



長く厳しい旅の後、キャンプファイアに集ったラクダ引きたちは、砂漠のど真ん中の都市、隠されたオアシス、そして空飛ぶ絨毯についての体験談を、互いに物語ります。熟練したラクダ引きは、これら貴重な場所の正確な位置など、もちろん漏らしません。けれど砂漠を“読む”ことができれば、探し出すことはできません。強力な魔神の手助けて、自分の都合のいいように、もしくはライバルを蹴落とすように、地形を並び替えましょう。

プレイヤーは各自のキャラバンを動かし、砂漠でこれら驚嘆すべき場所を探しつつも、他人には何がみつかったのを告げないようにします。とはいえそれらの場所を利用するなら、それに関する情報を自動的に漏らすことになるのです。たとえば砂漠の都市で交易をしたのなら、他のプレイヤーは、そのだいたいの位置を推察できます。このゲームの目的は、3つの聖遺物を見つけ出す、もしくは稼いだ財宝で購入することにあります。

都市を、オアシスを、隊商宿を、そして聖遺物を見つけてください。その位置を知っているならば、キャラバンの装備をする際、非常に有利になります。とはいえ、何がどこにあるか、覚えていられますか？

1 . 内容物 Game Material



2 . ゲームボード Game Board

ゲームボードは、既知エリアと、外枠、それに砂漠ヘクスで構成されます。まず既知エリアと外枠を組み立て、それから砂漠ヘクスを色ごとに3山に分類します。

各山は各砂漠セクションをあらわし、ヘクス16枚ずつで構成されています。ただの砂漠12枚に加えて、特殊能力を有する以下の4種類が1枚ずつです。



都市では交易できます。オアシスではキャラバンに水を補給できます。隊商宿は、盗賊に対する防護を与えます。他に、1つの魔法の場所があります。



各砂漠セクションにおける魔法の場所は、それぞれ異なっており、そのヘクスに描かれたシンボルに対応する聖遺物を獲得できます：



3つの砂漠エリアのヘクスは、別個にシャッフルして、ゲームボードの対応する色のエリアに、裏(色側)を上にして、表を見ないで置いていきます。あなたの目の前に広がるのは、未知の砂漠です。そこでは秘密と危険が、待っています。

3. ゲームの準備 Game Preparation

このマップを、テーブル中央に置きます。盗賊カードをシャッフルし、マップのすぐ横に、盗賊カードの山として置いておきます。キャラバンの装備として使用する装備カード(水筒、ラクダ引き、交易品)は、まとめて1つの山にして、表を上にして置いておきます。後で使用する財宝カードと聖遺物カードも、同じようにボードの脇に置いておきます。

各プレイヤーとも色を選択し、対応するキャラバンと、チップを4枚受け取ります。それから各キャラバンを、既知エリアの角にある“故郷の都市”に置きます。いちばん最近、空飛ぶ絨毯に乗ったプレイヤーがスタートプレイヤーとなって、ゲームを開始します。

4. ゲームの目的 Object of the Game

あなたがたの任務は、このゲーム中で獲得しうる3種類の聖遺物を、砂漠で見つける、もしくは購入して揃え、なるべく早く自宅まで持ち帰ることにあります。同着の場合、より財産が多いプレイヤーが勝利します。

5. ゲームの手番 Game Turn

スタートプレイヤーは手番開始時、盗賊カードの山の一番上を公開します。盗賊カードの数字は、そのラウンド、砂漠をうろついている盗賊の数を意味しています。それからスタートプレイヤーには、以下の行動の機会が与えられます：

- キャラバンの装備
- キャラバンの移動
- チップのプレイ
- 砂漠での冒険の報告

それから、他のプレイヤーが時計回りに、これを繰り返します(その時点で自分の手番を実行しているプレイヤーのことを、以下、手番プレイヤーと称します)。次のラウンド開始時、スタートプレイヤーは次の盗賊カードを公開します。既に全盗賊が公開されていたら、全盗賊カードをシャッフルし直して山を作り、その上から1枚公開します。

5.1 キャラバンの装備

既知エリアの角のスタート・マスで、自分の手番を開始したプレイヤーは、手札が6枚になるまで、好きな装備カードを山から補充します。これらのカードは、探検中のキャラバンをサポートするために使用します。

各キャラバンの最大積載量は、カード6枚であり、どんなときでも、手札は6枚までしか保持できません。もし7枚以上になることがあったら、その場ですぐさま不要なカードを選んで、6枚に減らします。

5.2 キャラバンの移動

手番プレイヤーは、自分のキャラバンを3マスまで移動できます(そこが既知エリアか、砂漠ヘクスかは、関係ありません)。各砂漠ヘクスを通過もしくは停止するたび、手番プレイヤーは密かにその裏を確認します。それから、そのヘクスを元あった場所に戻します。そのときキャラバンが複数の砂漠ヘクスを通過した場合、どのヘクスがどこにあったか混乱しないように、一気に取るのではなく、1枚1枚確認してください。

3マスに満たない動きや、行ったり来たりも可能ですが、通常は意味がないでしょう。というのも、止まったヘクスだけではなく、通過したヘクスにある施設も全て利用できるからです。1ゲーム・ラウンドは、複数の出来事が起こったり、複数の行動を取ったりすることができる、概念的な時間単位です。

5.3 チップのプレイ

移動の前後どちらかで(両方ではありません)、チップを1つ使用できます。チップをプレイする際、魔神が地図か(使う面)を表にします。もうチップがないのなら、この特殊行動を取ることはできません。

魔神は強力な存在で、遠くの場所をあなたの近くに、そして近くの場所を遠くにすることができます。そして壺の中から解放したら、1つだけ願いを叶えてくれます。あなたは自由に、色に関係なく、砂漠上の2つのヘクスの位置を(裏を見ることなしに)入れ替えることができます。したがって、例えば緑と青のヘクスを交換することも可能です。

もしそのヘクスの上にキャラバンが居たら、一緒に移動しますので、自分もしくはライバルのキャラバンをして、一気に砂漠を横断させることもできます！

地図の面をプレイする場合、1つの砂漠のヘクスが地図に書かれるため、以降ゲームが終了するまで、表に戻されます。そして魔神の力をもってしても、もはやそこを入れ替えることはできなくなります。

5.4 砂漠での冒険

キャラバンが既知エリアだけを動く場合(そして出発するヘクスも砂漠でなかった場合)、このフェイズでは何も起きません。

しかし一旦、既知エリアを離れてしまえば、そこは未知なる砂漠の掟が支配します。驚嘆すべき物事に遭遇するでしょう。危険も明白になります。つまり移動中、手番プレイヤーはヘクスの下に隠されたものと遭遇し、それら全てを使用できます。すなわち：

- 砂漠の都市での交易
- 魔法の場所からの聖遺物の獲得
- オアシスでのキャラバンに対する水の補給
- 隊商宿での保護

とはいえ、見つけた施設を使わずに済ませ、位置を秘密にしておくのは自由です。他のプレイヤーに見せないとはいえ、もし施設の能力を使えば、その手番であなたが移動したヘクスのどれかに、その施設があることが知れ渡ってしまいます。他のキャラバンもまた、遅かれ早かれ、興味深い場所の位置を教えてください。したがって情報を漏らす価値があるかどうかで、その行動を起こすかどうか判断すべきでしょう。

確認：キャラバンの移動開始マスは、手番中に戻らない限り、使用できるヘクスとはみなしません。したがって砂漠ヘクスから移動を開始したものの、他の3マスがすべて既知エリアであった場合、このフェイズはプレイできます(というのも砂漠から移動を開始したので)、特殊な場所は何一つ使用できないこととなります(既知エリアか通過していないので)。また砂漠ヘクスは、地図チップで表になったとしても、砂漠エリアのまま居続けます。

5.4.1 交易

砂漠の都市では、交易品を財宝と交換することができます。手札から好きなだけの枚数の交易品を出して山に戻し、その枚数と同枚数の1の数字の財宝カードを、対応する山から獲得して手札にします(交易品と財宝の両カードを全プレイヤーに見せます)。3の数字の財宝カードを獲得することはできません。それは帰郷した後で、自分の富を表示するために使用します。

砂漠の都市が地図によって公開されている場合、砂漠の商人たちに広く知られることとなります。取り引きの競合相手も多くなるため、公表された砂漠の都市では、1手番につき交易品2枚までしか、交換できないものとします。もっと交換したい場合、次の手番で、ここに戻ってこないではありません！

5.4.2 聖遺物の発見

キャラバンが魔法の場所を通過したなら、対応する聖遺物に対応する山から1枚取って、手札に入れることを選んでもかまいません。ヘクスのシンボルを確認し、同じシンボルの聖遺物カードを選びます。塔では空飛ぶ絨毯、遺跡では魔法のランプ、霊廟では護符が手に入ります。もう

一度言いますが、この行動の後であっても、手札は6枚を超えてはなりません！(手札が6枚のときに聖遺物を獲得する場合、どれか手札から1枚捨てます)

確認：そうするにあたって、他の全プレイヤーの注意を惹くであろうことは、覚悟しましょう。拾ってくるのは、正しいタイミングで！

聖遺物は、全プレイヤーに行き渡るだけの数があります。このゲームに各5枚ずつしか入っていないのは、各プレイヤーとも同じ種類の聖遺物は1枚ずつしか獲得できないからです。

5.4.3 水の補給

キャラバンが砂漠で生き残るには、水が必要です。手番でオアシスを通過したキャラバンには、水が補給されます。そうでなければ、手札から水筒カードを1枚支払わなくてはなりません。他のプレイヤーに見せて、装備カードの山に戻してください。

水の補給を受けられないキャラバンは、ゲームボードから除外されます。聖遺物や財宝を含む全ての所持品は、全て失われます。手札の全カードを、対応するそれぞれのカードの山に戻してください。次の手番で、自分のキャラバンをスタート・マスに配置しますが、それだけで動かすことはできません。この新しいキャラバンは、さらに次の手番にならないと、行動を開始できません。

オアシス通過時に手札に財宝カードがあった(この探検の旅で既に交易をしていた)ら、その手番でキャラバンに補給するだけでなく、追加の水を購入できます。1の財宝を1枚、財宝カードの山に戻すだけで、好きな枚数の水を、装備カードの山から獲得します(手札上限の6枚を超えてはいけません)。

5.4.4 盗賊に対するキャラバンの護衛

ラクダ引きは、キャラバンを盗賊から守ります。そのラウンド開始時、スタートプレイヤーは盗賊カードを1枚を公開し、そこには0、1、2のいずれかの数字があります。0の場合、盗賊は潜伏して出てこないの、各キャラバンは護衛を雇う必要があります。1か2の場合、砂漠にいる手番プレイヤーがそのキャラバンを守るには、以下の3つの方法があります：

徘徊中の盗賊の数より多くのラクダ引きカードを、手札から見せる(つまり、1人の盗賊に対して2枚のラクダ引き、もしくは2人の盗賊に対して3人のラクダ引き)。ラクダ引きは、そのまま手札に戻しますが、キャラバンを守るには、それを証明する必要があります。もしくは、……

ラクダ引きカードを1枚捨て、装備カードの山に戻します。もしくは、……

手番で隊商宿を通過していたら、それを他のプレイヤーに告げることで、そのキャラバンは安全に守られます。

盗賊から守ることができなければ、水の補給ができなかったと同様の手順で、そのキャラバンはゲームボード上から除外されます(5.4.3、項参照のこと)

隊商宿では、手番プレイヤーは新規でラクダ引きを雇うことができます。財宝1枚を支払い、好きな枚数のラクダ引きを、装備カードの山から獲得します(手札上限の6枚を超えてはいけません)。

5.4.5 砂漠でのサバイバル・ガイド

キャラバンの補給は、手番終了時におこなわれます。つまり手札に水もラクダ引きもなくても、移動はおこなえるのです。幸運が味方すれば、オアシスや隊商宿が見つかるかも知れません！ 移動終了後に補給ができなかった場合に限り、キャラバンは失われるのです。

賢明すぎるプレイヤーに対する助言：失われたオアシスや隊商宿を見つけなかったのに「見つけた」と言っても、すぐには、ばれないでしょう。しかし他のプレイヤーは、各自のキャラバンに補給させようと、後を追ってくるかも知れません。そして遅かれ早かれ、他のヘクスにそれらの施設が見つかり(というも、各色の砂漠セクションには、1つずつそれらの施設がないからです)、あなたが「間違い」を犯したことは、周知の事実となるのです！

砂漠の記録：全員がOKするなら、記憶に頼るのではなく、全員がメモ用紙を持ってゲームを始めるとかまいません。条件は同じにする必要があるので、ゲーム開始前に「全員がメモ用紙なしにプレイする」か、「全員がメモ用紙を活用する」か、決めておきましょう。



5.5 帰郷

帰郷すると、キャラバンの財宝と聖遺物は、安全になります。あなたのキャラバンがスタート・マス(既知エリアの故郷の都市)に再び戻ったのなら、手札から財宝と聖遺物を公開して自分の前に置き、残りの装備カードは全て山に戻します。また財宝5つで、好きな聖遺物を購入したり、後々のために貯金しておくこともできます。こうして目の前に公開されたカードは、たとえその後でキャラバンに補給できなくても、ゲーム終了まで失われることはありません。これはもはや、手札には数えませんが、キャラバンは常に6つの品を運ぶことができます。“自宅”に置いてあるカードが何枚だろうと、関係はないのです。“自宅”のカードと手札が、混ざらないようにしてください。“自宅”の品々は安全ですが、旅をしているキャラバンに対しては使用できません。

1の財宝がなくなった場合に限り、“自宅”の財宝を、3の財宝へと両替してもかまいません。また“自宅”の財宝を、手札に戻すことはできません(砂漠に財宝を持っているのは、どちらにせよナンセンスです)。

まだ3つの聖遺物を揃えていないのなら、次の手番開始時に、新しくキャラバンの装備をしましょう。

6. ゲームの終了 End of the Game

砂漠から持ち帰るか購入するかして、誰かが“自宅”に3種類の聖遺物を揃えたら、そのラウンドでゲームは終了となります。3種類の聖遺物を揃えたプレイヤーが、勝者です。最終ラウンドで複数のプレイヤーが3種類の聖遺物を揃えたなら、そのなかで“自宅”にある財宝を比較し、より多かったほうが勝者です。

テーブル上に公開されている聖遺物および財宝だけが、この対象となります。手札にあってもダメです。もしゲームを勝利するのに必要かつ十分なものが手札にあったとしても、帰郷できなかったのなら……残念でした！

お問い合わせ先:
462-0058 名古屋市北区西志賀町4-15
ゲームストア・バナスト (担当: 中野)
Tel/Fax: 052-910-0025
em@il: banesto@cside9.com
http://banesto.cside9.com
エラーやその他の情報があります。
ぜひご参照くださいませ。



！ゲーム全般での注意！
ゲームの内容物は、語数による窒息などの危険がありますので、3歳以下のお子様の手が届かないところでお楽しみくださいませ。

7. 例 Example

空飛ぶ絨毯と護符、それに財宝2つが“自宅”にあるプレイヤーAは、ゲームに勝つ方法を考えます。魔法のランプがどこにあるかわからなかったので、購入できるだけの財宝を稼ごうと決めました。以前交易をした、砂漠の都市1つの場所を知っていたので、交易品3つ、ラクダ引き2人、水筒1つを装備します。水が充分にはないので、知っているオアシスを通るルートを選択し、直前の手番では水筒を守り抜きました。この手番では、まずチップを魔神の面でプレイし、自分の隣のヘクスを、行くには遠すぎる場所のわかっている砂漠の都市のヘクスと交換しました。それからキャラバンをその都市へと移動させてから、再びオアシス経由で戻りました。そして3つの交易品を、3つの財宝と交換します。オアシスを通っているので“水筒は使用しない！”と宣言します。またこのラウンド、盗賊が1人出ていたので、2枚のラクダ引きを他のプレイヤーに見せませす。



ここでプレイヤーBの手番です。彼は、これ以前に地図チップを使用して、あの都市を公開しなかったことを悔やみました。もしそうしていれば、Aは1手番に2枚しか交易できなかったはずですが、さらにその都市は、魔神で移動できないため、Aは他のルートを通らざるを得なかったはずでした。とはいえ、もう遅いのです。プレイヤーAは、勝利のために必要なものを全て揃え、あとは帰郷するだけでゲームに勝つことができます。そこでプレイヤーBもまた魔神をプレイして、プレイヤーAのいるヘクスを、砂漠の全く異なるエリアの一番外側のヘクスと交換します。そして自分のキャラバンを移動させ、水筒をプレイし、2枚のラクダ引きを公開しました。

今やプレイヤーBのキャラバンは、既知エリアまで2歩の距離にある遺跡ヘクスの隣に居ます。とはいえそれを誰にも語ることはなく、そこを訪れた者も他にいないため、この情報は彼だけが握っています。彼は以下のように考えました：自分はまだ空飛ぶ絨毯しか持っていないので、他のプレイヤーの注意をあまり惹かないでしょう。そして霊廟がどこにあるかは、知っています。他の全プレイヤーが護符を獲得したとき、必ず通過したヘクスを覚えていた

からです。次の手番、遺跡と既知エリアの間にあるヘクスと、霊廟のヘクスを交換すれば、2箇所の魔法の場所を通過し、もはや魔神で移動されることのない既知エリアに出れるのです。



プレイヤーCの手番です。地図の面でプレイして、プレイヤーAのキャラバンがいるヘクスを、公開しました。公開されたヘクスは魔神で移動できないため、プレイヤーAは既知エリアへのルートは短縮することができません。Aのキャラバンは既知エリアに到達することはできず、砂漠のどこかで補充がされることを(プレイヤーCの視点から言えば)願います。プレイヤーAの手札が、財宝3枚とラクダ引き2枚であるのは周知の事実であり、水筒があっても1枚にすぎません。しかしプレイヤーAは、最奥のヘクスから既知エリアにたどり着くまで、少なくとも水筒が2つ必要です。

いまやプレイヤーAは、ジレンマをかかえています。前の手番で使用したオアシスを、魔神を使って進路へと引き寄せれば、そこから帰郷に十分な水が得られます。しかしそうすると、次の手番で移動し終えたヘクスに対して、地図として使用できなくなります。一回の手番に使用できるチップは、1枚だからです。今や彼は、ゲーム終盤に於ける地図の重要性に、改めて気づかされました！

プレイヤーAが次の手番で何をしようと、プレイヤーBがゲームに勝つでしょう。今まで護符を獲得する必要がなかったのは、他のプレイヤーの会話から、それを見つけ出すのに必要な正確な位置を知っていたからです。もちろん、他のプレイヤーが同じように遺跡を通過するか、霊廟に地図を使えば(動かせなくなるので)、プレイヤーBの優位性は失われますが、プレイヤーAのキャラバンの宿命を見るにつけ、このリスクを冒す価値があると確信を持ちました！



