

# ゲームの目的

<探索カード>



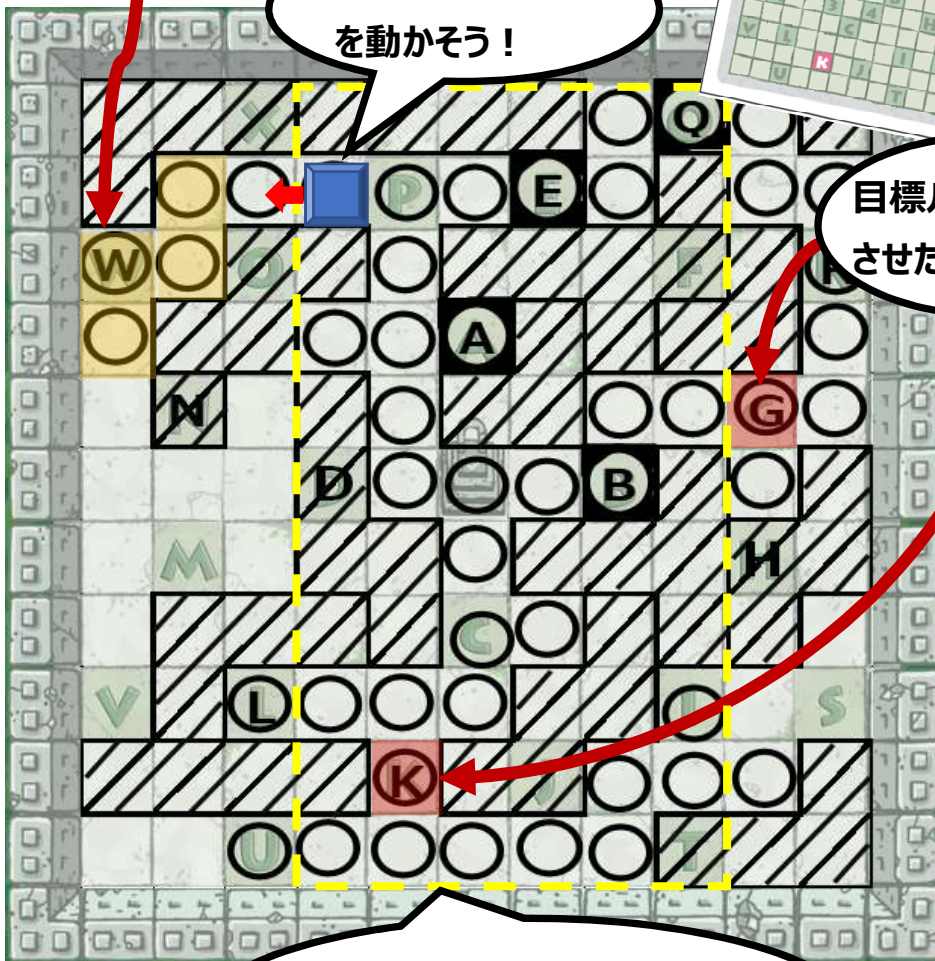
カードの指示どおりに通路  
か壁をマップに描いて…

宝石目指してコマ  
を動かそう！

<目標カード>



目標ルートを完成  
させたら高得点！



マップ上の四角形が大きいほど  
ゲーム中間/終了時に高得点！

宝石獲得

| 宝石獲得 | VP | 50 | 30 | 36 | 66 | -20 | 162 | TOTAL |
|------|----|----|----|----|----|-----|-----|-------|
|      |    |    |    |    |    |     |     |       |
|      |    |    |    |    |    |     |     |       |
|      |    |    |    |    |    |     |     |       |
|      |    |    |    |    |    |     |     |       |
|      |    |    |    |    |    |     |     |       |
|      |    |    |    |    |    |     |     |       |
|      |    |    |    |    |    |     |     |       |
|      |    |    |    |    |    |     |     |       |
|      |    |    |    |    |    |     |     |       |

ルート達成

四角形面積

脱出順&ペナルティ

合計得点が最も  
多い人が勝者！

# ゲームの進行

各ラウンドにてプレイヤー全員が同時に以下のステップを行います

## 1-1. マップの描画

探索カードの指示どおり○か■を記入します

更に追加で特別アクションを1回行えます

## 1-2. 探索者コマの移動

○で描かれた通路に沿ってコマを動かします

更に追加で特別アクションを1回行えます

## 2. 宝石の獲得と出現

目的地上にコマがあれば宝石を獲得します

さらに、探索カードを1枚ドロースます

次の探索カードを捨てて、新たな宝石が出現します

## 3. 遺跡の崩壊（後半パートのみ）

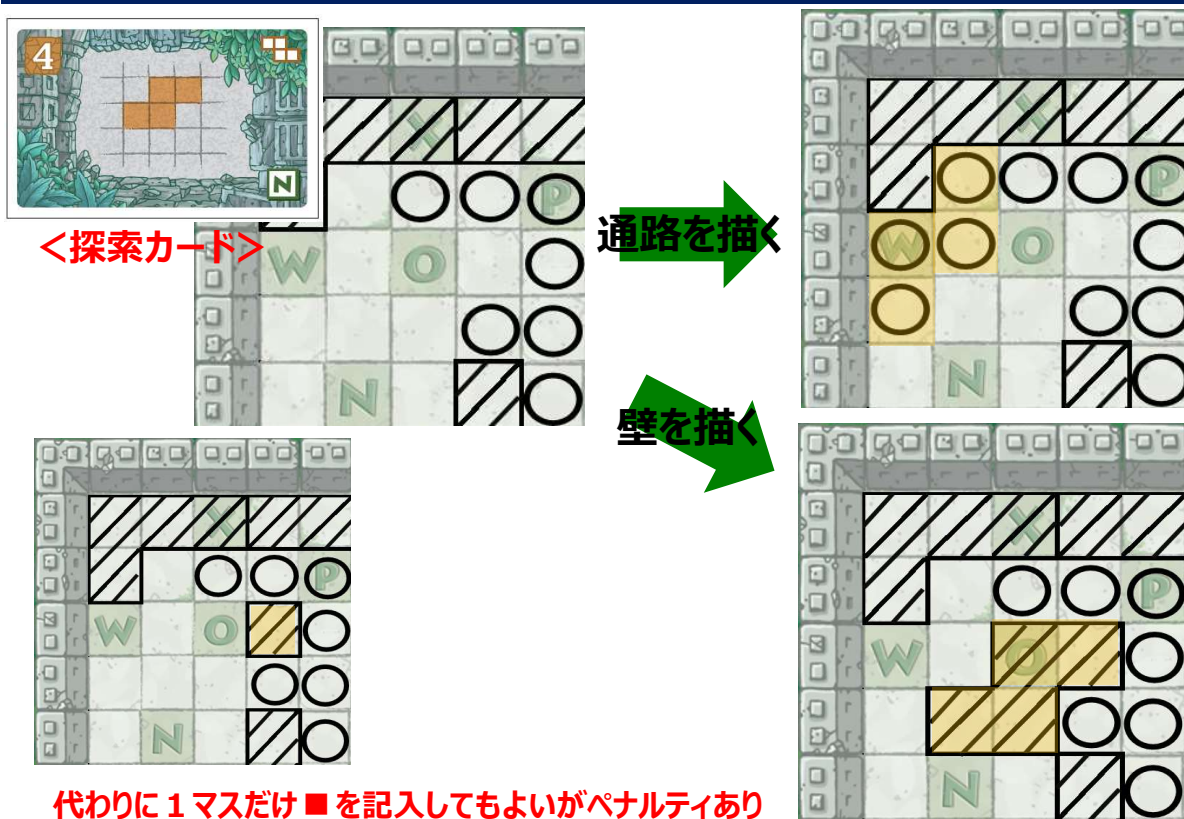
遺跡から脱出したプレイヤーの数だけ、  
次の探索カードを捨てます

テーブルの探索カードが尽きるまで以上の繰り返し

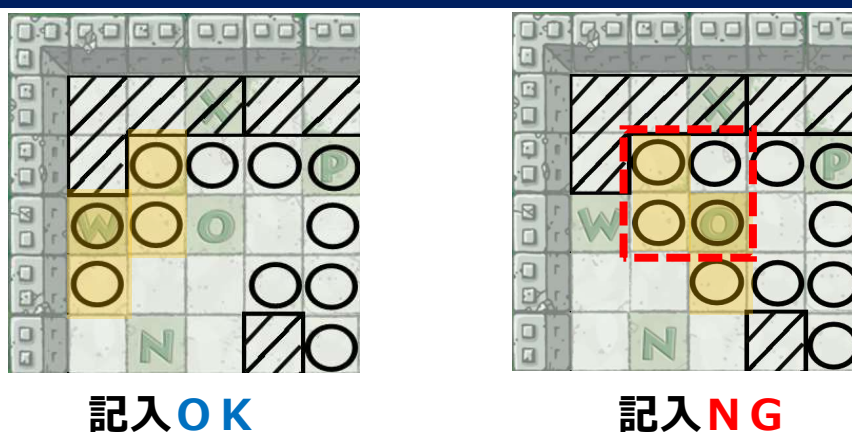
1回尽きると前半ステージ終了、2回尽きるとゲーム終了です

## 1-1. マップの記入

探索カードの記載と同じ並び方で○か■を記入



四角形状に縦横 2 マス以上連なる○の記入は禁止



目標カードを捨てて追加 1 マス分○か■を記入可能

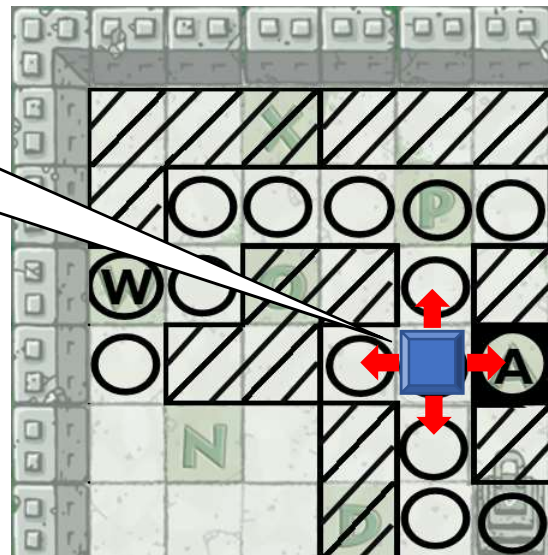
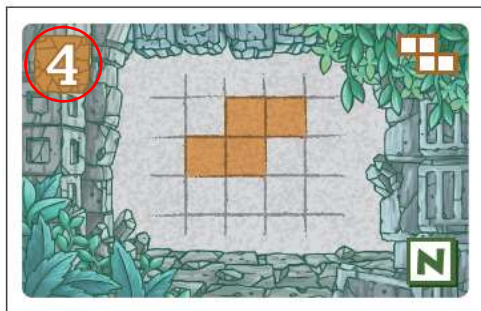
1 ラウンドに 1 回のみ実行可能。



## 1-2. 探索者コマの移動

### 探索カード記載のマス数まで通路に沿ってコマを移動

4マス分まで通路に沿ってコマを移動  
(途中でコマを止めてもOK)



### 目標カードを1枚捨ててワープ移動可能

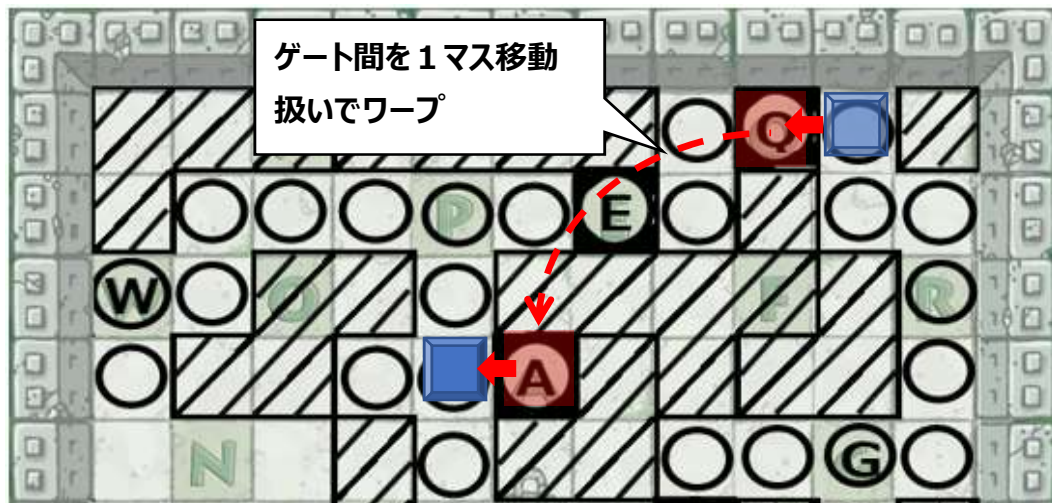
1ラウンドに1回のみ実行可能



ゲート



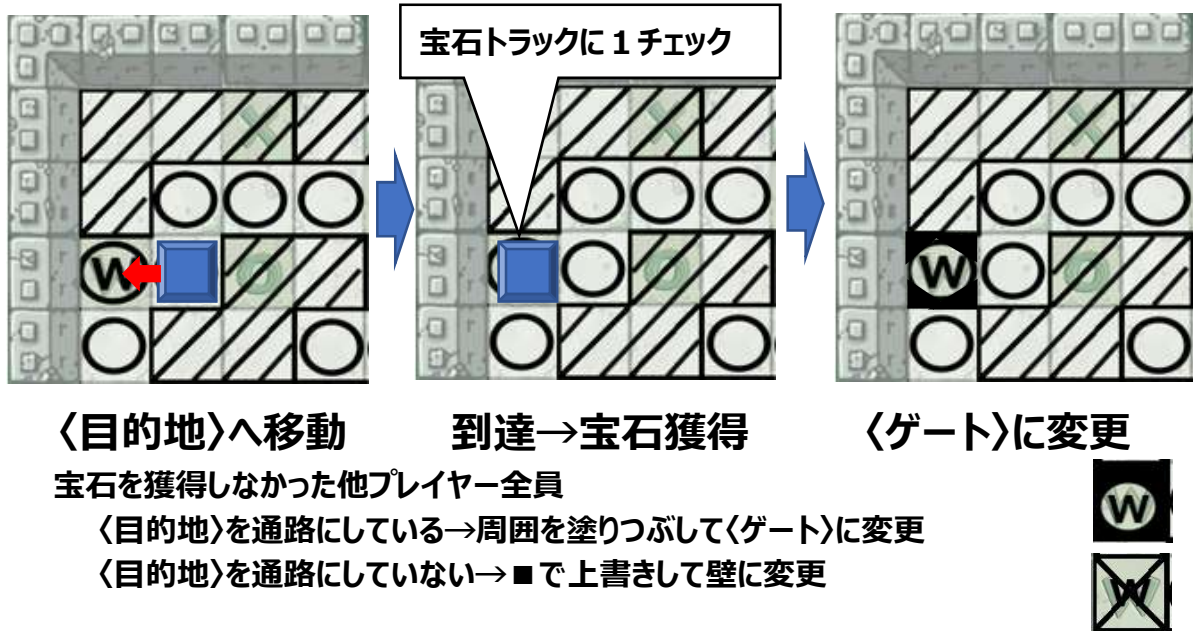
目的地



全員が移動を完了したら参照した探索カードを捨てる

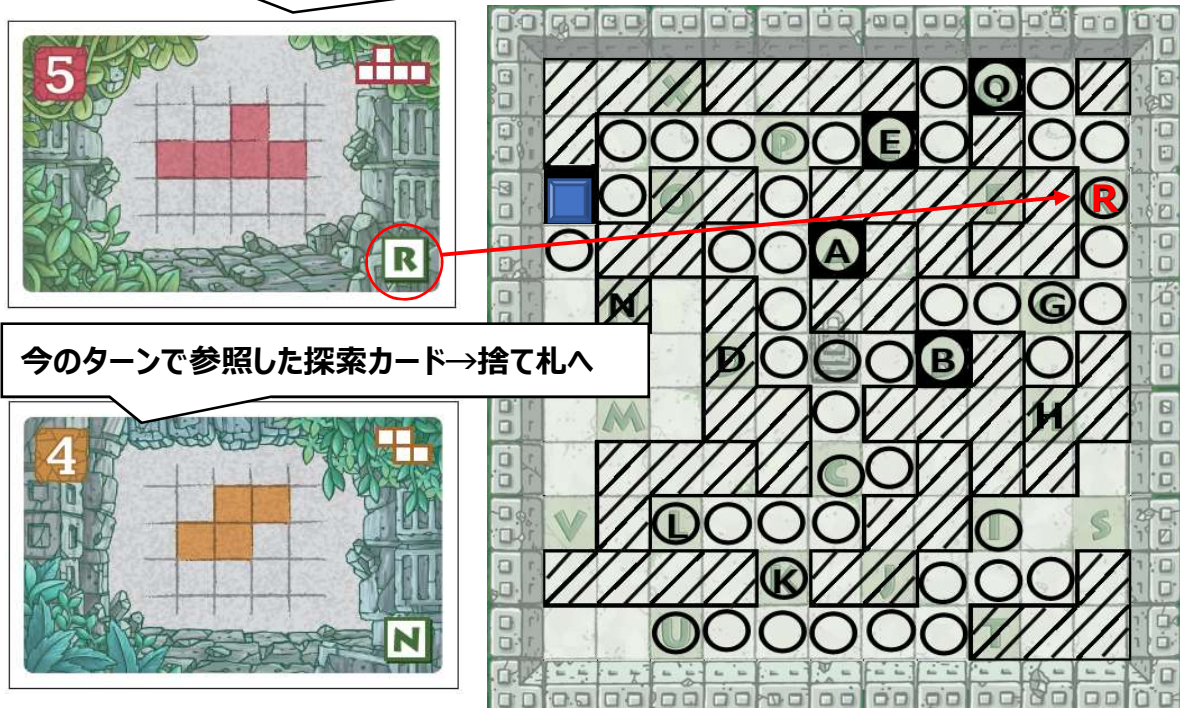
## 2. 宝石の獲得と出現

### 移動後のコマが〈目的地〉にあれば宝石獲得



### 場に残っている探索カードを捨て札にして宝石出現

次ターンに参照する予定の探索カード→捨て札にして記載の座標を〈目的地〉とする

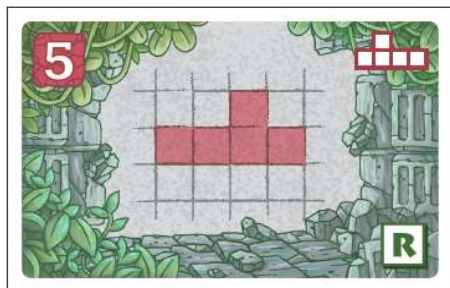




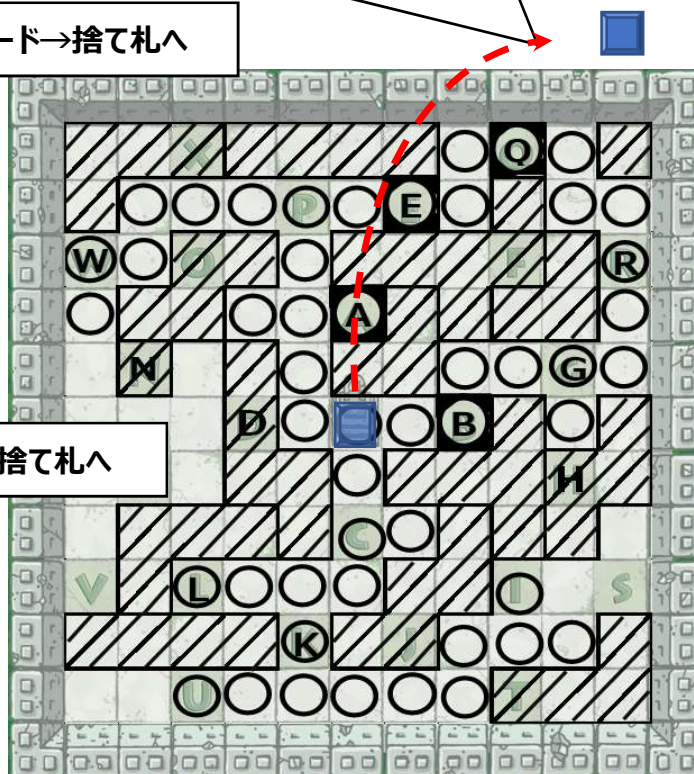
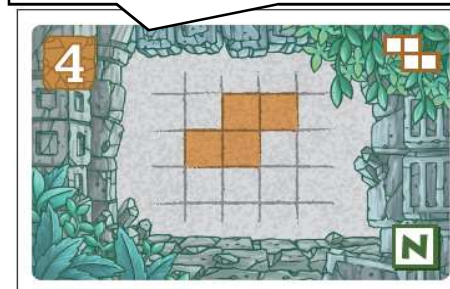
### 3. 遺跡の崩壊（後半パートのみ）

後半パートでは、マップ中央の入り口から移動ポイント0消費で脱出可能  
⇒脱出したプレイヤーの分だけ探索カードを捨てる（毎ターン）

次ターンに参照する予定の探索カード→捨て札へ



今のターンで参照した探索カード→捨て札へ



1位で脱出したプレイヤー⇒30点

2位で脱出したプレイヤー⇒10点

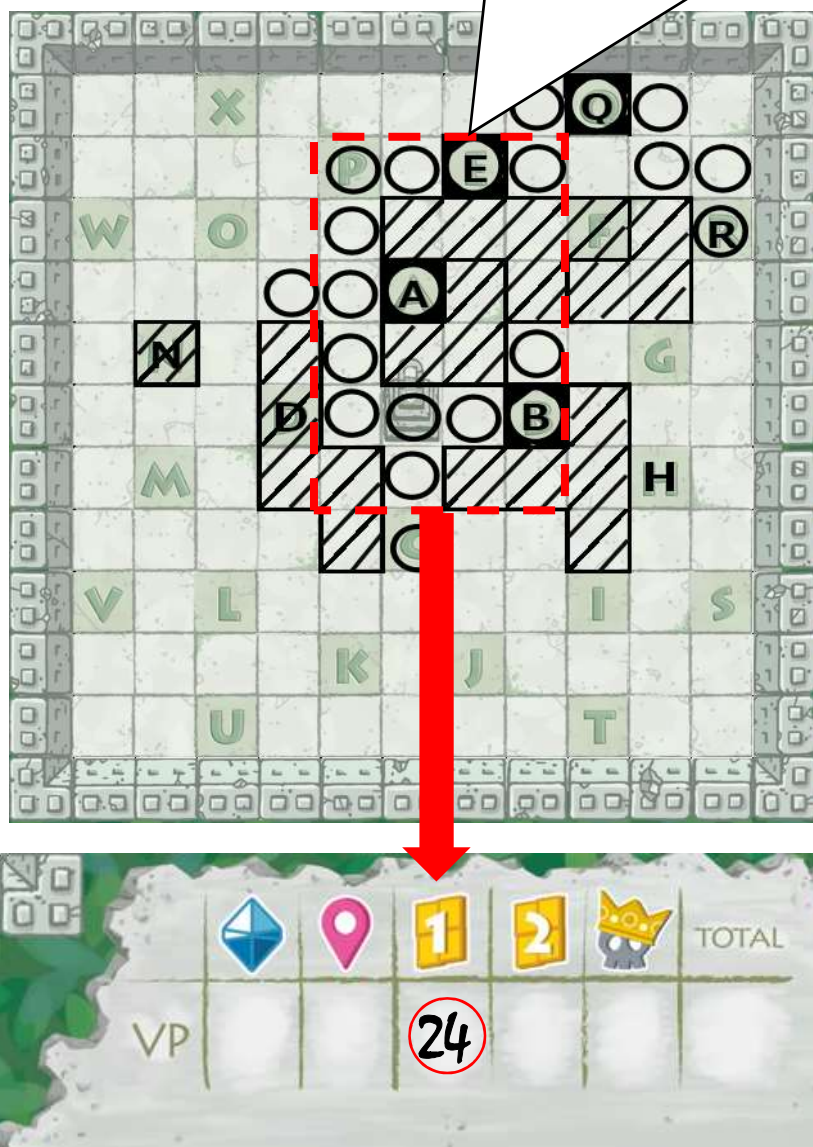
3位以降で脱出したプレイヤー⇒0点

ゲーム終了時に脱出していないプレイヤー⇒マイナス20点

同じターンに脱出したプレイヤーが複数いる場合、一つ下の順位のVPを得る

## 前半/後半ステージの終了

場の探索カードが一度全て捨て札へいったら前半ステージ終了  
⇒○か■が記入された四角形領域の最大面積をボーナスとして獲得



捨て札の探索カードをシャッフルして新たな山札とし、後半ステージ開始  
後半ステージ終了＝ゲーム終了時にも同様に四角形面積がボーナス

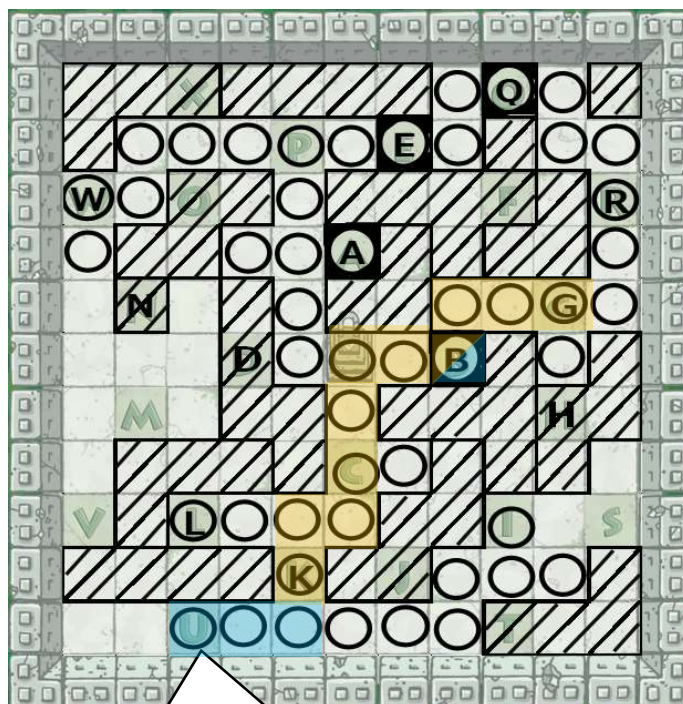
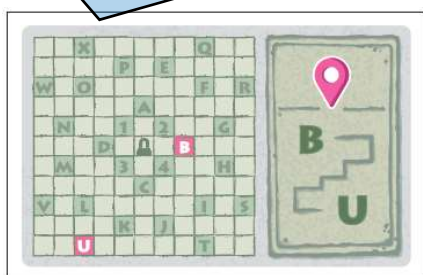
# 目標カードの達成

目標カードに記載の2つの座標を、それらの座標含めて○で繋げていれば15点  
(結ぶ座標は目的地になっていなくてもよい)

15点



15点



〈目的地〉になっていなくてもOK



## ゲームの準備

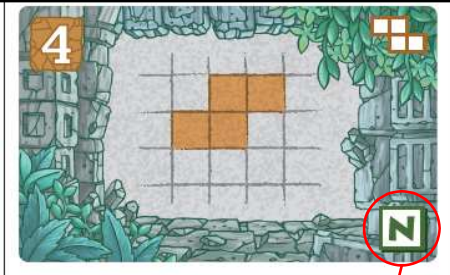
各プレイヤーは目標カードを4枚ずつ受け取る  
各プレイヤーは探索カードを2枚ずつ受け取る  
探索カードを3枚場に並べる  
各プレイヤーは探索カードを2枚ずつ捨てる（2枚を手元に残す）

各プレイヤーは目標カードを4枚ずつ受け取る  
各プレイヤーは探索カードを2枚ずつ受け取る  
探索カードを3枚場に並べる  
各プレイヤーは探索カードを2枚ずつ捨てる（2枚を手元に残す）

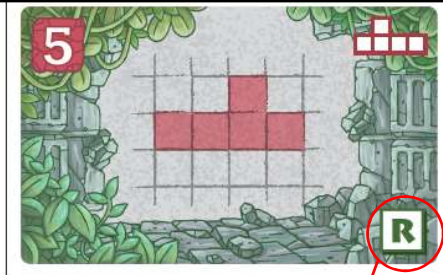
各プレイヤーは目標カードを4枚ずつ受け取る  
各プレイヤーは探索カードを2枚ずつ受け取る  
探索カードを3枚場に並べる  
各プレイヤーは探索カードを2枚ずつ捨てる（2枚を手元に残す）

各プレイヤーは目標カードを4枚ずつ受け取る  
各プレイヤーは探索カードを2枚ずつ受け取る  
探索カードを3枚場に並べる  
各プレイヤーは探索カードを2枚ずつ捨てる（2枚を手元に残す）

一方の探索カードに従い○をマップに描く  
うち一つの○はマップ中央の出入口に描く

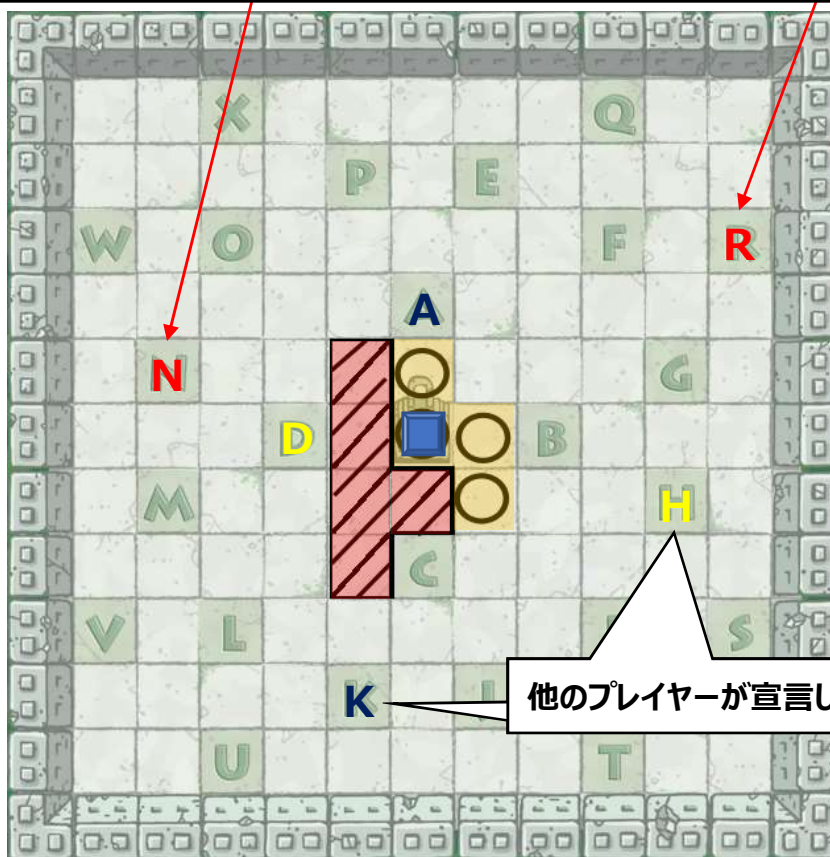


他方の探索カードに従い■をマップに描く  
○記入マスに一つ以上接するように描く



プレイヤー全員が○■を描き終えたら、各カード記載の座標を互いに宣言  
各プレイヤーが宣言した座標のマスを全て〈目的地〉にする

プレイヤー全員が○■を描き終えたら、各カード記載の座標を互いに宣言  
各プレイヤーが宣言した座標のマスを全て〈目的地〉にする



他のプレイヤーが宣言した座標

各プレイヤーは探索者コマをマップ中央の出入口に置いてセットアップ完了