誰も出てこない。

古代遺跡とお宝と

数多の財宝が眠る遺跡があるという。
噂を信じ、ついに見つけた古代遺跡。
いざ財宝を求め遺跡に踏み込む冒険者達。
目の前に広がる財宝の山。
歓喜に満ちる冒険者達。
そのとき、ふと1人の冒険者がつぶやいた。
「出口はどこだ？」

はたして財宝を持ち帰れる冒険者はいるのだろうか？

内容物の説明

財宝カード 72 枚

遺跡カード 20 枚

初期遺跡カード 4 枚

財宝置き場 1 枚

プレイヤーコマ 6 個

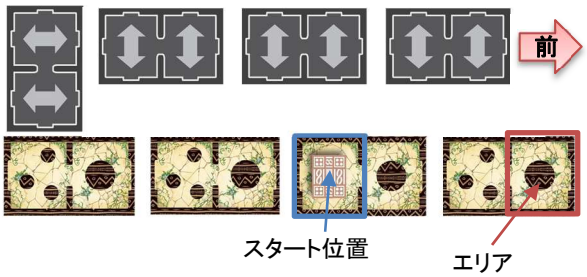
ゴーレムコマ 1 個

ゲームの準備

財宝カードから人数に合わせ下記カードを抜き出し、各プレイヤーに配り各プレイヤーの初期山札とします。

人数	枚数	種類(枚数)
2 人	各 3 枚	ナイフ 1 枚 コンパス 1 枚 導きの石 1 枚
3-4 人	各 4 枚	ナイフ 1 枚 コンパス 2 枚 導きの石 1 枚
5-6 人	各 5 枚	ナイフ 2 枚 コンパス 2 枚 導きの石 1 枚

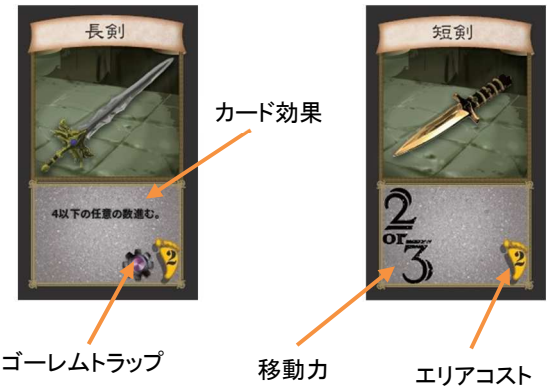
【遺跡カードの配置】
スタート位置がある初期遺跡カードの面を表にして 1 枚配置し、残りの初期遺跡カードをスタート位置側に 2 枚、反対側に 1 枚下図のように配置します。
その後すべての遺跡カードを裏向きでシャッフルし、裏向きで 4 枚配置します。曲がるように配置しても構いません。遺跡カードには2つのエリア(下図赤枠)に別れており、それぞれ別のエリアとして扱います。



スタート位置に各プレイヤーコマと最後尾の後ろにゴーレムコマを下記のように配置します。

【宝物庫の配置】
財宝カードからコンパスを除いたすべてのカードをシャッフルし財宝の山とします。上からカードをめくり【宝物庫】として場に 6 枚配置します。その際同じ財宝カードが出た場合下記の図のように同じ種類の財宝カードを重ね、宝物庫には 6 種類のカードが表になっている状態にします。

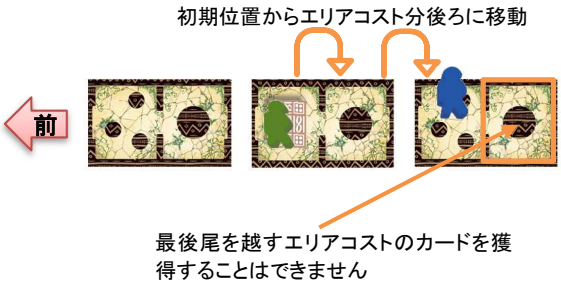
★財宝カードの名称



【初期発見】
スタートプレイヤーから時計回りに宝物庫に出ている財宝カードから1枚獲得し自分の山札に加える事ができます。

獲得する場合、カードに記載されているエリアコスト分、自分のコマを後ろに移動させます。

例)青さんが「長剣」カード(エリアコスト 2)を獲得した場合



全プレイヤーは初期発見を完了した後、左隣のプレイヤーに自分の山札を渡します。
今後、**自分の山札は左隣のプレイヤーが管理**します。

【手札補充】
スタートプレイヤーの左隣のプレイヤーは渡された山札をシャッフルし、**【補充フェイズ】**を実行します。
※【補充フェイズ】については「ゲームの開始」項目内の遺跡移動の処理参照

ゲームの開始

スタートプレイヤーから各プレイヤーは**反時計回り**に「遺跡移動」「遺跡探索」の 2 つの行動から 1 つを選びます。

1.遺跡移動

遺跡移動は【移動フェイズ】、【財宝発見フェイズ】、【補充フェイズ】の 3 つのフェイズから構成されています。

【移動フェイズ】
プレイヤーは左隣のプレイヤーの手札から1枚裏向きのまま引き、それを表向きで全プレイヤーに公開します。その後左隣のプレイヤーは引かれなかった手札をすべて自分の待機ポケット[※1]に置きます。
※1 待機ポケットとは各プレイヤーが使用したカードなどを置く捨て山のことを指します。

財宝カードの処理順は以下のとおりです。

1. カード効果の処理
財宝カードに書かれているカード効果を処理します。

2. プレイヤーコマの移動
自分のプレイヤーコマを、公開した財宝カードに書かれている移動力(複数の財宝カードを引いた場合は合計)分一気に進みます。遺跡の先端まで来た場合そこで止まります。

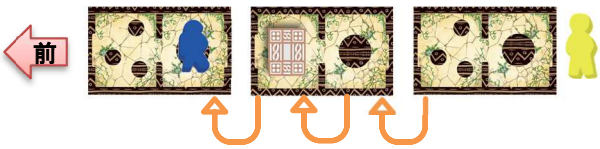
移動先の遺跡カードが裏向きの場合、その遺跡カードをエリアの位置を変えないよう表向きにします。
通り過ぎた裏向きの遺跡カードはそのままにしておきます。

3. ゴーレムコマの移動
公開した財宝カードに書かれているゴーレムトラップ(複数の財宝カードを引いた場合は合計数)分、ゴーレムコマを一気に移動させます。※ゴーレムコマの移動の詳細は「ゴーレムコマについて」参照
「ゴーレムコマの移動」が始まるのは**2巡目の最後のプレイヤー**からとなります。

4. 遺跡カードのエリア効果の処理
プレイヤーコマが止まった遺跡カードのエリアに書かれている効果を発動します。※ エリア効果については「遺跡カードの効果」参照

例 1)青さんが 1 巡目に「導きの石」カードを引いた場合
※ 導きの石の効果は例 2 参照

① カード効果はないので、
移動力分プレイヤーコマを進めます。

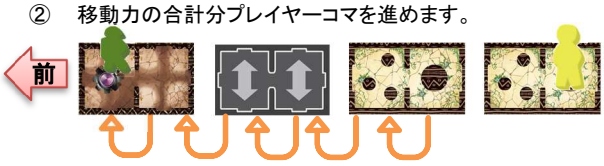


② 1 巡目なのでゴーレムコマは移動しません。
また、エリア効果もありません。

例 2)緑さんが 3 巡目に王冠カードを引いた場合

① 王冠カードの効果で左隣のプレイヤーの手札からさらに 1 枚引きます。今回は導きの石を引きました。

② 移動力の合計分プレイヤーコマを進めます。



③　ゴーレムトラップの合計分ゴーレムコマを進めます。

④　遺跡エリアの効果でゴーレムコマをさらに進めます。

5.　財宝カードの最終処理

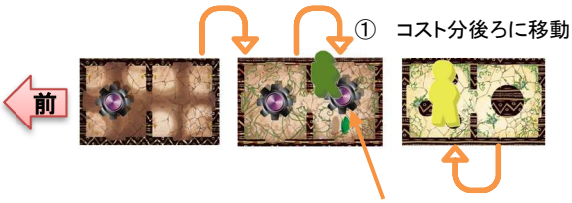
左隣のプレイヤーは手札から引かれて表向きで公開したカードをすべて自分の待機ポケットに置きます。

【財宝発見フェイズ】

移動フェイズが完了したプレイヤーは宝物庫に出ている財宝カードから1枚獲得することができます。
獲得後、宝物庫にあるカードの種類が 5 種類になった場合、財宝の山からカードを 1 枚めくり宝物庫には 6 種類の財宝カードが出ている状態にします。

獲得する際、財宝カードに記載されているエリアコストの数値分自分のコマを後ろに移動させます。
移動した先が効果エリアである場合その効果が発動します。

例)「長剣」カード(エリアコスト 2)を獲得した場合



獲得した財宝カードは左隣のプレイヤーの待機ポケットに置きます。

【補充フェイズ】

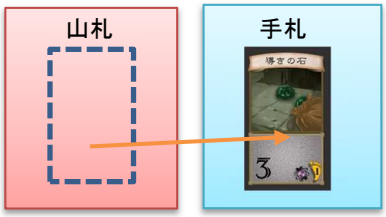
山札から手札を補充します。山札が不足している場合、待機ポケットのカードを全てシャッフルし再度山札として使用します。
次の手番プレイヤーが遺跡探索を行っていた場合、【補充フェイズ】は飛ばします。

手札の補充枚数は下記の表の通りとなります。

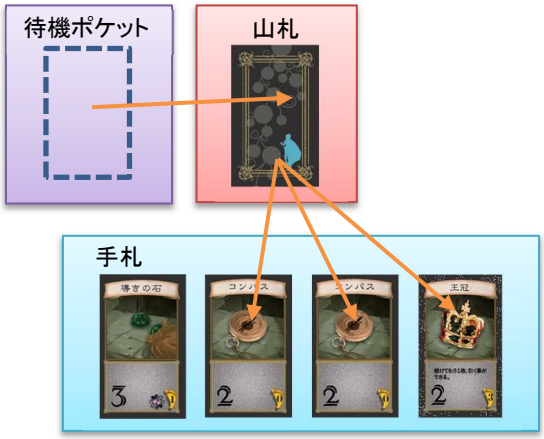
人数	手札枚数
2 人	3 枚
3-4 人	4 枚
5-6 人	5 枚

例)

①山札からカードを引きます。山札には財宝カードが 1 枚しかないので、まずはその 1 枚を引きました。



②待機ポケットのカードを全てシャッフルし再度山札とした後、残りの手札を引きました。
※ 例では3人プレイ(手札 4 枚)を想定しています。



最後に補充した手札から最大2枚まで任意のカードを待機ポケットに置くことができます。待機ポケットに捨てた手札1枚につき自分のプレイヤーコマを1エリア後ろに移動します。

例)

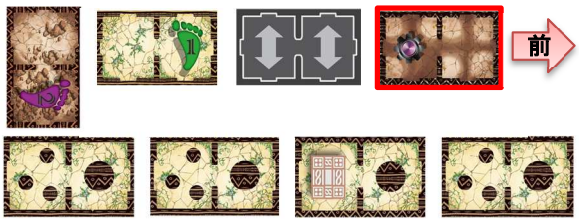
①補充フェイズで山札から下記のカードを引き、王冠を待機ポケットに置きました。

②手札を1枚待機ポケットに置いたので、プレイヤーコマを1エリア後ろに移動します。

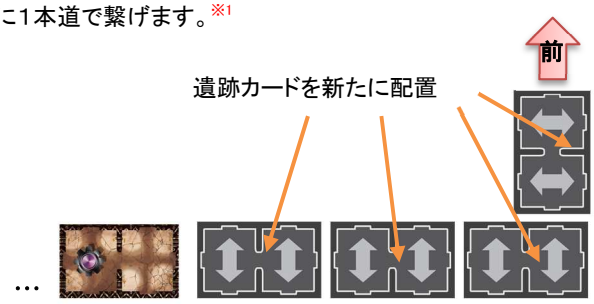
【補充フェイズ】が完了後、次プレイヤーの手番となります。

2. 遺跡探索

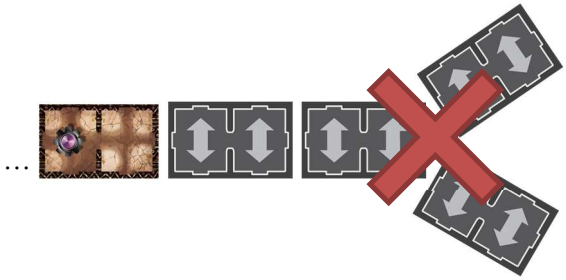
遺跡探索は【探索フェイズ】【報酬フェイズ】【補充フェイズ】の3つのフェイズで構成されています。
「遺跡探索」は**プレイヤーコマが一番先端の遺跡カードの2エリア上（下図赤枠内）にいるプレイヤーのみ行うことができます。**



【探索フェイズ】
使用していない遺跡カードの山から新たに 4 枚引き、裏向きのまま現在配置している遺跡カードの先端に下図のように1本道で繋げます。※1



※1 遺跡カードは1本道以外の置き方はできません



【報酬フェイズ】
遺跡カードを繋げたプレイヤーは宝物庫に出ているカードから報酬として 1 枚、エリアコストを支払わずに獲得することができます。

獲得したカードは左隣のプレイヤーの待機ポケットに置きます。

【補充フェイズ】
山札から手札を補充します。補充方法などは遺跡移動の【補充フェイズ】と同様になります。
【補充フェイズ】が完了後、次プレイヤーの手番となります。

ゴーレムコマについて

手番プレイヤー(コマ)が下記の状態になった時、ゴーレムコマを進めます。なお、ゴーレムコマが移動するのは**2巡目の最後のプレイヤー**からとなります。それまでは下記の状態になっても移動しません。

- 【移動フェイズ】で公開した財宝カードに「ゴーレムトラップ」が記載されている時※1
- 【移動フェイズ】で移動した先のエリアが「ゴーレムトラップ」の時
- 【財宝発見フェイズ】で財宝カードを獲得し、プレイヤーコマを戻した先のエリアが「ゴーレムトラップ」の時
- 【財宝発見フェイズ】で財宝カードを獲得し、獲得したカードの効果でプレイヤーコマを進めた先のエリアが「ゴーレムトラップ」の時
- 【補充フェイズ】で手札を捨て、コマを戻した先のエリアが「ゴーレムトラップ」の時

ゴーレムコマが移動したエリアが効果エリアの場合、効果エリアでない場所まで更にゴーレムコマを進めます。
※　ゴーレムは効果エリアの上には止まれません。

例）ゴーレムコマが合計 4 エリア移動するような状態

ゴーレムの移動先が効果エリアなので、
効果エリアでないところまで移動する

ゴーレムコマと同じエリアになったプレイヤーはゲーム脱落となるため注意しましょう。
※1 「ゴーレムトラップ」が記載されているカードを複数枚公開した時は、その「ゴーレムトラップ」の合計数、ゴーレムコマを進めます。

【ゴーレム覚醒】
ゲームを脱落・脱出した人が半数（切り上げ）になった場合、1 巡ごとにゴーレムコマが 1 エリア進むようになります。

遺跡カードの効果

遺跡カードには特殊効果を持つエリアが存在します。

プレイヤーコマを最初に置くスタート地点です。特に効果はありません。

地面に何も記載のない道です。特に効果はありません。

ゴーレムトラップです。このエリアの上にプレイヤーコマが止まると、ゴーレムコマが 1 エリア前に進みます。※1（効果エリア）

このエリアの上にプレイヤーコマが止まると、2 エリア後ろに移動します。※1（効果エリア）

このエリアの上にプレイヤーコマが止まると、1 エリア前に進みます。※1（効果エリア）

※1 手番プレイヤー以外のコマが財宝カードなどの効果で移動し、効果エリア上に乗った場合、エリアの効果は発動しません。

脱出と脱落

【遺跡からの脱出】
初期遺跡カードを除いた遺跡カードが合計 16 枚場に配置された(3 回遺跡探索を行った)時、16 枚目を横向きに配置し、その遺跡カードが脱出カードとなり、その上に到着すれば脱出となります。

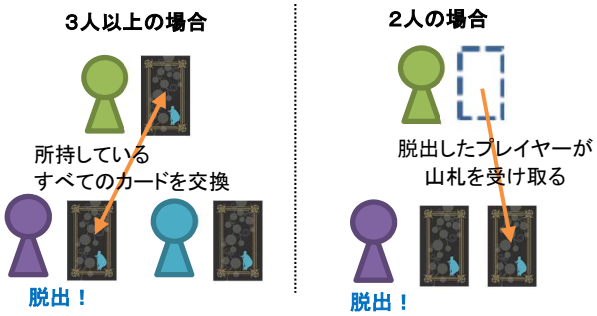
16 枚目のカードは横向きに配置

脱出カードに到着したプレイヤーは、到着順位に応じて下記の報酬を得ます。

順位	1 位	2 位	3 位	4 位～
報酬	5 点	2 点	1 点	0 点

【山札の譲渡】
山札の譲渡は2種類あり、それぞれを例で説明します。

例 1)紫さんが脱出カードに到着しました。
① 紫さんと左隣のプレイヤー(緑さん)は所持しているすべてのカードを交換します。残り人数が1人の場合、脱出したプレイヤーが山札を受け取るだけとなります。



② 緑さんは【補充フェイズ】を行います。※1
紫さんはゲーム終了までカードを所持したまま待機します。※2

例 2)紫さんがゲームから脱落しました。
① 現在の処理を中断し、左隣のプレイヤー(緑さん)は所持しているすべてのカードを破棄します。※3

② 紫さんは現在持っている山札、手札、待機ポケットにあるカードをすべて緑さんに渡します。※1

③ 中断していた処理の途中から再開します。
手番プレイヤーが脱落した場合、②でカードを受け取った人(緑さん)は【補充フェイズ】を行います。
紫さんはゲーム終了まで待機します。※2

※1 プレイヤーの脱出、脱落で残りプレイヤーが 1 人になる場合、2 人の際に所持していたプレイヤーが継続で山札の管理を行います。その際【補充フェイズ】は管理しているプレイヤーが行い、その際に**無償で 1 枚捨てることができます。**

※2 脱出、脱落したプレイヤーはゲーム終了まで離脱し、残りのメンバーでゲームを続けます。

※3 破棄したカードは今回のゲームでは使用しません。

【脱落処理の特殊ケース】
・【移動フェイズ】の時に手番プレイヤーが脱落した場合
手番プレイヤーはその後の処理を行わず、【山札の譲渡】を行い、次プレイヤーの手番になります。

例)【移動フェイズ】のゴーレムコマの移動で
手番プレイヤー(青)が脱落しました

この時、手番プレイヤーコマが遺跡カードのゴーレムトラップのエリアの上に止まっていますが、ゴーレムトラップの処理は行わず、【山札の譲渡】の処理を行います。

・複数のプレイヤーが同時に脱落した場合
複数プレイヤーが同時に脱落した場合は手番プレイヤーから時計回りに【山札の譲渡】の処理を行います。

ゲーム終了と得点計算

すべてのプレイヤーが「脱出」または「脱落」した時点でゲーム終了となります。

脱出できたプレイヤーは下記の合計が最終得点となります。※1
- **脱出時、受け取った山札の枚数 1 枚につき 1 点**
- **脱出した時に獲得した報酬の得点**

順位	1 位	2 位	3 位	4 位～
報酬	5 点	2 点	1 点	0 点

最終得点の一番高いプレイヤーが勝利となります。
得点が同点の場合は先に脱出することのできたプレイヤーが勝利となります。

※1 脱落したプレイヤーは0点となります・・・

【手番早見表】

手番の開始

遺跡移動

【移動フェイズ】
1 左隣のプレイヤーから財宝カードを引く
2 財宝カードの効果の処理
3 プレイヤーコマの移動
4 ゴーレムコマの移動
5 遺跡カードのエリア効果の処理

【財宝発見フェイズ】(任意)
1 宝物庫からカードを獲得
2 宝物庫の補充
3 エリアコスト分プレイヤーコマを後ろに移動

【補充フェイズ】
1 手札の補充
2 手札を 1～2 枚捨てる(任意)
捨てた枚数分プレイヤーコマを後ろに移動

次のプレイヤーの手番

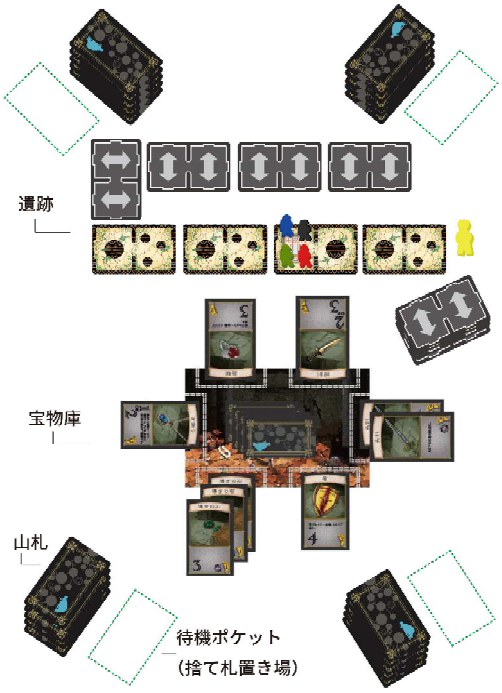
遺跡探索

【探索フェイズ】
1 遺跡カードの山から 4 枚場に配置

【報酬フェイズ】(任意)
1 宝物庫からカードを無料で獲得

プレイヤーコマが一番先端の遺跡カード 2 エリア以内の時

【4 人プレイ時の配置例】



企画、制作