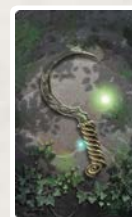
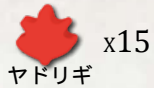
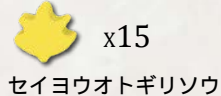
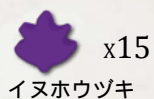
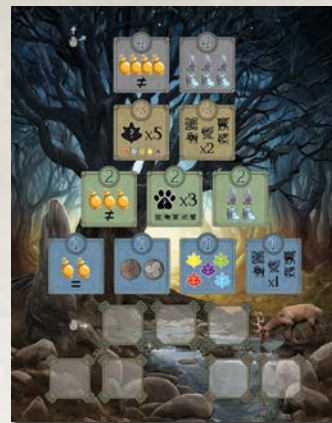


N · E · M · E · T · O · N

昔々、恐ろしい呪いがこの場所にもたらされました。木の幹は黒く濁り、樹液は有毒になり、葉は枯れ落ちてしまいました。ドルイドはこの森を放棄しました。なぜなら、彼らの力をもってしても、この恐ろしい呪文に対抗してそれを取り除くことができなかったからです。

しかし、無防備な動物や死にかけているオークの、最後の守護者の助けを求める叫びを聞いて、数人の勇敢なドルイドは再び反撃し、この緑の迷路を探索し、新しい浄化ポーションをつくることのできる聖地であるネメトンを再現することを決めたのです ...

CONTENT



GOAL OF THE GAME

神聖な場所を発見し、ポーションを醸造し、動物の信頼を獲得し、森を生き返らせることによって、できるだけ多くの評判ポイントを獲得します。しかし、時間が非常に重要であり、探検は始まったばかりです...

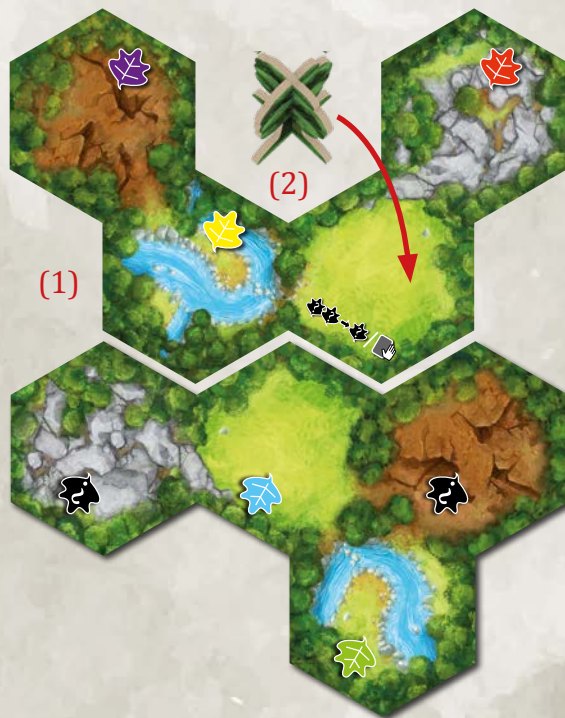
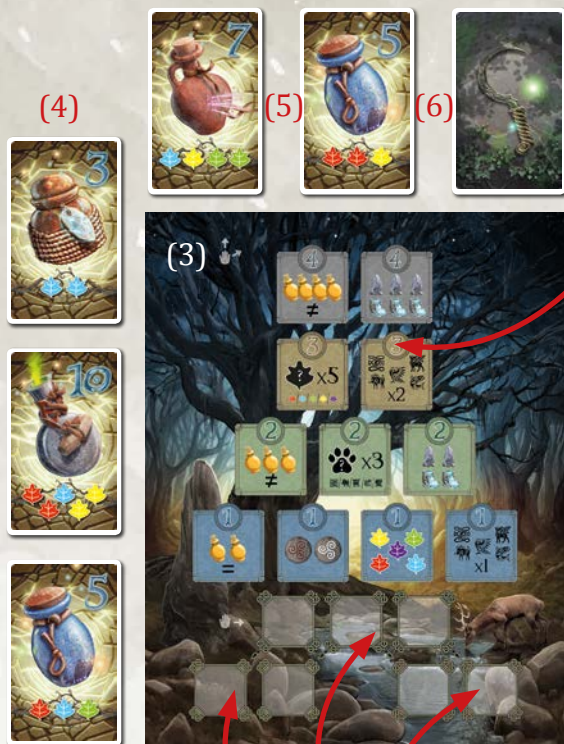
SET UP

STARTER FOREST

好きな形〔1〕で2枚の森ボードを組み立て、テーブルの中央に敷いてください。その後、植物のシンボルが無いタイルにオークの木〔2〕を置きます。

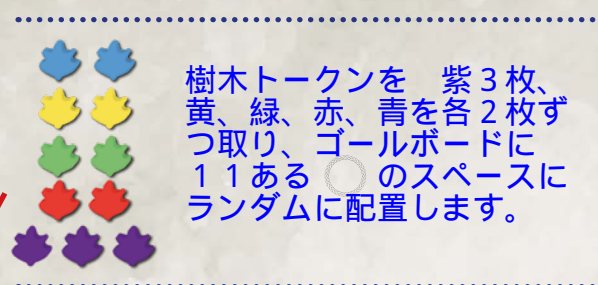
THE GOAL BOARD

開始の森から離れた場所に置きます〔3〕。



POTION CARDS

24枚のカードを裏向きでよく混ぜ、3枚をボードの左側に〔4〕、2枚を上側に〔5〕配置し、残りを右上側に山札とします〔6〕。



SPECIAL TILES

オーク6、泉4、ネメトン(神聖な木立)4 それぞれを裏向きでよく混ぜ山札とします。



ANIMAL TILES

38枚のアニマルタイルを袋に入れます。ランダムに7枚引き、ゴールボードの下のスペース〔7〕に並べます。

TRISKELL TOKENS

スペシャル・タイルのそばに裏向きにして置いておきます。



3D ELEMENTS

オーク6、巨石4、泉4
14個のエレメントをスペシャル・タイルのそばに置きます。

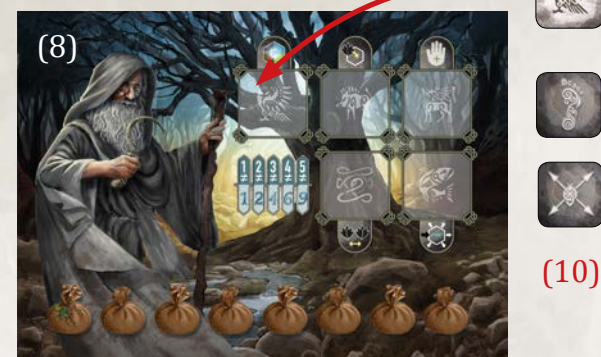


PLANTS



残っている64個の植物トークンを中央にまとめておきます。

EACH PLAYER GETS:

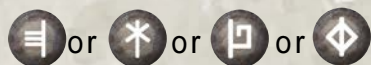


- ボード (8).
- フクロウタイル1枚を、ボードの対応するスペースに置く〔9〕
- 特別移動タイルを取る。〔10〕
- ボードに対応したドルイドコマ〔11〕を取る。
- ボードに対応したマーカー20個〔12〕を取る。

次に、各自の森タイルを準備します。

まず最初に：

・同じオガム文字の森タイルを8枚取る



この8枚を月の面を上にしてよく混ぜ、山札とします。



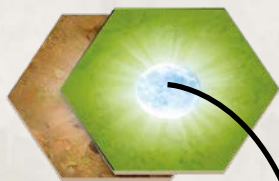
月の面 (オガム文字がある・なし) (植物のシンボルつき)

その後、**その山札の上に**、スタートタイル (月の面にオガム文字がないもの) を追加します。

3, 4人プレイでは2枚ずつ追加

2人プレイでは3枚ずつ追加

重要：2, 3人プレイでは、**昼間の面にシンボルがある2枚のタイルは使いません。**



3, 4人プレイでは2枚のタイルを重ねて10枚になります。



2人プレイでは3枚のタイルを重ねて11枚になります。



山札ができたら混ぜません。使用しないタイルは箱に戻します。

GAME TURN

A GAME OF NEMETON IS PLAYED IN:

- ・3人または4プレイでは10ラウンド
- ・2人プレイでは11ラウンド行います

各プレイヤーのラウンドは4フェイズで構成されています。



各プレイヤーは、4フェイズを順番に続けてプレイします。

NIGHT

夜になると、月の神聖な力が絶滅したと思われた多くの植物を目覚めさせます...

1

昼間の面を見ないようにして山札からタイルを1枚取り、森のタイルに繋いで配置します (4ページの例参照)。

重要：森に“穴”を空けるような形でタイルを配置することはできません。

注1：昼間の面を見なければ、山札のタイルの順序を確認できます。

注2：森林の探索ゾーンはテーブルの広さに制限されます。タイルが完全にテーブル無いに収まらない場合は配置できません。他の要素 (ボード、カードなど) は、森が拡大するにつれて移動できます。

2 月は森の特定の部分を照らし、時には植物を出現させます。

月の TILE は、考えられる6つの方向のそれぞれを照らします。



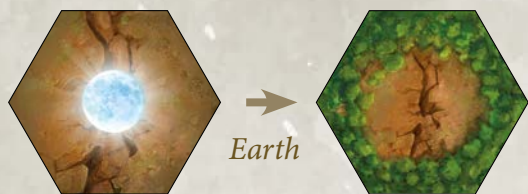
それぞれの方向で、月 TILE の下に示されているのと同じ地形タイプの最初の TILE までの直線上のすべての TILE を照らします（その同じ地形 TILE も含む）



River



Clearing



Earth



Quarry

月が照らす TILE のそれぞれが完全に空の場合（ドルイドや植物がない場合）、そこに示されている数の植物を配置します。

TILE に？のシンボルがある場合、植物を選んで配置します。



月の TILE の地形に一致する TILE がない場合、その方向に花を咲かせることはできません（上記の右の例を参照）。

注：対応する植物トークンが残っていない非常に希な状況では、手番プレイヤーが植物を選びます。

例

月と開花

Finegasの手番です。山札の一番上の TILE は川の TILE までを照らします。

森の真ん中に空間ができてしまうので×には配置できません。

自分の駒の近くで、3枚の TILE に隣接するスペースを選びます。

●赤いライン上は川の TILE がないので、月はどこも花を咲かせません。

●白いライン上では、最初の空の TILE に効果はなく（既にドルイドが空いていない）、最初の川の TILE のサンザシとヤドリギに花を咲かせます。2枚目の川の TILE は、既に最初の川の TILE を照らしているため、そこまでの効果はありません。

●オレンジのラインでは、最初の岩の TILE では樹木のシンボルがないので効果はなく、次の大地 TILE ではイヌホウズキを開花させます。次の最初の川 TILE には既に開花した樹木が置かれているため効果はありません。

●黒のラインでは、間が空いているため効果は発生しません。



珍しい植物を育てるために月の TILE で小道を照らすときには、賢明に選んでください。相手がどこにいるのかに目を光らせて、彼らが咲く花の恩恵を受けないようにしましょう！配置する TILE は、神聖な場所にもなりません。状況によっては、自分のドルイドから離れすぎないようにするのが賢明です。



DAWN

約束の時代が始まりました。
希望と発見の地の約束...

1 月タイルを昼間の面に返します

2 次のうち1つが描かれています。

直ちに、同じシンボルを持つスペシャル・タイルを配置します。
注：その種類のスペシャル・タイルがなければ、シンボルは無視します。

スペシャル・タイルは、手番で配置したばかりの月のタイルを含む、少なくとも2枚のタイルに隣接するように配置しなくてはなりません。

3 配置したら、スペシャル・タイルを裏返します。そして裏面に記されているエレメントをその上に置きます。



裏返したら
オークを1個置く



裏返したら
巨石1個と
表向きの
トリスケル1個置く



裏返したら
泉1個と
表向きの
トリスケル1個置く



例 スペシャル・タイル



Bel isamaは*のタイルを配置してひっくり返しました。巨石シンボルがあったのでネメトンタイルを取り、2カ所のうちのどちらかに置きます。その後、タイルを裏返し、巨石とトリスケルを載せます。

注1：非常に希なケースで、配置ルール2を守れないときは、そのタイルにのみ隣接して配置します。

注2：タイルの!は関係ありません。セットアップでのみ参照します。



DAY

絶望的な時代には偉大なドルイドが必要です...

重要：最初の手番では、プレイヤーは配置した月のタイルにドルイドを置き、裏返します。これは、フォレスト内の各プレイヤーの開始点です。

昼間のフェイズでは、各ドルイドは1つ以上のタイルを移動し、必要に応じて、到達したタイルでアクションを実行しなくてはなりません（6ページの移動を参照）。

移動の後、ドルイドは次のことができます

1 別のドルイドに助けを求める
あなたのドルイドが1つ以上の別のドルイドがすでに立っているタイルに到達した場合、あなたの植物の1つと交換で、ドルイドの1人からあなた自身が選んだ植物を得ることができます。しかし、いばらに囲まれたブルガにある植物の交換を頼むことはできません。



2 到着したタイルのアクションを実行する。4種類ある。

👉 樹木を集める
1枚のタイル上の



👉 オークがそのタイル上であれば
オークの2つの効果のうち1つを得る



👉 巨石がそのタイル上であれば
ポーションを醸造する



👉 泉がそのタイル上であれば
動物の信用を得る

3 ドルイドがポーションの醸造したり、動物を飼い慣らした場合は、タイル上に自分のマーカーを置きます。既に1つが置かれていたら、他に置くことはできません。



4 ドルイドがポーションを醸造したり、動物を飼い慣らしたときだけは、どちらかができます。



・アクションを実行したタイル上にまだあるなら、トリスケルを取る。



・または、2枚の特別移動トークンを再びアクティブにする。

基本の移動

手番では、ドルイドは1または2タイル分を常にまっすぐに移動します。

注：2枚のスタートタイルは各4枚分のタイルとして数えます。

特別移動



もう1枚分移動（常にまっすぐに）できる。トークンを使用済みの面に裏返しにする。この特別移動は、ステップ4で再びアクティブにできる。



方向転換
重要：この転換そのものは追加の移動には含みません
トークンを使用済みの面に裏返しにする。方向転換は回転とは違う。しかし、複数のトークンを使えば可能になる。この特別移動は、ステップ4で再びアクティブにできる。

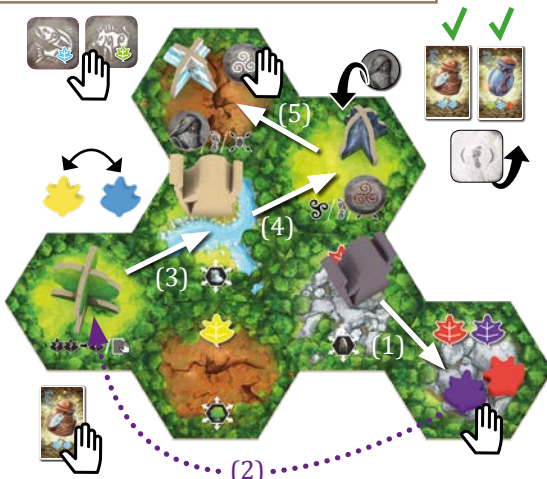


オークに飛ぶ
イヌハウツキを食べる（サプライに戻す）ことにより、ドルイドは鳥に変身し、森の中のオークの木の1つまで飛ぶことができます。

飛行は**無料の移動**として数えます。しかし、イヌハウツキは危険な植物であり、ドルイドは手番には1回しか使えません。

飛行は、ドルイドの移動の前でも後でもできます。ドルイドがオークに着いたら、その隣のタイルにまだ移動することもできます。

例： 移動



最初の移動〔1〕で、Finegasは、イヌハウツキ1個を含む植物を2個集めます。そして**オークの木への飛行**〔2〕のためにそれを食し、ポーションを予約する効果を使います。**2度目の移動**で、Filidhと出会い〔3〕、植物を交換します。さらに、ネメトンへ移動する**追加移動**を行い〔4〕、そこで共通ボードの横にあるポーションと予約したポーションの醸造をします。彼はこのネメトンで初めて行動を行ったので、彼は巨石のふもとにマーカーを置きます。彼はトリスケルを使用せずに、追加の移動タイルを再びアクティブにし、方向転換タイルをひっくり返して泉への最後の移動を行うことで、すぐに使用します〔5〕。そこで、彼は動物を飼いならしますが、彼が最後のターンの間に既にいくつかを置いたので、マーカーを置きません。今回は彼はトリスケルを取ります。



イヌハウツキは、あなたを飛び立たせることにより、トリッキーな状況から逃れるのに役立ちます！できるだけ早くイヌハウツキを集めてみて、可能であれば、ゲーム全体を通して常に1つは持っていてください。

各トリスケルに与えられた2つのポイントは重要ですが、次の動きを最適化することはより興味深いかもしれません。

植物タイル



プレイヤーは、タイル上のすべての植物を取り、それぞれ1つの植物だけが収まるブルガスに保持します。

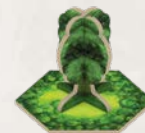
ブルガスがいっぱいの場合、プレイヤーはタイル上を入れ替えることができます。



いばらで閉じられたブルガに植物を置くことで、別のドルイドとの交換から植物を守ります。この目的のために、自分の手番の間だけ、望むようにブルガスの内容を再編成することができます。



森の呪いを解くために、ドルイドは邪悪な目や光の持ち主を寄せ付けないセイヨウオトギリソウや目に見えないものを見るようにするペリウィングル、子孫を残し滅びることがないようにヤドリギ、新たな敵から守るためにヤドリギを使ってポーションを醸造します。



オークタイル

飛行または通常の移動でオークのタイルに到達したら、次のオークの木のパワーのうちどちらかを使うことができます。

・サプライにある植物1個と手元の植物2個での交換

または、

・ボードの左側に並んでいる3枚のポーションカードのうち1枚を取って、手元に裏向きに置いて予約します。複数のポーションを予約することができます。

重要：醸造されていない予約だけされたポーションは、ゲームの終了時にマイナス2点となります。



ネメトンタイル

ドルイドは、ボードの左側に並んでいる3枚のポーションの1枚、さらに/または、予約したポーション1枚を醸造できます。

醸造したポーションは、プレイヤーボードの隣に表向きの山札にして重ねて置けます。

フェイズ3・4で実行できます。



泉タイル

ドルイドは、森の最後の守護神である動物たちと出会い、再びかれらの信頼をえるのです。

これを行うには、ドルイドは共通のボードのポイントA*またはB*にある2匹の動物に敬意を払わなければなりません。1枚の動物だけ取ったり、AとBを混ぜることはできません。



プレイヤーは必要な植物をサプライに戻し、2枚の動物タイルを取って、暗い側を上にしてプレイヤーボードの対応するマスに置きます。同じ動物タイルをボードに積み重ねることができます。

フェイズ3・4で実行できます。

*空いたスペースは夕暮れフェイズでのみ補充されます。



これらの動物はあなたの最高の味方になります！初期のゲームターンで彼らの信頼を獲得すると、彼らの力を使って戦略を最適化できます！

動物たちの魂

手番に一度だけ、選んだ動物の魂を召喚できます。ボード上でタイルを裏返し（他のタイルが重なっていれば下に入れます）、その力を使います。

重要：各動物タイルはゲーム中1度だけ使うことができます。使用したしないにかかわらずゲーム終了時に数えます。



フクロウ

この動物は月に影響を与えます。夜フェイズでは、プレイされた月のタイルに描かれているものとは異なる地形タイプを照らします。



ヘビ

ヘビがその皮を変えるように、その力を使っているドルイドは、ボード上の植物の種類を変えることができます（サプライの植物と交換します）。



牡鹿

賞金の象徴である牡鹿は、ドルイドにさらなる選択肢を提供します。ネメトンにいる間、ボードの周りに並べてある5つのポーションのうちの1つを醸造することができます。または、泉で、対応する植物を支払うことによって上位ラインの3匹の動物を取ることができます。



イノシシ

森を知っており、その鼻は新しい植物を見つけることができます。その力で、タイルがドルイドまたは1つ以上の植物によって占有されている場合でも、追加の植物を1個配置することができます。注：ただし、タイルが示しているものには従わなくてはなりません。たとえば、セイヨウオトギリソウのみを生み出すタイルにイヌホウツキを配置することはできません。



サーモン

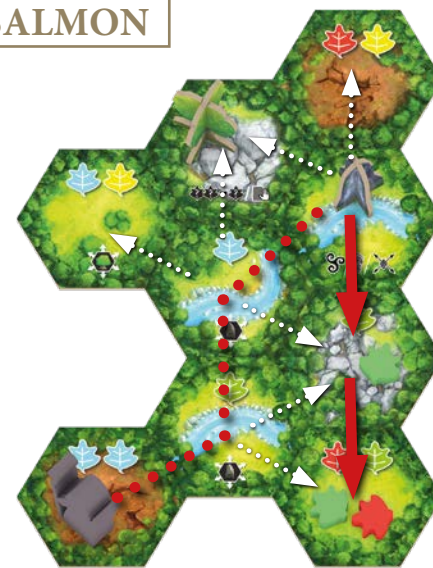
サーモンは、空き地、採石場、または大地から、別の空き地、採石場、または大地のタイル川を使って横断し、渡ることができます。

1枚以上の川タイルで繋がっている場合（必ずしもまっすぐである必要はありません）、すべて一度の移動でそれらを通過できます。

重要：サーモンの力は追加の動きではありません。プレイヤーは、川を使用して1つの動きでより長い距離をカバーすることができます。

EXAMPLE

THE SALMON



最初の移動で、Finegasは川を越えるためにサーモンの力呼び出します。彼はネメトンタイルで川から出て採石場タイルに行き、ヤドリギを集めることに決めた。その後、彼は空き地のタイルに向かって2番目の移動（直線）を実行し、ヤドリギとサンザシを再び収集します。白い矢印は、ドルイドが川から出ることができる出口をすべて示しています。注：ドルイドがサーモンの形で横断中である限り、植物を収集することも、アクションを実行することもできません。再びドルイドになり、正常に行動するために川から出なければなりません。

DUSK

前の日の良い行い

1 共通ボードの補充



・ポーション：上の例のようにカードを移動し、空いているスペースに山札から補充します。

・動物：上段から下段へタイルを移動します。いっぱいにする必要がある領域に応じて、矢印に従ってタイルをスライドさせます。そして、袋から新たなタイルを取りだし、上段へ置きます。

重要：下段が全て空いていたら、どちらにスライドするかはプレイヤーが選びます。そして、袋からタイルを取って残っているスペースを補充します。

2 目標の完遂

森の目標を完遂できているかどうかを確認します。一番最初のその目標を達成していれば、植物を報酬として得ます。

重要：もしブルガスがいっぱいなら、自分のボードの植物と置き換えることができます。

残った植物は次に目標を達成したプレイヤーが得ます。

最初かそうでないかにかかわらず、達成したプレイヤーは、自分のマーカーを置きます。



メモ：マーカーによって常に誰が目標を達成したか分かるようにします。

重要：

- ・2個以上達成条件をクリアしたとしても、手番には1個の目標しか達成できません。次の手番まで待たなくてはなりません。
- ・目標はすべてのプレイヤーにより達成することができますが、一人で何回も達成することはできません。
- ・目標を達成する順番はありません。



左から右へ

同じレベルのポーションを2枚醸造
違う種類のトリスケルを持つ
夕暮れ時に、ブルガスに5種類の植物を持つ
動物を5種類全て持つ



左から右へ

違うレベルのポーションを3枚醸造
同じ種類の動物3枚を持つ
ネメトン2, 泉3のマーカーを持つ



左から右へ

夕暮れ時に、ブルガスに同じ植物を5つ持つ
小津物5種類を2セット持つ
違うレベルのポーションを4枚醸造
ネメトン3, 泉3のマーカーを持つ

END OF GAME

各プレイヤーは、植物と動物のタイルをボードの隣に置き、ボードを裏返します。次に、ドルイド（またはマーカーの2つ）を0のスペースに配置します。その後、各プレイヤーは評価ポイント（RP）を加算します。

トリスケル1枚あたり2RP、醸造したポーションごとに3~10RP、醸造されていない予約ポーションごとに-2RP、完了した目標ごとに1~4RP、動物の異なるセットごとに1~9RP



例：Belisamaはポーション2枚醸造し（10と7）、17RP、しかし、手札に1

枚残ってしまい-2RP。トリスケル3枚もち6RP、各レベルの目標を1枚ずつ達成したので（1+2+3+4=10RP）、5種類のコンプリート動物セットが1つで9RP、3種類のセットで4RP、合計44RPです。

同点の場合、最も植物を持っている者が勝利。それでも同点ならもう一度森を探検しますか...

Acknowledgments:

The huge forest of Nemeton has driven me towards a big family. I wish to thank our many testers, specifically my mother, Christelle, Lionel, Gillou, JS & Stéphanie, Fred & Laurent, the players of JST JEUX, OSLGJ, Marilou and friends...

I would like to thank the team of BLAM, as well as Ann & Seb for the illustrations.

I would also like to thank you, players, who have my game in your hands. I hope it will bring you endless amounts of energy and lunar waves with your family and friends.

Author: Johann Favazzo

Illustrators: ann&seb

English translation : Sébastien Gilet - Jason Boyd
3D images : Philippe Christin

FAQ > <http://nemeton-game.com>

BLAM!