

Isle of Bears 熊之島・2 人・8 歳以上・15 分

これからの夏は、残りの人生でいちばん涼しい夏になる

2050 年の夏。北極海の氷はほとんど消えていた。住みかを失ったシロクマたちは海を渡り、クロクマたちの島を見つける。しかし全員が暮らせるだけの余地はない。こうして『熊之島』をめぐる攻防が始まった……

準備

1. 4 枚の島を正方形に並べ、 $4 \times 4 = 16$ マスを作ります（別々の島でも辺が接しているマスは隣接として扱います）。16 匹のクマをよく混ぜ、各マスに 1 匹ずつ置きます。
 2. 各プレイヤーは色を 1 つ選び、対応する 13 枚のカードを取ります。カードをよく切って山札にし、3 枚を表向きにして自分の前に置きます。
 3. 2 人同時に指を鳴らします。音が大きかったほうが先手です。さあ始めましょう！
- デジタル版では、以上の準備は自動で行われます。

ゲームの目的

カードをプレイしてクマを動かし、重ね、取り除きます。自分のクマを山の一番上に置いて、その山すべてを支配しましょう。

手番の進行

プレイヤーは交互に手番を行い、次の 4 つのステップを順に処理します。

1. **カードをプレイ** —— 自分の場の表向きのカードを 1 枚選び、その効果を解決します。
 - **重ねと支配**：クマは同じマスに入って山を作れます。**一番上**のクマが自分の色なら、その山すべてを支配します。
 - **一緒に動く**：カードの効果はそのマスの**すべてのクマ**に、ひとまとまりとして及びます。
 - **海に落ちる**：クマは島の上にしかいません。海に落ちたクマはゲームから永久に取り除かれます。
2. **過密** —— クマの数を確認します。1 マスに安全に棲めるのは 5 匹までです。6 匹以上になったマスは過密となり、そのマスにいる相手のクマをすべて海へ送ります。残るのは自分のクマだけです。
3. **島の沈没** —— 島を確認します。クマが 1 匹もない島は、海面上昇によって沈みます。その島をゲームから永久に取り除きます。
4. **捨てて補充** —— この手番に使ったカードをすべて捨て、手札を 3 枚に補充します。山札が尽きたら、捨て札を切り直して新しい山札にします。

そのあと、相手の手番になります。

勝利条件

いつでも、クマのいるマスが一番上がすべて同じ色になったら、その色のプレイヤーが即座にゲームに勝利します！

カードの効果

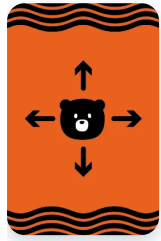
クロクマのカードで示していますが、シロクマのカードも同じです。直進と斜行が 2 枚ずつ、それ以外は 1 枚ずつです。全文と実例は[カード図鑑](#)をご覧ください。

デジタル版の補足

紙のルールでは明示されていないものの、オンラインでは決着をつけておく必要がある境界ケースです。裁定はすべてデザイナー確認済み。

- 先手はプレイするプラットフォームによって決まります（本サイトの CPU 戦ではクロクマが先手固定）。
- 「自分が支配する山」が一番上の色で判定します。ワイルドで相手のカードを発動したときも、「自分の」は常に発動した側を指します。
- 直進／斜行は沈んだ穴を越えられますが、着地するマスは存在していなければなりません。
- 押し出しでは押し手も 1 マス進みます。空いた隣接マスへ押す場合はただの 1 マス移動です（押し手の移動先マスが存在することが必要）。押される列は空きマスに当たった時点で止まり（その先のクマは影響を受けません）、先頭が島の外や沈んだ穴へ出た場合は海に落ちます。
- 解散の途中で置ける隣接マスがなくなった場合、残りのクマは元のマスに留まります。
- 入れ替えは、両方のマスにクマがいる必要があります。
- ワイルドは連打を発動できます（使ったカードは最後にまとめて捨て札へ）。ただしワイルドで別のワイルドは発動できず、連打も連打とワイルドは発動できません。無限連鎖を防ぐためです。
- 対象のないカードもプレイできます。効果は不発に終わり、カードは通常どおり捨て札になります。
- 手札が 0 枚で手番を迎える場合（ワイルド→相手の連打→強制捨て札 2 回でのみ起こりえます）、その手番はスキップされ、手札は 3 枚に補充されます。

カード図鑑 各カードのプレイ前 → プレイ後



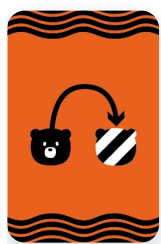
直進

自分が支配するクマの山を、上下左右いずれかの直線上の任意のマスへ移動させる。距離の制限はなく、他のクマを越えられる。



斜行

自分が支配するクマの山を、斜め方向の任意のマスへ移動させる。距離の制限はなく、他のクマを越えられる。



跳躍

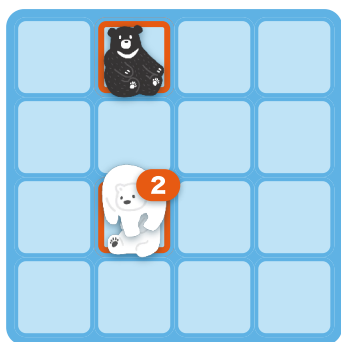
自分が支配するクマの山を、盤上の任意のマスへ移動させる。





入れ替え

任意の 2 マスのクマを、まるごと入れ替える。



集合

自分が支配する山を 1 つ選ぶ。上下左右に隣接する 4 マスのクマをすべてその山の上へ移動させる。積む順番は自分で決める。



押し出し

自分が支配する山を、斜めを含む任意の方向へ 1 マス動かす。その進路上にある山も 1 マス押される。海へ押し出されたクマは永久に取り除かれる。



解散

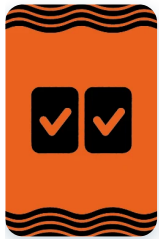
自分が支配する山を持ち上げ、一番下から 1 匹ずつ置いていく。最初の 1 匹は元のマスの隣（斜めも可）へ、以降は直前に置いたクマの隣へ置く。重ねてもよい。手の中のクマがなくなるまで続ける。





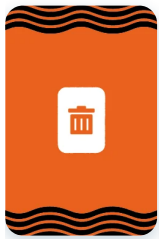
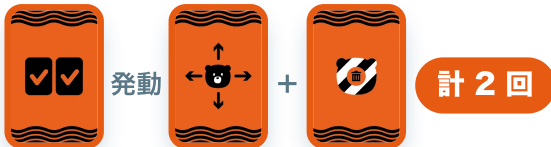
追放

マスに 1 つ選び、そこにいるクマを色を問わずすべて海へ送る。それらは永久に取り除かれる。



連打

自分の場にある他の表向きカードの効果を 2 回解決する。異なる 2 枚を 1 回ずつでも、同じ 1 枚を 2 回でもよい。使ったカードはすべて捨てる。



強制捨て札

相手の場の表向きカードを 1 枚選んで捨てさせる。相手は次の手番、残ったカードからしかプレイできない。



ワイルド

どちらのプレイヤーの場からでも、他の表向きカードを 1 枚選んでその効果を解決する。相手のカードなら、黒と白の記述をすべて入れ替える。使ったカードはそれぞれの持ち主の捨て札へ。

