅井崇
DTP ワーク：すざきあきら

©2020 Arclight, Inc.