

# Eco Pyra

## — エコピラ —

— 説明書 —



## おはなし

ここはふしぎな森。プレイヤーたちは、今からふしぎな森の調査隊員として、生き物たちの調査をします。手元には博士から預かった「調査カード」があります。ここに記された生き物たちのつながりを調査すると、「調査ポイント」(勝利点)をGETできます。より多くの生き物たちのつながりを発見・調査して、多くの調査ポイントを集め、最も優秀な調査隊員を目指しましょう！

## キャラクター紹介

**博士** いつも忙しく世界中を飛び回っている動物学者。ふしぎな森を調査するため、みんなに調査を依頼した。

**助手** 博士の研究を手伝っている助手。博士から渡された調査カードを見て、みんなと一緒に生き物について日々勉強中。



博士



助手

## ゲーム概要



## 内容物

- ・ 生き物タイル 45枚  
(緑色: 22枚、黄色: 15枚、赤色: 8枚)
- ・ 調査カード 18枚  
(No. 1生態ピラミッド: 4枚  
No. 2~15: 各1枚)
- ・ サイコロ 1つ
- ・ 説明書両面 2枚



## 生き物タイル

右下図のタイルを「生き物タイル」とよびます。エコピラでは、様々な動植物が描かれた30種類の生き物タイルが登場します。

### ① 生き物アイコン

生き物の分類を示しています。

### ② 生き物の名前

生き物の名前です。

### ③ エサアイコン

この動物が食べる生き物を示しています。説明書2枚目表面の上級ルール(約束③)で使用します。

### ④ 背景の色

赤色と黄色は動物、緑色は植物を示します。



オオムラサキ

動物

植物



## 調査カード

右下図のカードを「調査カード」とよびます。ゲーム終了時にこのポイントの合計が高い人が勝利します。調査カードは調査を進めることで、手に入れることができます。一度手に入れたらそのゲーム中はずっと自分のものです。

### ① 調査カードの名前

調査カードの名前を示しています。

### ② 調査カードの内容

博士が調査してほしい生き物同士のつながりです。

### ③ 調査ポイント(勝利点)

調査カードを獲得するともらえます。

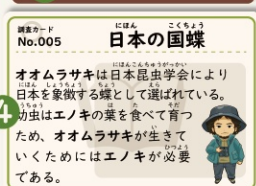
### ④ 生き物の解説

調査カードに関する生き物の解説です。

表



裏





## ゲームの準備



### ふしぎな森(図1)と自分の場(図2)を準備する

まず、全プレイヤー共通の場となるふしぎな森(図1)を作ります。**緑色**の生き物タイルをよく混ぜて、19枚を大きな六角形になるように表向きでランダムにならべます(残りの3枚は山札にします)。各プレイヤーは、生き物タイルを置くための自分の場(図2)のスペースも空けておきます。

### 山札を作る(図3)

ふしぎな森を作るときに残った**緑色**の生き物タイル3枚も含めて、残りの生き物タイル(26枚)を全て裏向きで混ぜて生き物タイルの山札をつくります。

### 調査カードを準備する(図4、図5)

調査カードの中から生態ピラミッド(No. 1)を取り出して、プレイヤー**人数分**重ねて並べます。1~3人で遊ぶ場合、残りの生態ピラミッド(No. 1)は箱に戻します。

図4のように、他の調査カード(No. 2~15)を全て裏向きで混ぜて山札とします。図5のように、調査カードの山札を上から5枚引いて、表向きでランダムに並べます。

※次にどの調査カードが出るか裏面からわかりますが、問題ありません。

### 最初にサイコロをふる人(スタートプレイヤー)の決定

最近、生き物の調査をした人からゲームを始めます。

もしくは、じゃんけんで順番を決めましょう。時計回りに自分の番が来ます。

## 自分の番について

自分の番では必ず、4つの手順と2つの約束を守ってください。

### 手順① サイコロをふる

ふしぎな森の生き物タイルに向けてサイコロをふります。どのタイルの上にものらなかった場合はもう一回ふります。

レンゲかエノキか…  
レンゲにしよう!



調査のコツ

調査したい  
生き物タイルに  
向かって  
やさしくろう!



### 手順② タイルの獲得

サイコロがのった生き物タイルをふしぎな森(図1)から、自分の場(図2)にもってきます。

複数のタイルの上にものった場合は、サイコロがのっているタイルの中から1枚選びます。※サイコロの出目はゲームに関係しません。

### 【約束① 生き物タイルの数の約束】

自分の場におけるタイルの数には上限があります。

**緑色**の生き物タイルは3枚まで**赤色**や**黄色**の生き物タイルは合わせて3枚までです。

※緑色3枚と赤色3枚や、緑色3枚と黄色3枚という組み合わせで自分の場に置いて構いません。



赤色、黄色  
タイルの  
動物は合わせて  
3枚まで



緑色タイルの  
植物は3枚まで

### 【約束② 生き物タイルの入れ替えの約束】

約束①の上限まで生き物タイルを獲得しているプレイヤーは、生き物タイルの入れ替えをすることができます。

その場合、ふしぎな森と自分の場の生き物タイルを1枚交換してください。



《例》サイコロがのったエノキと  
自分の場のシロツメクサを交換する



### 手順③ 調査カードの獲得

調査カードに書かれた生き物タイルが、自分の場にそろっていたら、その調査カードを獲得します。

その後、6種類の調査カードが並ぶように調査カードの山札から補充します。

※生態ピラミッド(No.1)は複数枚あっても、1種類の扱いです。  
プレイヤー全員が獲得したら、山札から調査カードの補充を行います。



### 手順④ タイルの補充

生き物タイルの山札から1枚引いて新しい生き物タイルをふしぎな森に置きます。

できる限り、手順②でタイルを獲得してできた穴を埋めるように置きますが、穴がない場合はすでにあるタイルに隣り合うように好きな場所に置きます。



手順①～④が終わったら時計回りに次のプレイヤーの番です。  
他のプレイヤーもこの4つの手順を繰り返していきます。  
より多くの調査カードを獲得し、調査ポイントを沢山集めましょう。

### 【約束③ 生き物アイコンの約束】※上級者向けルール

ゲームに慣れてきたら、約束③を追加して、遊んでみましょう!  
この約束では**赤色**や**黄色**の生き物タイルの獲得が難しくなります。

手順①は変わりません。

手順②では、サイコロがのった生き物タイルをもって来る前に、エサアイコンを見ます。そのエサアイコンと同じ生き物アイコンをもつ生き物タイルが自分の場にある場合のみ、その生き物タイルを獲得できます。

右下図のように、エサアイコンが複数ある場合でも、1種類の生き物アイコンを満たしていれば獲得できます。

もし、該当の生き物タイルが自分の場になく、タイルの獲得ができなかった場合も、そのまま手順③、手順④を行った後、次のプレイヤーの番になります。

#### 例

ホンドギツネを獲得するためには、かを持つ生き物タイルが自分の場に必要です。

生き物アイコンは全部で12種類です。

#### 例



#### 調査のコツ

サイコロがのっても、生き物タイルを取れない時がでてくるため、調査の難易度がUP!



## ゲームの終了

### 【2人で遊んでいる場合】

生き物タイルの山札がなくなったらすぐに調査終了です。  
調査カードの合計ポイントが高いプレイヤーが勝利です。  
もし獲得したポイントが同じだった場合は引き分けです。  
もう一回調査に出かけてみましょう。

### 【3～4人で遊んでいる場合】

生き物タイルの山札がなくなった後、誰かが新たに調査カードを獲得した時点で調査終了です。調査カードの合計ポイントが高いプレイヤーが勝利です。

### 【1人で遊んでいる場合】

生き物タイルの山札がなくなったらすぐに調査終了です。  
調査終了時に持っている調査ポイントの合計に応じて、あなたの調査隊員ランクが決まります。

- |           |             |
|-----------|-------------|
| 0ポイント～    | : 見習い調査隊員   |
| 100ポイント～  | : 駆け出し調査隊員  |
| 200ポイント～  | : 上級調査隊員    |
| 500ポイント～  | : 博士の助手     |
| 1000ポイント～ | : 君が生き物博士だ! |

#### 調査のコツ

いろんな組み合わせを試して、より高い調査隊員ランクを目指そう!





## Q & A

Q. 手順①で、サイコロをふらずに置いてよい？

A. 一緒に遊んでいる人に確認して許可をもらえれば置くのもアリです。  
楽しく調査できればOKです！

Q. 手順③で、調査カードを補充した際、新しく出てきた調査カードを  
すでに達成していた場合は？

A. 連続して同じプレイヤーがとり、もう一枚補充します。

Q. この中から○枚、と記載のある調査カードで  
同じ種類の生き物タイルを複数枚あつめても  
調査カードを達成したことになりますか？

A. はい。達成したことになります。

(例：カブトムシ2枚とニホンミツバチ1枚で  
昆虫王国を達成し、80ポイントを獲得できます。)



Q. 3～4人で遊んだ時にゲームが終わらないんだけど…

A. 沢山遊んでくださりありがとうございます。

好きなだけ調査をした後、切り上げてください。

もしくは、調査カードがすべて獲得された場合はゲーム終了です。

## タイル一覧



## エコピラについて

### 【名前の由来】

「EcoPyra- エコピラ-」は生態ピラミッドを意味する、Ecological Pyramid から来ています。

### 【生態ピラミッドとは】

生き物同士の食べる-食べられるといった関係を「食物網（食物連鎖）」とい  
います。

食物網を生物量の観点から図式化したものが生態ピラミッドです。

実際の生態系は複雑な関係性で成り立っていますが、EcoPyra- エコピラ-で  
は、生態ピラミッドを簡単に理解できるように6枚の生き物タイルを組み合  
わせることで、「生態ピラミッド」と呼んでいます。

### 【コンセプト】

- ・短時間でできる
- ・1～4人でできる
- ・生き物について考えるきっかけになる

ということを目指して作りました。

何度も繰り返し遊びやすいことや、デフォルメしすぎ  
ないイラストにすることでゲーム内の動植物と実際の  
種のイメージが結びつくように設計されています。



知らなかった生き物について知ったり、実際に探しに行ってみたり、お気に  
入りの生き物を自分で追加してみたり……

何度も繰り返し遊びながら、生き物同士の繋がりについて少しでも興味を  
持っていただけたら幸いです。

## クレジット

ゲームデザイン：佐々木媛都  
アートワーク：MOZUKU (@flute\_of\_ivory)  
アートディレクション：Namiki (@namiki39035162)  
販売：株式会社バンデルオーラ  
印刷：株式会社萬印堂

Special Thanks：東京都市大学 北村研究室のみなさま、テストプ  
レイや説明書校正につきあってくれた友人たち、エコピラ体験会  
に参加・協力して下さった方々、遊んでくれたあなた

# エコピラ  
# 生態系ボードゲーム



エコピラ公式HP



公式X  
(旧 Twitter)