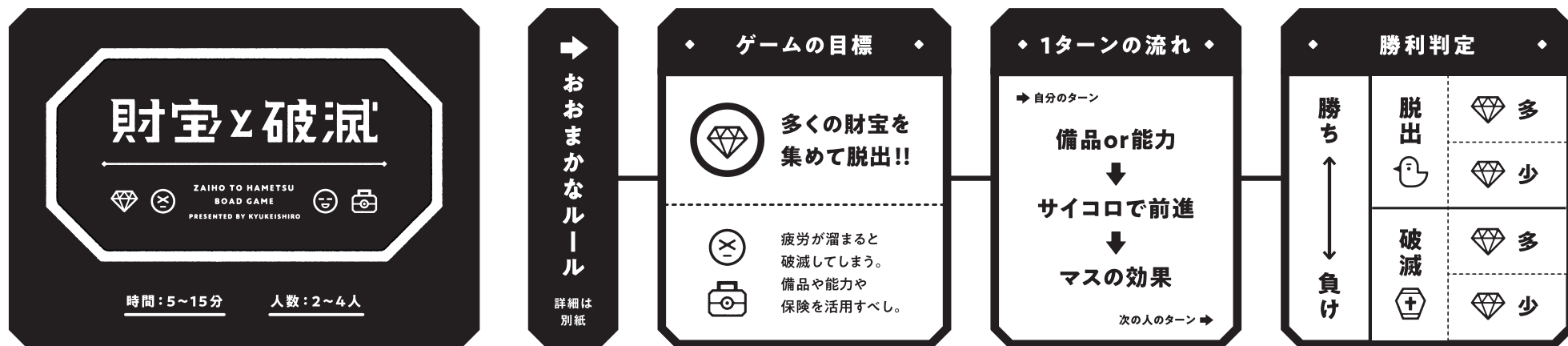




スタンダードルール

基本的にはこのルールで遊んでみよう。

【ゲームの準備】

- ・スタンダードマップを用意する。
(真ん中に『財宝と破滅』のロゴだけが表記されているものがスタンダードマップ。)
- ・マップの真ん中に財宝トークンを7個置く。
- ・それぞれ人員カードを1つ選ぶ。
- ・それぞれ能力トークンを1つ得る。
- ・それぞれ備品カードを1枚得る。(ウラ面のままランダムに配る。)
- ・共有の物として備品デッキを置いておく。(シャッフルしてウラ面に置く。)
- ・保険カードを1枚選ぶ。何を選んだかは秘密にしておく。
(3種類の保険カードは4枚ずつあるので、他の人に見せずに選べる。)
- ・サイコロを振って1番大きい数を出したプレイヤーが先攻、そこから時計回りの順番になる。
- ・『入口マス』に人員コマを置いてゲームスタート。

【自分のターンの行動】

- ・スゴロクと同じようにサイコロを振って前進していく。
- ・前進する前に、能力が備品どちらかを使える。(使わなくても良い。)
- ・能力も備品も1ターン中にどれか1つだけしか使えない。
(備品にはサイコロを振って成功か失敗かを決めるものがあるが、前進時のサイコロとは別の扱いである。混同しないよう注意。)

【ゲームセットの条件】

- ・以下のどちらかの状態になったらゲームセット。
 - ①プレイヤー全員が破滅か脱出の状態になる。
 - ②財宝が全て回収される。(財宝が全て回収された時、マップに残っている人は強制的に脱出する。)

【勝敗と順位の決め方】

- ・ゲームセット時に順位が決まる。
- ・脱出した人は破滅した人より上の順位になる。
- ・脱出した人の中では財宝の多い人が上の順位。
- ・破滅した人の中では財宝の多い人が上の順位。
- ・同じ状態で財宝数も同じの場合、後攻の人が上の順位。

【人員カードについて】

- ・人員カードはプレイヤーの分身のような存在である。
- ・人員はそれぞれ異なる能力を持っている。
- ・能力の使用タイミングは自分のターンに前進する前のみ。
- ・能力使用時には能力トークンを消費する。
- ・能力トークンの所持上限は1つまで。

【破滅について】

- ・疲労トークンが3つになったプレイヤーは破滅する。
(疲労トークンは『疲労マス』に前進した時に溜まっていく。)
- ・破滅した場合は、財宝を持ってマップから退場する。
(財宝は持ったままだが、備品カードは捨て札に置く。)
- ・破滅状態では他のプレイヤーからの影響を受けない。

【脱出について】

- ・前進した先が入口マスの場合は脱出を選ぶことができる。
(前進した時のみ脱出を選べる。スタート時は不可。着いた次のターンも不可。)
(脱出しない事を選んでも良い。)
- ・脱出した場合は財宝を持ってマップから退場する。
(財宝は持ったままだが、備品カードは捨て札に置く。)
- ・財宝が全て回収された時、マップに残っている人は強制的に脱出。
- ・脱出状態では他のプレイヤーからの影響を受けない。

【休憩について】

- ・『休憩マス』に前進した時、疲労を1回復できる。
- ・もしくは、回復の代わりに能力トークンを1補充できる。
- ・疲労回復と能力補充どちらも上限に達している場合は何も起きない。
(あえて回復や補充をしないことを選んでも良い。)

【備品カードについて】

- ・備品カードの使用タイミングは自分のターンに前進する前のみ。
(能力を使うターンは備品を使うことはできない。)
- ・備品デッキはウラ面に置かれる。皆で1つのものを共有して使う。
- ・『備品マス』に前進時、デッキの上から備品を1枚得ることができる。
- ・どの備品を持っているかは他人には見せずにウラ面で所持する。
- ・使用したは備品カードは、デッキの横に捨て札として置かれる。
(確率によって失敗する備品もあり、それらは失敗した場合も捨て札に置く。)
- ・備品デッキが0になったら、捨て札をシャッフルしてデッキにする。

【保険カードについて】

- ・保険カードは特殊なタイミングで効果を使用できる。
- ・使用した保険は消費される。補充はできない。

【その他・細かい部分】

- ・『両方マス』に前進した場合は左側の効果から先に発動する。
(例:疲労2のプレイヤーが『両方マス』(左:疲労 右:財宝)に前進した場合、財宝を得る前に破滅してしまう。)
- ・備品カードの所持枚数に制限は無い。何枚でも持てる。
- ・備品の捨て札は、いつでも中身を確認して良い。
- ・『風の妖精』に対して『タコ保険』を適用する時は、少し注意が必要。
(標的に選ばれた時に適用しても良い。サイコロで成功した時に適用しても良い。しかし、サイコロで失敗してからは適用できない。)

カスタムルール

自分たちの好みにアレンジして遊ぼう。

【カスタムルールについて】

- ・スタンダードルールにアレンジを加えて遊んでみよう。
- ・デンジャラスマップを使ってみるもよし。
- ・好みに合わせて財宝の数を減らしたり増やすもよし。
- ・備品カードの割合を変えてみるもよし。
- ・自分たちがさらに楽しめるアレンジを考えて楽しもう。

WEB INFOMATION

- ・この説明書のPDF版はウェブにアップしてあります。
- ・Q&Aなども更新予定です。
- ・リリース後にわかりづらい部分が判明した場合は補足などを載せるかもしれません。

kyukeishiro.com/lp/zaiho

