**The Great Dinosaur Rush （グレート・ダイナソー・ラッシュ）**

プレイヤーは１９世紀後半の著名な古生物学者となって、恐竜の骨格を発掘・復元・展示して点数を競う。

１ゲームは全３ラウンド、各ラウンドは発掘現場・組み立て・展示の３フェイズを順に行う。

**【準備】**

1. プレイヤー達は以下のものを受け取る。
* 自色の古生物学者コマ１個、点数コマ１個、ついたて１枚
* 古生物学者カード１枚 （ランダムに配る、または順番に選ぶ）
* 恐竜ボーナスカード２枚 （裏向き、内容を確認する）
* 骨コマ７本 （赤２本＋黄２本＋緑３本、手元の他プレイヤーから見える所に置く）
1. ゲームボードを卓中央に広げる。
2. 点数コマを点数トラックの「0」マスに置く。
3. 黒キューブ５個を、博物館カテゴリー最上段マスに１個ずつ置く。
4. 黒キューブ１個を、フェイズ進行表の「Field Phase 1」に置く。
5. 悪名トークンを全て袋の中に入れる。
6. 残りの骨コマを全て袋の中に入れる。黒いタール池を除く、発掘現場の各ヘクスに３本ずつ（最下段のヘクスは、４-５人プレイ時のみ）置く。
7. 直近で博物館に行った者がスタートプレイヤーになる。時計回りで、発掘現場外周にある開始位置の１つへ、古生物学者コマを置いていく（一部の開始位置は、４-５人プレイ時のみ）。

**【ラウンドの流れ】**

**発掘現場フェイズ**

スタートプレイヤーから時計回りに手番を３巡。手番プレイヤーはステップＡからＥを順に行う。２ラウンド目以降は、発掘フェイズの開始時に、最も点数の高いプレイヤーが次のスタートプレイヤー。同点の場合、以前のスタートプレイヤーから反時計回りで、最も近い該当プレイヤーが次のスタートプレイヤー。

1. ステップＡ（収集）： 自色の古生物学者コマが今いるヘクスの骨コマを全て得る。
2. ステップＢ（移動）： 自色の古生物学者コマを他のヘクスに移動する。途中で曲がらず一直線に何ヘクスでも進んで良い。ただし、
* 他の古生物学者コマと同じヘクスには止まれない（通過は可）
* 黒いタール池には入れない（通過も不可）
* 端ヘクスから外には出られない
1. ステップＣ（公表）： 博物館カテゴリーのキューブ１個を、１マス上げるか下げる。
2. ステップＤ（アクション）： 通常アクション３種または悪評アクション３種、計６種の中から１つを行う（後述）*。*
3. ステップＥ（収集）： *※３巡目の手番でのみ行う。*今いるヘクスの骨コマを全て得る。

**＜通常アクション＞**

* 公表： （ステップＣと同じ）博物館カテゴリーのキューブ１個を、１マス上げるか下げる。
* 寄付：手元の骨コマ１－３本を袋に戻す。戻した本数と同じ数値の悪評トークン１枚を捨てる、または、戻した本数と同じだけの点数を得る。
* 研究： 山札から恐竜ボーナスカード１枚を引く（山札がなければ捨て札をリシャッフル、山札も捨て札もなければ実行不可）。

**＜悪評アクション＞ 行う毎に悪評トークン１枚を引く（持っている枚数は常に公開）**

* 妨害： 悪評トークン１枚を引いて内容を確認した後、他プレイヤーがいない隣接へクス（骨コマがあっても良い）の１つに、裏向きで置く。そのヘクスを通過した、または、そのヘクスに止まったプレイヤーは、その悪評トークンを受け取る。
* ダイナマイト： 骨コマが全くないヘクスでも行える。袋から骨コマ３本を引いて自分の手元に置く。今いるヘクスの骨コマを全て袋の中に戻す。
* 窃盗： 隣接ヘクスの１つ（他プレイヤーがいても良い）から骨コマ１本を選び、自分の手元に置く。

発掘現場フェイズの終了時、空きヘクスに骨コマを追加する。１ラウンド目は２本ずつ、２ラウンド目は１本ずつ。

各プレイヤーの古生物学者コマは（発掘現場外周にある開始位置へ戻ったりせず）最後のヘクスに残る。

**組み立てフェイズ**

ついたての裏で、手元の骨コマを全て使い、恐竜１体を組み立てる。恐竜として成立するには以下の部位（胴体・首・頭部・尾・手足）が必要。

* 胴体： 背骨と肋骨。どちらも緑１本以上。肋骨は背骨から垂直に伸ばす。
* 首： 黄１本以上。背骨の右端から繋がる。首は１本のみで、双首や三つ首などになるのは禁止。
* 頭部： 緑１本以上。首の右端から繋がる。
* 尾： 黄１本以上。背骨の左端から繋がる。尾は１本のみで、二股以上になるのは禁止。
* 手足： 手が１つ、足が１つ、合わせて丁度２つ必要。どちらも赤１本以上。手足を除く、いずれの部位にも繋がる。

白い骨コマ（ワイルド）： 任意の部位として扱う。なくても恐竜として成立する。白に繋げて良いのは他の１色のみで、さらに白同士を繋げるのは禁止。

青い骨コマ（特徴）： 体表の特徴的な部分を表す。なくても恐竜として成立する。どの部位に付属しても良いが、部位と部位を繋げるのには使えない。

**展示フェイズ**

プレイヤー達は同時に組み立てた恐竜を公開する。博物館カテゴリーにあるキューブの位置に応じて、骨の本数が多い上位２名（４-５人プレイ時は３名）が点数を得る。順位が同じ場合、該当プレイヤーの全員が、その順位の点数を得る。そして、次に骨の本数が多い恐竜を組み立てたプレイヤーが、次の順位の点数を得る。

**博物館カテゴリー**

* **大きさ：** 肋骨の本数
* **高さ：** 手または足（多い方）の本数＋首の本数
* **長さ：** 尾の本数＋背骨の本数
* **獰猛さ：** 手または足（少ない方）の本数＋頭の本数
* **独特さ：** 青い骨コマ（特徴）の本数

全カテゴリーの処理が終わった後、各プレイヤーは達成している恐竜ボーナスカードを何枚でも公開して良い。

*達成： 描かれている部位にある骨の種類（色）と本数が全く同じであること。白い骨コマ（ワイルド）は使用した部位の色とみなす。*

展示フェイズ終了時、博物館カテゴリーの黒キューブ５個を全て、１ラウンド目は上に２マス、２ラウンド目は上に１マス動かす。

未達成の恐竜ボーナスカードは、以降の展示フェイズで達成する、あるいはゲーム終了時まで、手札として持ち続ける。

**【ゲーム終了】**

３ラウンド目の展示フェイズが終わったらゲーム終了。

各プレイヤーは、悪評トークンを公開して数値（悪評ポイント）を合計する。さらに、未達成の恐竜ボーナスカード１枚あたり、３悪評ポイントを加える。

* 悪評ポイントが単独で最多のプレイヤーは、その合計値と同じだけの点数を失う。他プレイヤーたちは、自身の悪評ポイントと同じだけの点数を得る。
* 最多プレイヤーが２人以上いた場合、最多プレイヤーを含む全員が自身の悪評ポイントと同じだけの点数を得る。

点数の最も高いプレイヤーの勝ち。同点の場合、悪評の低い方の勝ち。