



● バリの住民は島を神と悪魔の世界とみなしています。そのため、各家には神社があり、各村にはいくつかの寺院があります。人々は収穫の多くを捧げて、祖先の神と精神を和らげています。

このゲームでは、プレイヤーは農家を使って商品を集めます。神社が建てられれば、これらの商品を捧げることができます。ある種類の商品をより多く捧げると、ゲーム終了時にその種類の価値が高まり、多くの勝利点を得ます。さらに、司祭は特別な勝利点を得たり、悪魔を追い払うために使うことができます。ゲームの終わりに最も多くのポイントを持つプレイヤーが勝者です。

## COMPONENTS

プレイング・カード 58



司祭 × 9   寺院 × 9   石工 × 12   オラクル × 8

農夫 20 (4種類各5枚ずつ)



稲作農家、落花生農家、バナナ農家、香辛料農家

捧げ物カード 100 (4種類各25枚ずつ)



米、落花生、バナナ、香辛料  
オラクルヴァリエントで使用

スタート・カード  
16  
プレイヤー色(赤、青、黄、緑)各4枚



勝利点トークン  
30



石トークン 46



祭壇 1



悪魔コマ 1



悪魔ヴァリエントで使用

## SETUP

- ・祭壇をテーブルの中央に置きます
- ・各プレイヤーはスタート・カードのセット（石工1，農家3）を受け取ります。石工は表にして手元に置きます。3枚の農家は手札にして、他のプレイヤーからは分からないように保持します。4人未満でのプレーでは、余ったスタート・カードは箱に戻します。そのゲームでは使いません。
- ・捧げ物カードを種類ごと（米、落花生、バナナ、香辛料）で分け、祭壇の隣に種類ごとの山札にして置きます。各プレイヤーは各種類1枚ずつカードを取り、手ともに裏向きにして置きます。手元の捧げ物カードの内容はいつでも確認できます。
- ・残りのプレイング・カード（農家、石工、寺院、司祭）を全てよく混ぜ、祭壇の横に裏向きの山札にして置きます。そして、そこから16枚のカードを引き、4枚ずつ4列の段にして並べます。これがカードの提示場です。

補足：オラクルカードは箱に戻します。これらはオラクルヴァリアントでプレイするときのみ使います。

- ・勝利点トークンと石トークンは共通のサプライにします。
- ・スタート・プレイヤーを決めます。石を2個受け取ります。他のプレイヤーは、順に石を1個ずつ多く受け取ります。二人目は3個、三人目は4個、四人目は5個です。

プレイング・カード  
の山札



カードの提示場



共通のサプライ



祭壇



捧げ物カード  
4つの山札





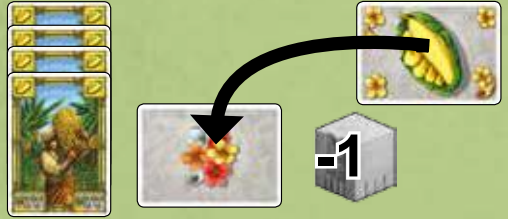
ゲームは手番を繰り返します。時計回りに順に行います。各手番は4つのフェイズで行います。

- 1 捧げ物カードを取る (任意)
- 2 a カードをプレイする  
b 捧げ物フェイズ (寺院をプレイしたとき)
- 3 カードを取る
- 4 得点計算

### 1. 捧げ物カードを取る (任意)

サプライから選んで1枚の捧げ物カードを取ることができます。手持ちの他の捧げ物カードの上に伏せて重ねます。カードのコストは、石5個から、手元にプレイしている同じ種類の農家の枚数を引いた石の数です。もし同じ種類の農家が5枚以上のあれば、コストは無料です。

例: Kennyは4枚のバナナ農家をプレイしています。サプライからバナナの捧げ物カードを取って石を1個支払います。



もしある種類の捧げ物カードがなくなれば、その種類を選ぶことはもうできません。

### 2A. カードのプレイ

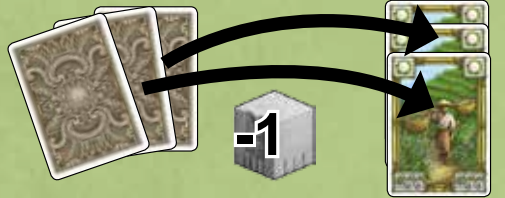
手札から1枚以上のカードをプレイして、自分の手元に出さなくてはなりません。以下の4つから1つを選ばなくてはなりません。

- ・ 石工1枚 (コスト無し)
- ・ 司祭1枚 (コスト無し)
- ・ 寺院1枚 (コスト石7, 直ちに捧げ物フェイズを続けて行う)
- ・ 同じ種類の農家1~3枚 (コスト石0~2)

カードを種類ごとに列にして手元に並べます。誰からも、どのカードが何枚あるのかわかるようにしなくてはなりません。

例: Robertは手札から2枚の稲作農家をプレイし、手元に並べます。コストは石1個です。

以前のラウンドでプレイした稲作農家のカードの列に加えます。



**重要:** 基本的に、同じ種類の農家を3枚までプレイできる以外には、手番ではカードを1枚しかプレイすることはできません。

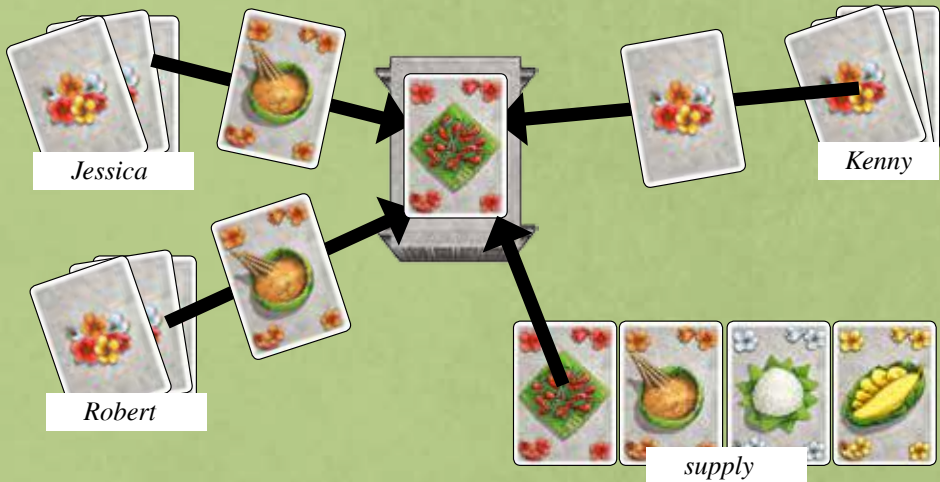
**補足:** もし手札が3枚とも寺院カードであり、支払うコスト石を7個持っていないければ、手札のカードをプレイするかわりに、1枚箱に戻します。

## 2B. 捧げ物フェイズ

寺院をプレイしたら、ゲームは捧げ物フェーズに入ります。その他の場合は、フェイズ3のカードを取るへ続きます。

手番を行った左隣のプレーヤーから始めて、時計回りに、各プレーヤーは捧げ物カードを1枚選んで、祭壇の上に表向きにして重ねます。手番プレーヤーが置くときには裏向きのまま重ねます。そして、手番プレーヤーはサプライから捧げ物カードを1枚選び、それを祭壇の上に表向きにして重ねます。常に、祭壇の上に重ねるカードは、一番上のカードだけが見えるようにします。

例：Kennyの手番で、寺院をプレイします。さあ、捧げ物フェーズの始まりです。Robertは落花生カードを1枚えらび、表向きにして祭壇に重ねます。次にJessicaがカードを捧げなくてはなりません。落花生カードを1枚選び祭壇の上に重ねます。そしてKennyは米カードを1枚選び、伏せて祭壇の上に重ねます。最後に、彼はサプライから香辛料カードを取り、表向きにして祭壇の上に重ねます。



補足：もし手元に残っている捧げ物カードがなくても、代わりにカードはとりません。この場合、祭壇に置かれるカードが少なくなります。

そして、ゲームはフェイズ3：カードを取るに続きます。

ゲームの終了時、祭壇のカードが、プレーヤーの手元にある捧げ物カードの価値を決定づけます。ゲーム中、祭壇の上のカードの中身を確認してはいけません。

## 3. カードを取る

手札が3枚になるようにカード提示場からカードを取らなくてはなりません。必ず列の一番下のカードを取らなくてはなりません。複数のカードを取る場合は、同じ列のカードでも違う列のカードでも構いませんが、必ず下から取ります。

列の最後のカードを取ったら、直ちに4枚のカードを山札から引いて、新しい列を作ります。まだカードを取る必要があるなら、その新しい列からも取ることができます。

例：Robertは手札に1枚あるのでカード提示場から2枚のカードを取らなくてはなりません。寺院とバナナ農家のカードを選びました。

2枚を手札に入れます。



#### 4. 得点計算

手番の最後に得点計算があります。カードを取った後に出てくる最後のカードが得点計算の対象です。もし列の最後のカードを取って、新しい列が作られたら、その列の一番下のカードが得点計算の対象です。

例：Robertが取った最後のカードは3列目です。その列の一番下のカードが得点計算となります。この場合は、石工が得点計算になります。



**石工**：各プレイヤーは、手元に並んでいる石工1枚ごとに石1個を受け取ります。もし単独で石工を最多（最低でも2枚は必要）持っていれば、追加の石1個も受け取ります。

例：Robertは2枚石工を持っています。サプライから2個石を受け取ります。Kennyは1枚石工を持っていて、Jessicaは持っていません。Kennyは1個石を取り、Jessicaは1個ももらえません。結果、Robertが単独で一番たくさん石工を持っていたので、追加で石を1個受け取ります。



**司祭**：各プレイヤーは、手元に並んでいる司祭1枚ごとに1勝利点を受け取ります。もし単独で司祭を最多（最低でも2枚は必要）持っていれば、追加の1勝利点も受け取ります。

例：JessicaとKennyはともに2枚司祭を持っています。Robertは1枚持っています。JessicaとKennyは2勝利点ずつもらい、Robertは1勝利点もらいます。司祭の数が単独で最多のプレイヤーはいないので、誰も追加の勝利点はもらえません。





**寺院:**各プレイヤーは、手元に並んでいる寺院1枚につき、1勝利点または、石1個を受け取ります。もし単独で寺院を最多（最低でも2枚は必要）持っていれば、追加の1勝利点または石1個をも受け取ります。

**重要:**全ての寺院カードについて、同じ報酬（追加の報酬も含む）を選ばなくてはなりません。複数の寺院カードで勝利点と石を分配することはできません。

**例:** Kennyは手元に3枚寺院を持っています。3勝利点または石3個を選ばなくてはなりません。石と勝利点に分けることはできません。Kennyが単独で寺院の数が一番多いので追加の勝利点または石を受け取ることができます。



**農家:**各プレイヤーは、同じ種類の捧げ物カードを1枚だけ受け取ります。手元に最低1枚はある種類の農家でなくてはなりません。もし単独でその種類の農家を最多（最低でも2枚は必要）で持っていれば、追加の捧げ物カードを1枚受け取ります。

**重要!:**他のカードとは異なり、カードごとに報酬を受け取ることはありません。農家のカードの枚数は関係ありません。カードは1枚しか受け取れません。しかし、同じ種類の農家カードはフェーズ1のカードを取る際に、コストを割り引きます。

**補足:**手番プレイヤーが最初に捧げ物カードを取り、次に左隣のプレイヤーが捧げ物カードを取ります。そのタイプの捧げ物カードがサプライにない場合は、任意の他の捧げ物カードを取ることができます。最多による追加のカードを受け取るのは、全てのプレイヤーがカードを取った後です。

**例:** Jessicaは稲作農家を1枚持っています。他のプレイヤーは稲作農家は持っていません。彼女だけが米カードを1枚受け取ります。彼女が稲作農家で単独最多を取っているにもかかわらず、少なくとも2人の稲作農家がいなかったため、追加の捧げ物カードを受け取りことはできません。



## GAME END AND END SCORING

ゲームはプレイング・カードの山札がなくなったら、直ちに終了します。フェーズ4の得点計算は省略します。

最初に、捧げ物カードの勝利点を決めます。祭壇のカードを全て取って、種類ごとに分けます。最も数が多い捧げ物が1枚3点です。二番目に多い種類の捧げ物が1枚2点、次に多いが1枚1点です。最も少ない種類の捧げ物は0点です。枚数が同じ捧げ物がある場合は、それらは同じ勝利点になります。

- 2種類が同じ場合、3～1点のどれかが割り当てられます。
- 3種類が同じ場合、3点と2点のみが割り当てられます。
- 2種類ごとに同じ場合、3点と2点のみが割り当てられます。
- 全て同じ枚数だった場合、全て3点になります。

補足：祭壇に特定の種類のカードがない場合、その種類の捧げ物には勝利点がありません。

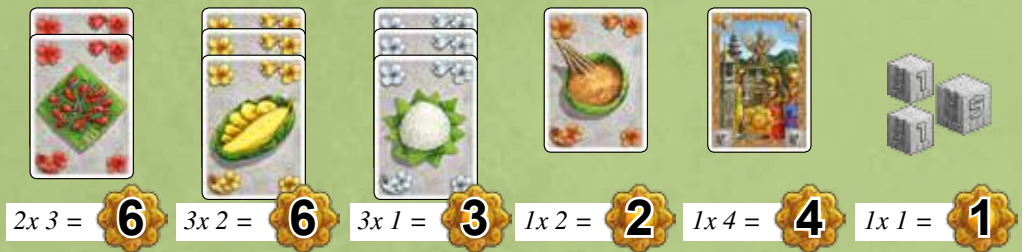
例：  
ゲーム終了時、祭壇にはこれらのカードがありました。  
勝利点がこれらのカードの枚数によって決まります。  
香辛料が3点、バナナと落花生が2点、米が1点です。



次に、最終得点計算をします。残っている石や手元に並んでいるカードから得点します。

- ・勝利点の計算は
- ・寺院 1 枚ごとに 4 点
- ・石 1 個ごとに 1 点
- ・捧げ物カードは 0 ~ 3 点

例：ゲームの終了時、Robertはこれらの捧げ物カードと寺院、石を持っています。



彼の得点は、22点です。

最も勝利点を得たプレイヤーが勝利です。同点の場合、最も寺院の枚数が多いプレイヤーが勝利です。それも同じ場合、最も石を持っているプレイヤーの勝利です。それも同じなら勝利を分け合います。

## VARIANT 1: THE ORACLE

The oracle lets you look in the future and provides more prosperity. Use the knowledge of the oracle to get more information about what is on the altar and make sure you yourself score more points.

The rules of play remain the same with the following adjustments:

### SETUP:

- Take 4 sacrifice cards (1 per type), shuffle these cards and put them in a face down pile on the altar.
- After placing 16 cards in 4 rows in the offer, shuffle the 8 oracle cards through the pile of remaining playing cards.

## GAMEPLAY

If in phase **3: TAKE CARD(S)** a row contains 1 or more oracle cards (*after a new row is created*), these oracle cards are immediately removed from the row and placed back in the game box. No replacements cards are drawn (*unless all 4 cards were oracle cards*)!

The player whose turn it is may now take and view the top 4 cards of the altar. That player chooses 1 of those cards to add to the other sacrifice cards in front of them. The other cards are put back on top of the altar in the same order.

**Note:** *If there are less than 4 cards on the altar, the player takes all cards on the altar. That player then chooses 1 card to keep. The other cards are put back on top of the altar in the same order.*

## VARIANT 2: THE DEMON

バリの人々は、悪魔は夜に自宅に帰る悪霊だと信じています。したがって、彼らは司祭たちにこれらの悪霊を追いはらうようお願いするのです。

プレイのルールは、以下の調整以外は同じままです。

## SETUP

悪魔をカード提示場のカードの最初の（一番左の）列に置きます。

## GAMEPLAY

- ・フェーズ2 A：カードのプレイで司祭をプレイする場合は、オファー内の次の列に悪魔を移動します。悪魔が最後の列にいた場合、最初の列に移動させてください。
- ・フェーズ3：カードを取るの時に、悪魔がある列からはカードを取ることはできません。

**バリエーションをゲームに単独で追加することも、両方のバリエーションを同時にプレイすることもできます。**

GAME DESIGN: **KLAUS-JÜRGEN WREDE**

GRAPHIC DESIGN: **DENNIS LOHAUSEN**

RULEBOOK DEVELOPMENT: **JEROEN HOLLANDER**

ENGLISH TRANSLATION: **KENNY VAN DEN BERGH**

PROJECT MANAGER: **JONNY DE VRIES**

©2017 WHITE GOBLIN GAMES

WWW.WHITEGOBLINGAMES.COM

