



・FIRST・
GIANTS

ファースト・ジャイアント

別表

翼竜

恐竜関連のメディアで頻繁に取り上げられる翼竜は、一般の人々からは恐竜と強く結びつけられることがよくありますが、実際には恐竜ではなく、飛行する爬虫類に過ぎません。現代の鳥類に進化した恐竜とは異なり、この系統の生き残りはいません。

1 ANUROGNATHUS

「アヌログナトス (Anurognathus)」という呼称はギリシア語の *ανουρα* (yvaθoc (カエルのおこ) に由来しています。




いずれかのプレイヤー（あなたを含む）が  シンボル付きのカード（このカードを含む）を得るたびに、あなたは琥珀を1つ得る。

このカードを得たとき、他プレイヤーにそのことを伝えて、全員が自分の  効果を忘れないようにしてください。



1 NEMICOLOPTERUS

ネミコロプテルスは既知の最も小さい“成体”の翼竜です。ただし、実際に発見された化石は幼体だった可能性があります。




このカードを得た手番中に1回、琥珀を2つ得る。



3 PTERANODON

プテラノドンの化石標本は、他どの翼竜よりも多く発見されています。それらにはさまざまな世代や亜種の雄と雌の標本が含まれており、生体構造や生活史の詳細な分析が可能になっています。




翼竜カード（このカードを含む）を得るたびに琥珀を2つ得る。



3 THANATOSDRAKON

タナトスドラコンの翼長はおよそ1メートルだったと考えられています。




翼竜カード（このカードを含む）を得るたびに1点を得る。



2 DIMORPHODON

ディモルフオドンは長距離を飛ぶことができます。シギやチドリやキツツキなどの現代の鳥類と同様に、木登りや短距離飛行に依存していたと考えられています。




このカードを得た手番中に1回、あなたの研究室にある翼竜カード（このカードを含む）1枚ごとに琥珀を1つ得る。




2 THALASSODROMEUS

体温の調節、種の認識、性的ディスプレイなど、タラソドロメウスのトサカの機能を説明するためにいくつかの理論が提唱されていますが、おそらくは複数の機能があつたと考えられます。





このカードを得た手番中に1回、琥珀3つと1点を得る。





3 QUETZALCOATLUS

ケツァルコアトルスは、実際には飛ぶことができなかっただろうと長いあいだ考えられていたほどに巨大でした。




このカードを得た手番中に1回、あなたは琥珀を3つ支払うことで2点を得ることができる。あなたはこの交換を、あなたの研究室にある翼竜カード（このカードを含む）の枚数に等しい回数まで実行することができる。





? 翼竜の卵



《翼竜の卵》は翼竜ワイルドカードである。これは翼竜カードだが、セット内で任意のサイズの翼竜カードとして機能する。これを展示室に置くために、あなたは琥珀を2つ支払わなければならない。



草食恐竜

“グレート・ダイナソー・ラッシュ”とも呼ばれる化石戦争とは、アメリカの“金びか時代”中の、熾烈で過酷な化石発掘が行われた時期のことです。この時期に、エドワード・ドリッカー・コープ（フィラデルフィア自然科学アカデミー）とオスニエル・チャールズ・マーシュ（イェール・ピーボディ自然史博物館）という2人の著名な古生物学者が激しい競争を繰り広げました。互いに競い合う中、時には賄賂、

窃盗、さらには化石の破壊といった非倫理的な手段も用いました。また、科学論文を通じて個人攻撃を仕掛けて相手の信用を貶め、資金援助を妨害しようとした。

1 MICROCERATUS

白亜紀には、顕花植物は広い地域で散発的に見つかるだけでした。このため、ミクロケラトスは鋭い角竜のくらばしで葉や針葉を噛み切って、主にシダ、ソテツ、針葉樹を食べていたと考えられています。



いずれかのプレイヤー（あなたを含む）が、シンボル付きのカード（このカードを含む）を得るたびに、あなたは1点を得る。

このカードを得たとき、他プレイヤーにそのことを伝えて、全員が自分の効果を忘れないようにしてください。




1 PSITTACOSAURUS

プシタコサウルスは最もよく知られている恐竜の属の一つで、雌雄を問わず、ほぼすべての世代の化石が無数に発見されています。現代の学説では、その体表はカウンターシェード（体の上部が暗く、下部が明るい色になること）されており、おそらくは四肢に縞模様や斑点が形成されているという、既存の概念を打ち砕くような体色をしていたと考えられています。



このカードを得た手番中に1回、1点を得る。




3 DIPLODOCUS

ディプロドクスは、アパトサウルス、パロサウルス、ブラキオサウルス、アロントサウルス、カマラサウルスなどの他の巨大な竜脚類恐竜と共に、ジュラ紀末期における現在の北アメリカ中西部に生息していました。



草食恐竜カード（このカードを含む）を得るたびに琥珀を2つ得る。




3 STEGOSAURUS

一般的に、ステゴサウルスの棘のある尾（または“サゴマイザー”）は捕食者から身を守るために使われている可能性が高いということで見解が一致しています。漫画家のゲイリー・ラーソンは、1982年に自身の漫画『ザ・ファースト』の中で、冗談として“サゴマイザー”という呼称を考え出しました。これはステゴサウルスの尾にある4本の棘の特徴的な配置の正式名称として、次第に採用されていきました。



草食恐竜カード（このカードを含む）を得るたびに1点を得る。




2 PACHYCEPHALOSAURUS

長いあいだ、異なる形の頭蓋骨は4つの異なる種を表していると考えられていましたが、実際には、頭蓋骨の形の違いはパキケファロサウルスのさまざまな成長段階での変化を示していることがわかりました。



このカードを得た手番中に1回、あなたは自分の研究室にあるカード（このカードを含む）2枚ごとに1点を得る。各カードの分類やサイズは問わない。奇数枚のカードを持っている場合は切り捨てる。




2 CRICHTONSAURUS

クリクトサウルスの呼称は、恐竜小説である『ジュラシック・パーク』の著者、マイケル・クライトンの名にちなんでいます。



このカードを得た手番中に1回、2点と琥珀1つを得る。




3 TRICERATOPS

最初に発見されたトリケラトプスの化石は、巨大な2本の角だけでした。それを分析した古生物学者は、それが鮮新世のバイソンの一種に属するものだと考えました。



このカードを得た手番中に1回、あなたの研究室にある草食恐竜カード（このカードを含む）1枚ごとに1点を得る。




? 草食恐竜の卵

《草食恐竜の卵》は草食恐竜ワイルドカードである。これは草食恐竜カードだが、セット内で任意のサイズの草食恐竜カードとして機能する。これを展示室に置くために、あなたは琥珀を2つ支払わなければならない。





肉食恐竜

実際にはその種に属さない古生物学的資料を不正に使ったために、ダコタラプトルのように“消えた”恐竜もいます。このような種は“疑問名”と呼ばれます。

1 COMPSOGNATHUS

コンプソグナトゥスと近縁種のシノサウルプテリクスは羽毛で覆われていましたが、別の近縁種のジュラヴェナトルは羽毛と鱗で覆われており、同じ系統の種であっても異なる種類の羽毛で覆われていた可能性があることを示唆しています。

いずれかのプレイヤー（あなたを含む）が、このカードを含むカード（このカードを含む）を得るたびに、展示室に化石を1つ（そのコストを支払って）置くことができる。この効果を使って展示するカードとして、このカード自身を選ぶこともできる。

このカードを得たとき、他プレイヤーにそのことを伝えて、全員が自分の効果をお互いに忘れないようにしてください。



1 VELOCIRAPTOR

2007年、尺骨に羽毛の突起が発見され、ヴェロキラプトル（および、おそらくはその近縁種）の翼は綿毛ではなく羽毛でできていたことが確かになりました。

このカードを得た手番中に1回、あなたは琥珀を1つ得て、展示室に化石を1つ（そのコストを支払って）置くことができる。この効果を使って展示するカードとして、このカード自身を選ぶこともできる。



3 GIGANTOSAURUS

ギガントサウルスは知られている中で最も大きな陸生肉食動物の一つですが、これまでに発見された化石が不完全なため、正確な大きさを特定することは困難でした。最も完全な標本では、体長は12~13メートルと推定されています。

肉食恐竜カード（このカードを含む）を得るたびに琥珀を2つ得る。



3 SPINOSAURUS

証拠はスピノサウルスが半水生であったことを示しており、ほとんどの科学者は、サギのような涉禽類が狩りをするのと同じように、スピノサウルスが陸生と水生の両方の獲物を狩っていたと考えています。

肉食恐竜カード（このカードを含む）を得るたびに1点を得る。



2 DILOPHOSAURUS

ディロフォサウルスの正基準標本は、これまでに特定された動物の中で、古病理学的に最も特徴的な標本の一つです。このため、この標本はあらゆる動物の中で最も頑丈な標本の一つとなっています。

このカードを得た手番中に1回、展示室に化石を2つまで（それらのコストを支払って）置くことができます。化石を2つ展示する場合、それらは同じ分類でなければなりません。この効果を使って展示するカードのうち1枚として、このカード自身を選ぶこともできます。



2 CARNOTAURUS

カルノタウルスは前頭骨に一对の角を持つ唯一の二足歩行肉食動物として知られており、ロツジと同様の方法で角を使っていたと考えられています。

このカードを得た手番中に1回、コストを支払わずに展示室に化石を1つ置くことができます。この効果を使って展示するカードとして、このカード自身を選ぶこともできます。



3 TYRANNOSAURUS


2013年に“トリックス”が発見されるまで、“スー”は発見されたティラノサウルスの中で最も高齢の個体のひとつでした。スーの年齢は28歳、トリックスの年齢は35歳だと考えられています。

このカードを得た手番中に1回、あなたの研究室にある肉食恐竜カード（このカードを含む）1枚ごとに、琥珀を1つ得て展示室に化石を1つ（そのコストを支払って）置くことができます。この効果を使って展示するカードとして、このカード自身を選ぶこともできます。



? 肉食恐竜の卵

《肉食恐竜の卵》は肉食恐竜ワイルドカードである。これは肉食恐竜カードだが、セット内で任意のサイズの肉食恐竜カードとして機能する。これを展示室に置くために、あなたは琥珀を2つ支払わなければならない。



海生動物

生命は最初に海に出現し、のちに陸上に姿を現して定着しました——これは進化の歴史における大きな一歩です。しかし皮肉なことに、一部の陸生動物は最終的に海に戻り、数百万年をかけて徐々に水生環境に適応していきました。海生生物であったにもかかわらず、魚竜、プレシオサウルス、モササウルス

などの生物は陸生の祖先から派生しました——これはクジラが陸生の鯨偶蹄類から進化したのと大して違いません。

1 TRILOBITA



約2万種の三葉虫がさまざまな生態的地位に進化しました。捕食者、腐肉食動物、濾過摂食者として海底を移動するものもあれば、プランクトンを食べる泳ぐものもありました。

いずれかのプレイヤー（あなたを含む）が海生物シンボル付きのカード（このカードを含む）を得るたびに、琥珀を3つ支払うことで2点を得ることができます。

このカードを得たとき、他プレイヤーにそのことを伝えて、全員が自分の海生物効果を得られないようにしてください。

1 AMMONOIDEA



アンモナイトは存在期間が比較的短く、明確な地質時代と一致するさまざまなアンモナイト種の寿命は100万年未満だったので、簡単に岩石層の年代を測定することができます。

このカードを得た手番中に1回、あなたの研究室にあるカード（このカードを含む）の分類1種類ごとに琥珀を1つ得る。

3 ELASMOSAURUS



かなり昔のことですが、エラスモサウルスの最初の復元図では頭が尾の先端にあるとされてきました。しかし、古生物学者はすぐにその間違いを訂正しました。

まだあなたの研究室にない分類のカードを得るたびに琥珀を2つ得る。このカードを得たとき、まだあなたの研究室に海生動物がない場合、琥珀を2つ得る。

3 MOSASAURUS



その見た目に反して、モササウルスは巨大なロニではありません。口蓋に歯があるなどのさまざまな特徴を持つ、現代のヘビの近縁種です。

まだあなたの研究室にない分類のカードを得るたびに1点を得る。このカードを得たとき、まだあなたの研究室に海生動物がない場合、1点を得る。

2 ICHTHYOSAURUS



イクチオサウルスの体型がイルカやサメによく似ているのは、同様の環境状況では同様の体型が選択されるという収斂進化のメカニズムの結果です。

このカードを得た手番中に1回、展示室に化石を2つまで（それらのコストを支払って）置くことができます。化石を2つ展示する場合、それらは異なる分類でなければならない。この効果を使って展示するカードのうち1枚として、このカード自身を選ぶこともできる。

2 ARCHELON



アーケロンは硬い殻ではなく、革のような甲羅を持っていました。これは現代のオサガメのような巨大なウミガメに共通する特徴で、このためアーケロンは水中でより軽く泳ぐことができました。

このカードを得た手番中に1回、あなたの研究室にあるカード（このカードを含む）の分類1種類ごとに1点を得る。


3 MEGALODON



“メガロドン”という名前は、動物の中では珍しくありません。二枚貝やヘビを含む他の動物の名前にもこの言葉が含まれています。

このカードを得た手番中に1回、あなたの研究室にあるカード（このカードを含む）の分類1種類ごとに、展示室に化石を1つ（そのコストを支払って）置くことができます。この効果を使って展示するカードとして、このカード自身を選ぶこともできる。

? 海生動物の卵



《海生動物の卵》は海生動物ワールドカードである。これは海生動物カードだが、セット内で任意のサイズの海生動物カードとして機能する。これを展示室に置くために、あなたは琥珀を2つ支払わなければならない。

哺乳類

約6600万年前、鳥類を除くすべての恐竜を含む、地球上の動植物種の75%が絶滅しました。白亜紀と古第三紀のあいだの大量絶滅として知られるこの出来事は、特に哺乳類の多様化において多くの進化の機会をもたらしました。

1 BRASILODON

ブラシロドン



いずれかのプレイヤー（あなたを含む）が  シンボル付きのカード（このカードを含む）を得るたびに、展示室に化石を1つ（そのコストを支払って）置くか、または1点を得ることができます。この効果を使って展示するカードとして、このカード自身を選ぶこともできます。さらに、この効果が発動するたびに、他の各プレイヤーは琥珀を1つ得る。このカードを得たとき、他プレイヤーにそのことを伝えて、全員が自分の  効果をお忘れなく思い出してください。

1 THYLACINUS

タスマニアタイガー（またはタスマニアオオカミ）の名がよく知られています。記録にある最古のフロロオオカミの化石は約200万年前のもので、



このカードを得た手番中に1回、琥珀を3つ得る。さらに、他の各プレイヤーは琥珀を1つ得る。

3 ARSINOITHERIUM

アルシノイテリウム



哺乳類カード（このカードを含む）を得るたびに琥珀を2つ得る。

3 MEGATHERIUM

いくつかの証拠は、人間の狩猟がメガテリウムの絶滅につながった可能性を示唆しています。



哺乳類カード（このカードを含む）を得るたびに1点を得る。

2 SMILODON

スミロドン



このカードを得た手番中に1回、展示室に化石を2つまで（それらのコストを支払って）置くことができます。この効果を使って展示するカードのうち1枚として、このカード自身を選ぶこともできます。さらに、他の各プレイヤーは2点を得る。

2 GLYPTODON

グリプトドンはその非常に柔軟な装甲の尾を、特に他のグリプトドンとの縄張り争いや交尾争いを解決するために戦うときの武器として使っていたと考えられています。



このカードを得た手番中に1回、3点を得る。さらに、他の各プレイヤーは琥珀を1つ得る。

3 MAMMOTHUS

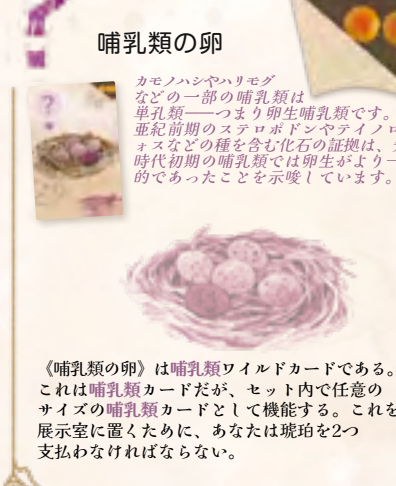
マンモスとアジアゾウは、それぞれとアフリカゾウとの関係よりも、互いに近い関係にあります。



このカードを得た手番中に1回、あなたは琥珀を2つ支払うことで2点を得ることができます。あなたはこの交換を、あなたの研究室にある哺乳類カード（このカードを含む）の枚数に等しい回数まで実行することができます。さらに、他の各プレイヤーは（あなたが何回交換を行ったかに関係なく）自分の研究室にある哺乳類カード1枚ごとに琥珀を1つ得る。

? 哺乳類の卵

カモノハンやハリモダなどの一部の哺乳類は単孔類—つまり卵生哺乳類です。白亜紀前期のステロポドンやティンロフオスなどの種を含む化石の証拠は、先史時代初期の哺乳類では卵生がより一般的であったことを示唆しています。



《哺乳類の卵》は哺乳類ワイルドカードである。これは哺乳類カードだが、セット内で任意のサイズの哺乳類カードとして機能する。これを展示室に置くために、あなたは琥珀を2つ支払わなければならない。

BRETT GILBERT

私はどうやってゲームデザイナーになったのでしょうか？ イギリスの地方で生まれ育ち、数学とパターン認識に順応している知性を持っていた私は、最終的に何かをする人生ではなく、何かを作る人生を——少なくとも、物事の意味を理解する人生を選びました。それこそがデザインです。そしてゲームデザインとは、他の人々が参加して、彼らが決して尋ねることのない質問への答えを何らかの形で築くものを作るよう努めるという、自らに課した挑戦です。しかし、もしここまで読んでくれたのなら、あなたに質問があります。ルールを最後まで読んで、「でも、もっとたくさん言葉を読みたかった！このルールブックは私のお気に入りだ！」などと思いませんか？ このルールブックを置いて、ゲームをプレイしてみてください。気に入らないところがあれば変更してください。やってみましょう。挑戦してみよう。自分自身の疑問に答えてみましょう。それが本当に何かの始まりになるかもしれません。



MATTHEW DUNSTAN

私はオーストラリアを拠点としている、元科学者のボードゲームデザイナーです。子供向けゲーム、戦略的ファミリーゲーム、物語性のあるゲームなど、幅広いスタイルのゲームを50種類以上デザインしてきました。また、消費者が自分で印刷するゲームに特化したPostmark Gamesの共同設立者でもあります。私はシンクロナロンや映画博物館向けのボードゲームや、フェスティバル向けの期間限定脱出ゲームを含む、教育目的のゲーム体験もデザインしています。私のデザインは世界中で高く評価されており、2022年にはフランスのAs d'Orで最優秀子供向けゲーム賞を受賞し、ドイツ年間ゲーム大賞（およびそのエキスポ部門賞）に3回ノミネートされました。



MAUD CHALMEL

(カバークラフト)

2005年、慎重に広告代理店での仕事に就いたあと、すぐにフリーランスとなってビジュアルコミュニケーションの世界に転身しました。大人は「本物の仕事だ」とよく言っていますが、児童向け出版物のイラストレーション業界はすでに人員が余り気味でした。その後、辛抱強くボードゲームのイラストレーションの仕事を始め、特に2014年にはHenri Kermarecの「Siggil」を手掛かりました。するとすぐに(As d'Orが関わったところから)ゲームボックスの仕事が急増しました。2022年には「ルーディック・イラストレーター憲章」の共同設立者として「手書き」のビクトグラムを作成し、この文化財の保護を促進して、何よりも人間らしさを守るためにコミュニティを結束させることを目指しました。年々、ゲームボックスにこのビクトグラムが登場することが多くなっているのを嬉しく思います。



JESSICA COGNARD

(自然主義的なイラスト)

私は子供のころに絵を描き始めて、それ以来ずっと描き続けています。美術学校で学んだあと、私は自然主義的なイラストを中心に、様々な分野のイラストを探求してきました。私の作品は好奇心旺盛な目と物語を伝えたいという欲求によって形作られており、しばしば「その場で」スケッチブックに描きこんだものです。私は主に水彩絵の具と石墨を使いますが、デジタル技法と組み合わせることもあります。

カード 65枚



発掘現場ボード 4枚



木製マーカー 20個



博物館ボード 5枚



ニューストーン 8枚



セットトークン 33枚



琥珀トークン 80個



得点トークン 84枚



スタートプレイヤーアートトークン1枚



日本語版発売元

株式会社ホビージャパン

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8

お問合せ: cardgame@hobbyjapan.co.jp

翻訳: 永峯浩



SPACE Cowboys / Asmodee Group,

18 rue Jacqueline Auriol,

Quartier Villaroy - BP 40119,

78041 Guyancourt, France

© 2026 SPACE Cowboys.

All rights reserved.



www.spacecowboys.fr

