

Lost EXPLORERS

ロスト・エクスプローラーズ - 失われた地を求めて

ゲームデザイン:Cédrick Chaboussit
イラストレーション:Christine Deschamps

速報! 今日、2人の探検家が失われた世界を発見したと公表した。彼らは、その秘密の入り口に通じる手がかりを隠したと説明したのだった。これはあなたへの新たな挑戦だ。勇気のみ突き動かされ、あなたは彼らのあとを追って世界的な探険に乗り出すことを決意するのだった。しかし気をつけろ! この探索に出発したのはあなただけではないのだから……。

あなたはベネチアから探検隊員たちを送り出し始めた。ある者は世界中で調査を行い、またある者は遠征を行うための輸送手段を探している。あなたは信頼のおける2人の探検隊長に、これらの調査結果を分析して失われた世界の入り口を見つけるという困難な任務をまかせている。探検隊がより多くの手がかりを見つけるほど、あなたは秘密の入り口に近づくことができる……それを見つけるためには4つの手がかりすべてが必要になるのだ!

ゲームの概要

プレイヤーの目的は、失われた世界の入り口を見つけるために必要な4つの手がかりを最初に集めることです。手がかりは虫眼鏡で表されており、2人の探検家の痕跡をたどることで見つけることができます。プレイヤーには選択肢があります——1人の痕跡だけを追うか、それとも両方を同時に追うかです。

しかし、痕跡を追うにはどうすればいいのでしょうか? そのためには任務を達成する必要があります。

各手番中、プレイヤーは探検隊のメンバーを派遣して2つのアクションを実行することができます。2つのアクションとは、装備エリアで乗り物トークン（トークンの表面）か任務トークン（未知の裏面）を得るか、乗り物トークンを使って世界地図上で探検隊メンバーを移動させ、任務トークンに示されている場所に到達させるかです。

各任務トークンは特定の場所の組み合わせをもたらします。ある任務を達成したとき、その任務トークンによって、プレイヤーは探検家たちの痕跡に一步近づくことができます。

内容物

世界地図ボード／箱1つ



ベネチアにつながっている
12の場所

手がかりエリア1つ

装備エリア2つ

手がかりタイル 13枚

検証済みの場所マーカー4枚

← 初期乗り物／任務トークン 16枚

← 探検隊メンバーコマ 16個 (プレイヤーごとに4個)

← 探検隊リーダーコマ 8個 (プレイヤーごとに2個)

ゲームの準備

2本のトラックからなる
発見エリア1つ



輸送エリア2つ
乗り物／任務トークン
64枚



箱を開けてテーブルの中央に置きます。

4／3／2人プレイ時には検証済みの場所マーカーをランダムに2／3／4枚取り、対応する場所の写真上に置きます。使わないマーカーは箱に戻します。

乗り物／任務トークン 64枚をよく混ぜ、半分（32枚）ずつに分けて2つの輸送エリアに置きます。これらのトークンの山は乗り物面を表向きにして、各トークンの種類が見えるようにします。

手がかかりタイル 13枚をよく混ぜて裏向きの山にし、手がかかりエリアに置きます。

スタートプレイヤーをランダムに選びます。

各プレイヤーの準備：

1色を選び、その色の探検隊メンバーコマ4個のうち3個と探検隊リーダーコマ2個を取ります。各プレイヤーの4個目の探検隊メンバーコマは、当面のあいだは脇に置いておきます。

各種類の初期乗り物／任務トークンを1枚ずつ取り、乗り物面を表向きにして手元に置きます。残りの初期トークンは、今回のゲームでは使わないので箱に戻します。

発見エリアにある各トラックのスタートスロットに探検隊リーダーコマを1個ずつ置きます。

自分の任意の初期トークンを1枚裏返し、任務面を表向きにします。

重要！

各乗り物トークンの裏面にある任務は、2つか3つの場所からなる唯一の組み合わせです。これらの各場所に到達するためには、そのトークンと同じ種類の乗り物が少なくとも1つは必要です。



最初の手番

スタートプレイヤーは探検隊メンバーコマを1個だけ使うことができ、2番手プレイヤーは探検隊メンバーコマを2個だけ使うことができます。3番手/4番手プレイヤーは探検隊メンバーコマを3個すべて使うことができます。最初の手番以降は、全プレイヤーは自分の探検隊メンバーコマをすべて使うことができます。

ゲームの進行

スタートプレイヤーから時計回り順で、各プレイヤーは1手番ずつプレイしていきます。各手番は2フェイズに分かれています。フェイズ1中、プレイヤーは自分の探検隊メンバーコマを装備エリアか世界地図上の場所（またはその両方）に派遣します。フェイズ2中、プレイヤーは任務を達成して探検隊メンバーコマを回収します。

フェイズ1

フェイズ1開始時、プレイヤーは世界地図上の場所から自分の探検隊メンバーコマの一部（または全部）を回収することができます。こうして回収した探検隊メンバーコマは手元に置きます。

そのあと、プレイヤーは探検隊メンバーコマを使って以下のアクションを任意の順番で実行することができます。

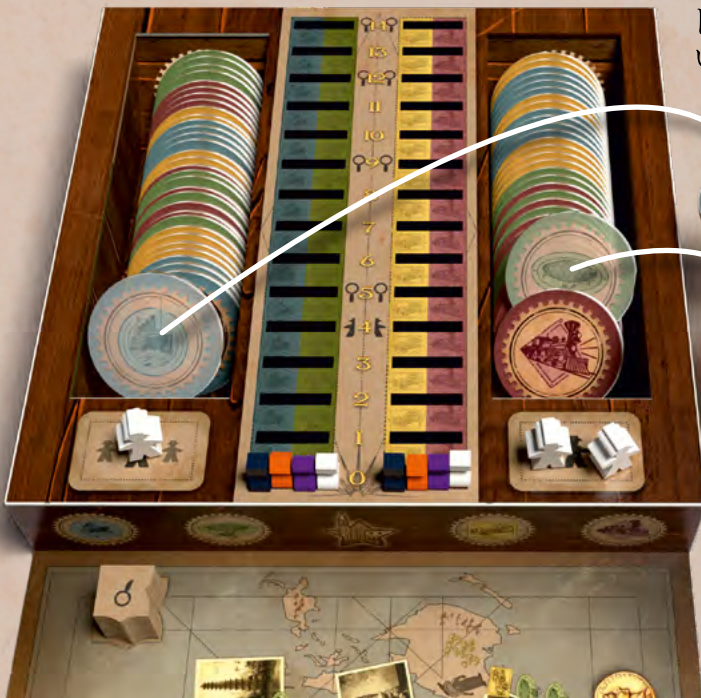
装備アクション：乗り物トークンか任務トークン（またはその両方）の獲得

プレイヤーは手元にある探検隊メンバーコマを1～4個取り、空いている装備エリアに置きます。置いたコマ数に応じて、対応する山の1～4番目のトークンを1枚得ます。

プレイヤーは獲得したトークンの任務面を確認せずに、そのトークンの乗り物面か任務面を表向きにして手元に置きます。いったんどちらを表向きにするかを決めて手元に置いたら、そのトークンを反対面に裏返すことはできません。

ある装備エリアに探検隊メンバーコマを置いたら、そこにさらなる探検隊メンバーコマを置くことはできません。言い換えると、プレイヤーは手番ごとにトークンを最大2枚（各装備エリアごとに1枚）しか得ることができません。

プレイヤーはトークンを何枚でも持つことができます。一方の山が尽きた場合、もうその山からトークンを得ることはできません。山が両方とも尽きた場合、ゲームは終了に向かいます。





探検アクション：場所への探検隊メンバーコマの配置

- 1 プレイヤーは手元にある探検隊メンバーコマを1個取り、世界地図上の場所に置きます。行きたい場所とベネチアのあいだの経路上に示されているすべての乗り物（2つか3つ）を手元に持っている場合にのみ、プレイヤーはこのアクションを実行することができます。
- 2 今使った乗り物トークンのうち1枚を選んで捨て札にし、捨て札エリア（箱の横）に置きます（ゲーム中、プレイヤーは捨て札エリアからトークンを得ることもあります）。手元に探検隊メンバーコマがある限り、プレイヤーはこのアクションを何回でも実行することができます。

その場所に他プレイヤーの探検隊メンバーコマがすでにある場合、手番プレイヤーはそのコマを取って所有者に返し、捨て札にするつもりで乗り物トークンを（乗り物面を表向きにして）渡します。

検証済みの場所マーカがある場所に探検隊メンバーコマを置くことはできません！

フェイズ2



このフェイズ中、プレイヤーは任務を達成して発見エリアのトラック上で前進することができます。

- 1 プレイヤーは、達成しようとしている任務トークンに示されている各場所に自分の探検隊メンバーコマを置いていなければなりません。検証済みの場所マーカがある場所は探検隊メンバーコマを必要としない場所で、自動的に探検隊メンバーコマを置いていると見なされます。
- 2 その任務を達成するために必要な場所のうち1カ所から、自分の探検隊メンバーコマを1個回収して手元に置きます。プレイヤーはどの探検隊メンバーコマを回収するかを自分で選ぶことができます。
- 3 発見エリア内にある、達成した任務の色に対応しているトラック上で、その任務の達成に必要な探検隊メンバーコマの数に等しいスロット数だけ探検隊リーダーコマを前進させます。このため、検証済みの場所マーカがある場所を含む任務は達成が簡単ですが、探検隊リーダーコマを前進させるスロット数は少なくなります。自分のもう1個の探検隊リーダーコマと同じか、それより下のスロットにあった探検隊リーダーコマを前進させた場合、プレイヤーは捨て札置き場から任意のトークンを1枚取り、乗り物面を表向きにして手元に置きます。
- 4 達成した任務トークンを捨て札にし、捨て札置き場に置きます。

ボーナス：自分の両方の探検隊リーダーコマが各トラックの4スロット目に到達した場合、プレイヤーはゲームの準備中に脇に置いた4個目の探検隊メンバーを得て手元に置くことができます。



自分の探検隊リーダーコマのうち1個が、虫眼鏡があるスロットに到達した場合、プレイヤーは手がかりタイルを1枚得ます。

プレイヤーは1手番中に任務をいくつでも達成することができます。しかし、任務を達成するたびに世界地図から探検隊メンバーコマを1個取り除くことを忘れないでください。

最後に、プレイヤーは装備エリアにある自分の探検隊メンバーコマをすべて回収し、手元に置きます。

そのあと、時計回り順で次のプレイヤーの手番となります。プレイヤーのうち1人が手がかりタイルを4枚得るか、トークンの山が両方とも空になるまで、各プレイヤーは1手番ずつプレイしていきます。



ゲームの終了



手がかりを4つ集めましたか？ お見事です！ あなたは失われた世界の入り口を発見し、ゲームに勝利します。獲得した手がかりタイルに書かれている4つの数を合計し、対応する2次元バーコードをスキャンして、失われた世界の入り口が実際にある場所を確認してください。

トークンの山が両方とも空になり、誰も手がかりを4つ集めていない場合、各プレイヤーの前進していない方の探検隊リーダーコマを使って勝者を決めます。この2番目の探検隊リーダーコマが最も前進しているプレイヤーが勝利します。引き分けの場合、その中で持っている乗り物／任務トークンが最も少ないプレイヤーが勝利します。

クレジット

ゲームデザイナー
Cédric Chaboussit

アーティスト
Christine Deschamps
www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr

Copyright 2020 Ludonaute
- All rights reserved

日本語版発売元：
株式会社ホビージャパン
〒151-0053
東京都渋谷区代々木 2-15-8
お問合せ：
cardgame@hobbyjapan.co.jp

翻訳：永峯浩

秘密の入り口

