

# Pyramid Raiders

## ストーリー

二十年ほど前から砂漠の中心にピラミッド状の遺跡が出現したという噂が流れている。だが、これまでその遺跡の真実は明かされておらず、その情報を持ち帰った者も一人もいない。

しかし、ついに今日、それぞれの運命に導かれた冒険者たちが時を同じくして遺跡を発見した。そして、古代の扉が開く時、封印されていた遺跡の守護神がよみがえることになる。

遺跡に隠された秘宝を求める冒険者たちは、それぞれの持つ秘密の道具を使い、数多くの危険にいとむことになる。

## 登場キャラクター紹介

### トレジャーハンター—トーマス・ジョーンズ

狙った物は必ず手に入れる世界的に有名なトレジャーハンター。ひとりで世界各地のロシアの機関と互角にやり合っている。今回、彼は1枚の宝の地図を手に入れた。それによると、この遺跡には世界を揺るがせる神秘の力が秘められているらしい。しかしながら、トーマスは遺跡に隠されている莫大な財宝を目当てに再び冒険の旅に出た。



### 考古学者—ハービンソン教授

若い頃は考古学界では有名な探検家だったが、超常現象を説明する理論が世間に批判され、学会から消えた。彼は長年に渡って研究を続け、ある機関から遺跡の地図を入手し、ようやく超自然の力に関する仮説を検証できるチャンスを得た。世界に遺跡の真実を公開し、彼の主張が正しいことを証明するため、ハービンソン教授は遺跡の探索を始めた。

### 観光客—コンガ・ボンバ

ダイヤモンド鉱の発見で大金持ちになったコンガは、世界一周の旅行の最中に乗っていた飛行機がハイジャックされ、たまたま遺跡付近に緊急着陸した。大金持ち特有の直感により、彼は遺跡の中へと向かった。



### 墓の番人—オシリス・サケージ

遺跡近くに出没する悪名高い盗賊オシリス。彼は墓守り一族の末裔であり、宝の地図の提供者でもある。一族を裏切り、墓守りの掟を無視する彼の真の目的は、ほかの冒険者たちを遺跡に誘い込み、彼らが秘宝を発見したところで横取りすることである。しかし、彼は遺跡の中には世界に知られてはいけないものが隠されていることを知らなかった。

### 軍人—コムラッド・ポラブスキー

特殊部隊の訓練を受けていたポラブスキーは、国家神秘学研究機関のエージェントとして世界中で活躍している。しかし、彼のような強者でも、今はキャリアの危機に直面している。最近はあるトレジャーハンターに何度も妨害を受け、組織内の評判が脅かされているのだ。この状況を挽回するため、彼は闇市場で購入した地図を頼りにひとりで遺跡へと侵入する。彼は北方出身者の常としていつもウォッカを持ち歩いている。



### マフィア—パパ・ペンギノ

マフィア四大ファミリーのひとつの当主パパ・ペンギノはファミリーの最大の危機に際して、ある神秘の宝の地図を手に入れた。ファミリーの運命をかけて彼は優秀な部下たちを率い、飛行機をハイジャックして遺跡にたどり着いた。ファミリー再興に必要な財宝を手に入れるために、武力も決意も持っている彼は先代の名とファミリーの未来を背負い、謎の遺跡に立ち向かう。

## ゲームの内容

ルールブック 1冊

ゲームボード 1枚

プレイヤーコマ 6個

ガーディアンコマ 1個

罫コマ 1個

こま用台座 8個

アクションカード 6枚、計 30枚

アイテムカード 10枚

秘宝トークン 6種類、各 7個

古文書トークン 7個

呪いトークン 24個

障害物 2種、各 6個

袋 1個

サイコロ 1個

ラウンドトークン 1個

スタートプレイヤータイル / 転向タイル 1個

アクションカード



アイテムカード



ガーディアンコマ



秘宝トークン



古文書トークン



プレイヤーコマ



罫コマ

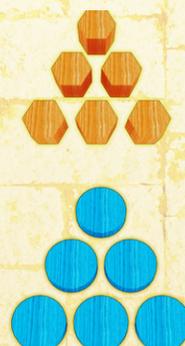


こま用台座

ゲームボード



障害物



ラウンドトークン



スタートプレイヤータイル / 転向タイル

呪いトークン



## ゲームの目的

プレイヤーは規定のラウンド内でガーディアンの攻撃を避けながら、他のプレイヤーより高い勝利得点の獲得を目指します。

## ゲーム終了条件

ゲームのラウンド数はプレイヤーの人数によって以下のように変わります：

プレイヤー人数	ラウンド数
3人	15ラウンド
4人	11ラウンド
5人	9ラウンド
6人	7ラウンド

## 勝利条件

規定のラウンド数が終了するとゲーム終了となります。各プレイヤーは、それぞれが獲得した勝利得点を計算して、一番高いプレイヤーが勝者となります。複数のプレイヤーが同点の場合、受け取った呪いトークンが少ない方が勝者となります。呪いトークンの数も同じ場合、そのプレイヤー全員が勝者となります。

## 始める前に

### ガーディアンの組み立て

ガーディアン本体と視線マークを組み合わせる。はじめてのプレイには一番目の視線マークがお勧め。



視線マーク # 1



視線マーク # 2



視線マーク # 3

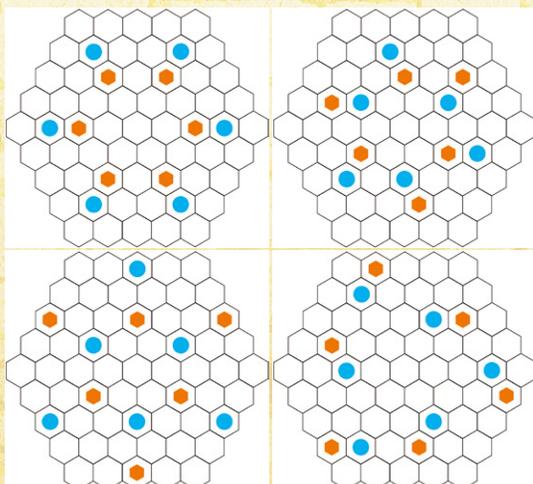


注意：赤い矢印はガーディアンの向きと正面の視線を表し、青い矢印はその他の視線を表します。よって、ガーディアンは三方向の視線を向けています。

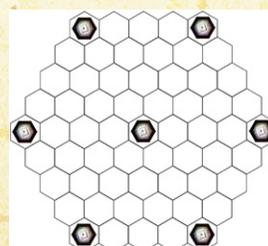
### マップの初期配置

1. 古文書トークンをマップの隅と中央のマスに置きます。
2. 障害物 12 個をマップの上に置きます (図を参照)。
3. 秘宝トークンをランダムにマスの上に置きます。  
注意：トークンは、1マス毎につき1個しか置くことができません。
4. 秘宝トークンを置いたあと、ガーディアンコマをマップの中央に置き、サイコロを振り、出た目で示された方向にガーディアンを向ける。
5. ラウンドトークンをゲームボード上の1ラウンド目を示すの場所に置きます。

障害物置き例



古文書トークン置き例





## 地形解説

**柱**：プレイヤーとガーディアン両方とも入ることができず、ガーディアンの視線をブロックします。

**水溜り**：プレイヤーは入ることができないが、ガーディアンは入ることができる。ガーディアンの視線をブロックすることができません。

**罟コマ**：罟コマはプレイヤーと同じように他のプレイヤーによって突き飛ばされます。また、ガーディアンに見えます。罟コマが撃退された場合、ゲームボード上から取り除きます。

## プレイヤーのセットアップ

1. 全てのプレイヤーは裏向き状態でアイテムカードを1枚ずつ受け取り、そのアイテムカードを表向きにして自分の前に置きます。
2. プレイヤーは一回ずつサイコロを振り、出た目が一番大きいプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤータイルを受け取ります。
3. スタートプレイヤーの右側のプレイヤーから、反時計回りに順番に各自のプレイヤーコマをマップ周辺のマスに置きます。この時点で足元のトークンを取ることはできません。
4. 全てのプレイヤーコマが置かれたら、ゲーム開始です。

## ラウンドの流れ

ラウンドは以下の五つのフェイズから構成されています：

**ラウンド開始－プレイヤー移動－ガーディアン移動－プレイヤー復帰－ラウンド終了**

### ラウンド開始

プレイヤーがアクションカードを使い切っていたら、全てのアクションカードを手元に戻す。

### プレイヤー移動

全てのプレイヤーはアクションカード1枚を選び裏向きに置きます。全プレイヤーがアクションカードを置いたら、スタートプレイヤーからアクションカードを表向きにしてアクションカードの歩数と指示に従って移動します。そして時計回りに次のプレイヤーが移動します。

**注意**：自分の移動の番が来るまで、自分のアクションカードは表向きにしません。

### プレイヤーの移動には以下の制限があります：

1. アクションカードの左上に載っている移動歩数は、全て使い切ります。
2. 移動の際、直前にいたマスに戻ることはできません。
3. 障害物があるマスとガーディアンがいるマスには入ることができません。
4. プレイヤーは移動後の最後に止まったマスのトークンを取らなければいけません。

**注意**：使用したアクションカードはそのまま表向きにしてプレイヤーの前に置いておきます。全部を使い切るまで手元に戻すことはできません。

### 突き飛ばす

プレイヤーが他のプレイヤーがいるマスに移動した際、そのマスにいるプレイヤーを「突き飛ばす」ことができます。突き飛ばされたプレイヤーは隣のマスに押し出される（突き飛ばす側が押し出す先を決めます）。

**注意**：「突き飛ばす」回数に制限はありません。突き飛ばされたプレイヤーはさらに別のプレイヤーを突き飛ばすことができます。

**注意**：自分が直前にいたマスに突き飛ばすことはできません。

## アクションカード効果解説



-自分が移動した直後、自由にガーディアンの向きを改変することができる。



-自分が移動した直後、自由に転向タイルを反転できる。



-このラウンド、ガーディアンの移動力が1または2増える。重複する。

### 移動。突き飛ばす、の例

全てのプレイヤーがアクションカードを裏向きに置いたら、プレイヤーごとに裏向きのアクションカードを表向きにして、カード左上の歩数に従って移動します。

順番：オシリス -> ポラプスキー -> コンガ -> ハービンソン教授

- オシリスはアクションカード4を使用して4マス移動します。
- ポラプスキーはアクションカード2を使用して2マス移動します。そして転向タイルを反転します。
- コンガはアクションカード5を使用して5マス移動すると同時にオシリスを突き飛ばします。
- ハービンソン教授はアクションカード1を使用して、1マス移動します。そして、ガーディアンの向きを変更します。



### ガーディアン移動

全てのプレイヤーの移動が終わったら、ガーディアンの移動を行います。まず、このラウンドのスタートプレイヤーがサイコロを振ります。サイコロの出た目とこのラウンドのガーディアンの追加移動歩数(アクションカード4または5)の合計がガーディアンの総移動歩数となります。

**視線：**ガーディアンには三方向に向かってのびる視線があり、この視線上のプレイヤーはガーディアンに認識されます。視線に距離の制限はありませんが、柱によって視線はブロックされます。

ガーディアンの移動には以下の制限があります：

- 目の前のマスに移動します。
- 視線内にプレイヤーがいる場合、ガーディアンの向きをその方向に転向します。
- 視線内に複数のプレイヤーがいる場合、ガーディアンの向きを距離が一番近いプレイヤーの方向に転向します。複数のプレイヤーとの距離が同じ場合は転向しません。
- 目の前のマスに移動できない場合(柱やマップの端)、転向タイルの指示に従って時計回りまたは反時計回りに転向します。
- ガーディアンの転向は移動歩数を消費しません。さらに同じマスで何度も転向することができます。
- ガーディアンの移動が終わったら、止まったマスのトークンをゲームから取り除きます。

**撃退：**ガーディアン移動の際、プレイヤーがいるマスを通りまたは止まった場合、そのプレイヤーは撃退されます。そのプレイヤーは自分のコマをゲームボード上から取り除き、呪いトークン1個を取ります。

## ガーディアン移動例

(移動、突き飛ばす、例の続き)

1. ガーディアン追加移動歩数を計算します：  
1+2=3
2. サイコロを振ります (6)  
ガーディアンの移動歩数は9となります。
3. ガーディアンの移動1、2、3のように進みます。
4. 柱や壁に隣接したら転向タイルに従って時計回りに転向して4、5のように進みます。
5. 5マス目、ハービンソン教授を認識し、その方向に転向して6マス目に進みます。
6. 6マス目、もっと近くにいるオシリスを認識し、転向して7マス目に進みます。
7. コンガとポラプスキーを認識しますが、二人との距離が同じなので転向はせずに、8、9のように進みます
8. 9マス目、オシリスを撃退します。



## プレイヤー復帰

スタートプレイヤーの番から、撃退されたプレイヤーは反時計回りの順番で自分のコマをマップ周辺の好きなマスに置きます。この時点で足元のトークンを取ることはできません。

## ラウンド終了

スタートプレイヤータイルが時計回りの順番で次のプレイヤーに移動します。ラウンドトークンを次のマスに移動して次のラウンドを開始します。

## アイテムカード解説

アイテムカードは、プレイヤーに秘宝を集める特殊能力を与えてくれます。アイテムカードの能力は公開しなければなりません。アイテムカードを所持しているプレイヤーは、ゲーム終了までそのカードの能力を使うことができます。

### アイテムカードの解説：



#### 幸運人形 / Lucky Charm

ガーディアン移動フェイズにサイコロの6の目が出た場合、あなたが撃退されたとしても呪いトークンをもらわない。



#### 強力磁石 / Big Magnets

アクションカード1、2または3を使用して移動した際、止まったマスのトークンは取らずに代わりに隣のマスのトークンを取ることができる。



#### スプリングブーツ / Spring Boots

柱を飛び越えることができる。柱のマスは移動歩数を消費しない。  
(水溜りは、飛び越えることができない)



#### 潜水ヘルメット / Diving Helmet

水溜りのマスに入ることができる。さらに2つの水溜り間をワープすることができる。  
(「水溜りのマスに入る」、「水溜りのマスから出る」、「ワープ」はいずれも移動歩数を1消費する)



#### ロケットブーツ / Rocket Shoes

移動歩数が1増える。しかし、ガーディアンに気づかれた場合、ガーディアンの移動歩数が2増える。(移動歩数が増えるのは1ラウンドに1度だけ)



#### ダンボール / Snaking Box

あなたとガーディアンの距離が4マス以上の場合、ガーディアンに気づかれない。



#### どこでもドア / Teleport Door

アクションカード5を使用する際、マップ上の好きなマスにテレポートすることができる。



#### パワーグローブ / Power Gloves

他のプレイヤーまたはおとり人形を突き飛ばす際、2マス突き飛ばすことができる。



#### おとり人形 / Decoy Doll

アクションカード4を使用する際、通過したマスのひとつにおとり人形を1体置くことができる。



#### マジックハンド / Magic Hands

自分は移動せず、その代わりに移動可能な範囲内にあるトークンを1つ獲得することができる。

## 得点計算

### 計算方法

以下の四つの得点を足し総得点とします：  
同種類の秘宝数、秘宝の種類数、古文書トークンによる得点、呪いトークンによるマイナス得点

### 同種類の秘宝数による得点

個数	1個	2個	3個	4個	5個	6個
得点	0点	2点	4点	7点	11点	16点

注意：古文書トークンの得点はあなたが持っている秘宝トークンの種類数から計算する

### 秘宝の種類数による得点

種類数	1種類	2種類	3種類	4種類	5種類	6種類
得点	0点	1点	2点	3点	4点	5点
古文書トークン1個あたりの点数	0点	1点	2点	3点	4点	5点

### 呪いトークン1個につきマイナス2点。

注意：ゲーム終了時に呪いトークンを持っていないプレイヤーはボーナスとして3点を獲得します。

### 得点計算例

ペンギノはゲーム終了時に以下の物を持っていました：小判5個、陶器2個、金属コップ1個、トーテム1個、古文書2個、呪いトークン2個。

ペンギノの得点は以下ようになります：)

- 同種秘宝数：11(小判)+2(陶器)+0(金属コップ)+0(トーテム)=13点
- 秘宝種類数：3(秘宝トークン4種類)+6(古文書トークン2個)=9点
- 呪い：-4点(呪いトークン2個)

その結果、ペンギノの最終の得点は18点となります。



出版元：	Moaideas Game Design
ゲームデザイン：	AFONG
開発者：	LWT、Desent
アートデザイン：	LWT / マップボード Desnet / カード版面 Kyoujin / 立体デザイン
ストーリー、キャラデザイン：	Totoro man
イラスト：	日津樹伶 / カバーデザイン、アクションカード @ <a href="http://hitsukirei.idv.st/">http://hitsukirei.idv.st/</a> General / 秘宝、アイテムカード
ルールブック制作：	AFONG、General、Desnet
ルールブック翻訳：	Coolduck
スペシャルサンクス：	兩百、YOYO、宮城遼、台湾ボードゲームデザイナーギルド、 大安ボードゲーム同好会、株式会社アークライト、協力してくれた全ての皆さん
コピーライト：	©2012 Moaideas Game Design <a href="http://www.moaideas.net">www.moaideas.net</a> <a href="mailto:moaideas@gmail.com">moaideas@gmail.com</a>

日本語ルールブック V1.00 2013.02  
ルールについての問い合わせ先：[moaideas@gmail.com](mailto:moaideas@gmail.com) にお寄せください。

HP で A4・フルカラーのルールブックありまし！