

LOST RUINS OF ARNAK

アルナックの失われし遺跡：消えた調査隊

キャンペーンブック

MYTHICAL ISLAND FOUND?



FRIENDS OF A LOCAL UNIVERSITY
PROFESSOR SAY THEY NOW BELIEVE
HE WENT LOOKING FOR A MYTHICAL
ISLAND. THEY AIM TO FIND HIM.

HOW TO PREPARE YOUR HOUSE
FOR THE NEXT

LOCAL PROFESSOR MISSING!

is in retrospect."
ole colleague who
rain anonymous.
ie hld give up his
like the legends.
thing
happy of time
him." hing for

In poss a fairy
several to the
all mythology
theved to be



MÍN & ELWEN
STORY BY MÍN & JASON A. HOLT

キャンペーンルール

とばして先に進まないこと!

このキャンペーンブックは順番に読むことを前提としています。以下の導入のページでは、キャンペーンをプレイするための基本的なルールを解説します。ストーリーはP.6から始まります。それ以降、このキャンペーンブックは6章に分かれ、アルナック島でのクティル教授搜索の物語を進めていくこととなります。

各章は『アルナックの失われし遺跡』をプレイする新たな進め方で、新たなメカニズムや挑戦が導入されます。物語を一通り終えた後、途中の章に戻って再びプレイすることもできます。難易度を上げることも可能です! そしてもちろん、キャンペーンは最初から何度でもやりことが可能です。



1人ゲームと2人協力ゲーム

このキャンペーンは、1人で、あるいは2人が協力して進めるようデザインされています。

2人ゲームのストーリーでは、プレイヤーは1つの探検隊の共同リーダーとなりますが、ゲームは2人のプレイヤーが個別に協力してプレイを行ないます。

2人ゲーム専用のキャンペーンルールはこのように表記されます。

章の基本準備

ゲームに参加している人数より1人多いプレイヤー数の準備を行ないます。例えば、寺院タイルのスタックを作る際は、1人ゲームならタイルは2枚、2人ゲームならタイルは3枚になります。これは、各ゲームではライバル—— 対戦相手のアクションを担当するボードやフィギュア —— が登場するからです。

 封鎖タイルでスペースを封鎖することはしません。ただし、一部の章では封鎖タイルを別な理由で使うことがあります。



ライバルのプレイヤーは常に赤です。赤のプレイヤーボードを準備し、赤の考古学者を全員置いてください。また、ライバルは赤の拡大鏡を使います。それをあなたの拡大鏡の隣に置いてください。



ライバルは赤のアクションスタックを使用します。基本ゲームの1人用ルールに従ってアクションスタックを準備してください。

プレイ順を任意に決めますが、最初のラウンドではライバルが最後です。プレイヤーはプレイ順に従ってリソースを受け取ります。



各章には概要カードがあり、目標や業績が示されます。

初期リソース

1番手: 

2番手: 

調整

章ごとのルールに従って準備をする段階で、プレイヤーにはゲームを調整する選択肢がいくつかあります。



各プレイヤーは探検隊のリーダーを選びます。前の章と同じリーダーである義務はありません。リーダーはあくまで探検隊の一員で、その章の試練に対応して指揮を執ることになった人物だと考えてください。プレイヤー個人ではありません。この拡張では新聞記者や機械技師を選ぶことが可能で、『調査隊長』拡張をお持ちの場合は代わりにその中のリーダーを選ぶこともできます。もっとシンプルなリーダーが好みなら、ルールブック (P.10) で解説されている金鉱探しや旅行者を使っていてもいいでしょう。

難易度を決定します。キャンペーンはゲームに慣れたプレイヤー向けに通常モードでプレイする前提でデザインされています。一方で各章には研究生モードがあります。これはまだゲームに慣れていないプレイヤー用に調整された章固有のルールです。通常モードのキャンペーンをすでにクリアしたプレイヤーは、アルナック学者モードがお勧めです——これも章固有のルールで、勝利がより難しくなります。キャンペーン全体を通して同じ難易度を維持する必要はありません。

両プレイヤーが同じ難易度レベルでプレイする必要はありません。詳細はP.37の選択ルールを参照してください。



基本のゲーム進行

章固有の変更を除いては、プレイヤーは通常のルールに従ってターンを実行し、ライバルのターンは1人ゲームのルールに従います。基本ゲームのP.20-21を参照してください。



ラウンドの終了後、開始プレイヤーマーカーが移動しますが、これはライバルを1人のプレイヤーと扱って処理します (これは通常の1人ゲームのルールとは異なります)。



2人ゲームのみ、各プレイヤーは鳩を1つ持ってゲームを開始します。鳩はパートナーにリソーストークン (、、、、) を渡すために使用できます。

鳩を送るのはフリーアクションです。鳩を受け取るのもフリーアクションで、一方のプレイヤーのターン中にもう一方が鳩を送ることができます。

鳩を受け取ったら、その鳩を裏向きにして、このラウンドは再び使用できないことを示します。ラウンド終了時、すべての鳩を再び表向きにします。

ラウンド開始時に一方のプレイヤーが鳩を2羽とも持つ可能性もあります。そのラウンドでは、そのプレイヤーは鳩を2回送ることができ、パートナーは何も送れないことになります。

遭遇カード

各章には独自の遭遇カードのセットがあり、その章の特殊ルールに従った謎が提供されます。



遭遇カードを解決する際には、2つの選択肢のいずれか1つを選び、その効果を実行します。

左側の効果を選んだら、それをただちに解決します。

右側の ⌚ 効果は、後のために保持することができます。フリーアクションのアイコンが無い場合は、ターンのメインアクションとしてのみ使用できます。

2人ゲームでは、⌚ 効果はどちらのプレイヤーでも使用できます。

各選択肢の隅には物語シンボルがあります。その選択肢を選んだら、そのシンボルを獲得します。このシンボルは章を終えた時点で記録します。

シンボルを残しておくために、遭遇カードの効果を使用したら、それを概要カードの下に選んだ側のアイコンが見えるように重ねてください(次ページ参照)。

⌚ のアクションは、効果を使うまでは自分のボードの脇に置いておきます。

業績

各章にはゲーム中に得られるアイテムや遺物が3つ書かれています。

その章のカードの条件を満たしたら、そのカードを獲得してデッキの一番上に置きます 。

(それが遺物であっても、この時点で効果の解決はしません。)

2人ゲームでは、ターンに関係なくどちらのプレイヤーでもそのカードを獲得できます。

また、各業績には遭遇カードと同様に物語シンボルがあります。

 このシンボルを得た場合、それが何を表すかは章の最後に決めます。

章の最後

特に指示がないかぎり、各章のゲームは通常と同様に **ラウンドVの最後までプレイ** します。各章には独自の目標があります。

章の目標

その章の目標を達成したら、プレイヤーの勝利です。その章の最後の特別なストーリーを読んでください。

敗北した場合、単に再度挑戦してかまいません。今回のゲームは無かったものとして章に再挑戦しましょう。

あるいは、敗北を受け入れることもできます。各章には、次の章で適用されるペナルティがある敗北のエンディングがあります。ただし、敗北を受け入れる義務はありません。代わりにこの章を再び行なうことができます。



物語の道筋

勝利した(または敗北を受け入れた)場合、業績や遭遇カードによる物語シンボルをキャンペーンシートに記入します。

各道筋はキャンペーンシートの中心から開始し、外に移動していきます。シンボルを記入する場合、道筋の最初のシンボルか、すでにすべて記入されている道筋の続きのシンボルに記入します。



遭遇から 3つと 、
業績から と を得たとする。
 は にすることにして、その
道筋の進行ポイントに到達した。

例: 新たな足跡に印を付ける際、
仮面の道筋の先が交差点になって
いるため、そこに記入できる。ただし
次の足跡は、進行ポイントではなく
最初から記入する必要がある。

進行ポイント

物語の道筋のいくつかのスペースには進行ポイントが記入されています。進行ポイントに到達したら、その章の得点ボックスの下側にその番号を記録し、その後この本の後ろのその数字のパラグラフを見ます。

進行ポイントによりカードを獲得することができます。次の章では、そのカードを自分のデッキの一番下においてゲームを開始します。2人ゲームでは、どちらかのプレイヤーがカードを得ます。

道筋の最後に到達したら、それ以降のその物語シンボルは として扱います。



章の得点

勝利した場合、通常どおりに得点を計算します。2人ゲームの場合はそれぞれの得点を合計して2で割ります。ライバルの得点は基本ゲームの1人用ルールに従ってください。

自分の点数からライバルの点数を引いた値がこの章の得点です。マイナスになることもありえます。そうでであっても気にしないでください。勝利には変わりありません。得点は得点シートに記録します。

敗北を受け入れた場合、得点は計算しません。この章の得点は-10です。

目標の達成

章の得点

獲得した業績

キャンペーンの開始

ゲーム用具の分割

 キャンペーンの開始前、このシンボルのあるアイテムや遺物や助手は別に分けておいてください。これはキャンペーンの開始時点ではデッキには入りません。

このゲーム用具はゲーム中に獲得します。ある章で得た助手や遺物は、以降の章では通常のデッキに入ります。進行ポイントのカードは次の章ではプレイヤーのデッキの下に置かれ、その後の章では通常のデッキに入ります。一方、獲得しなかったカードや助手は別に分けた袋に戻します。

ゲーム用具を獲得するのは、章で勝利するか敗北を受け入れたときのみです。ある章をもう1度行なう場合、その敗北は無かったものとして扱います。

この拡張の守護者や偶像是通常の用具に加えてください。この拡張の場所タイルはキャンペーンでは使用しません。

物語の始まりです！

アルナックの失われし遺跡：消えた調査隊

親愛なる友人であるクティル教授と最後に会って以来、すでに八ヶ月になる。最初は単なる海外旅行と思っていたが、さすがに戻りが遅すぎる。家族も失踪届を出していた。

新聞や飛行機が発達した昨今では、人々はそう簡単には行方不明にならない。クティルの勤めていた大学の事務は彼が死亡した可能性があると考えていたが、彼はきっと現代文明の境界を超えた地図に無い未開の島、伝説の地アルナックを見つけたのだ。君はそう確信している。

クティルは君と出会うずっと前から失われた島に執着していた。一時期は消えた文明に関する彼の突拍子も無い理論が活発な議論を巻き起こしたこともある。だが、クティルの証拠は乏しく、彼の理論は認められなかった。やがて大学や同僚は彼に対し、頭のおかしい論理を捨て、新聞の取材を受けるのを止め、もっと敬意を受けるような何かを研究するよう説得を始めた。

だが、彼個人が諦めることは無かった。君がクティルを諦めきれないのもそのせいだ。

クティルの家族と連絡を取った後、君は彼の書類を手に入れた。最新のアルナック研究の方向を解き明かすまでにはそれほど時間はかからなかった。クティルは失われた島の場所を解明できたと考えていたのだ。となれば、君の目的は探検隊と装備を揃えて彼を追うことだ。

だが、その資金はどこから調達すべきか？ もちろん彼の家族は助けてくれるだろうが、それでは足りない。しかしその残りの分は匿名を希望する出資者からの資金で埋めることができた。主任研究助手であるアントワネットのお手柄だ。

出資者には興味はあったが、特に詮索する理由もない。君はとにかく遅滞なく探検を実施できることを感謝した。クティル教授はアルナックの失われた島のどこかでまだ生きているはずだ。

第1章を始める準備は完了です。旅の幸運を祈ります！

第1章

何も無い海を何日も探索した後、水平線にわずかな影が見えた。かすかな希望の兆しだ。船が近づくと、明らかにそこには海図のどこにも載っていない島があった。

海岸線を偵察していくと、密林の葉の影に何か明るく光っているのが見えた。直後に光は消えてしまったが、それは確かにあった——陽の光を反射する何かだ。これは信号なのだろうか？ 君は錨を降ろすよう指示を出し、すぐに人々や道具一式が上陸に適した海岸へと小舟で運ばれた。

研究助手のアントワネットは、君や信頼置ける仲間がすぐに密林に向かえるよう、野営所の設営の仕切りを申し出てくれた。君はすぐさま承諾する。

必要な物：



第1章の遭遇カード 10枚



第1章の概要カード



* 倍率トークン 4つ (7つ)



クティル教授の日記



修理済みの飛行機



ソーダ



梟の像



守護者のメモ



* 不時着機の場所



* 梟の守護者



* 鷲の守護者



霧タイトル

* 基本ゲーム内のゲーム用具

第1章の準備とルール

ボードの **鳥の寺院** の面を使用します。

密林へ!

ここで何が見つかるのか?

第1章の遭遇カード10枚はシャッフルします。

- 1 遭遇カードを、レベル  の各場所とレベル  の外側の場所4ヶ所に1枚ずつ、裏向きに配ります(残り2枚は脇に置いてください)。
- 2 レベル  の各場所には表向きの偶像を1つずつ置きます(裏向きの偶像は置けません)。
- 3 カードのあるレベル  の場所には偶像は置けません。カードのない各場所には裏向きの偶像を1つずつ置きます。

密林を探索せよ

場所を発見したら、そこにある遭遇カードを公開します。そのタイルの効果を処理する前か後に、そのカードを解決します。

不時着機

海岸からあまり遠くない場所の光景は実に悲惨なものだった —— 不時着した飛行機が、おそらく数ヶ月はこの荒れた禁忌の密林に放棄されていたのだ。君が見かけた光は信号ではなく、飛行機の割れた窓の反射だった。残骸に混じって探検の物資が散らばっている。肝心の教授についての手ごかりはなかった。

- 4 「修理済みの飛行機」のアイテムカードを方位磁針の  の場所に置きます。
- 5 レベル  の不時着機の場所タイルをその上に重ねてください。
- 6 その場所タイルに倍率トークンを4つ置きます。これは修理トークンです。2人ゲームでは、修理トークンは7つ置きます。

飛行機の修理

不時着機の場所は  の場所で、修理が終わるまでは通常の方位磁針の場所の代わりとなります。

修理トークンはこの章の「飛行機を修理せよ」の業績のために使用します。詳細はP.12を参照してください。



空の守護者

飛行機の翼を調べた結果、その損害は非常に興味深いものだった。羽布はまるで巨大な爪で引き裂かれたかのようにあったのだ。クティル教授は伝説の守護者の話をよくしていた——それは失われたアルナック文明により飼い慣らされた、あるいはことによると産み出された途轍もなく巨大な生物だそうだ。そんな伝説が現実になりえるのか？

その時、その疑問に答えるかのように、巨大な翼を持つ鳥が一羽、遠くの山を越えて高い岩だらけの崖の上に降り立った。

7 研究トラックにより、通常の研究ボーナススタイルを得ることはありません。

8 「クティル教授の日記」を6列目の右側の研究スペースに置いてください。その後、その上に梟の守護者を表向きに重ねて置きます。

9 2人ゲームでは、さらに「守護者のメモ」のカードを梟の隣のスペースに置きます。その後、その上に鷲の守護者を表向きに重ねて置いてください。



守護者との直面

守護者は路を塞いでいます。6列目より上に達するには、研究トラックのすべての守護者を撃退する必要があります。

研究トラックの守護者を撃退するには、その守護者のいるスペースに自分の研究トークンがある必要があります。この守護者はメインアクションで、あるいは場所の守護者を撃退するような効果によって撃退できます（守護者を移動するような効果は適用できません）。

ラウンドの終了時、守護者が残っている場所にある研究トークン1つにつき、恐怖カードを1枚受け取ります。

守護者を撃退したら、通常どおりにその守護者タイルを獲得します。さらに、この本の後半にある秘密の文書を読んでください。梟: **秘密の文書11**。鷲: **秘密の文書27**。



第1章の概要カードはボードの脇に置いておきます。

密林を抜ける路

目の当たりにしたのは、クティル教授の飛行機を墜落させたかもしれない生き物だ。だが、クティルはどうなったのだろう？ あの生き物の巣に運ばれたのか？ あるいはここに残って、鳥が飛び立つのを見守っていたのか？ どちらにせよ、クティルの運命はあの巨大な鳥と関係するのは間違いない。崖までの路を見つけなければ。

10 霧タイトルを研究トラックの2列目を覆うように置きます。

路を探せ

当初はあの鳥のいる崖へと続く路はわかっていません。霧タイトルのある列は研究できず、その先の列に進むこともできません（なので、最初は1列目しか研究できません）。崖への路を見つけるためには、鳥を探索する必要があります。

1人ゲームでは、発見した場所1つにつき、霧タイトルを1列上に進めることができます。タイトルを進めるのはフリーアクションで、コストは  です。

2人ゲームでは、1列進めるためには場所を2つ見つける必要があります。進めるのはフリーアクションでコストは  です。ただし、このコストの一部または全部をパートナーが支払うことも（移動力のあるカードのプレイや移動力を与えるフリーアクションによって）可能です。

ヒント：場所を発見するたびにすぐに霧タイトルを進めるようにすると、どこまで進めることができるか記録しなくてもよくなります。ただし、これは義務ではありません。例えば、1人ゲームであるターンに場所を2つ見つけ、後のターンに霧を2列進めることも可能です。これを記録しておく場合、場所を1つ見つけるたびに霧タイトルに  トークンを1つ置くようにするといいでしょう。霧を進めるたび、そこからトークンを1つ（2人ゲームなら2つ）取り除きます。

鳥の元へ到達するには、合計で場所を5つ（または10）見つける必要があります。タイトルを鳥の上の列まで進めたら、それを取り除いてください。崖への路を発見できたのです！



裏切り!

クティルの不時着現場から戻った海岸には、アントワネットが約束したはずの野営地は設営されていなかった。そのアントワネット自身も、密林へと同行しなかった面々とともに姿を消していたのだ。ただ、少なくとも置き手紙を残す礼儀はあったようだ。

かつての探検隊の方々

我々にはここに皆さんを閉じ込めるつもりも飢えさせるつもりもないこと、まずご理解ください。スミス船長は我々両探検隊の物資を運ぶのを同意してくださいましたし、ここに残した食料も十分かと思います。クティル教授を見つける努力を邪魔するつもりもありません。我々は単に、より優先順位が高いある目的 —— こちら側のもの —— に集中したいだけなのです。我々の協力の終了に悪意がないことをご理解いただけると幸いです。

— アントワネット

この章ではあなたのライバルはアントワネットです。

- 11 ライバルのスタックから「新たな場所の発見」アクションタイルを取り除きます。
ライバルのスタックに緑の「アイテムの購入」アクションタイルを追加します。

発見アクションがないため、アントワネットが新たな場所を見つけることはありません。

アントワネットの研究アクションは霧タイルの影響を受けません。彼女は研究トラックの守護者にかかわることはありません。



業績

飛行機を修理せよ



「修理済みの飛行機」を不時着機の場所の下に重ねて置きます。

その場所に指定数の修理タイルを置きます（基本ゲームの「×3」の倍率タイルを使ってください）。この場所を起動するたび、修理タイルを1つ取り除きます。

修理タイルを全て取り除いたら、このカードをデッキの一番上に得ます。また、この場所タイルを取り除きます。

1人ゲーム：修理タイル 4枚 2人ゲーム：修理タイル 7枚

最優秀顧客



サプライボードの  トークンの脇に「ソーダ」を置きます。アイテムに支払った  をすべてその上に置いて記録します。

その上のコイントークンの数が基準に達したら、このカードをデッキの一番上に得ます。

1人ゲーム：7 2人ゲーム：14

頂に登れ



「梟の像」を寺院タイルの脇に置きます。

寺院タイルに到達して6点か11点の寺院タイルを得たとき、このカードをデッキの一番上に得ます。

2人ゲーム：両プレイヤーが条件のタイルを研究する義務があります。

第1章の目的

梟の守護者を撃退する。2人ゲームでは、さらに鷲の守護者を撃退する。

勝利した場合、以下を読むこと

クティルの日記より抜粋：

梟をやり過ごす唯一の手段は、どうやらこの日記を賄賂に渡すことのようなだ！ つまり、この日記の最後の部分は自分自身のためではなく、この秘密を見つけてくれた君に向けたものということになる。その時まで数ヶ月かかるか数世紀かかるかはわからないが、このメモがかつてカーニカルの神殿を目指したどこぞの考古学者に先を投げかけてくれることを願う。

敗北を受け入れる場合

クティルの所持品を回収できなかったことで、君は守護者を迂回し、別なルートでクティルの足跡を見つけるのを願うことにした。

ペナルティ：第2章では、この章のステップ10と同様に霧タイルがある状態でゲームを開始します。助手の救出スペースに到達したら霧を取り除いてください。

 業績を含む、物語シンボルの記入を忘れないようにしてください。

！ まずこれを読むこと！

デッキはキャンペーン用に組まれています。全6章からなる1人用または2人用協力ゲームの中で、内容物は章ごとに順次公開されていきます。

ただし、新たなカードをこれまでのゲームに追加して通常のゲームを行なうことはかまいません。詳細はルールブックのP.2を参照してください。

各章の内容

リーダーの
初期カード

第1章

第2章

第3章

第4章

第5章

第6章

進行報酬
(アイテムや遺物)

1人/2人ゲーム用
概要カード

業績報酬

遭遇デッキ

