

アーティファクト

遺跡の神秘的な財宝

2 - 4 人用 10歳以上対象



発掘によって、考古学者たちは、伝説的な宝物への神秘の手掛かりを見つけました。それらは、聖なる遺跡、壮麗な鎧であり、武器であるといった王室の宝石と同じように価値の高い財宝なのです。財宝は、言い伝えによると、各地の伝説上の場所に密かに隠されていると言われています。ほんの少しの情報が漏れるとすぐに、伝説の財宝を発見するために、考古学者や冒険者たちの戦いが始まりました。

ゲームの内容物

古代の遺跡カード 10枚	3つの財宝の断片(各財宝につき2×4のタイル) 24枚
プレイヤー色の収集カード 4枚	カラーダイス 1個 数字ダイス 1個
プレイヤー毎に3つの違った駒 12個	探検カード(プレイヤー色各4枚) 16枚
遺跡の概要説明カード 4枚	スタートプレイヤーマーカー 1個

ゲームの準備

10枚の遺跡を混ぜ、テーブル上に、遺跡の名前だけ見えるようにして、ランダムに円形に並べます。それから、1, 5, 6, 8を裏返し、テキストが読めるようにします。

財宝の24の断片を裏向きに混ぜ、円形の中央に置きます。だれも、この財宝が何であるかが分かることがないようにします。

2個のダイスを用意します。各プレイヤーは色を選び、その色のコマと探検カードと見つけた断片を保管するための収集カードを受け取り、用意します。

スタートプレイヤーを決め、スタートプレイヤーマーカーを持ちます。そして、数字ダイスを振り、3個のコマのうち1個をダイスの数に合った場所に置きます。残った2個のコマについても同様に行います。その後、他のプレイヤーは時計回りに、同様に3回ダイスを振り、3個のコマの最初の場所を決定します。

重要：ゲーム中を通して、1カ所に自分のコマも他人のコマも、いくつでも置くことができます。

これで、財宝さがしが始まります。

ゲームの目的

各プレイヤーは財宝の4つすべての断片を最初に発見できるように、自分のコマを動かしながら最大限の努力をします。

ラウンドの進め方

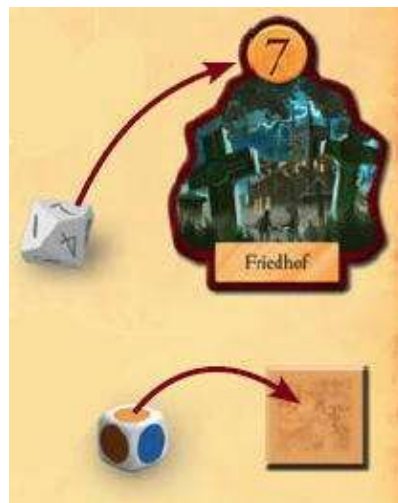
各ラウンドは5つのアクションで行います。5つのアクションを終えると新しいラウンドになり、1つ目のアクションから始めます。

ラウンドの概要

- 1 新たな断片が発見されます
- 2 探検の準備をします
- 3 新たな地域への探検をします
- 4 断片を所有します
- 5 スタートプレイヤーを交代します

1 新たな断片の発見

スタートプレイヤーは、2個のダイスを合計4回振ります。カラーのダイスはどの財宝の断片が見つかるかを示し、数字のダイスはそれがどこにあるのかを示します。中央から適切な断片を取り、発見された場所に置きます。同じ場所に4つの断片が集まってくることもあります。断片の表面は、この配置の時には明らかになりません。そのため、その遺跡にあるのがどんな断片なのかは誰にもわからないのです。

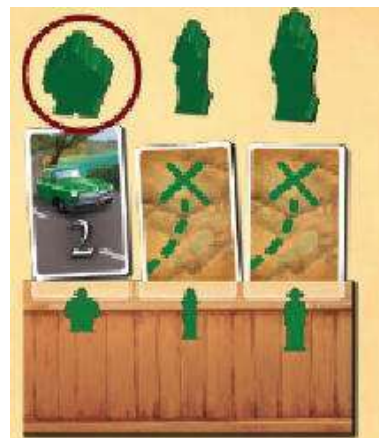


2 探検の準備

全てのプレイヤーは、どの専門家をどの遺跡に行かせるかを決定します。専門家それぞれのために、4枚の探検カードのうち1枚を選び該当するコマの上（収集カードの上の端に）に伏せて置きます。4枚目のカードは伏せて隣に置いておき、次のラウンドまで使いません。カード上の数字はコマがいくつの遺跡を移動できるかを示しています。数は完全に使わなくてはなりませんが、時計回りでも反時計回りでも動くことができます。

3 新たな地域への探検

このラウンドのスタートプレイヤーから始め、最初の探検カードを明らかにします。そして、自分のコマを指定された数まで、右か左へ移動させます。その後、他のプレイヤーも、時計回りに順に最初のカードを開き、指定された数だけコマを動かします。各遺跡では、いつでも、いくつでも自分の専門家も相手の専門家も置くことができます。同様に他の2つのコマも動かします。常にスタートプレイヤーから始めます。順番はいつも同じです：最初が太ったコマ、それから女性のコマ、そして背が高いコマです。常に進む数分完全に移動しなくてはなりません。



ヒント：各プレイヤーは多くの断片のある遺跡に到着できるようにがんばるとよいでしょう。

4 断片の所有

今、どのプレイヤーが断片を見つけたか決まります。1の遺跡から始め、10までそれぞれの遺跡を順番に調べます。以下の場合があり得ます。

A 遺跡にコマがない場合

この場合は、次の遺跡に移動するだけです。

B 遺跡に1こだけコマがある場合

遺跡に1人のプレイヤーのコマしか置いていない場合、このプレイヤーはそこにあるすべての断片を取り、収集カード上に裏向きにして保管します。自分の断片はいつでも確認できますが、他のプレイヤーに分からないようにしなくてはなりません。

重要：各財宝は4つの断片で成り立っています。各断片は2こずつあります。すべて違う4つの断片が必要なので、同じ断片を財宝を完成させるのに使うことはできません。



その後、もしテキストが読めるのなら、その遺跡の指示を行使することができます。（サマリーシートにある”遺跡と追加の指令”もよく見ておいてください。）

C 遺跡での競争

もし、一カ所に複数のプレイヤーのコマがある場合、その場所で最も多くの専門家を置いているプレイヤーがすべての断片を持っていくか、この遺跡にコマを置いている他のプレイヤーの収集カードの断片を1枚盗んでいくかを決定します。後者は、遺跡に断片がない場合に行うことができます。

その後、多数派となったプレイヤーは、もしテキストが読めるなら、その遺跡の指示を行使することができます。

もし、だれも多数派でなく、同じ数の場合、だれも何も手にすることはできず、指示を行使することもできません。



5 スタートプレイヤーの交代

もし、4つ目のアクションの後、誰も勝利していないのなら、左隣の人がスタートプレイヤーとなりマーカを受け取り、新しいラウンドを始めます。



熟練者へ：スタートプレイヤーが移動する前に、別の遺跡1カ所をひっくり返し、新たな指示を見ることができます。

ゲームの終了と勝者

あるアーティファクトの全ての4つの違う断片を集め、アーティファクトが完成したら、ゲームは直ちに終了します。ラウンドは最後まで行わないで、そのプレイヤーが勝利します。

まれなケース：あまりにも断片が少なくなってしまうたら？

- ・最初のアクション時（断片の発見）にダイスを振り、その色の断片が十分でないなら、スタートプレイヤーが他の色を選びます。
- ・最初のアクション時に、中央にあるのが4つの断片よりも少ないなら、プレイヤーは、ダイスを振る前に、4つの断片がもう一度そろうように必要な数の断片を手放さなくてはなりません。スタートプレイヤーが始め、断片を1枚戻します。他のプレイヤーは時計回りに続きます。必要なくなったところで終わります。戻された断片はダイスの前によく混ぜます。
- ・4つの断片をもどすこともできないような希なケースでは、最初のアクションを飛ばします。

神殿と追加の指示



1 金属鉱山

他の遺跡で、自分の好きなように、同点をこわす（もし自分が同点にからんでいるなら、他の遺跡での多数派となれます）



2 宮殿

自分のコマをここから2遺跡分移動できる（左右どちらでも）



3 修道院

ある遺跡の断片をすべて確認し、1枚を中央のものとの交換できる（交換時に中央の断片を見ることはできない。中央の断片はあとで良く混ぜる）



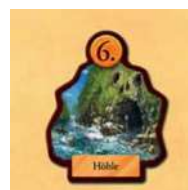
4 アトランティス

敵のコマを1ステップ分再配置する（左右どちらでも）



5 イースター島

中央から断片を1個取る（もちろん取る前には見えない）



6 洞窟

自分の断片1枚を中央のものとの交換する（当然交換する前には見えないし、後でよく混ぜる）



7 墓
敵の断片を中央に置く（敵の断片のある1色のものを確認して選ぶ。中央に置いたら混ぜる）



8 儀式の場
最も断片をもっているプレイヤーから1枚取る。（見ることはできない。自分が一番ならこれはできない。2人以上が同数なら取る人を選ぶ）



9 寺院
自分の断片1枚と敵の断片1枚を交換する（もちろん見てはいけない）



10 廃墟
この遺跡の1個のコマだけあるとき：他のプレイヤーから1枚断片を奪う（見てはいけない。自分のコマ1つだけあるとき）

ゲームセッティング

