



# I'M SURVIVOR

アイアム サバイバー!

ルール説明書



# I'M SURVIVOR

アイアム サバイバー!

ルール説明書Ver.1.0

推奨人数：4～5人/対象年齢：12歳以上/所要時間：約90分

## ストーリー

安全を売りにした1隻の豪華客船が沈没した。

幸か不幸か海に投げ出された者達は三日三晩漂流して、

名も知れぬ孤島に漂着したのだった。

生存者達はこの危険に満ちた絶海の孤島で、

生きるために必要な水や食料などの物資を調達して、

救援を待たなければならない。

しかし、悠長に待つことは許されない。

なぜなら島にある巨大な火山の脈動が、

今にもその力を爆発させようとしているのだから…。

## ゲームの紹介

プレイヤーは毎日、水と食料を消費してキャラクターを生存させなければならない。

その為には、昼間のうちにできるだけ多くの物資を集めたり、他のプレイヤーと物資を交換したりして、手持ちのキャラクター達が十分に生存できる物資を確保しなければならない。そして、救援が来た時に救助の優先順位を上げる為にも物資は必要になる。

キャラクターが無事救助されると、得点をもらう事ができる。ゲーム終了時に得点が一番高い人が勝利となる。

## 内容物

キャラクターカード：22枚

日数カード：10枚

救援カード：11枚

探索カード：51枚

物資カード：53枚

特別物資カード：51枚

水カード：28枚

採集カード：29枚

状態異常トークン：計21個

(毒、病気、重傷各7個)

遺志トークン：21個

スタートトークン：1個

サイコロ：1個

## ゲームの準備

■各プレイヤーはキャラクターカードを3枚自分の前に表向きにして置く。

この時、行動させたい順番に右から並べる。

(5人で遊ぶ場合は1人4枚引いて、その中から3枚キャラクターを選ぶ。残りは捨てる。)

(4人で遊ぶ場合は1人5枚引いて、その中から3枚キャラクターを選ぶ。残りは捨てる。)

■各プレイヤーは水カードと物資カードの中から缶詰を各1枚、さらに物資カードからランダムに3枚引く。



■日数カードは数字通りに重ねて、全プレイヤーが見える所に表向きにして置いておく。この他、探索カード、物資カード、採集カード、救援カードはよく混ぜた後、日数カードの周りに置く。さらに、各種カードの隣に捨て札を置く場所を確保しておくこと。

■水質汚染を除いた水カードから、15枚引いてよく混ぜた後、裏向きにして探索カードの隣に置く。これを最初の水源とする。残りの水カードは水質汚染を入れてよく混ぜた後水源と離れる場所に置く。

■特別物資カードは表向きにして、いつでも使えるように種類を分けて近くに置いておく。  
(大きさを違う生肉と焼き肉、生魚と焼き魚、たいまつなどゲーム時に取りやすくしておく)

■スタートプレイヤーを決めたら、そのプレイヤーの前にスタートトークンを置く。

スタートトークン





カードセットイメージ。

各種カードは必ず同じ場所に置かなくても構わない、必要なスペースを確保してで大丈夫。

## ゲームの流れ

■ ゲームは最大で10日間（10ターン）、1日を昼間と夜の2つに分ける。

ゲームは基本的に昼間→夜→昼間→夜と交互に進んでいく。

昼間は主に各プレイヤーの行動を進める。夜は装備アイテムの効果各プレイヤーの雑事や生存に必要な物資の消費を行う。

■ 昼間：

1. スタートプレイヤーはスタートトークンを次のプレイヤーに移動させて、日数カードを1枚めくる。（初日はこの手順を行わない）
2. 3日目、6日目、9日目開始時にスタートプレイヤーは救援カードを1枚めくる。
3. 4日目、7日目、10日目開始時に救援者はキャラクターを救助後、場から離れる。
4. スタートプレイヤーから時計回りに行動する。

■ 夜：

1. たいまつを使いたいプレイヤーがたいまつを使って、行動を進める。
2. 集水器とネズミ捕りを装備しているプレイヤーはサイコロ判定で物資を獲得できる。
3. 焚き火に木の棒や木の枝を使う。
4. 生存に必要な物資の消費を行う。生存しているキャラクター1人につき1つずつ必要で、足りないキャラクターの数だけ、キャラクターが死ぬ。



## 手札と捨て場

- 手札の枚数に上限はない。何枚手札を持っていても構わない
- カードの捨て場は各種カード毎に分ける。水カード以外のカードを使ったり捨てたりした時は、それぞれの捨て場に置く。カードを使い切った時は、捨て場のカードをよく混ぜて、新しい山札にする。
- 水カードを捨てる時は、直接水カードの山の中に混ぜる。

## プレイヤーの行動

- 行動は必ず自分で並べたキャラクターの順番通りに行動する。しかし、自分の行動ターン時には、この順番は変えられない。他のプレイヤーが行動している時にしか、この順番は変える事ができない。
- プレイヤーのキャラクターが救援や死亡によって減った時、行動できる回数も同じく減少する。
- カードの装備や他のプレイヤーとの交換、焚き火の使用などは行動に数えない。自分のターン内に何回でも行える。
- 他のプレイヤーのターン時に協力して戦闘を行っても、自分の行動を消費しない。
- プレイヤーは自分のキャラクターが3人を下回っている時、キャラクターに食料を与えて行動回数を増やす事ができる。1食分につき1回増加するが、自分の全キャラクターの合計行動回数は3回を超える事はできない。
- プレイヤーの行動ターン時、キャラクター達は以下の行動から1つ選んで行動する。

### 1. 水の確保：

水源から水カードを1枚引く。

### 2. 採集：

採集カードを1枚引く。

### 3. 探索：

探索カードを1枚引く。

### 4. キャラクターの能力を使う：

キャラクターが持つ特別な効果を発動させる。「漁師」、「箱入り娘」など。

### 5. カードを使う：

救急箱やベンチ、双眼鏡などのアイテムを使用する。

### 6. 攻撃：

武器カードを使って他のプレイヤーのキャラクターや救援者を攻撃する。

## カードの紹介

### ◎カードの種類

- 水カード：生命の源、人が生きるために最も必要なもの。基本的に水源から入手可能。



- 探索カード：島の奥に入り探索をする。様々な物資や新しい水源を発見できる可能性がある。しかし、未開の地の為リスクも大きい。油断をしていると…。

探索カードは手札にはできない。引いた後はすぐさまカードの指示に従い行動する。



- 採集カード：島の周辺で果実や野草など、少しばかり頼りない食料や木材を採集する事ができる。探索よりも比較的安全である。ほとんどの採集カードはそのまま手札としても使える。



- 物資カード：探索時に物資を発見した時、ここから引く事ができる。



- 特別物資カード：動物を倒したり、魚を捕まえたり、肉を焼いたりするのに成功した時、ここから直接対応するカードを取る。



- 日数カード：キャラクター達が島で過ごした日数を教えてくれる。1日で1ターンとなる。



■ 救援カード：特定の日数の時に現れて、プレイヤーのキャラクター達を救助してくれる。ただ、救助人数には限りがある事が多く、ほとんどの救助には条件がある。



■ キャラクターカード：プレイヤーが使用するキャラクター達。キャラクター毎に様々な能力や特徴がある。キャラクターによってはサバイバルに不利な特徴も存在する。



## ◎カードのアイコン

カードによっては、特別なアイコンが描かれている。アイコンはカードの種類と効果を表している。



**食べ物**：食料として食べる事ができるカード。カード上部には食べられる人数が書かれている。



**飲み物**：飲料として飲む事ができるカード。カード上部には飲める人数が書かれている。



**アイテム**：カードを表向きにして自分の前に置いて装備する。装備した後でなければ、効果を使う事はできない。（アイテムを装備するのに行動は消費しない。1度いくつ装備してもかまわないが、自分のターンにしか装備する事ができない。そして、同じ物は重複して装備できない。）



**武器**：野生動物と戦ったり、他のキャラクターを攻撃する時に使う。複数枚使う事で攻撃力を足していく事ができる。武器カードは消耗品として、使用後そのまま捨てる。



お宝：キャラクターが救助された時、キャラクター1人につき1つお宝を持たせる事ができる。お宝の点数はゲーム終了後の得点計算に使う。



野生動物：ほとんどの野生動物はキャラクターを攻撃してくる。動物によってキャラクターに与えるダメージは異なる。野生動物を倒すと生肉を獲得できる。



人間：人食い族やキャラクター、救援者は皆人間に分類される。人間と戦闘する時は、野生動物に対するダメージボーナスは追加されない。



全プレイヤー：カードの効果が全プレイヤーを対象とする。



共有：持ち主さえ良ければ、何でも他のプレイヤーに使わせる事ができる。もちろんこの時、他のプレイヤーに条件を持ちかける事ができる。つまり相手によって使わせない事もできる。



廃棄：表示するカードを捨て場に捨てる。



焚き火効果：焚き火に使ったら他のものになる。または焚き火と同じ効果。



夜：夜の時だけ効果があるカード。



アイコンがあるカード：特定の種類のカードを指す。



イラストがあるカード：特定のカードを指す。



水カード



物質カード



水源



任意の手札

## ゲーム終了

- 10日目の最後の救援が島を離れるが、島に誰もキャラクターがいなくなった時、ゲームは終了となる。プレイヤーは各自救助されたキャラクターの点数とキャラクターが持っているお宝などの得点を計算して、最も高い人が勝利となる。
- 10日目に救助されたキャラクターとお宝の得点は2倍で計算する。

## 水源と水カード

- 水カードはゲーム内で水源と水カードの山に分けられる。プレイヤーの行動で水カード引く時は水源から引く。
- 水源のカードが全て引かれた後は、次の水源を発見するまで、もう水の確保はできない。
- 水源は探索によって発見できる。
- 各水源は全て独立している。最初の水源以外はどの水源にも水質汚染のカードが入っている可能性がある。もし水の確保をする時に引いてしまったら、その水源は全て捨てる。そして水カードの山に戻して混ぜる。
- 雨や大雨、集水器などで水カードを獲得した時は、直接水カードの山からカードを引く。この時水質汚染のカードを引いてしまったら、もう1度引き直す。
- 水カードを捨てる時は、直接水カードの山の中に混ぜる。

## 食料と水

- 毎日夜になると、プレイヤーはその日指定された物資の消費を行う（食料や水）。必ず所持しているキャラクター数分の数を消費しなければならない。もし物資の数が足りない場合、食料が水にありつかなかったキャラクターは死んでしまう。プレイヤーはどのキャラクターを死なせるか選択しなければならない。
- 食料と水には分量がある。分量が多ければ、満足させられる人数も多い。しかし、サバイバル生活の中で人は欲を我慢できない。もし分量の多い食料が水を少人数に与えると、全て消費してしまう。例えば、キャラクターが残り2人の状態で、3リットルの水カードを与えると、全て飲んでしまう。1リットルの水が残るような事はない。もちろん、余った食料や水を他のプレイヤーのキャラクターに分け与える事もできる。
- キャラクター「男の子」は能力によって、他のプレイヤーが使った大量の食料や水の余りをプレイヤーの許可なく自分に消費する事ができる。



## 状態異常

- ゲーム内でキャラクターは野生動物から攻撃を受けたり、安全でない食べ物を食べたりするなどして、状態異常を引き起こす事がある。



毒：毎回自分の行動前にサイコロを振る。5～6が出たら、そのキャラクターは死亡する。



病気：毎回自分の行動前にサイコロを振る。4～6が出たら、その回は行動ができない。



重傷：毎回自分の行動前にサイコロを振る。3～4が出たら、その回は行動ができない。5～6が出たらそのキャラクターは死亡する。



治療：このアイコンが重なる異常状態を治療できる。



免疫：このアイコンが重なる異常状態にならない。

- プレイヤーは自分のキャラクターが状態異常になったら、状態異常トークンをそのキャラクターの上に置かなければならない。

- 3種の状態異常とも救急箱やキャラクター「看護師」の能力で治療する事ができる。

- 野生動物の戦利品で治療できるものもある。

熊：重傷を1度治療できる。

虎：病気を1度治療できる。

蛇：毒を1度治療できる。

## 戦闘

- 探索時に野生動物に遭遇した時や、他のプレイヤーが所持している物資が欲しい時、自分のキャラクターが救助対象ではなかった時など、戦闘を行う事ができる。

- 戦闘には武器が必要で、プレイヤーは1度に何枚も武器カードを使用してもかまわない。しかし、武器は消耗品扱いなので、1度使用した武器は必ず捨てなければならない。

- どんな状況で起きた戦闘でも、プレイヤーは他のプレイヤーに援護を求める事ができる。援護するプレイヤーは好きなだけ武器カードを使用して総攻撃力を上げる事ができる。

この行為では行動は消費しないが、同じく1度使用した武器カードは必ず捨てなければならない。

援護するプレイヤーは援護する報酬をプレイヤーに要求する事もできる。

- キャラクター「ハンター」と「軍人」、トラバサミは野生動物や敵に対して直接ダメージを与える事ができる。武器と同様に攻撃力を増加させるだけでなく、「ハンター」とトラバサミは武器を使わなくても、小さい野生動物を追い払ったり倒す事ができる。

- 戦闘には対野生動物と敵、対プレイヤー、対救援者と3つの状況に分けられる。