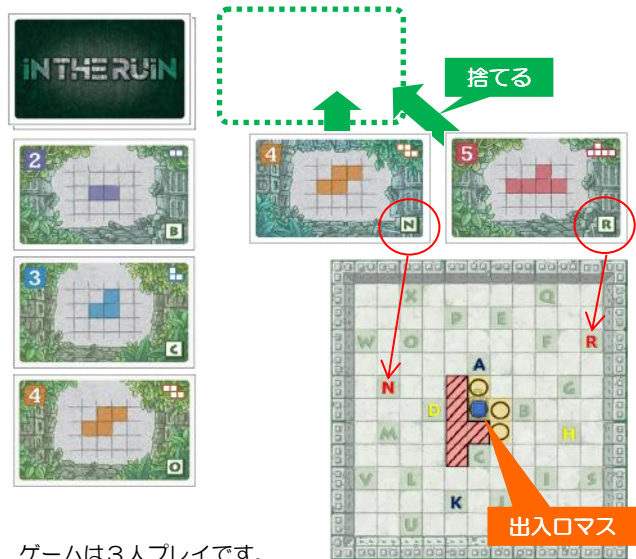


ゲームの準備および進行の一例

ゲームの準備から第1ラウンド終了までの一例を説明します。

ゲームの準備



ゲームは3人プレイです。

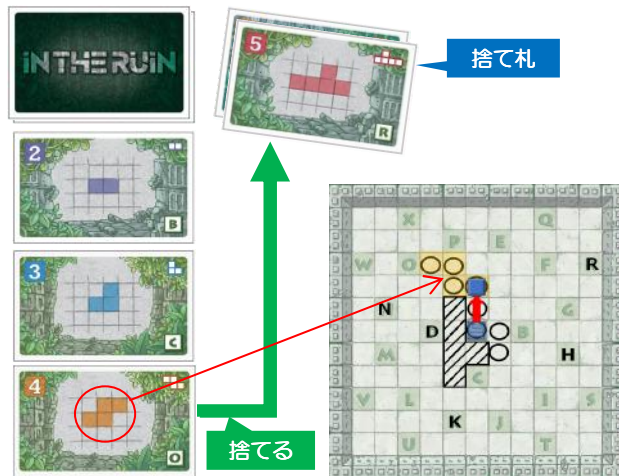
プレイヤー1には、座標Nと座標Rの探索カードが配られました。プレイヤー1は、前者のピースを○で、後者のピースを■でグリッドに記入し、記入が完了したことを周囲に伝えます。

全てのプレイヤーが記入を終えたのを確認したら、各プレイヤーは手持ちの探索カードの座標を両方とも宣言します。

プレイヤー1は座標Nと座標Rを、プレイヤー2は座標Aと座標Kを、プレイヤー3は座標Dと座標Hを宣言したので、グリッド上の同じ座標を筆記具で全てなぞり、それらのマスを〈目的地〉とします。最後に、各プレイヤーは探索者コマを出入口マスに置きます。

ステップ1-1 マップの記入

ステップ1-2 コマの移動



各プレイヤーは、山札から最も離れた探索カード（上図だと座標○）に記載の同じピースをグリッドに記入します。

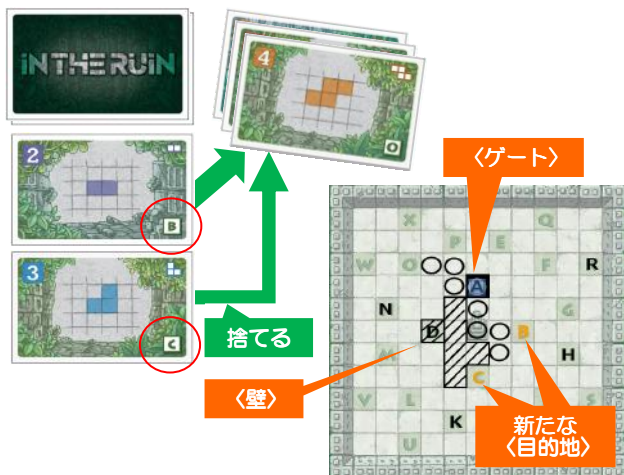
プレイヤー1は、行動Aとして、このピースを○で記入します。

座標○の探索カードの左上に記載の数字は[4]なので、各プレイヤーは、探索者コマを4マス分まで移動させることができます。

プレイヤー1は、コマを2マス分移動させて、座標Aのマスの上に置き、移動が完了したことを周囲に伝えます。このとき、〈目的地〉にコマを置いたことを周囲にはまだ伝えません。

全てのプレイヤーがコマの移動を終えたのを確認したら、座標○の探索カードを捨て札として、ステップ2へ進みます。

ステップ2 宝石の獲得と出現

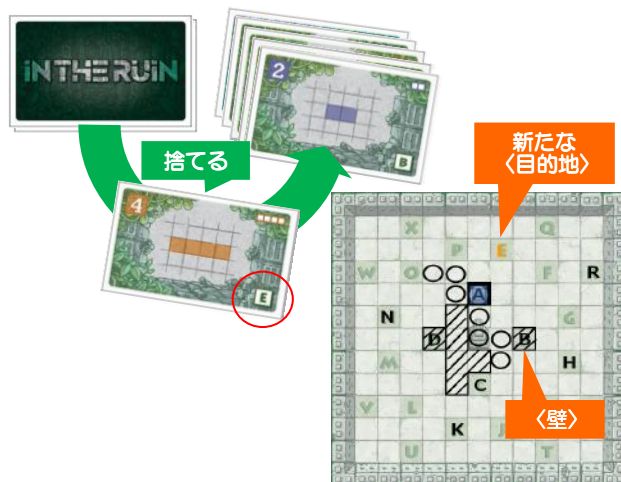


プレイヤー1は座標Aの〈目的地〉に到達したことを宣言します。プレイヤー2は座標Dの〈目的地〉に到達したことを宣言しました。プレイヤー3は何も宣言しませんでした。

プレイヤー1は、座標Aの〈目的地〉を〈通路〉としているので、そのマスで〈ゲート〉に変更し、座標Dの〈目的地〉は〈通路〉としていないので、そのマスに■を記入し〈壁〉に変更します。

宣言された座標はAとCの2種類なので、テーブルに並べた座標Cの探索カードと座標Bの探索カードの2枚を捨て札とします。

座標Cと座標Bに新たな〈目的地〉が出現します。各プレイヤーは、グリッド上の座標Cと座標Bを筆記具でなぞり、それらのマスを〈目的地〉に変更します。



このとき既に、プレイヤー3は、座標Bのマ스에 コマを予め置いていたので、座標Bのマスが〈目的地〉となったことを受け、そこに到達したことを宣言しました。

プレイヤー1は、座標Bの〈目的地〉を〈通路〉としていないので、そのマスに■を記入し〈壁〉に変更します。

座標が1種類宣言された一方で、テーブルに並べた探索カードは全て捨てられているので、山札から探索カードを1枚捨てます。

捨て札とした探索カードに記載の座標はEでした。座標Eに新たな〈目的地〉が出現します。各プレイヤーは、グリッド上の座標Eを筆記具でなぞり、そのマスを〈目的地〉に変更します。

どのプレイヤーも座標Eの〈目的地〉に到達したことを宣言しなかったため、これでステップ2は終了です。

最後に、山札から探索カードを3枚引きテーブルに並べます。