

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】

- プレイヤー達は以下のものを受け取る。
 - ◆ 白色の古生物学者コマ1個、点数コマ1個、ついでに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）
- ゲームボードを卓中央に広げる。
- 点数コマを点数トラックの「0」マスに置く。
- 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。
- 黒キューブ1個を、フェイズ進行表の「Field Phase 1」に置く。
- 悪名トークンを全て袋の中に入れる。
- 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。
- 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。

- ステップA(収集)： **白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。
- ステップB(移動)： **白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らない(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
- 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。
- 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)。
- 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ヘクス(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
- **獐獐さ**: 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。