



開けゴマ！ 驚くアリババの目の前で、洞穴の封印が魔法のように開きます。洞穴には宝物が詰まっています。金色の彫像、硬貨の入った箱、輝く剣、貴重な大理石のネックレスです。財宝の巨大な山が洞窟の屋根に届くほどです。アリババは躊躇せず、宝物を集め始めました。すぐに行動して、盗賊達が戻る前に逃げ出さなくてはなりません...

コンポーネント

ゲームボード 1 (両面) プレーヤースクリーン 4
 得点マーカー 4
 財宝タイル 60 (裏面が6つの色で財宝の種類は10)
 スタートプレーヤートークン 1

目的

40人の盗賊の洞窟から財宝を盗み出します。ゲームの終了時に、同じ種類の財宝をよりたくさん集めていると、大きな得点になります。財宝の魔法の効果を使って相手を圧倒し、ゲームに勝利する最も優れたプレーヤーとなるのです。

セットアップ

ゲームボードを25マスの面を表にしてテーブルの中央に置きます。すべての財宝タイルをよく混ぜ、ゲームボードの4段目のレイヤーに置きます。残りをすべて裏向きにして、表を見ないで箱に戻します。



ゲームボードへのタイルの配置

1 25枚のタイルを最初のレイヤーの各マスに裏向きにして配置します。

2 1段目のレイヤーの上に、16枚のタイルを裏向きで2段目のレイヤーとして配置します。下の4枚のタイルのちょうど中央に乗せるようにします。

3 2段目のレイヤーの上に9枚のタイルを裏向きで3段目のレイヤーとして配置します。下の4枚のタイルのちょうど中央に乗せるようにします。

4 3段目のレイヤーの上に、4枚のタイルを表向きにして、最後のレイヤーとして配置します。下の4枚のタイルのちょうど中央に乗せるようにします。

各プレーヤーは、スクリーンを取り、対応する色の得点マーカーを得点トラックの0のスペースに置きます。

最も若いプレーヤーがスタートプレーヤートークンを取り、スタートプレーヤーとなります。

ゲームの概要

スタートプレーヤーから始めて、時計回りに手番を続けます。各手番は3つのステップで行います。

- 1) 表向きの財宝タイルを取る：手番の最初に、ボードから表向きの財宝タイルを取り、スクリーンの後ろに置かなくてはなりません。
- 2) 上に何も乗っていない裏向きのタイルを裏返す：もし1枚以上のタイルが他のタイルに覆われていないなら、タイルを取った後に、それらを表向きにしなくてはなりません。
- 3) 特殊効果の使用：各タイルの背景の色は、特殊効果と関連しています。取ったタイルの特殊効果を使うことができます。特殊効果は直ちに実行され、後の手番に残しておくことはできません。

ゲームの終了

最後の裏向きのタイルが表向きになったら、全てのプレーヤーが同じ回数の手番を行う(スタートプレーヤーの右隣のプレーヤーまで)までプレイを続けます。その後、各プレーヤーが最終手番を行い、ゲームは終了します。

補足：もしボード上にタイルが残っていなければ、直ちにゲームを終了します。

得点を計算するために、スクリーンの後ろで同じ種類の財宝同士をまとめておきます。勝利点は各まとまりの大きさによって与えられます。

Treasures	1	2	3	4	5	6
Victory points	1	3	6	10	15	21

各プレーヤーは各種類の財宝について勝利点を計算し、それまでの得点に合計します。最も得点を取ったプレーヤーが勝利です。同点の場合は、集めたタイルの数が最も少ないプレーヤーが勝利です。

ゲーム終了時これらの財宝を集めました。



魔法の絨毯 4 = 10点



タンス 2 = 3点



王冠 3 = 6点



ルビー 1 = 1点



彫像 1 = 1点



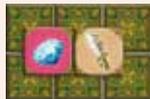
剣 2 = 3点

合計 24点



特殊効果

5 勝利点 5



ピンクのダイヤモンドを取ると、直ちに5勝利点得ます。

現在の手番に表向きになったタイル1枚ごとに2点を得ます、または、一番下のレイヤー上のタイルを取ったら2点を得ます。



青の“魔法の絨毯”を取ったら、2枚のタイルが表向きになるので、直ちに4点を得ます。



スクリーンの後ろに持っている財宝の種類ごとに2点を得ます(このタイルも含む)。



茶色の“剣”を取ります。以前の手番で集めた2枚の剣があります。この手番で6点を得ます

縦横で隣接している表向きのタイルを取り、スクリーンの後ろに置きます。そのタイルの特殊効果は使えません。



緑の“魔法の絨毯”を取り、“リング”も取ります。2枚ともスクリーンの後ろに置きます。

相手プレイヤー全員は、集めた財宝タイルを1枚見せなくてはなりません。これらのタイルから1枚選び、自分のスクリーンの後ろにおきます。その特殊効果は使えません。選ばれなかったタイルは戻します。



黄色の“タンス”を取ります。他のプレイヤー全員はスクリーンの後ろのタイルを1枚見せなくてはなりません。剣を選んで自分のスクリーンの後ろに置きます。

財宝(リング、彫像、王冠など)または、特殊効果(黄、青、緑など)を1つ選びます。次のあなたの手番まで、だれもその種類または効果のタイルを取ることではできません。

補足: レアケースとして、この特殊効果による制限のため、取るタイルがないことがあります。その場合は、制限を無視して好きなタイルを取ることができます。

白い“彫像”のタイルを取ります。そして茶の特殊効果を選びます。あなたの次の手番まで、茶色のタイルを取ることではできません。



ヴァリエント: アラジンの魔法のランプ

25マスの面を表にします。全ての“アラジンのランプ”のタイルを脇に避け、残りのタイルを裏向きで混ぜます。

ランダムに6枚のタイルを取り、ゲームボードの横に表向きに並べます。これらのタイルはゲームボードには置かれませんが、ゲーム中に得ることができる特別な財宝になります。

そして他のタイルに“アラジンのランプ”のタイルを裏向きで混ぜ、通常のセットアップの様に、ボードにタイルを配置します。

手番で、“アラジンのランプ”を取ったら、以下の2つから選ばなくてはなりません。

・通常の特効果(背景の色による)を使い、タイルをスクリーンの後ろに置く。

・“アラジンのランプ”の特効果を使い、ボードの横のタイルと交換します。そのタイルの特効果を使い、スクリーンの後ろに置きます。

ヴァリエント: 平等な財宝

25マスの面を表にします。タイルをボード上に配置する前に、どれか1種類の財宝を6枚全て取り除きます。このヴァリエントでは、ゲームには正確に6枚ずつの財宝が登場するので、より戦略性が増します。

ヴァリエント: 小さな洞窟(2人プレイ用)

16マスの面を表にします。ボード上にタイルを配置する前に、3種類の財宝タイルを全て取り除きます。このヴァリエントは、ボードのセットアップが少しだけ違ったかたちになります。これは2人プレイ用の展開の早いヴァリエントです。

ゲームボード上へのタイルの配置

- 1 6枚のタイルを裏向きにして、ゲームボード上の各マスに1枚ずつ並べます。
- 2 12枚の裏向きのタイルを2段目のレイヤーとして並べます。各タイルが下の2枚のタイルに重なるようにします。
- 3 6枚の裏向きのタイルを3段目のレイヤーとして並べます。各タイルが下の4枚のタイルに重なるようにします。
- 4 2枚の表向きのタイルを最後のレイヤーとして並べます。各タイルが下の4枚のタイルに重なるようにします。



Game design:

Martino Chiacchiera & Remo Conzadori

Illustrations: Denis Martynets

Graphic design: Chris Conrad

Rulebook development: Jeroen Hollander

Project manager: Jonny de Vries



©2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com