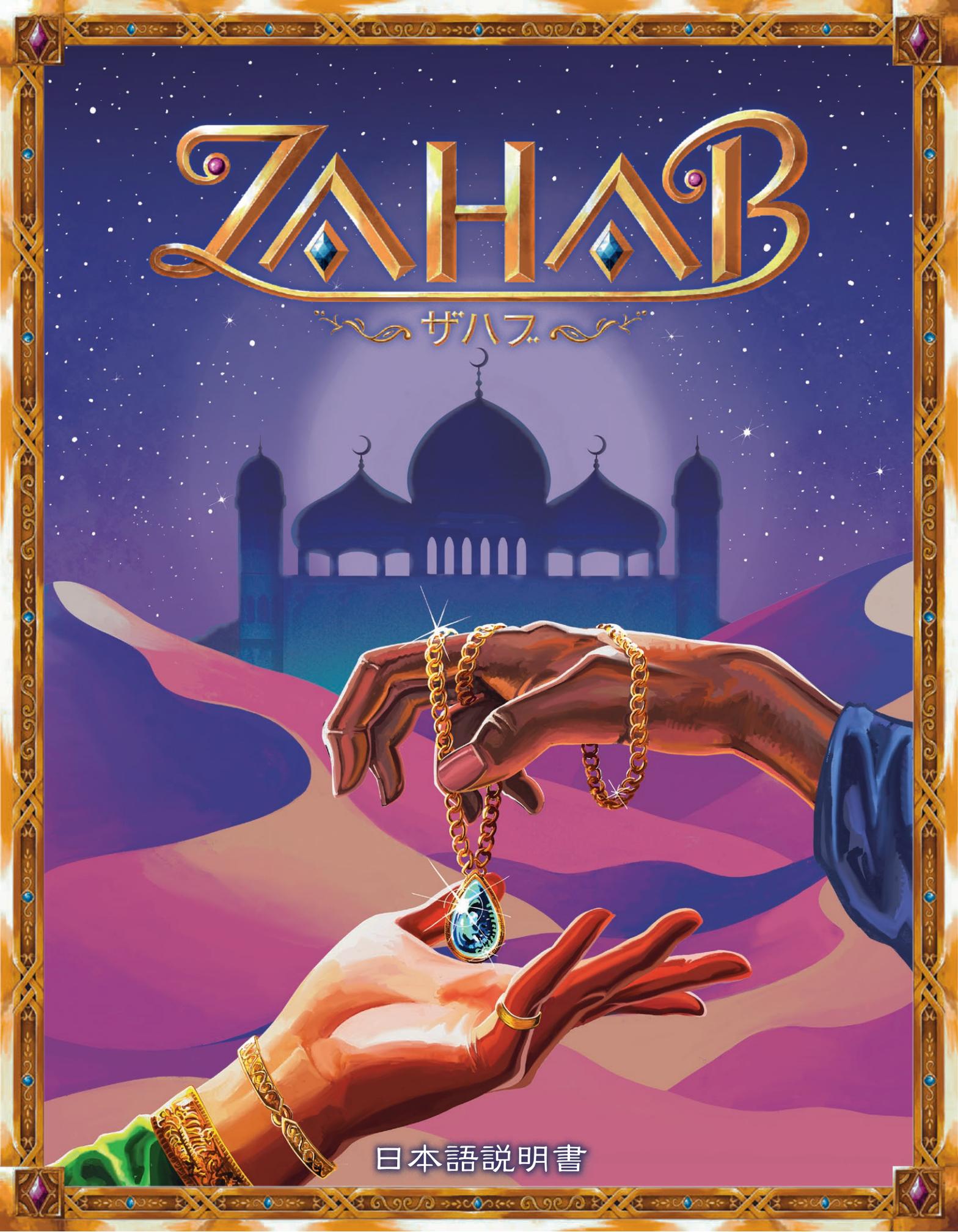


ZAHAR

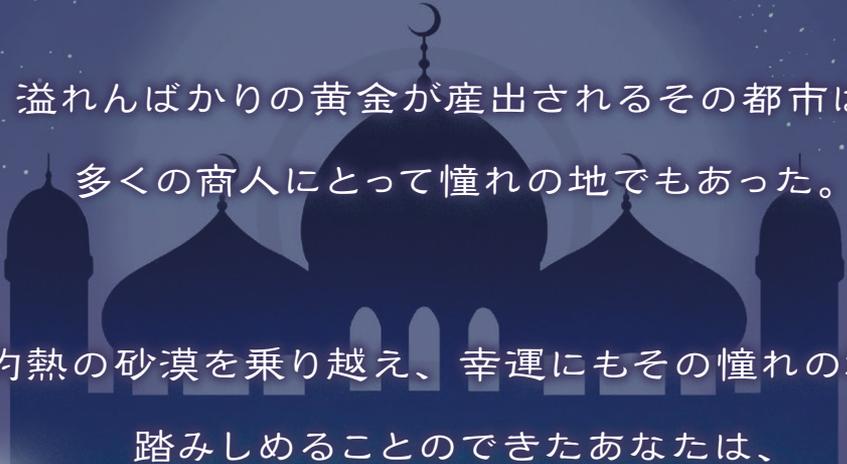
ザハブ

日本語説明書





今よりも昔、広大な砂漠の最果てに
黄金に輝く都市が存在した。



溢れんばかりの黄金が産出されるその都市は、
多くの商人にとって憧れの地でもあった。



灼熱の砂漠を乗り越え、幸運にもその憧れの地を
踏みしめることのできたあなたは、
次の事業にこの街を拠点とした
一大交易路の完成を目論んだ。



金と宝石を巧みに商い、精霊力を高め、
砂漠の有力者たちの信用を勝ち取り、
当代一の大商人を目指すのだ！

内容物

メインボード 1枚



個人ボード 4枚



ロンデルタイル 8枚



プレイヤーコマ 4個
1個×4色



プレイヤーディスク 12個
3個×4色



精霊力ディスク 4個
透明



カード置き場ボード 1枚



宝石トークン 8個



金トークン 28個



交易カード 56枚



初期カード 8枚



初期選択カード 6枚



その他 42枚



サマリーカード 4枚

ルールブック 1部

ゲームの準備

- 1 メインボードは全員の手が届く位置に置きます。
ロンデルタイルを無作為の順番でメインボードの窪みに配置します。

- 2 プレイヤーは色を1色選びます。
各プレイヤーは選んだ色の下記を受け取ります。

プレイヤーボード 1枚 プレイヤーコマ 1個
プレイヤーディスク 3個 精霊力ディスク 1個
交易初期カード 2枚

使わない色のコマやディスク、初期交易カードは箱に戻します。

- 3 金トークンと宝石トークンを全員の手が届くところにまとめて置き、共通サプライとします。使用するトークンの数はプレイ人数によって変わります。

2人プレイ … 宝石トークン4個/金トークン18個
3人プレイ … 宝石トークン6個/金トークン23個
4人プレイ … 宝石トークン8個/金トークン28個

- 4 メインボード上の青 / 赤 / 黄の各勝利点トラックの一番左のマス(封蠟のアイコン) にプレイヤーディスクを、個人ボード上の精霊力トラックの0のマ스에それぞれ精霊力ディスクを配置します。また、各プレイヤーは共通サプライから金トークンを2つずつ受け取り、個人ボードの資源置き場に置きます。

- 5 交易初期選択カード(裏面の宝石が灰色)を全員にランダムで1枚ずつ配ります。
各プレイヤーは交易初期カードと合わせて3枚のカードを手札とし、他プレイヤーに見せないようにして持ちます。残った交易初期選択カードは場に公開して並べます。

- 6 それ以外の全ての交易カードをシャッフルして山札にします。そこから5で公開した交易初期選択カードのあまりと合わせて6枚になるようにカードを引き、表向きにして公開します。6枚の交易カードは円状になるように並べます。



■ 個人ボードの見方

精霊力

より高いレベルの交易カードを使用する際に必要です。



資源置き場

金トークンと宝石トークンを合わせて最大8個まで所持できます。

ゲームの概要

プレイヤーはカード金や宝石を交易することで勝利点に変換し、ゲーム終了時に最も点数の高いプレイヤーが勝利します。勝利点は、青/赤/黄の3種類あり、それぞれの得点に応じた貢献度という値があります。貢献度の値によって、ゲーム中の効果がより強力になります。

メインボードの見方の例：

女王の勝利点と貢献度を見ていきます。
この場合、ピンクのプレイヤーの勝利点は3、貢献度は2
黄色のプレイヤーの勝利点は7、貢献度は4になります。



青の女王

女王の勝利点/貢献度



赤の魔術師

魔術師の勝利点/貢献度



黄の隠遁者

隠遁者の勝利点/貢献度

ゲームの流れ

3～4人プレイと2人プレイで進行が異なります。2人プレイについては以下のゲームの流れを読み進めた後、11ページの『2人プレイについて』をご覧ください。

ゲームを始める前に適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。
以降はゲーム終了まで時計回りに手番が回ります。

1ターン目の流れ

自分のプレイヤーコマを、ロンデルカード上の他プレイヤーコマが置かれていない好きなマスに置きます。その後、以下の2つの行動のうちひとつを選択して行います。

コマを置いたマスの
効果に従う

or

共通サプライから
金トークンを1つ獲得する



これで手番は終了し、次のプレイヤーに手番が移動します。

2ターン目以降の流れ

2ターン目以降は3つの行動を順に処理していきます。

〔1〕移動の決定

自分のプレイヤーコマを何マス進めるかを決めます。最低1マスは進まなくてはならず、同じマスに留まることはできません。移動は基本1マスですが、望むなら金トークンや手札を捨てることでマス数を追加することができます。

移動マス数の追加

- ・ 金トークン1つ または 手札を1枚捨てる +1 (計2マス移動)
- ・ 金トークン1つと手札1枚の両方を捨てる +2 (計3マス移動)



金トークンも手札も2つ以上捨てることはできません。

進めるマス数は最高で3マスまでになります。

〔2〕ロンデル移動

マス数を決めたら自分のプレイヤーコマを時計回りに進ませます。

ロンデル上で他コマがある場所には止まることができません。そのマスを飛ばして進みます。

スタートタイトルに止まるか通過したプレイヤーは、即座に自分の捨て札を全て手札に戻します。

手札に戻したカードはそのターンの
■交易アクション時に使用することができます。



スタートタイトル



〔3〕止まったマスの効果に従う or 金トークンを1つ獲得する

自分のプレイヤーコマが止まったマスの効果に従うか、マスの効果が気に入らない場合やマスの効果のコストを支払えない場合は、代わりに共通サプライから金トークンを1つ獲得します。

共通サプライに金トークンが1つもない場合は、公開されている交易カードの上に乗っている金トークンを1つ選んで獲得します。

マスの効果は1手番につき1回だけ適用できます。

資源を余分に払って、複数回行うことはできません。(マスの効果については次ページを参照)

■ ロンデルタイトルのマスの効果

マスに止まると以下の効果を得るか、金トークンを1つ得るかを選択することができます。



金トークンを4つ捨てて青勝利点を2点獲得する。



交易アクション（精霊力+魔術師の貢献度）を行う。



手札を2枚捨てて交易アクション（精霊力+魔術師の貢献度+2）を行う。



カード獲得アクションを行う。



手札を1枚捨てて交易アクション（精霊力+2）を行う。



交易アクション（精霊力+1）を行う。



最大で隠遁者の貢献度まで歩数を追加で進み、止まったマスの効果を受ける。（金トークンや手札を捨てることによる歩数の追加はできない）



金トークンを2つ獲得する。



金トークンを2つ捨てて
宝石トークンを1つ獲得する。



女王の貢献度に等しい数の
金トークンを獲得する。



宝石トークンを2つ捨てて赤・青・緑
の勝利点を1点ずつ獲得し、
精霊力が1上がる。



■ カード獲得アクション

カード獲得アクションのマスに止まると手札を増やすことができます。
カードを獲得するには金トークンを2個以上持っている必要があります。
所持している金トークンが1個以下の場合、
カード獲得アクションを行うことはできません。

公開されている6枚の交易カードの中から欲しいカードを1枚選び、そのカードの両隣のカードに自分の金トークンを1個ずつ置きます。その後選んだカードを自分の手札に加ええます。選択したカードの上に金トークンが置かれている場合はそれらを全て獲得することができます。

金トークンを獲得するのは、カードの入手後です。
ですので、そのカードを獲得する為にそのカードに置かれている金トークンを使用することはできません。

その後、獲得したカードが置かれていた場所へ山札から1枚カードを引いて表向きに公開して置きます。
山札がなくなった場合、カードは補充されません。



■ 交易アクション

交易アクションを行うマスに止まると手札から交易カードを使用できます。使用できるのはマスに書かれている条件を満たすレベルの交易カードです。条件には主に精霊力や魔術師の貢献度を参照します。

交易アクションで使用したカードは捨て札として自分の手元に置いておきます。この時、手札と捨て札が混ざらないように、捨て札は表向きにしておきます。

捨て札は、ロンデル移動でスタートタイルを通過した際に手札に戻ります。(7ページ「ロンデル移動」を参照してください。)

効果によりトークンを獲得したことで、手持ちのトークンが8個を超える場合、8個になるまで不要なトークンを選んで共通サプライに戻します。

勝利点が10点を超えた場合は他の1色に点を振り分けます。
(交易カードの効果については12ページ参照)

カードの見方



カードのレベル

カードを使用する際に必要なコスト

カードを使用した際得られる効果

ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが以下2つのうちどちらかの条件を満たすとゲーム終了の合図になります。

- ・メインボードの勝利点3色のうち2色が9点に達している
- ・メインボードの勝利点3色全てが6点以上になっている

スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーまで手番が終わったところでゲームが終了し、得点計算に移ります。

得点計算

ゲーム終了後、以下の項目の点数を全て合計して得点を計算します。

- ・メインボードの3色それぞれの勝利点
- ・個人ボードに残した宝石トークン1つにつき1点
- ・個人ボードに残した金トークン5つにつき1点

これらの勝利点を合計した上で最も勝利点の高いプレイヤーが勝利となります。

同点のプレイヤーが複数いる場合は、以下の色の勝利点の高さで順位を決定します。

赤の勝利点

→

黄の勝利点

→

青の勝利点



青の勝利点まで同点の場合は引き分けとなり勝利を分かち合います。

2人プレイ

2人プレイ時は以下のルールを追加しゲームをプレイします。

1手番目

自分の行動を終えた後、余っているプレイヤーコマを1つ取り空いている好きなマスに置きます。

後攻のプレイヤーも同様に残りのプレイヤーコマを空いているマスに置きます。

2手番目以降

自分の行動を終えた後、自分と相手プレイヤー以外のプレイヤーコマを合わせて3マス分時計回りに進めます。

片方のコマだけ3マス分動かしたり、2つ交互に1マスずつ動かすことも可能です。

コマは固定で3マス分動かさなくてはならず、歩数を増やしたり減らしたりすることや、2つとも全く動かさずに留めておくことはできません。

また、これらのコマは仮想の他プレイヤーとして扱います。自分や相手プレイヤーと同じマスには止まることができず、移動の際も飛び越えて進みます。

エキスパートルール

ゲームに慣れてきたら、以下のエキスパートルールを適用し難易度を上げることができます。

- 3～4人プレイ時のみ、共通サプライに金トークンがない場合は獲得できません。
公開された交易カードの上から取ることもできません。
- 獲得した勝利点が10点を超えたことで他の1色に割り振りたい場合、精霊力を1下げなくてはなりません。
精霊力を下げることができない、または下げたくない場合は他の色への割り振ることができません。



交易カード効果一覧



1
金トークンを2つ獲得する。



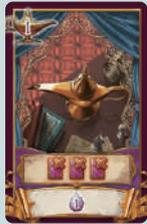
2
金トークンを4つ獲得する。



3
宝石トークンを1つ獲得する。



4
金トークン1つと、
宝石トークンを1つ獲得する。



5
手札を3枚捨てて精霊力を1上げる。



6
手札を1枚捨てて、
金トークンを4つ獲得する。



7
金トークンを2つ捨てて、
宝石トークンを1つ獲得する。



8
手札を2枚除外して、
金トークン3つと宝石トークンを
1つ獲得する。



9
金トークンを2つ捨てて、
宝石トークンを1つ獲得する。



10
金トークンを4つ捨てて、
宝石トークンを2つ獲得する。



11
金トークンを3つ捨てて、
宝石トークンを2つ獲得する。



12
手札1枚を除外し、
手札1枚と金トークンを1つ捨てて、
勝利点を好きな組み合わせで
合計3点獲得する。



13
手札を1枚除外して、
宝石トークンを2つ獲得する。



14
手札1枚を除外し、
手札1枚と金トークンを1つ捨てて、
宝石トークンを3つ獲得する。



15
手札1枚と金トークン5つを捨てて、
赤の勝利点を3点獲得する。



16
手札を1枚捨て、手札1枚を除外して
黄色の勝利点を2点獲得する。



17
宝石トークンを1つ捨てて、
勝利点を好きな組み合わせで
合計2点獲得する。



18
金トークンと宝石トークンを
それぞれ3つずつ捨てて、
全色の勝利点を2点ずつ獲得する。



19
宝石トークンを1つ捨てて、
好きな勝利点を1点獲得し
精霊力を1上げる。



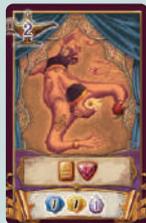
20
宝石トークンを2つ捨てて、
勝利点を好きな組み合わせで
合計3点獲得し、精霊力を1上げる。



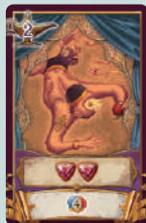
21
手札を1枚捨てて、
さらにレベル4以下の交易カードで
交易アクションを行う。



22
金トークンを6つ捨てて、
青の勝利点を3点獲得する。



23
金トークンと宝石トークンを1つずつ捨てて、
青と黄色の勝利点を1点ずつ獲得し、
精霊力が1上がる。



24
宝石トークンを2つ捨てて、
勝利点を好きな組み合わせで
合計4点獲得する。



25
金トークンを3つ捨てて、
青の勝利点を2点獲得する。



26
金トークンを3つ捨てて、
赤の勝利点を2点獲得する。



27
金トークンを3つ捨てて、
黄色の勝利点を2点獲得する。



28
メインボード上の勝利点が
3色全て3点以上なら、
勝利点を好きな組み合わせで
合計2点獲得する。



29
宝石トークン1つと手札1枚を捨てて、
赤の勝利点を2点獲得し
精霊力を1上げる。



30
レベル6以下の交易カードで
交易アクションを行う。



31
手札2枚と金トークン2つを捨てて、
赤の勝利点を3点獲得する。



32
宝石トークンを1つ捨てて、
赤と黄色の勝利点を1点ずつ獲得し
精霊力を1上げる。



33
メインボード上の勝利点が
3色全て2点以上なら、
勝利点を好きな組み合わせで
合計2点獲得する。



34
金トークンと宝石トークンを1つずつ捨てて、
青の勝利点を1点と赤の勝利点を2点獲得し、
精霊力を1上げる。



35
メインボード上の勝利点が
3色全て3点以上なら、
勝利点を好きな組み合わせで
合計2点獲得し、精霊力を1上げる。



36
宝石トークンを1つ捨てて、
3色のうち一番低い色の勝利点と等しい数の
勝利点を好きな組み合わせで獲得する。



37
手札を1枚除外し、
金トークンを4つ捨てて、
黄色の勝利点を4点獲得する。



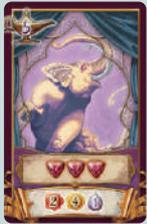
38
金トークンを8つ捨てて、
青の勝利点を5点獲得する。



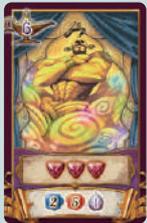
39
手札を1枚除外し、
宝石トークンを1つ捨てて、
青と黄色の勝利点を2点ずつ獲得する。



40
手札を3枚捨てて、
赤の勝利点を4点獲得する。



41
宝石トークンを3つ捨てて、
赤の勝利点を2点と黄色の勝利点を4点
獲得し、精霊力を1上げる。



42
宝石トークンを3つ捨てて、
青の勝利点を2点と赤の勝利点を5点
獲得し、精霊力を1上げる。



43
手札を2枚除外して、
黄色の勝利点を4点獲得する。



44
メインボード上の勝利点が
3色全て3点以上なら、
勝利点を好きな組み合わせで
合計3点獲得する。



45
隠遁者の貢献度に等しい数だけ
金トークンを獲得する。
その後カード獲得アクションを1回行う。



46
手札を2枚除外して、
隠遁者の貢献度に等しい数の
黄色の勝利点を獲得する。



47
金トークンを3つ獲得する。
その後さらに交易アクション
(精霊力+魔術師の貢献度)を行う。



48
金トークンと宝石トークンを1つずつ
獲得する。その後交易アクション
(精霊力+魔術師の貢献度)を行う。



49

金トークンを 7 つ捨てて、女王の貢献度に等しい数だけ青の勝利点を獲得する。



50

金トークンを 5 つ捨てて、女王の貢献度に等しい数の青の勝利点を獲得する。

ゲームデザイナー：なんでもつくるレイノ
イラスト：美浦悠人
グラフィックデザイン・DTP：シチマロ
ルール英訳：Donald Leavey
出版：アソビション
お問い合わせ：boardgame@asobition.com

