

LOST RUINS OF  
**ARNAK**  
アルナックの失われし遺跡



MÍN & ELWEN



# ゲーム用具



メインボード、鳥の寺院の面  
(裏面は蛇の寺院)



プレイヤーボード (両面印刷) 4枚



コイントークン 27個



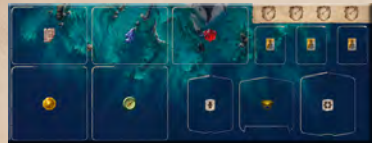
方位磁針トークン 27個



偶像タイル 16枚



寺院タイル 24枚



サブライボード (両面印刷)



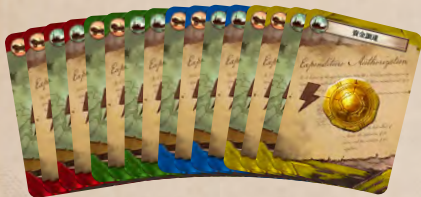
守護者タイル 15枚



シールシート 1枚



手帳トークン 4色×1個、  
拡大鏡トークン 4色×1個



基本カード 4色×4枚



レベル 場所タイル 10枚



石板トークン 16個



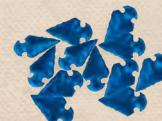
考古学者フィギュア  
4色×2個



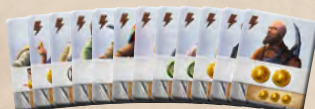
恐怖カード 19枚



レベル 場所タイル 6枚



矢じりトークン 12個



助手タイル 12枚



宝石トークン 9個



研究ボーナスタイル 18枚



アイテムカード 40枚



月の杖 1つ



開始プレイヤーマーカー  
1つ



封鎖タイル 5枚



予備タイル 10枚



遺物カード 35枚



得点シート 1冊



ライバルアクションタイル  
(1人ゲーム用) ×15枚



三日目 —— 何もない海を探し続ける実りのない二日間を  
過ぎた後、きらめく波間によく見分けがつかぬ地平線の  
わずかな影に、希望の光が差したような気がした。近づいて  
いくと、鮮やかな赤い鳥が我々の船に向かってきた。そのさえず  
り声は、我々を歓迎しているようだ。航海士は海図をみながら、  
ここはまちがいなく未知の島だと断言する。その言葉は、我々  
全員が密かに共有していた仮説を裏付ける物だった

—— 岩だらけの台地、そして生い茂るジャングル!

—— こここそがアルナックに違いない!





# 準備

## メインボード

最初のゲームでは鳥の寺院の面を使ってください。



蛇の寺院の面には特別なルールがあります(詳細はP.19参照)。



## カード列

カード列にはゲーム中にプレイヤーが獲得できるアイテムや遺物が並びます。それぞれは別のデッキに分けられています。裏面は同じですが、表面の右上のアイコンで簡単に見分けがつくようになっています。

- 1 **遺物**: 遺物カードはシャッフルして遺物デッキとして裏向きに指定の場所に置きます。
- 2 **恐怖**: 恐怖カードは指定の場所に置きます。内容は同じなので、表向きに置いてください。
- 3 **アイテム**: アイテムカードはシャッフルしてアイテムデッキとして裏向きに指定の場所に置きます。
- 4 **月の杖**: 月の杖は図の通りに、第1ラウンドを示す場所に置いてください。
- 5 カード列の月の杖の左側に、**遺物を1枚表向きに置きます。**
- 6 カード列の月の杖の右側に、**アイテムを5枚表向きに置きます。**

## 島

- 偶像タイル**: シャッフルしてランダムに場所に割り振ります。
  - 7 **レベル 1 の場所**: 1 の地域の各場所には偶像を1つ表向きに置きます。
  - 8 **レベル 2 の場所**: 2 の地域の各場所には、ボードの表示に合わせて、偶像を1つは表向き、1つは裏向きに置きます。
  - 封鎖タイル**
  - 9 プレイヤー人数によって、一部のアクションスペースは封鎖する必要があります。封鎖されているスペースはボード上に無いものとして扱います。そこはゲーム中使用できません。
- 4人ゲームでは、封鎖タイルは使用しません。(このページの図は3人ゲームの例)
- 3人ゲームでは、 のスペースが3ヶ所封鎖されます。封鎖タイルを裏向きにシャッフルし、ランダムに3枚を表向きにします。各タイルは の場所1つに対応しています。
- 
- この3枚のタイルで、対応する各 のスペースを封鎖します(ボード上、裏向きに置く)。使わない2枚のタイルは箱に戻します。
- 2人ゲームでは、 のスペース5ヶ所をすべて封鎖します。各場所には考古学者1人のスペースのみが存在します。



# 研究トラック

10



**寺院タイル:** 寺院タイルのスタックを寺院に置きます。各スタックには、プレイヤー数と同じ枚数のタイルを重ねます。図の通り、11点のタイルのスタックは1つで一番上に、6点のタイルのスタックは2つで中間に、2点のタイルのスタックは3つで一番下に置きます。使わないタイルは箱に戻します。



**研究ボーナススタイル:** このタイルは裏向きにシャッフルし、以下に置きます:

11

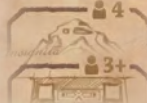
**失われし寺院ボーナス:**



プレイヤー数と同じ枚数のタイルを重ねて置きます。このスタックは裏向きで、研究トラックの一番上に置きます。

12

**ボーナススタイルスペース:** 研究トラックのほとんどのスペースにはボーナススタイルを1枚ずつ置きます。



この印のスペースには**4人ゲーム**の時のみタイルを置きます。

このスペースには**3-4人ゲーム**の時のみタイルを置きます。

研究ボーナススタイルを対応スペースにランダムに1枚ずつ裏向きに置きます。使わないタイルは箱に戻します。



# サプライボード

13

**リソース:** すべてのリソーストークンはサプライボードに置きます。

14

**レベル 1 の場所タイル:** 1 が描かれた場所タイルをシャッフルし、サプライボードに裏向きに置きます。

15

**守護者タイル:** 守護者をシャッフルし、サプライボードに裏向きに置きます。

16

**レベル 2 の場所タイル:** 2 が描かれた場所タイルをシャッフルし、サプライボードに裏向きに置きます。

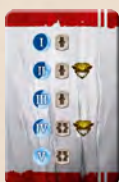
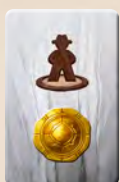
17

**助手タイル:** すべての助手を銀色の面を表にします。それらをシャッフルし、ランダムなタイル4枚のスタックを3つ作り、サプライボードに置きます。

18

**研究トークン:** プレイヤーの研究トークンはサプライボードに置きます(次ページ参照)。

# 1人ゲーム



これらのゲーム用具は**1人ゲーム**でのみ使用します。1人ゲームでは2人ゲームと同じ準備を行います。詳細ルールはP.20を参照してください。



# プレイヤーの準備

六日目 — テントを張るいい場所を見つけた。近くにきれいな水場もある。

操舵手の報告では、食料も十分確保できているようだ。これから二週間の間は、ここが我らの家となるだろう。

各プレイヤーは色を選び、その色のプレイヤーボード、研究トークン、考古学者フィギュア2個、基本カード4枚を確保します。

## プレイヤーボード

プレイヤーボードは自分の前に置き、その上に考古学者フィギュアを置きます。



## 研究トークン

研究トークン2個は研究トラックの下側の開始スペースに置きます。最初の研究では拡大鏡を使用するので、拡大鏡を手帳の上に重ねてください。



テーマに合わせると、考古学者はテントに置いてリソーストークンは物資箱に置くところですが、スペースは自分の都合のいいように変えてかまいません。

## 初期デッキ

各プレイヤーは自分用のデッキを持ち、開始時はすべてのデッキが同一です。各自の初期デッキは、自分の色の基本カード4枚と恐怖カード2枚で構成されます。



デッキをシャッフルし、サプライボードに裏向きに置きます。

## プレイ順



これまで行ったことの無い場所に最近行ったプレイヤーが開始プレイヤーになります。そのプレイヤーに開始プレイヤーマーカーを渡してください。ゲームは時計回りに進行します。

## 初期リソース

プレイヤーはプレイ順に従って、以下のリソースを受け取ります。

1番手: ● ●

2番手: ● ●

3番手: ● ● ●

4番手: ● ● ●

## 推奨テーブルレイアウト

プレイヤーボードは図のようにメインボードの周囲に置くといいでしょう。





# ゲーム進行

七日目 — かくも長い間探し求めてきたものをここで目にするとは、なんと奇妙なことだろう！ 時折、我々は聖地そのものに野営しているように感じる。この先にどんな驚異が待ち受けているのか？ どんな危険があるのか？ この島の秘密の手がかりはまだ何もないが、我々はそれを見つけることを心に誓った。なんとしても達成するのだ！

## ゲームの目標

あなたの使命は、探検隊を率いて未踏の島アルナックを探検し、消え失せた文明の秘密を発見することです。

探検の役に立つアイテムを装備し、謎めいた遺物や怪しげな場所を求めてジャングルを探索し、その地を守る守護者を撃退し、そして——もっとも重要なこととして——アルナックの遺跡の欠片をつなぎ合わせて、失われた寺院の発見へと繋がる一連の研究結果を獲得していきます。

**1** 探検中に達成した業績にはポイントが与えられ、ゲームの終了時に集計してどのプレイヤーの探検が最も成功を成し遂げたかを判定します。

## ゲームの概要

ゲームは全5ラウンドです。

I

II

III

IV

V

プレイヤーは順番に様々なアクションを行い、この島の秘密を解き明かしていきます。ゲームが進んでいく中で、島はさらに探索され、より多くのアクションが可能になります。アクションによりプレイヤーはリソースや各種の機会やポイントを獲得できます。

各ラウンドは以下の手順で進行します。

1. **カードを引く**: すべてのプレイヤーは自分のデッキから、手札のカードが**5枚になるまで**カードを引きます。
2. **ターンを実行する**: 開始プレイヤーマーカーを持っているプレイヤーからターンを開始します。ターンは時計回り順に進行します。ターン中、プレイヤーは**メインアクション1つと無制限のフリーアクション**が行えます。
3. **パス**: ターン中、このラウンドではこれ以上何も行わないことを示すために、パスを行うことができます。他のプレイヤーはターンを続け、これをすべてのプレイヤーがパスするまで進めます。
4. **次のラウンドの準備**: 各自のプレイエリアのカードをそれぞれシャッフルし、各自の**デッキの一番下**に戻します。これで次のラウンドへのボードが準備できました。**開始プレイヤーマーカーを左隣に渡します。**

5. **月の杖の移動**: 各ラウンドの終了時、月の杖を移動し時間が経過をしたことを示します。

月が満ちていく下、探検隊は島を探索し、役に立つアイテムや遺物を獲得し、アルナックの伝説を研究していきます。5ラウンドが終了すると月が満月となり、誰が最も成功した探検隊を率いたかを確認します。



## リソース



**コイン**は探検隊への資金を意味します。これはアイテムの購入に使用します。



**方位磁針**は島の探索に費やした時間と労力を意味します。そのため、これを使用することで遺物や新たな考古学的場所の発見が行えます。



**石版**は解読すべき古代の文書を意味します。この文書により、見つけた遺物の使い方がわかるかもしれません。



**矢じり**は発見した武器の名残です。島の守護者を撃退するのにこれが必要となることが多々あります。



**宝石**は島の神であるアラ=アヌの謎の護符です。これは見つけるのが難しいですが、アルナックの謎を研究するためにしばしば必要となります。



# プレイヤーのターン

八日目 — 物事を始める意欲にはある種の不安も垣間見えはするが、今は勇気を振り絞るときだ。危険があるとしても、我々はそれに立ち向かうためにここに来たのだ。ジャングルに向かう。グズグズしている暇はない！

自分のターンにはいくつかの選択肢があります。何を選ぶかには、ボードの現状と手札のカードが関わってくるでしょう。

## メインアクション

自分のターンには、**メインアクション1つ**と**無制限のフリーアクション**が実行できます。メインアクションは以下になります。

場所を発掘する (P.9)

新たな場所を発見する (P.10)

守護者を撃退する (P.11)

カードを購入する (P.12)

カードをプレイする (P.13)

研究する (P.14)

パス (P.17)




## 手札

カードは移動力と効果のどちらかでプレイできますが、両方は使えません。

**移動力**  
この移動力は様々なアクションの支払いに使用します(次ページの現場を発掘する等)。

または

**効果**  
カードをその効果を使うためにプレイできます。

この効果は、サプライボードから  トークンを1個受け取ることを意味します。


## フリーアクション

このアイコンのある効果は、ターン中のメインアクションには数えません。

フリーアクションはターン中に望む数プレイができます。これは**メインアクションの前や後、さらには実行中**にでもプレイが可能です。



## 恐怖

恐怖カードには効果はありません。ただし、移動力  として使うことができます。

## プレイエリア

カードを使ったとき、それはプレイヤーボードの脇の自分の前に表向きに並べます。このスペースをプレイエリアと呼びます。



プレイヤーボード



プレイエリア

プレイエリアは、基本的には広げた捨て札パイルです。カードはターンが進むにつれて増えていきます。そのカードはラウンドが終わるまではデッキには入りません。



# 場所を発掘する

九日目 — 彫刻の内容をさらに確認するため、現場に梯子を持ち込んで上ってみた。期待通り、それは文字だった！  
このような驚異的なものがキャンプの近くにあるのなら、本格的に探検を始めたらどんなものが見つかるのだろうか！

ターンのメインアクションとして、5つある ▲ の場所に考古学者を1人送り込むことができます。👤 や 🧑 の場所は、そこが発見された後であれば発掘が可能です。

## 場所を発掘する手順

1. **移動コストの支払い**: 考古学者を送り込むスペースに指示されたコストを支払います。そのスペースは空いている必要があります。(つまり、そこに考古学者フィギュアがなく、2-3人ゲームなら封鎖タイルもないことを意味します。)
2. **考古学者の移動**: 考古学者をプレイヤーボードからそのスペースに移動します。
3. **効果の解決**: その場所に表記された効果を実行します。(アイコンの凡例はこのルールの裏表紙を参照してください。)

注:すでに自分の考古学者が2人とも場所に置かれている場合、このアクションは実行できません。

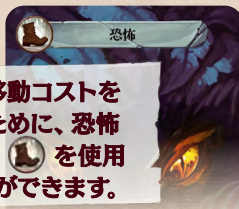
例:赤は 👤 が1つあるカードを消費して、考古学者を図の場所に送った。フィギュアを 👤 のスペースに置き、📄 トークンを2個入手した。このラウンド中、次にプレイヤーがこの場所を使う場合、コストとして 👤 が必要になる。赤はすでにこの場所に考古学者を置いているが、後のターンにさらにこれを実行することもできる。両方のスペースが埋まっている場合、このラウンドは誰もこの場所を発掘できない。



## 移動コストの支払い

ご想像通り、👤 のコストは 👤 アイコンのあるカードを消費することで支払えます — そのカードを手札からプレイエリアに置きますが、効果は無視します。このページの移動の順序に従って、より高いレベルの移動力で支払うこともできます。

👤 の移動コストを支払うために、恐怖カードの 👤 を使用することができます。



## パイロットを雇う

いつでもコインを2つ消費することで、飛行機を1つ産み出し、任意の移動アイコンの支払いに使用することができます(下記の移動の順序参照)。



## 2単位アイコン

コストとしてアイコンが2つ要求されている場合、それを2つのもので支払うことができます。

あるいは、アイコンが2つあるカード1枚でそのすべてを支払うこともできます。そのようなカードでアイコン1つのコストを支払うこともできますが、余ったアイコンは無駄になります。その分を次のターンに持ち越すことはできません。

例:



## 移動の順序

コストの支払いの際、より高い移動力で支払うことができます。この移動の順序は早見表にも書かれています。





# 新たな場所を発見する

十日目 — 考古学者チームが崖の中腹の住居に関する素晴らしい伝承を持ち帰ってきた。そこには宝石細工の傑作品がまだ残っているようだ。しかし、その発見による喜びの一方で、その上をうろつく怪物の恐怖も拭い去ることができないようだ。

ゲームの開始時には、発掘できる場所は5つだけです。しかし、ゲーム中にさらに場所を発見することができます。場所の発見は、まだ場所タイルが置かれていない や の場所に行うことができます。

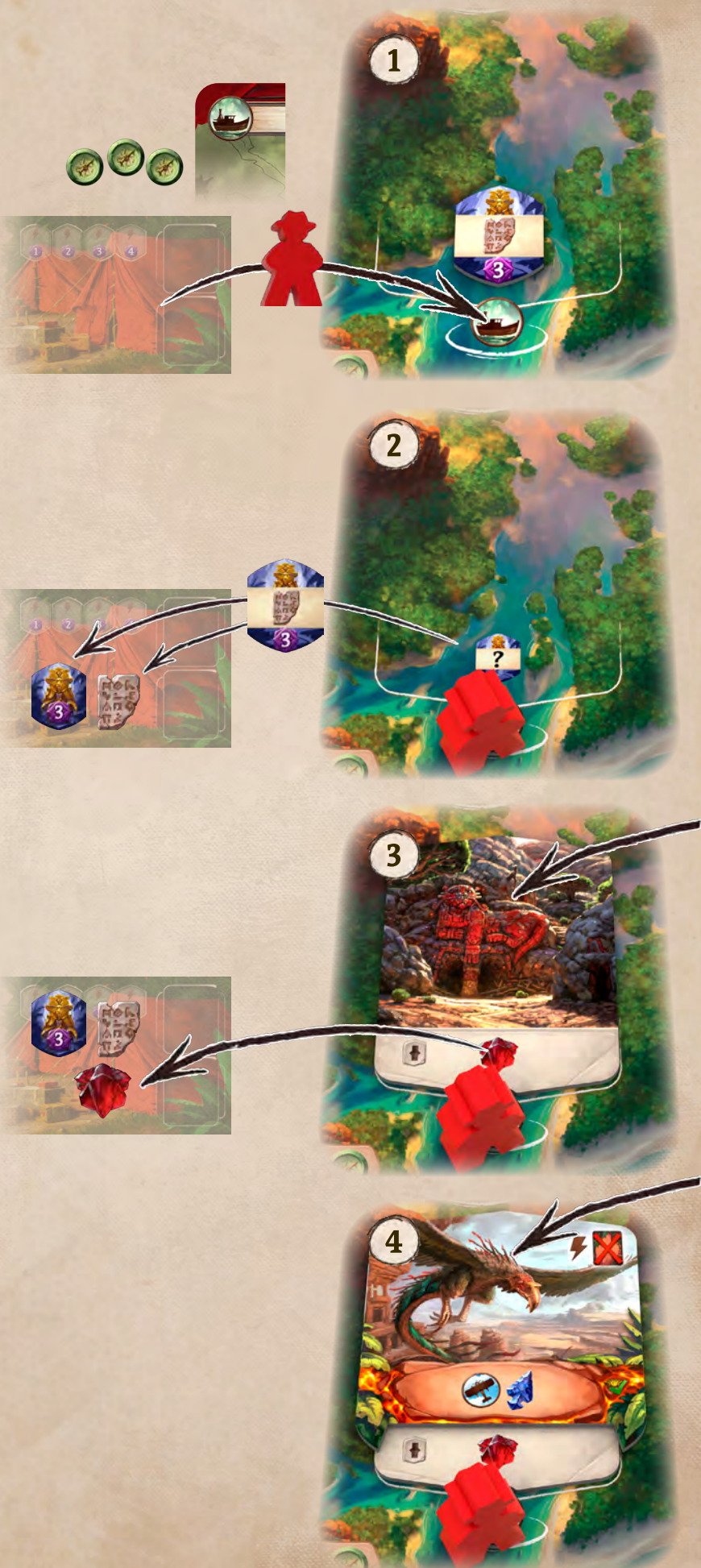
## 新たな場所を発見する手順

- 1 原野への移動:** の場所と の場所のどちらを発見するかを選びます。ボードを確認し、表記の のコストを支払います。その後、その地域の未発見の場所を1つ選び、その移動コストを支払ってその場所のスペースに自分のボードの考古学者を1人移動します。
- 2 偶像の獲得:** そのこの偶像の効果をただちに解決します。その場所に偶像が2つある場合、その両方を獲得しますが、効果は表向きの物のみ解決します。獲得した偶像はプレイヤーボードの物資箱の絵の場所に裏向きに置きます。
- 3 場所の発見:** その場所 ( か ) に対応する場所タイルのスタックの一番上を取ります。それをボードに表向きに置いてください。この場所は発見されたことになり、**ただちにその効果を解決します。**
- 4 守護者の目覚め:** 守護者のスタックの一番上のタイルを取り、表向きにその場所タイルに置きます。

この守護者はただちには影響を与えません。ただし、このラウンドの終了時、守護者のいる場所から考古学者を引き上げる際、そのプレイヤーは恐怖カードを1枚受け取ります。(P.17参照。)

それを回避するために、後のターンにその守護者を撃退することができます。(次ページ参照。)あるいは、特定のカードの助けにより、考古学者や守護者を移動することでそれを回避することができるかもしれません。

この考古学者が(次のラウンドになった等で)そこを離れたら、**プレイヤーはその発見された場所に考古学者を送って発掘が行えます。**ボード上の コストは場所の発見にのみ必要で、発掘の際には必要ありません。まだ守護者のいる場所に考古学者を送って発掘することも可能です。ただし、ラウンド終了時にその場所から考古学者を戻す場合、その守護者を目覚めさせたのが自分でなくても、恐怖カードを1枚受け取る必要があります。





# 守護者を撃退する

十一日目 — 我々は恐ろしい怪物と殴り合い、あるいはナイフと爪を交えた！そしてついに獣を倒したのだ！しかし、誰もとどめを刺すことはできなかった。畏怖の念に立ち尽したのだ。獣は我々を認めるかのように頭を下げた。その時、我々は気づいたのだ。これは怪物などではなかった。それはアルナックの伝説の守護者の一匹だったのだ。

## 守護者

この島の遺跡は謎の生物に守られています。プレイヤーが新たな場所を発見するたび、そこに守護者が出現します。守護者には直接的な効果はありません。ただし、ラウンドの終了時、守護者が残っている場所から引き上げる考古学者1人につき、そのプレイヤーは恐怖カードを1枚受け取ります。(P.17参照。)

守護者は撃退されるまでボードに残ります。守護者がいても、その場所を考古学者が発掘することは妨害されません。

## 守護者を撃退する手順

ターンのメインアクションとして、守護者を撃退することができます。そのためには、その守護者のいる場所に自分の考古学者がいる必要があります。

1. **コストの支払い**: その守護者タイルの下のコストを支払います。
2. **守護者の除去**: その守護者をボードから取り除き、自分のプレイヤーボードの脇に置きます。



この効果は、自分の考古学者がいる場所の守護者1体を、**コストを支払わずに**撃退できることを意味します。(ただし、その効果自身がコストを持つ場合、そちらは支払い必要があります。) これにより撃退した守護者もプレイヤーボードの脇に置かれます。



**ヒント**: ある状況では、守護者を撃退して恐怖カードを回避することが非常に重要です。別な状況では、そのためのリソースを他のために残した方がよりポイントを得られるでしょう。目覚めさせた守護者を全部撃退しなければいけないとは考えないでください。

## 守護者の恩恵を使う

守護者を撃退した場合はその敬意を受けることとなり、右上に描かれた恩恵を使うことができるようになります。恩恵は**ゲーム中に1回**、自分の任意のターンに使用できます。恩恵を使ったらその守護者を裏向きにし、その恩恵が再び使えないことを示してください。



一部の恩恵は移動力で、手札のカードと同様に移動コストを支払うのに使用できます。



他の恩恵はフリーアクションで、自分のターン中であればいつでも使用できます。



恩恵を使ったかどうかに関係なく、守護者はゲーム終了時に5ポイントになります。

## 偶像

新たな場所を発見したとき、そこには偶像があります。偶像を得たら、それをプレイヤーボードの物資箱に置いてください。偶像の発見時の報酬はもう適用されないで裏向きに置きます。各偶像はゲーム終了時には3ポイントになります。

## 偶像枠

プレイヤーボード上側の4つの枠は、様々な効果を得るために使えます。ターン中、プレイヤーはフリーアクションとして偶像を枠に置くことができます。

1. **偶像の移動**: 偶像を物資箱からプレイヤーボードの空いている左端の枠に移動します。
2. **効果を選ぶ**: 表示されている5つの選択肢から1つを選びます。

偶像の力はよく考えて使いましょう！4つある枠は、ゲーム終了時に空いている場合、指定のポイントになります。

**一度枠に置いた偶像は移動できない**ので、各枠はゲーム中1回ずつしか使用できません。(このルールをねじ曲げるような遺物を発見した場合は別ですが。)





# カードを購入する

十二日目 ― 岩を上り、枝を切り払ってこの先の道がよく見えるようにした。  
降りていく途中、陽の光に照らされた岩をよく見ると、それは千金の価値がある遺物だった。

プレイヤーはカード列の遺物やアイテムを購入することで、自分のデッキを強化していきます。

## カード列の概要

カード列は月の杖で2つに分割されています。



遺物は左側に、アイテムは右側に置かれます。ラウンド毎に月の杖は1スペース右に移動し、それにより遺物は多くなりアイテムは少なくなります。探検隊が島の中心部をより深く探検して行くにつれ、見つかる遺物はより多くなりますが、本国からの支援はより先細りしていくのです。

## アイテム

探検隊が装備する有益なアイテムの購入ができます。購入したアイテムは自分のデッキの一番下に行きます。通常は次のラウンドの開始時に手札に入ります。

### アイテムの購入の手順

1. アイテムを選ぶ: カード列のアイテムを1枚選びます
2. コストの支払い: そのカードの一番下のコストを支払います。
3. アイテムの獲得: そのカードを自分のデッキの一番下に置きます。
4. カード列の補充。

## 遺物

遺物は島を探索することで見つかる価値ある宝物です。購入には探索に費やした時間を意味するトークンを支払います。実際は探検隊がジャングルを分け入ったり岩だらけの平原を歩き回ったりしながら探索して見つけているのですが、ここでは『購入する』ということにしています。アイテムと異なり、遺物はカード列から入手後、ただちに使用できます。

### 遺物の購入の手順

1. 遺物を選ぶ: カード列の遺物を1枚選びます。
2. コストの支払い: そのカードの一番下のコストを支払います。
3. 遺物の移動: その遺物をプレイエリアに移動します。プレイヤーはその遺物の効果を、隔の コストを無視してただちに解決することができます。
4. カード列の補充。

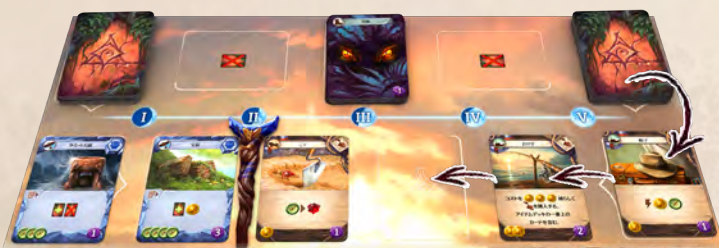
注: 遺物を購入したとき、その効果を解決します。その効果が、古学者を場所の発掘に送る等、新たなアクションである場合もあります。これはすべてこのターンのメインアクションの一部であるとみなされます。

## カード列の補充

ターン終了時、カード列に空きがある場合、同じ種類のカードを列に補充します。

1. カードを月の杖側に移動する: カードをずらして、端に空きを作ります。
  2. 新たなカードを引く: カードを引いて空きスペースを埋めます。
- デッキのカードが無くなった場合、その種類のカードに関してはカードもずらさず補充もしません。

例: ラウンドIIのカード列である。図の通り、プレイヤーはアイテムを購入したので、アイテムを補充する。遺物を購入した場合、逆向きに新たな遺物を補充することになる。





# カードをプレイする

十三日目 — ルビーは陽気な鳥で、一緒にいるのは嬉しいことだ。  
彼女は多くの興味深いものを見つけてくれる。


## カードをプレイする

1. カードのプレイ: 手札からプレイエリアに表向きにカードを置きます。
2. カードの効果を解決する:

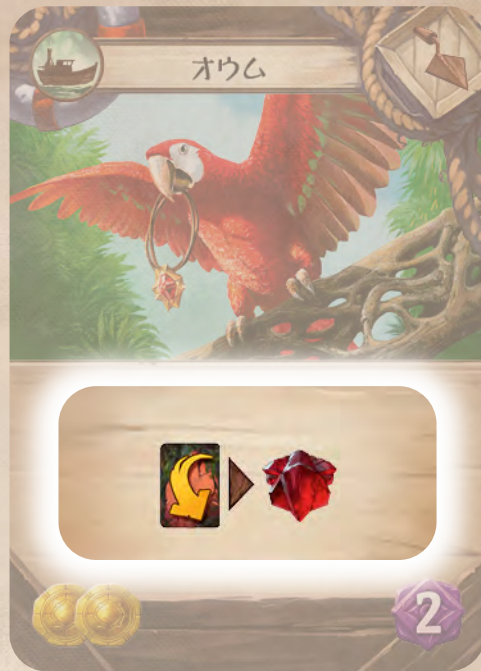
そのカードはこのラウンドの間、表向きにプレイエリアに残ります(後述の除外した場合を除く)。

⚡ このアイコンのある効果は**フリーアクション**です。つまり、このカードのプレイはこのターンの**メインアクション**には数えないということです。「資金調達」や「探検」カードはフリーアクションの効果を持ちます。また、一部のアイテムの効果もフリーアクションです。

その一方で、効果にフリーアクションのアイコンが無い場合、それはこのターンの**メインアクション**です。すべての**遺物の効果はメインアクション**です。また、「オウム」等の一部のアイテムの効果もメインアクションです。

遺物をプレイしたとき、特別な  コストを支払う必要があります(このページの枠囲み参照)。このルールはアイテムには適用されません。

**メモ:** 手札のカードは移動力として消費するか、効果のためにプレイするかのどちらかです。両方はできません。




**例:** このターンの「オウム」をプレイしたとする。そのカードを表向きにプレイエリアに置き、効果を解決する。効果の内容は、カード1枚を捨てて宝石を1つ得るものだ。手札を見た結果、「資金調達」カードを捨てることにした。そのカードをプレイエリアに置くが、効果は無視する。このラウンドはそのカードをコインとして使うことはできないが、その価値は十分ある。サプライボードから宝石トークンを1個受け取る。これ以上フリーアクションがないのであれば、これでターンが終わることになる。

## 除外

一部のルールや効果により、カードが**除外される**ことがあります。この場合、それはメインボードの上側に置かれます。アイテムや遺物は、各デッキの脇に特別な除外パイルがあります。恐怖カードは除外された場合は恐怖デッキに戻ります。「資金調達」や「探検」カードは、除外された場合は恐怖デッキの脇に置きます。恐怖カードを除き、除外されたカードがゲームに戻ることは通常はありません。




 このシンボルは、ボード上の遺物やアイテムの除外パイルを意味します。効果にこのシンボルがある場合、それは**手札かプレイエリアのカードを1枚除外してよい**ことを意味します。

**ヒント:** 可能であれば、カードを使ってからプレイエリアより除外する方が、手札のカードを直接除外するよりも効果的です。

## 遺物カードをプレイする

発見したとき、それについて理解したと思っていた。しかし、この遺物にはさらなる謎が隠れているのではないかと疑い始めている。この古代の文書が答に導いてくれるだろう。



すべての遺物の効果には、隅に  のコストがあります。遺物を購入したとき、このコストは無視してそれを支払わずに効果を実行します。しかし、**遺物を効果のために手札からプレイした場合、このコストは支払う義務があります。**

遺物の効果にはそれ以外にコストがある場合もあります。このようなコストは、この効果を使う場合は毎回支払う必要があります。



# 研究

十四日目 — 砕けた槍。一部の文章。それぞれが互いに関係している。  
これらアルナックの過去への手がかりを、時間をかけて検討してみよう。

研究アクションを1回行うことで、研究トークン1個を研究トラックの次の列に進めます。

- 1 どちらの研究トークンを移動するか決める：自分の手帳 が拡大鏡 よりも下側にある場合、どちらのトークンを動かすこともできます。しかし、手帳を拡大鏡の列よりも上の列に移動することはできません。（簡単に覚えるためには、何かを見つけてから、その後書き込む、とするとよいでしょう。）
- 2 移動先のスペースを選ぶ：移動できるのは、現在のスペースに繋がっているスペースだけです。場合によっては、移動先が1つしかない場合もあります。他の研究トークンについては気にしないでかまいません — 同じスペースに複数のトークンが入ることができます。
- 3 コストを支払いスペースに移動する：コストは現スペースと新スペースの間をつなぐ部分に描かれています。
- 4 研究の結果を得る：
  - ・ ボーナスタイルはある？ そのスペースに表向きの研究ボナスタイルがあるなら、ただちに表されたボーナスを得て、そのボナスタイルをゲームから取り除きます。そのスペースに最初に入ったプレイヤーのみがボーナスを得ます。
  - ・ 列の効果は常に解決します。効果は拡大鏡を動かしたか手帳を動かしたかで異なり、それぞれ列の端に表記されています。（ポイントは今のところは無視してください。このポイントはゲーム終了時のトークンの場所を基準にして獲得します。）

望むなら、ボナスタイルの使用前に列の効果を解決してもかまいません。

注：コストは報酬を得る前に支払う義務があります。



## 失われた寺院



プレイヤーの拡大鏡が研究トラックの一番上に到達したら、そのプレイヤーは失われた寺院を発見します！ 他の列とは異なり、ここには早く来るほど多くのポイントが得られます。拡大鏡を空いているスペースのうち最も大きいポイントの場所に置いてください。

その後、ボナスタイルを1枚獲得します。裏向きのスタックを見て、その中から1枚を選びます。残りは戻してください。数は全員分あるはずですが。

注：手帳トークンを失われた寺院の列に進めることはできません。

## 失われた寺院の探索

失われた寺院を見つけたプレイヤーは、その後に研究アクションを使ってアルナックの物語を発見することができます！

すでに自分の拡大鏡が失われた寺院にある状況でここでの研究を選んだ場合、トークンを進める代わりに、寺院タイトルの任意のスタックのコストを支払い、タイトルを1枚得ます。

寺院の一番下はそれぞれ支払うコストが異なります。各タイトルのスタックには特定のコストの組み合わせがあります（右図参照）。

例えば、左側の6ポイントのスタックは左側の2つのコストの合計の支払いが必要です。右側の6ポイントのスタックは右側の2つのコストの合計の支払いが必要です。11ポイントのスタックは3つのコストすべてを支払う必要があります。

各スタックのタイトルの枚数は限られています。無くなってしまったスタックのタイトルは購入できません。





## どこに移動できる？

青と赤はそれぞれ1列目の別の場所に拡大鏡を置いている。青のスペースは次の列の両方のスペースに繋がっていて、青はどちらかに移動ができる。一方赤のスペースは次の列の一方にしか繋がっていない。

他のトークンはすべて初期スペースにある。初期スペースのトークンは1列目の任意のスペースに移動できる。

黄は拡大鏡を移動できる。黄は拡大鏡が1列以上先に行くまで、手帳を移動できない。



ゲーム終了時のポイント

## 研究アクション

赤は自分のターンに拡大鏡で研究を行うことにした。彼女は を支払い、次の列に進む。その研究ボーナススタイルを取り除き、 トークンを得る。タイルは箱に戻され、トークンは彼女のボードに置く。(このトークンをこの研究の支払いに使えない点に注意。コストは先に支払う必要がある。) 右側の拡大鏡の効果を確認して、彼女は を1つ得た。



## 助手の獲得

青のターン、彼は手帳で研究することにした。手帳を拡大鏡より上の列に動かすことはできないが、同じ列に動かすことは可能で、望むなら同じスペースに動かすこともできる。

ここではそうしたとしよう。青は を支払って自分の手帳を拡大鏡と同じスペースに移動した。青はサプライボード上の入手可能な助手を1人選ぶ。青はこの助手を取り、銀の面を表にしてプレイヤーボードに置いた。助手の詳細は次のページで解説する。





## 助手

助手は探検隊に参加した人々です。各助手には銀と金の2つのレベルがあります。金の面はより強力な効果を持っています。手帳トークンを研究トラックの特定の列まで進めたとき、プレイヤーは銀の助手を獲得します。

この助手の使用はフリーアクション

銀レベルの助手

助手の効果

助手が成長した後に得られる能力

## 助手を雇う

手帳をこのシンボルのある列まで進めたとき、そのプレイヤーはサプライボード上の入手可能な助手を1人選びます。(通常は3人から選びますが、ゲームが進むと一部のスタックは空の場合もあります。)

注：下に重なっている助手の内容は秘密で、実際に上の助手が取り除かれるまでは誰も見ることはできません。

獲得した助手は、自分のプレイヤーボードの助手のマスに置きます。その際、銀の面を表にしてください。

助手は様々な効果を持ちます。その効果がフリーアクションの場合、ただちに使うこともできますし、後のために取っておくこともできます。

## 助手の使用



助手を使用する場合、図のように横向きにしてください。横向きの助手は**消耗状態**で、使用できません。

通常、各助手の効果はラウンド中に1回使うことができます。ラウンド終了時、すべての助手を**回復状態**(縦向き)にしてください。



一部のカードの効果により、ラウンド途中で助手が回復することがあります。その場合、それは再び(ただちにでも)使用できます。

## 助手の成長



手帳をこのシンボルのある列まで進めたとき、そのプレイヤーは自分の助手1人を成長させることができます。そのタイルを裏返して金の面にしてください。その時点でその助手を**回復**します。それがこのラウンドに銀の面の効果を使っていた場合でもかまいません。

例：

青は助手を使って を得た。

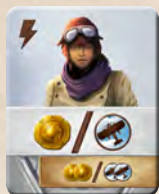


その後、彼は を支払って手帳トークンを進めた。その列の手帳の効果により、彼は自分の助手を1人成長させることができる。彼はどちらか一方を成長させる。

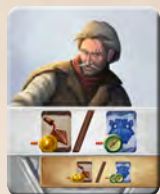


青は使用済の助手を成長させることにした。そのタイルを裏返す。この効果の一部として、その助手は回復状態になる。望むなら、ただちにそれを再び使ってよい。

## 助手の各種効果

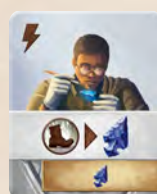


一部の助手は効果が選択できます。この助手は、フリーアクションとして を得ることができます。あるいは、それを使って を得ることができます。



この助手は、遺物やアイテムを少ないコストで購入できます。コストはこの面だと1引かれ、成長面だと2引かれます。

この助手にはフリーアクションのアイコンがないため、このアクションは自分のターンの**メインアクション**に数えます。



この助手は を使って を作ります。この移動コストは考古学者のアクションでの移動コストと同様に支払います。これはフリーアクションなので、 のカードを使って2つの行動が実行できます。例えば、1つの でこの助手のコストを支払い、残った分で考古学者をいずれかの場所の発掘に向かわせることができます。



# パス

今日は素晴らしいものが発見できた！ 明日何がみつかるか、誰にわかるだろうか？

自分のターン中、プレイヤーはパスを行い、他のプレイヤーに自分はこれ以上のターンを実行しないことを宣言できます。パスはそのターンのメインアクションに数えます。この時点で、可能ならばフリーアクションを使うことができます。

プレイヤーはこれ以上メインアクションを実行しない場合はパスしなければなりません。ターン中にメインアクションを一切行わずにフリーアクションのみを行うことはできません。

パスを行ったら、このラウンドの残りの間はターンは回ってきません。手番は時計回りに進みますが、そのプレイヤーとはぼされます。逆に言えば、パスしていないプレイヤーが自分だけの場合、複数のターンを続けて行うこともできます。

すべてのプレイヤーがパスをしたら、ラウンドが終わります。



一部の効果は、コストの一部としてパスを必要とします。

## 次のラウンドの準備

ラウンドVの終わりではない場合、このラウンドを終了し、次のラウンドの準備をします。

すべてのプレイヤーは同時に以下を行います。

1. 考古学者を戻す：両方を自分のプレイヤーボードに戻してください。守護者のいる場所から考古学者を1人戻すたび、自分のプレイエリアに恐怖カードを1枚追加する必要があります。

2. 通常は、あなたの手札は空でしょう。しかし、カードが残っている場合、その各カードはプレイエリアに捨てることもできますし、次のラウンドに残すこともできます。

ヒント：可能なら、すべてのカードを使った方がよいでしょう。次のラウンドのために手札のカードを残すことが役に立つのは特別な状況のみです。

3. カードを集める：自分のプレイエリアのカードを集め、それをシャッフルして、自分のデッキの一番下に置きます。

注：ラウンド中に購入したアイテムは、このシャッフルしたカードの上に来るはず değildir。

4. 助手を回復する：(再び縦向きにします。)

カード列は以下のように調整してください。

1. 月の杖の両隣のカードを除外する：(これにより遺物1枚とアイテム1枚が除外されます。除外についてはP.13を参照。)

2. 月の杖を右に移動する：次のラウンドの数字の場所に移してください。

3. カード列を補充する：(P.12参照。)

開始プレイヤーマーカーを左隣に渡す：そのプレイヤーが次のラウンドの開始プレイヤーになります。

新たなラウンドを開始する：手札が5枚になるまでカードを引きます。山札のカードが不足する場合、単にすべてのカードを引いてください。

## ラウンドVの終了

ラウンドVが終わったら、すべてのプレイヤーは考古学者を戻し、守護者による恐怖を受け取ります。他のステップはすべてとばし、最終得点に進んでください。

カード列の準備の例：

ラウンドIの終了時、ラウンドIIの準備。



ラウンドIIIの準備、遺物1枚はげずらす。





# 最終得点

十八日目 — この島にはまだ多くの秘密があるように思えるが、  
本国に戻って発見した物を発表する時間だ。

ゲーム終了時、各プレイヤーのポイントを得点シートに記録して合計します。ポイントは様々な方法で獲得できます。



**各研究トークン**は、それがあある列に示されたポイントを獲得します。失われた寺院の列の拡大鏡は、それが到達した順位に基づいたポイントを獲得します。



**各寺院タイル**は、そこに書かれたポイントを獲得します。



獲得した**偶像**は、枠にある物も含め、1つにつき3ポイントを獲得します。さらに、**空いている偶像枠**のポイントを加算してください。



撃退した**守護者**は、恩恵を使用したかどうかに関係なく、1つにつき5ポイントを獲得します。



**アイテムや遺物カード**は、それぞれ右下隅に書かれているポイントになります。



**恐怖カード**は1枚につき-1ポイントです。恐怖タイルを持っている場合 (P.23参照)、それは1枚につき-2ポイントです。



**合計ポイントが最も大きいプレイヤーが勝利します。**

同点の場合、その中で失われた寺院に先に到達していたプレイヤーが勝利します。失われた寺院に到達していたプレイヤーがいない場合、その中で研究の得点が高いプレイヤーが勝利します。それでも同点の場合は引き分けです。

10月22日	ミン	エルウェン
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	-4	0
	55	54

## A game by MIn & Elwen

Development Team: **Michal Štach**  
**Michaela Štachová**

Graphic Design: **Filip Murmak**

Art Direction: **Jakub Politzer**

Art: **Ondřej Hrdina**  
**Milan Vavroň**  
**Jiří Kůs**  
**František Sedláček**

3D Art: **Radim "Finder" Pech**

Art Consultation: **Dávid Jablonovský**

Production: **Vít Vodička**

Rulebook Writer: **Jason Holt**

Project Management: **Jan Zvoniček**

Project Supervision: **Petr Murmak**



© Czech Games Edition  
October 2020  
www.CzechGames.com

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: 進藤欣也

とりわけ活発だった以下のテストプレイヤーに特に感謝します。初期のプロトタイプの見つけ続け、ゲームの最終的なバランス調整や1人ゲームのテストに多大な貢献してくれたKuba Kutil、最初のプロトタイプからのファンで、このゲームが進化していく中で12種以上のバージョンをプレイしてくれたPavla FerstováとIvan "eklp" Dostál、ゲームをマスターし、バランス調整のための貴重なフィードバックを提供してくれたVít Vodička。

**Testers:** Martin "Intoš" Sedmera, Ladá Pospěch, David Nedvídek, Iva Nedvídková, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Filip Murmak, Miroslav Felix Podlesný, Jan Zvoniček, Tomáš Uhlíř, Matúš Kotry, Petr Murmak, Vlaada Chvátil, Rumun, Monča, Leontýnka & Kryštof, Jirka Doušek, Tomáš Dvořák, Pavel Ježek, Viol Balajková, Lea Belejová, Fanda Sedláček, Ondra Skoupý, Tony Gullotti, Justin Sweigart, Tyler Goble, Radim Pech, Jakub Doucek, Honza Bartoš, Zuzana Zdražilová, Tomáš Zdražil, Jana Mikulová, Petr Čáslava, Jakub Politzer, Ladislav "Aillas" Pechal, Juraj, Danielka, Ben, Fero & Dominika, Zuzka & Miroslav Dzurenda, Juraj Butek, Filip Sochor, Lukáš "Colombo" Wiesner, Eliška & Stanislav Kubeš, Petr Ovesný, Adam Španěl, Matt Wolfe, Martin Doležal, Ondra Černoch, Honzík Šafra, Yuri Sulík, Petr "Peca" Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucia Chrastinová, Aleš Vítek, Michal Kopřiva, Jakub Uhlíř, Pavel Češka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka & Ese Šabata, Václav Horák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián "Christheco" Buryš, Bára "CP" Siptáková, Adam "Adamin" Sipták, Dora "Cingilingi" Cidlinská, Michal "Meysa" Stárek, Ailin & Faire, Krtek & Kristýna, Melisilme & Findar, Julie "Peri" Tomaňová, BrnoボードゲームクラブやCGEのテストプレイやその他のイベントで出会ったすべての素晴らしい方々。皆さんがいなければ、このゲームは完成しなかったでしょう!

そして、我々がCGEのチームの面々に、声を大にして! このゲームをここまで良い物にするために全力を注いでくれたFilip。プロジェクトに献身的に取組、問題があればなんでも解決してくれるようにしてくれたPetr。私たちの義務のために多くの手助けをしてきて、熱心にゲームのマーケティングに取り組んでくれたRegi。いつでも親切で前向きで、ルールブックをここまで素晴らしい物にするために疲れ知らずで働いてくれたJason。何千もの締め切りを管理してくれたZvonda。素晴らしいトレーラーと3Dモデルを作ってくれたFinder。グラフィックデザインを手伝ってくれたMíšaとFanda。自身の経験とフィードバックと素晴らしいアイデアを提供してくれたVlaada。数え切れないほどのプロトタイプを準備し、テストと校正を行ってくれたDavidやHonzaや Ditaやその他の人々。この旅を共にしてくれて感謝です!

多くの感謝を以下の方々に。プロジェクトを通して手助けと支援してくれたAilínとFaire。彼らの助けがなければ、ゲームデザインを完成させるための時間もツールも手に入らなかったでしょう。素晴らしいNanDECKを産み出したNand、そしてコンベンションが中止になった2020年の辛い時期に我々のゲームを紹介してくれたPaul Grogan。

以下の方々に特別な感謝を: アルナックの素晴らしい世界を構築する助けとなり、息を呑むような美しいアートでそれを現実としたOndra Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kůs, Fanda Sedláček。



# 蛇の寺院面

我々の船...すら残らなかった。何とか...が、ここにいてすら奴に見つかるかもしれない!

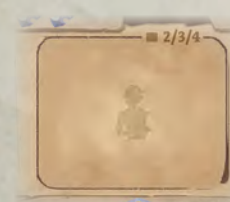
初のアルナック探検はどちらかと言えば失敗だった。耳を傾けてくれる人はほぼいない状態だ。島を探索する間、生き残りの声にも耳をそばだてなければいけない。

## 別なボード

蛇の寺院の面は、移動コストや研究トラックが異なります。



## 助手の救出



研究トラックの中程のこのスペースは、最初の探検の生き残りです。島の遺跡を探索する途中、誰かを救出できるかもしれません。

準備の段階で、**プレイヤー数と同じ数の助手をここに配ります**。この助手はランダムに選んでください。このスタックの一番上の助手

は公開情報ですが、その下の助手はこの列に到達していないプレイヤーには秘密にされます。

サプライボードには通常と同じ3つのスタックを作ります。スタックのうち2つは助手が3人で、3つめのスタックには残りの助手をすべて積んでください。



研究トークンがこの継ぎ目を越えるためには、**偶像を1つ支払う**必要があります。偶像は**自分の物資箱**のものでなければならず、枠からは支払えません。その偶像をゲームから取り除きます。



この拡大鏡の効果は、研究トラックから**助手を1人救出**します。そのスタックを秘密裏にすべて見て、1枚を受け取ります。残りの助手は順番を変えずに研究トラックのスタックの場所に戻してください。

サプライボードからの助手と異なり、救出した助手は消耗状態です。なんらかの効果で回復しないかぎり、このラウンドは使用できません。



例: 赤は拡大鏡を進めて助手の救助のスペースに進めることにした。

1. 物資箱の偶像を1つ取り除いて箱に戻す。
2. 拡大鏡を進める。
3. 助手のスタックの中身をすべて確認し、船長を選んだ。
4. 船長は長いことアルナックに捕らえられていたせいで消耗状態にある。彼が回復するまで、赤は彼の能力を使用できない。



この効果は、助手を銀から金に成長させるものです。(ボードの裏面では、これは手帳の移動でのみ可能でした。) 銀の助手が2人いる場合、どちらか1人を成長できます — どちらの助手が救助された方かを覚える必要はありません。

通常どおり、消耗状態の助手は成長時に回復状態になります。

## 恐ろしい伝承!

我々は当初、彼の話を長い間閉じ込められていた事によるトラウマから来る幻覚に過ぎないとみなしていた。だが、アルナックの秘密が明らかになるにつれ……



この拡大鏡の効果は、**恐怖カード1枚受け取る**というものです! それを移動力を無視して表向きにプレイエリアに追加します。



準備中、研究トラックのこの列にはボーナスタイルが2枚か3枚置かれます。研究トークン(拡大鏡か手帳)をここに移動したとき、**その中からタイルを1枚選びます**。選んだタイルのみを取り除きます。





# 1人ゲーム

今回の件は、我々だけの秘密にしていたつもりだった。だが、誰かが先にここに来ていたようだ!

1人ゲームは、失われた遺跡を見つけるスリルを、対戦相手抜きで楽しめるようにしたものです。

## 準備

ボードは2人ゲームと同様に準備します。プレイヤーと同数のタイルのスタックを作る場合、タイルは2枚にしてください。

自分のボードは通常と同様に準備します。あなたは後攻なので、1  と1  でゲームを開始します。

## ライバルの準備

プレイヤーボードをもう1枚選び、ライバルの探検隊とします。灰色のテントの面を使ってください。自分の色以外の考古学者フィギュア6つをそこに置きます。

ライバルは研究トークンを1個のみ使います。ライバルの拡大鏡を、あなたの研究トークンの脇のスペースに置いてください。

## ライバルのアクションスタック

ライバルのアクションスタックは、10枚のタイルからなります。

考古学者アクションタイル5枚はすべて使います。



さらに、赤か緑のアクションタイルを5枚使います。



アクションタイルはペアになっています。赤のアクションは緑のアクションに比べてより積極的です。スタックには5つすべてのアクションが必要なため、各ペアから1枚ずつタイルを選んでください。未使用の5枚のタイルは箱に戻します。

赤タイルの枚数はゲームの難易度になります(0-5)。赤タイルを何枚使うかを選び、その枚数の赤タイルをランダムに選び、内容を確認して、不足分の緑タイルを追加してセットを完成させてください。

ライバルアクションタイルは裏向きに重ねてスタックとし、ゲームの準備は完成です。

## ゲーム進行

ライバルは常に一步先を行き、全5ラウンドに渡って開始プレイヤーです。ライバルのターンは以下のように進めます。

1. **ライバルのアクションタイルの一番上を表向きにする**: タイルはアクションスタックの脇に置きます。
2. **表示アクションを解決する**: そのアクションが不可能な状況の場合、ライバルはこのターン何もしません。


ラウンド中、ライバルとあなたは2人ゲームと同様に交互にターンを実行します。ライバルはアクションタイル10枚をすべて使うまで、あなたがパスしていたとしてもパスしません。

## ライバルのアクション

ライバルの各アクションはプレイヤーアクションと同様ですが、ゲーム上はそのアクションがあなたに与える影響を重視しています。ライバルの探検隊はリソーストークンを得ることも消費することはありません。ライバルは恐怖カードを得ません。ただし、ポイントは獲得します。

注: アクションタイルのシンボルは、このルールの裏表紙で解説されている効果と同一というわけではありません。これはこの項目で解説するルールをわかりやすくした物とお考えください。

## 場所を発掘する

 ライバルは、指定のリソースをあなたが獲得するのを防ごうとします。そのリソースを提供する場所を探し、ライバルの考古学者をそのスペースに置いてください。



(そのような場所がすべて塞がっている場合、ライバルは何もしません。)

そのようなスペースが複数ある場合、ライバルは以下の優先順位で1ヶ所を選びます。

- ・ より下の列の場所より、より上の列の場所を優先します。
- ・ 同じ列の場所の場合、ライバルは優先矢印により、最も左端か最も右端の場所を選びます。(下の枠囲み参照。)

## 優先矢印





ライバルの探検隊が複数の物を選ぶ場合、ライバルのアクションスタックの上の矢印が指し示す方向に従い、最も左端か最も右端を選びます。最後のアクションタイルの場合、スタックは空になっているため、使用済タイルの一番下のタイルの矢印で決定します。


ライバルのアクションタイルは暗い方の端が下に来るようにして、左と右の矢印が同じ数になるようにしてください。




## 新たな場所を発見する


ライバルはラウンドにより、 か  の場所を発見します。未発見の場所が複数ある場合、




- ・まず列を絞ります。 の場所の中では、下の列が優先されます。
- ・次に、優先矢印により左か右を選びます。


ライバルの考古学者を選んだスペースに置いてください。その偶像トークン  はすべてライバルのボードに移動します。表向きの偶像がライバルがまだ持っていない物の場合、それは表向きに対応する場所に置きます。すでにある場合、それを裏向きに右側の「-1」の場所に置きます。「-1」のスペースには複数の偶像が置けます。ライバルが裏向きの偶像を得た場合、表面は無視して「-1」のスペースに置きます。



 新たに発見した場所には、これまでと同様に場所タイルを置きます。その場所の守護者を置くかどうかは、アクションタイルの指示に従い特定のラウンドかどうかで決めます。

 このアクションの緑のバージョンは、ラウンドVでは何もしません。


## 研究

 ライバルの拡大鏡を次の列に進めます。スペースを選ぶ必要がある場合、優先矢印を使います。




そこに研究ボーナススタイルがある場合、ゲームから取り除きます。それが失われた寺院のスペースの場合、ボーナスのスタックの一番上のタイルを取り除きます。


ライバルがすでに失われた寺院に到達して先に進めない場合、代わりに6ポイントのタイルを1枚獲得します。左右両方のスタックが残っている場合、どちらを取るかは優先矢印を使ってください。

 サブライボードの一番枚数が多い助手のスタックの一番上のタイルを取ります。スタックが同数の場合、優先矢印を使います。その助手をゲームから取り除いてください。


**蛇の寺院ボード:** ライバルのトークンが助手の救助スペースに到達したら、そのスペースの一番上の助手を取ります。これは、サブライボードから取る助手に追加して行われます。


 このアクションの緑のバージョンは、ラウンドVでは何もしません。

## 守護者を撃退する


 ライバルのいる場所に守護者がいる場合、それをライバルのボードに移動します。優先順位は場所の発掘と同じで、より上の列で、必要なら優先矢印を使います。



 守護者のいる場所にライバルの考古学者がない場合、代わりにライバルは研究を行います。サブライボードから助手は取りません。(ただし、蛇の寺院の面の場合、救助スペースに到達したら助手は救助します。)


 このアクションの緑のバージョンは、ラウンドVでは何もしません。

## アイテムの購入

 このアクションの緑のバージョンでは、ライバルはポイントが最も低いアイテムを取ります。赤のバージョンでは、最も高いアイテムを取ります。同点なら優先矢印で決めます。そのカードをライバルのボードに置いてください。その後、カード列を埋めてこのアクションが終わります。



## 遺物の購入

 ご想像の通り、これはアイテムの購入と同じ手順です。



## ラウンドの終了

ラウンド終了時、ライバルの考古学者をすべてライバルのボードに戻します。ライバルは恐怖カードを得ません。アクションスタックを裏向きにシャッフルし、再び行動する準備をします。ライバルは毎ラウンド開始プレイヤーになるため、開始プレイヤーマーカーは必要ありません。

## 得点

ライバルの探検隊は、拡大鏡の位置、寺院タイル、撃退した守護者、購入したカードからポイントを得ます。

また、ライバルは表向きの偶像1種類につき3ポイントを得ます。「-1」のスペースの裏向きの偶像は1つにつき2ポイントです。

あなたの得点は通常どおりに計算します。あなたのポイントをライバルと比較し、多い方が勝者です。

1922年 10月26日	ライバル	ジェイソン
		
		
		
		
	0	
		

## 1人ゲームキャンペーン

1人ゲームのキャンペーンがお好みですか? [www.arnak.game](http://www.arnak.game)にアクセスを!(サイトは英語です。)

- ・ 各種のシナリオ
- ・ 新たな目的
- ・ クティル教授が行方不明になった探検で何があったのか?





# 付録

## 特定カードに関するメモ



### アーミーナイフ

表記の恩恵を2つ選びます。恩恵1つを2回受け取ることはできません。



### トラバサミ

罟を仕掛ける場所は、あなたの考古学者がいてもいなくてもかまいません。そこに他のプレイヤーがいないことだけが条件です。(安全のための措置ですね。)



### 弓矢

最大で までしか得られません。



### 刷毛

自分のプレイヤーボード上のすべての偶像を数えます。枠にあるかどうかは関係ありません。

最大で までしか得られません。



### 釣り竿

通常のコストを払って、自分のデッキの一番上のカードを公開します。あなたはそれを購入することもできます。何も購入しないこととして、そのカードを裏向きに戻すこともできます。別なカードを購入した場合、一番上のカードは通常どおりにカード列に移動するでしょう。

### 精密コンパス

通常のコストを払って、自分のデッキの一番上のカードを公開します。あなたはそれを購入することもできます。何も購入しないこととして、そのカードを裏向きに戻すこともできます。別なカードを購入した場合、一番上のカードは通常どおりにカード列に移動するでしょう。



### 日誌

このカードは手帳にのみ適用されます。拡大鏡には適用されません。手帳は拡大鏡よりも上の列に移動しないことを忘れないでください。



### 古のワイン

このカードは手帳にのみ適用されます。拡大鏡には適用されません。手帳は拡大鏡よりも上の列に移動しないことを忘れないでください。

### 椰子の瓶

助手の効果がフリーアクションであったとしても、この遺物の効果はメインアクションに数えます。サプライボード上の助手は使用後に消耗状態になりません。これにより移動力を産み出した場合、このターンの終了までにフリーアクションで使用しないかぎりは無駄になります。この効果は、蛇の寺院の研究トラックの、助手の救助スペースの助手に対しては適用できないことに注意してください。



### 水晶の耳飾り

最初に何枚カードを引くかを決め、その後その枚数のカードを引きます。その中から1枚を手札に残します。複数カードを引いた場合、その内1枚は自分のデッキの一番上に戻せます。引いた残りのカードは自分のプレイエリアに効果無しで置かなければいけません。



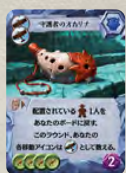
### 飾られた角笛

銀の助手を交換した場合、新たな助手も銀です。金の助手を交換した場合、新たな助手を裏返して金の面にします。サプライボードに戻した助手は銀の面にしてください。



### 守護者の王冠

この遺物は、まだ発見されていない場所に守護者を移動することはできません。誰もいない場所とは、考古学者がいない場所のことです。その場所のいずれかのスペースが埋まっているなら、その場所全体で誰もいないとはみなしません。



### 守護者のオカリナ

自分の考古学者が両方とも自分のボードにいる場合でも、このカードをプレイして自分の移動アイコンをすべて にすることができます。カードに移動アイコンが2つある場合、それは になります。



### アラ=アヌの像 刻印の刃

このコストの減額は寺院タイルの購入にも適用できます。



### 華やかな槌

カード列の最も右のアイテムを取って除外アイテムパイルに置きます。その後、除外アイテムパイルから任意のアイテムを1つ取ることができます。コストは支払いません。それは自分のデッキの一番下に置いてください。ターン終了時、カード列を補充します。



### 黒曜石の耳飾り

最初にカードを何枚引くかを決め、その後その枚数のカードを自分のデッキの一番下から引きます。1枚引いた場合、手札に加えます。2枚引いた場合、それを見て1枚を手札に加え、もう1枚をプレイエリアに表向きに置きます。そのカードの効果や移動力は無視します。








### 先導者のサンダル 先導者の杖



考古学者は任意の場所から置きなおすことができます。この効果が制限しているのは、それをどの場所に置きなおすかだけです。



## 忘れがちなルール







- いつでも  を支払って  を買えます。
- 自分の  トークンは、自分の  トークンより上に進めません。
- 研究トラックのすべての列には効果があります。ボーナススタイルを取ったかどうかに関係なく、効果は解決します。
- 助手を成長させた場合、それを回復させます。
-  効果を使った場合、手札またはプレイエリアのどちらかからカードを除外できます。
- 先に恐怖を得た後、シャッフルを行います。ランド終了時、考古学者を手元に戻します。これにより恐怖を得る場合、それはプレイエリアのカードをシャッフルする前です。
- シャッフルしたカードはデッキの一番下に置かれます。これはラウンドの終了時のみです。それ以外ではシャッフルは行いません。
- アイテムを購入したとき、それは自分のデッキの一番下に置かれます。したがって、このカードはラウンド終了時にシャッフルしたカードの上に来ることになります。

## よくある質問

- 手札のカードは5枚を超えていい？ はい。手札の上限は、ラウンドの開始時にカードを引く際のみ適用されます。
- アイテムを購入して、そのラウンド中に使用方法はある？ はい。アイテムを購入したとき、それは自分のデッキの一番下に置かれます。カードを引く効果により、それを引くことができるかもしれません。手札に来たら、それはどのターンであっても使用ができます。
- ゲーム中に自分のデッキをシャッフルしていい？ いいえ。デッキをシャッフルするのはゲームの開始時のみです。ラウンド終了時、プレイエリアのカードをすべてシャッフルして、自分のデッキの一番下に置きます。それ以外ではシャッフルは行いません。
- でも、デッキのカードが切れたらどうするの？ デッキのカードが切れたら、それ以上カードは引けません。プレイエリアのカードはラウンドが終了するまではデッキに戻りません。アイテムを購入した場合、それをデッキの場所に置きます。そのアイテムはデッキの一番下（で一番上）になります。
- “ 効果”と“『置きなおす』効果”の違いは何？ この2つは完全に違います。 効果はアクションのルールに従い、場所の発掘か新しい場所の発見かを行います。そのためにはプレイヤーボードの考古学者を置く必要があり、カードに指定されていないかぎり移動コストを支払う必要があります。一方、考古学者の置き直しは、すでにいずれかの場所にあるものに限られ、未発見の場所には移動できません。**置き直しには移動コストは支払いません。**
- このカードで他のプレイヤーの考古学者を移動できる？ いいえ。このゲームには、他のプレイヤーのカードやフィギュアやトークンに適用される効果はありません。



## 凡例

以下のアイコンは、様々なゲーム用具を簡略に示すためのものです。

-  : アイテムカード1枚
-  : 遺物カード1枚
-  : 守護者タイル1枚
-  : 助手1人
-  : 偶像タイル1枚
-  : 自分の考古学者フィギュア1人

## フリーアクション

ターン中、プレイヤーは任意の数のフリーアクションを、アクションの前後やアクション中に実行することができます。以下は実行可能なフリーアクションです。

-  シンボルのあるすべてのカード効果。
- 偶像  を柙に置くこと。
- 守護者の恩恵を使うこと。
- 助手の効果を使うこと（カードをコストを減らして購入する助手の効果は除く）。

## 予備タイル



「×3」の倍率タイルは、トークンがなくなりそうなときに使うためのものです。このタイルの上のトークンは3個分に数えます。サブライボードのトークンは無制限にある物と考えます。



裏面は恐怖タイルです。恐怖カードを取る指示があるときに恐怖デッキが空の場合、代わりに恐怖タイルを取ります。これはゲーム終了時には-2ポイントになります。恐怖タイルはプレイエリアに置いてください。プレイエリアのカードを除外できる場合、代わりに恐怖タイルを除外できます。

テストプレイでは、これらのタイルが必要になることは極めてまれでした。みなさんのプレイスタイルによっては、このタイルが必要ないこともあるでしょう。



## 効果

多くの効果は得るものに応じて簡略化されています。

指定のトークンを得る。

指定のトークンを得る。

指定のトークンを得る。

恐怖カード1枚と指定のトークンを得る。恐怖カードはボードから取ってプレイエリアに表向きに置きます。(移動力は無視。)恐怖カードが残っていない場合、恐怖タイルを1枚得ます (P.23参照)。

左側のコストを支払うことで、右側の恩恵を受けることができます。コストを支払えない、または支払いたくない場合、その恩恵は受けられません。

コストを支払うことで、2つのトークンのうち1つを選びます。

2つの選択肢の か のどちらかの交換を行います。

遺物カードに描かれていて、効果のコストが1 であることを意味します。ただし、このコストは手札からプレイしたときのみで、購入時は適用しません。

このコストは、手札のカードをプレイエリアに表向きに1枚置くことを意味します。そのカードの移動力や効果は無視します。手札にカードが無い場合、このコストは支払うことができず、その効果の恩恵は受けられません。

カードを1枚引いてよい。デッキが空の場合、これは効果がありません。

手札かプレイエリアのカードを1枚選び、それを除外してよい (詳細はP.13参照)。

カードを1枚引いてよい。その後、手札かプレイエリアのカードを1枚除外してよい。効果のそれぞれの部分は任意です。

カードを1枚引いてよい。その後、手札のカードをプレイエリアに表向きに1枚置く。そのカードの移動力や効果は無視します。

助手を1人回復してよい。P.16参照。

この効果はこのターンのメインアクションには数えません。フリーアクションは望む回数、メインアクションの前後や途中に実行できます。

## キーワード

**を得る：アイテムを得る指示がある場合、それは** コストを支払わないことを意味します。特に指示がないかぎり、これはカードの購入アクションと同一ですが、コストを支払うステップはとばします。

**あなたが(現在)いる：**あなたの考古学者フィギュアがいる場所は、あなたが(現在)いる場所です。

**置きなおす：**移動コストを支払わずに、すでにいずれかの場所にいる自分の考古学者を1人取り、それをすでに発見済の別な場所の誰もいないスペースに移動します。この効果は追加の制限がある場合があります。

**コストを減らして：**減らした分のコストに示されたトークンや移動力がすでにあるかのように効果を解決します。例えば、コストを 減らす場合、 のコストは になります。コストを 減らすことは、移動力のアイコンが1つ満たされることを意味します。(一方で、コストを 減らすことは、 を持たない移動コストには効果がありません。)コストを減らすことではコストは0未満にはならず、他のアクションに持ち越すこともできません。

**このカードを除外することで：**このカードを効果のためにプレイした場合、これはプレイエリアの代わりに除外に送られます。

**除外する：**カードを除外に送ります (P.13参照)。一方で、除外のカードを受け取る効果も存在します。

**誰もいない場所：**ある場所は、そこに考古学者フィギュアがまったくいない場合、誰もいないとみなされます。(守護者は場所に誰がいることに数えませんが、ある誰かがいる には誰もいないスペースがあるかもしれませんが、その場所は『誰かがいる』こととなります。

**場所を起動する：**場所を起動したとき、その場所の効果を使用します。そこに考古学者を送る必要は無く、他のプレイヤーの考古学者がいても場所の起動は妨害されません (カードに特に指示がある場合を除く)。移動コストは支払いません。未発見の場所を起動することはできません。

**場所タイルを起動する：**カードの内2枚は、場所タイルのスタックの一番上を起動します。この場合、場所の起動と同様に、単にそのタイルの効果を解決してください。

**パスすることで得る：**この恩恵を得る場合、パスをする義務があります。このラウンドの残りの間、自分のターンは回ってきません。

## アクションの効果

以下の効果は、特定のアクションを行える事を意味します。通常はこれはターンのメインアクションですが、ここでは単なる効果の一部として扱います。

自分のプレイヤーボードに考古学者がいる場合、ただちに場所の発掘か新たな場所の発見アクションを行うことができます。この効果は特別な恩恵や制限を持つことがあります。

ただちに守護者1体を、その守護者タイルに示されたコストを支払わずに撃退できます。この効果は、自分の考古学者がいる場所の守護者にのみ適用できます。

ただちにカード列の遺物1つかアイテム1つを購入できます。コストは指定分下がります。

遺物の購入アクションを、コストを支払うステップをとばして実行しますが、その効果は解決します。

アイテムの購入アクションを、コストを支払うステップをとばして実行します。

## 初期リソース

1番手:

2番手:

3番手:

4番手:

## 初期デッキ

