

アイランド SURVIVE THE ISLAND

ルール説明書

宝を求めて未知の島に上陸したあなたたちの探検は、素晴らしい成果をあげつつあった。しかし、それに浮かれていたまさにそのとき、周囲から地響きと轟音が巻き起こった。何百年も眠りにについていた火山が、ついに目覚めたのだ！ そしてどういわけか、同時に古代の巨大生物たちまで現われた……。

島はゆっくり、そして確実に沈下し始めた。ここはもう危険だ。こうなったら、いかに多くの宝を持って脱出できるかが勝負になる！ 一刻も早くこの島を離れ、近くの陸地にたどりつかなければならない。

他のメンバーもまた、同じ考えで脱出を試み始めたようだ。急ごう。彼らがイカダの空きスペースに君を乗せてくれるという保証などないのだ。

火山の脅威や、森や海中に潜む巨大生物の襲撃からうまく逃れよう。しかし、それより危険なのは他の冒険者だ……命を懸けた生存競争に、ルールなどないのだ！



2-5人



8歳以上

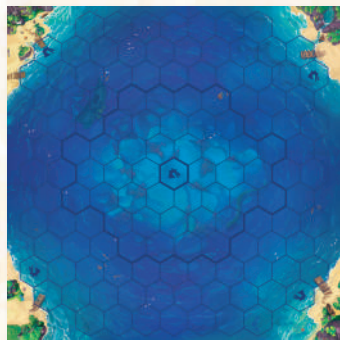


45分

1. 内容物

このゲームには、次の内容物が含まれています。

--> ゲーム盤：1 枚



--> 地形タイル：40 枚
(砂浜 16 枚、森林 16 枚、山岳 8 枚)
※地形タイルのオモテ面を「地形面」、ウラ面を「イベント面」と呼びます。



--> 冒険者コマ：50 個
(各色 10 個)
※各コマの底に 1～5 の宝物値が表示されています。単に「冒険者」と呼ぶことがあります。



--> 巨大生物コマ：13 個
(大海へび 5 個、サメ 6 個、怪獣 2 個)
※単に「巨大生物」と呼ぶことがあります。



--> 救命イカダコマ：12 枚
※それぞれ冒険者を 3 個ずつ乗せることができます。単に「救命イカダ」と呼ぶことがあります。



--> 早見表カード：5 枚
(各プレイヤー 1 枚)



--> ダイス：1 個



--> ルール説明書 (本書)：1 冊

2. ゲームの目的

このゲームでは、あなたは自分の冒険者コマ 10 個を、ゲーム盤の四隅にある陸地に移動させることを目指します(そうして彼らは無事生還しました！)。冒険者コマの底に記された数字(1～5)は、その冒険者が島から持ち帰った宝物の価値を示します(「宝物値」とよびます)。

火山が 3 回噴火してゲームが終わるまでに、自分の冒険者が巨大生物に襲われないようにし、なるべく多くの宝物を陸地に運びましょう！



3. ゲームの準備

もっとも最近、島から元気に戻ったプレイヤーが「親」となり(もしくはランダムに親を選出してください)、ゲーム最初の手番を行います。

- ① ゲーム盤の中央に「火山島」を作ります。地形タイルの地形面を上にしてテーブル上でよく混ぜ、ゲーム盤の中央部分の「太線で囲われた各マス」に 1 枚ずつランダムに配置します。ただし中央の  アイコンのあるマスだけはタイルを配置しません。また、このときは誰も各地形タイルのウラ面(イベント面)を見てはいけません。
- ②  アイコンのあるマスはゲーム盤中央だけでなく、ゲーム盤の隅にもあります。それらのマスすべてに大海へびを 1 個ずつ配置します。また、サメと怪獣はゲーム盤の脇にまとめておきます(その場所を「予備」と呼びます)。
- ③ 各プレイヤーは、救命イカダ 2 枚、早見表カード 1 枚、その早見表カードの色の冒険者を 10 個受け取ります。それがあなたの冒険者です。あまった救命イカダは予備にまとめておきます。
2 人ゲームの場合：両プレイヤーがそれぞれ 2 人ぶん受け取ってください。つまり、救命イカダ 4 枚、早見表カード 2 枚、そしてそれら早見表カードに対応する冒険者を合計 20 個受け取ります。なお、それら 20 個の冒険者はすべて同じ色であるとみなして遊びます。
- ④ 親から時計回りの順で、各プレイヤーは手持ちの冒険者を火山島の地形タイルのうち、空いている(コマが 1 個も置かれていない)タイルの上に 1 個ずつ配置していきます。これを、全員が手持ちの冒険者をすべて配置し終えるまで行ってください。
ゲームが始まってしまうと、プレイヤーはもう誰も各冒険者(自分の冒険者であっても！)の底に表示されている宝物値を見ることができなくなります。そのため、自分の冒険者を配置する前にその宝物値を確認し、なるべく覚えておくようにしましょう。
5 人ゲームの場合：各プレイヤーが自分のすべての冒険者を置ききる前に、空いている地形タイルがなくなります。そうなった場合、すでに冒険者が 1 個だけ置かれている地形タイルの上でも、手持ちの冒険者が配置できるようになります。
- ⑤ 親から時計回りの順で、各プレイヤーは手持ちの救命イカダを、火山島に隣接する空いている海面マス(地形タイルが置かれていないマス)に 1 枚ずつ配置します。これを、全員が手持ちの救命イカダすべてを配置するまで行ってください。

4人ゲームの 準備の例

予備:

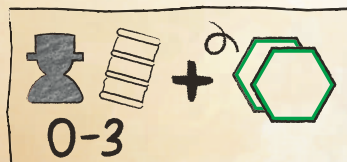


4.遊び方

ゲームの準備が終わったら、親が最初の手番を行います。その後、各プレイヤーは時計回りの順で手番を行っていきます。ゲームが終わるまでこれを続けます。各手番では、次の3つのフェイズを順番に実行します。

1. アクションフェイズ

自分の冒険者、あるいは救命イカダを移動させます。また、手持ちのボーナススタイルを使用することもできます(4ページ参照)。



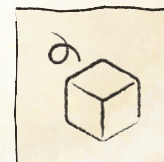
2. 高潮フェイズ

火山島から地形タイルを1枚選んで取り除き、そのイベント面を確認します。



3. 巨大生物フェイズ

ダイスを1回振り、出目に対応する巨大生物を1個選んで移動させます(6ページ参照)。



以上の3つのフェイズが終了したら、次のプレイヤーが手番を行います。

1. アクションフェイズ

A. 移動

手番プレイヤーはアクションフェイズ中、もしまだ「救出済み」となっていない自分の冒険者や救命イカダがゲーム盤上に残っているなら、それらを移動できます。3回まで移動が可能で、1回ごとに、コマ1個を選んで1マス動かしします。1回ごとに動かすコマを変更してもかまいません。移動には次の3種類があります。

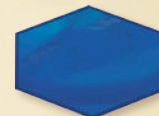
--> 陸上移動

地形タイルの上、およびゲーム盤の四隅にあるスペースの上、または救命イカダの上を「陸上」とみなします。陸上にいる冒険者を隣接する陸上に移動させることを「陸上移動」と呼びます。



--> 水泳移動

1回の移動において、冒険者が移動前、あるいは移動後に海面マスにいる場合、その移動は「水泳移動」になります（7ページの例を参照）。またその冒険者を「泳いでいる冒険者」と呼びます。なお、救命イカダ上の冒険者を、隣接する海面マスに移動させることもできます。



1手番中には、1冒険者につき、水泳移動は1回しか行えません！（例外：ボーナススタイルの効果による場合は除きます。8ページ参照）

--> イカダ移動

冒険者が1個も乗船していない救命イカダか、自分が「支配している」（下記参照）救命イカダを1枚選んで、隣接する海面マスに移動させます。ただし、救命イカダは1マスに1枚しか存在できないため、他の救命イカダのあるマスには移動できません。また、救命イカダを陸上に移動させることはできません。



あなたの冒険者が乗船している救命イカダについて、あなたが一番多く（同数の場合を含む）自分の冒険者を乗船させている場合、その救命イカダは「あなたが支配している」とみなします。

注意：救命イカダに「空席」がある場合、もし同じマスに泳いでいる冒険者がいるなら、それらをただちに乗船させなければなりません。

B. ボーナスタイルの使用

前項の移動に加え、手番プレイヤーはアクションフェイズ中いつでも、手持ちのボーナススタイルを使用することができます。使用した場合、その効果を適用したのち、ただちに捨ててください。ボーナススタイルは1手番中に何枚でも使用してかまいません。

あなたは、高潮フェイズ（次ページ参照）でボーナススタイルを受け取る可能性があります（5ページ参照）。

アクションフェイズの例

アンナさんは1回目の移動で、泳いでいる冒険者を隣の砂浜に水泳移動させました①。次に2回目の移動で、同じ冒険者をさらに隣接するマスに移動させ、救命イカダに乗船させました②（この移動は陸上移動になります）。3回目の移動では、泳いでいる別の冒険者を水泳移動させ、隣のマスの救命イカダに乗船させました③。

最後に、彼女は手持ちのボーナススタイル《オール》（)を使用し、その効果でその救命イカダを2マス移動させました。



陸地

2. 高潮フェイズ

このフェイズでは、手番プレイヤーが火山島に残っている地形タイルのうち、最も標高の低いタイルの中から1枚を選んで取り除きます。これにより、火山島がひとつ、またひとつと沈んでゆきます。

最も標高の低い地形は砂浜です。次に低いのは森林、そして最も高いのが山岳になります。

もしこうして取り除いたタイルに冒険者が存在するなら、それらを、タイルを取り除いたあとの（海面）マスに配置してください。それらは泳いでいる冒険者になります。

その後、取り除いたタイルのイベント面をこっそり確認します。

✕ そのイベント面が赤枠だったら、そこには即時効果が表示されています。その効果を公開してただちに適用したのち、そのタイルを捨ててください。
例外：もしそれが《火山噴火!!》だった場合、それはゲーム終了のカウントダウンを示すものになります。その面を上にして同じマスに配置しなします。こうして公開された《火山噴火!!》が3枚に達したら、そこでただちにゲームは終わります。

✕ そのイベント面が緑枠だったら、それを手持ちとして受け取り、自分の前に伏せておきます。それはあなたの「ボーナススタイル」となり、以降の手番のアクションフェイズに使用することができるようになります。

例外：《忌避スプレー》は特殊なボーナススタイルです。このタイルは、他のボーナススタイルと異なり、自分のアクションフェイズ中でなくとも、（他プレイヤーの行動に対抗して）他プレイヤーの手番中にも使用することができます（8ページ参照）。

地形タイルの各イベントの効果については、8ページの一覧表を参照してください。



手番の開始時に、救出できる自分の冒険者が盤面に1個もない場合、手番プレイヤーはこの高潮フェイズに、1枚ではなく2枚の地形タイルを火山島から取り除きます。



が残り
いない場合

3. 巨大生物フェイズ



このフェイズでは、手番プレイヤーがダイスを1回振り、その出目に対応する巨大生物がゲーム盤上にいるなら、1個選んで適切なマス数だけ移動させなければなりません（6ページ「巨大生物の移動とその影響」参照）。

もし、ダイスの出目に対応する巨大生物がゲーム盤上に存在しない場合、このフェイズでは何も起こりません。

注意：大海へびはゲーム開始時からゲーム盤上に配置されています。サメや怪獣は、プレイヤーがそれらに対応する即時効果（右図）を適用した際に、ゲーム盤上に登場します。



5. ゲームの終了

ゲーム盤上から、救出できる冒険者が1個もなくなったとき、あるいは3枚目の《火山噴火!!》がゲーム盤上に公開されたとき、ゲームはただちに終わります。

注意：3枚目の《火山噴火!!》の公開によってゲームが終わった場合、ゲーム盤上に残っている救出できなかった各冒険者の宝物値は、誰も獲得できません。

ゲームが終わったら、各プレイヤーは救出済みの自分の冒険者の宝物値を確認して合計します。それがそのプレイヤーの勝利点となります。勝利点が最多のプレイヤーがゲームに勝利します。最多勝利点のプレイヤーが複数いる場合、それらのプレイヤーが勝利を分かち合います。

得点計算の例

ジェーンさんの冒険者のうち5個は生還していて、3個はゲームから除去され、2個が救命イカダに乗船した状態でゲーム盤上に残っています。ここで3枚目の《火山噴火!!》が公開されて、ゲームが終わりました。救命イカダの冒険者2個は救出できなかったので、得点になりません。救助済みの自分の冒険者の宝物値を合計したところ、彼女は4+5+1+2+4=16勝利点を獲得していたことがわかりました。



6. 巨大生物の移動とその影響

各巨大生物は、次のいずれかの場合、それと同じマス内に存在する特定のコマを襲います。襲われたコマはゲーム盤から除去されたり、隣接マスに押し出されたりします。

巨大生物が他のコマを襲う場合：

1. 特定のコマが存在するマスに巨大生物が進出したとき。
2. 特定のコマが巨大生物の存在するマスに進出したとき。
3. 即時効果（8 ページ参照）により巨大生物がゲーム盤に登場する際に、特定のコマが存在するマスに配置されたとき。

巨大生物に襲われて除去された冒険者や救命イカダは、ゲーム盤の脇にまとめておきます。除去された冒険者の宝物値は、誰も見てはいけません。



巨大生物の移動中、もしその影響で冒険者や救命イカダが1個でも襲われたなら、その巨大生物の移動はそのマスで終了します。



大海へび

移動時：1 マス移動します。大海へびは海面マスにしか進入できません。

襲う相手と影響：同じマス内の救命イカダと冒険者すべて（泳いでいる冒険者も含む）を除去します。



サメ

移動時：1～2 マス移動します。サメは海面マスにしか進入できません。

襲う相手と影響：同じマス内の泳いでいる冒険者すべてを除去します。



怪獣

移動時：1～2 マス移動します。怪獣は地形タイルのマスにも海面マスにも進入できます。ゲーム盤四隅の陸上には進入できません。

襲う相手と影響：同じマス内の救命イカダを除去します。また乗船していたものを含め、同じマス内の冒険者すべてを、隣接マスに押し出します（冒険者ごとに別のマスに押し出しかまいません。押し出す先は手番プレイヤーが決定します）。また、同じマス内に他の巨大生物がいれば、それらをそれぞれの移動ルールに従って移動させます。

注意：怪獣を除き、2 個以上の巨大生物が同じマスに存在することができます。怪獣のいるマスに進入できるのは、別の怪獣（その場合、上記ルールに従い、移動先にいる怪獣を移動させます）だけで、他のコマはいっさい進入することができません。

7. 早見表カードの見かた

巨大生物の種類



その巨大生物が進入できるマスの種類

一度に移動できるマス数

1-2



襲う相手とその影響

襲う相手とその影響（アイコンの凡例）



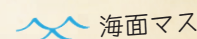
冒険者すべてを除去する。



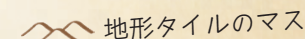
泳いでいる冒険者のみ、すべてを除去する。



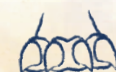
救命イカダを除去する。



海面マス



地形タイルのマス



怪獣は移動先のマスの冒険者すべてを隣接マスに押し出し、巨大生物を移動させる。

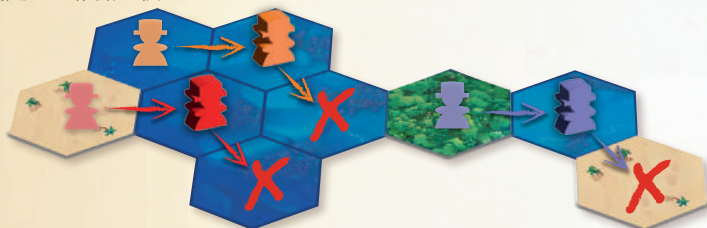
8.FAQ(よくある質問と回答)

✕ 冒険者の正しい移動の例、間違った移動の例をあげてください。
→ 下記の例を参照してください。各色のコマの移動例が、それぞれ1アクションフェイズ中の移動例を示しています。

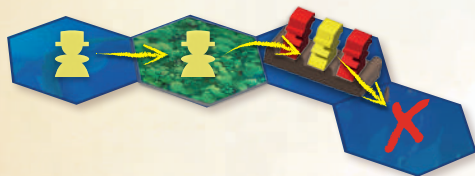
正しい移動の例



間違った移動の例



各冒険者とも、1手番中には水泳移動が1回ずつしかできません(ボーナススタイルを使用しない場合)。



黄色のプレイヤーは、「X」の海面マスへは移動できません。なぜなら、黄色のプレイヤーは救命イカダを支配していないので、乗船した状態ではそのイカダを移動させられませんし、下船させて水泳移動するとしても、対象の冒険者が1回目の移動ですでに水泳移動してしまっているの、再び水泳移動させることはできないからです。

✕ 移動により、他の冒険者が存在するマスに冒険者を進入させてもかまいませんか？
→ はい、かまいません。1つのマスに冒険者を1個しか配置できないというのは、ゲームの準備時のみのルールです。ゲーム開始後は、同じマスに冒険者が何個存在してもかまいません。

✕ 巨大生物フェイズ中に巨大生物を動かすとき、どのように動かせばいいですか？ また、怪獣が他のコマを襲うとき、どのような順番で行いますか？

→ 6ページの各巨大生物の移動ルールに従い、手番プレイヤーが自由に動かすことができます。また、怪獣の襲う順番についても、その巨大生物を動かしたプレイヤーが自由に決めてかまいません。

✕ 即時効果《サメ出現！》や《怪獣出現！》の効果により、すでに怪獣が存在するマスにサメや怪獣を配置することになった場合、何が起きますか？

→ 怪獣の存在するマスには、別の怪獣しか進入できません。そのため、《サメ出現！》の効果は発生しません。《怪獣出現！》によって別の怪獣が配置された場合は、すでにそのマスに配置されている怪獣のほうを移動させます。

✕ 即時効果《イカダ発見！》の効果を実用しようとしたとき、もし予備に救命イカダが残っていない場合、何が起きますか？

→ ゲーム盤上に冒険者を1個も乗せていない救命イカダがあるなら、そのうち1個を選んでそのマスに移します。そうした救命イカダがないときは、何も起こりません。

✕ もし、救命イカダが進入したマスに、その空席を上回る数の泳いでいる冒険者がいる場合、何が起きますか？

→ まれなケースですが、手番プレイヤーがどの冒険者を乗船させるかを決めて実行します。

✕ ボーナススタイル《イルカの助け》の効果により、地形タイル上の冒険者や、救命イカダに乗船している冒険者を海面マスに移動させることはできますか？

→ いいえ、できません。イルカは海の中にいます。泳いでいる冒険者しか、その背びれにしがみつことができません。

✕ アクションフェイズにボーナススタイル《巨大生物の移動》を使用したときでも、巨大生物フェイズに通常どおりダイスを振って、巨大生物を移動させなくてはなりませんか？

→ はい。

✕ ボーナススタイル《回避スプレー》を使用したときでも、冒険者は襲ってきた巨大生物によって除去されたり、押し出されたりしますか？

→ いいえ。《回避スプレー》の対象となった巨大生物は、進入したマス内の冒険者や救命イカダを襲うことはありません。それら冒険者や救命イカダはそのマス内に残ります。

✕ ボーナススタイル《回避スプレー》により、巨大生物を2個以上除去することはできますか？

→ いいえ、できません。《回避スプレー》1枚の使用により除去できるのは、巨大生物1個だけです。

原語版クレジット

Game design: Julian Courtland-Smith

Development: L'Atelier

Art: Mr. Cuddington

Additional art: Cloé Dessolain,

Stéphane Gantiez, Umeshu Lovers

Rules layout: Good Heidi

© Asmodee Group 2024. All rights reserved.

イベント面一覧表

即時効果（赤枠）

（ただちに効果を適用して捨てます）



《サメ出現！》：予備からサメを1個取り、このタイルがあったマスに配置します。もし予備に残っていないときは、盤上のサメ1個を選んでそのマスに移します。
タイルの枚数：x3 〇 x3 〇



《怪獣出現！》：予備から怪獣を1個取り、このタイルがあったマスに配置します。もし予備に残っていないときは、盤上の怪獣1個を選んでそのマスに移します。
タイルの枚数：x3 〇 x2 〇



《イカダ発見！》：予備から救命イカダを1枚取り、このタイルがあったマスに配置します。
タイルの枚数：x1 〇 x3 〇



《大渦潮発生！》：このタイルのあったマス、および隣接する海面マスに存在するすべてのコマ（冒険者、救命イカダ、巨大生物）をゲームから除去します。
タイルの枚数：x2 〇 x4 〇



《火山噴火！！》：このタイルのあったマスに存在するすべてのコマ（冒険者、巨大生物）をゲームから除去します。その後、このタイルを元あった場所にイベント面を上にして配置し直します。このマスには以後、どのコマも進入できなくなります。
注意：3枚目の《火山噴火！！》が公開されたとき、ただちにゲームは終わります。
タイルの枚数：x4 〇

ボーナススタイル（緑枠）

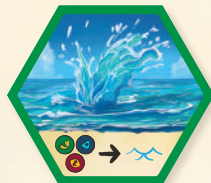
（手持ちにしておき、以後のアクションフェイズ中に使用できます）



《オール》：あなたが支配している救命イカダ、または冒険者がまったく乗船していない救命イカダ1枚を、1～2マス移動させます。
タイルの枚数：x2 〇



《イルカの助け》：あなたの泳いでいる冒険者1個を選び、水泳移動により1～2マス移動させます。この水泳移動を陸上で終えたり、移動を終えたマスで救命イカダに乗船させることもできます。
タイルの枚数：x3 〇 x1 〇



《潜行》：ゲーム盤上の巨大生物コマを1個選び、それを他のコマがまったく存在しない任意の海面マスに移します。
タイルの枚数：x2 〇



《巨大生物の移動》：ダイスを1回振り、対応する巨大生物1個を、それぞれの移動ルールに従って移動させます（巨大生物フェイズと同様に行います）。
タイルの枚数：x2 〇 x2 〇

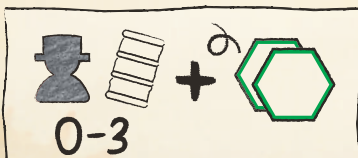


《回避スプレー》：何らかの理由により、あなたの冒険者のいずれかが、サメまたは怪獣と同じマスに存在することになったとき、ただちにこのタイルを使用することができます。そうした場合、その巨大生物1個を除去します。あなたの冒険者と同じマスに存在するコマは、いずれもその巨大生物に襲われることはありません。
タイルの枚数：x2 〇 x1 〇

手番の流れ早見表

3回まで移動ボーナススタイル使用

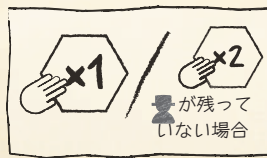
アクション
フェイズ



0-3

高潮フェイズ

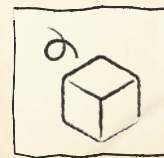
地形タイルを取り除く



が残っていない場合

ダイスを振って巨大生物を移動

巨大生物
フェイズ



日本語版クレジット

翻訳：吉澤 淳郎
編集：工藤 雅之
パッケージデザイン：TANSAN
DTPワーク：すぎきあきら

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



※このゲームはフィクションです。
実在の人物、団体、事件などとは一切関係ありません。
© 2025 Arclight, Inc. Ver.1.0

ユーザーサポート



※ルールの質問、不良交換などはこちら