

エメラルド Emerald

Rudiger Dorn 作

2 ~ 5人 10歳以上 プレイ時間: 45分

エメラルドとは、ゴールドや宝石でできた巣にいるドラゴンの赤ちゃんの事です。お母さんドラゴンは、ゴールドや宝石を狙ってやってくる騎士を警戒しています。プレイヤーは、騎士となってこのドラゴンの財宝を獲得することを目指します。しかし、財宝を手に入れるためには、ドラゴンのいる洞窟を通らなければなりません。突然動き出すドラゴンに注意しながら、財宝を目指します。

セット内容

ゲームボード 1



サイコロ 1



ドラゴン 1



ドラゴントラック



騎士コマ 25

5色各5個



ゴールドカード 25

宝石カード 24

ボーナスカード 4 + 1



財宝カード 4



ブタカード

(このカードはゲームに使用しません)

1

ゲーム準備

- ・ゲームボードをテーブルの中央に置きます。ゲームボード上方中央に4つのタワーと中央の建物を持つ街が描かれています。これらの建物が各騎士コマのスタート位置です。
- ・財宝の間への道の、はじめの6マスは野原であり、後の9マスはドラゴンの洞窟です。
- ・騎士が描かれた4枚の財宝カードをゲームボード左上の財宝の間に置きます。
- ・5枚のボーナスカードは、ゲームボードのそばに置いておきます。
- ・ドラゴントラックを、1ページの図のように洞窟スペースの左4マスの上部に置きます。
- ・洞窟スペースの4つ目のマスにはドラゴンが描かれています。このマスに、顔が入り口に向かうようにしてドラゴンのコマを置きます。
- ・サイコロは手の届く範囲内に置いておきます。
- ・ゴールドカードと宝石カードはそれぞれ別にしてよく混ぜ、ゴールドカード置き場と宝石カード置き場に裏にして置いてゆきます。それぞれのカード置き場にはゲームボードに描かれているように、2枚・3枚のカードを交互に置きます。そして、それぞれの山の一番上のカードを表にします。余った、2枚ずつのゴールドカードと宝石カードは内容を見ずに箱に戻します。
- ・各プレイヤーは色を選び、その色の騎士コマを受けて取ります。受け取る騎士コマの数はプレイ人数により下記ようになります。残った騎士コマは箱に戻してください。
 - 5人プレイ 4個
 - 3人または4人プレイ 5個
 - 2人プレイ 8個(2色各4個)
- ・各色の騎士コマは、スタート位置の塔および中央の建物に1個ずつ置きます。塔や建物の色と騎士コマの色は関係ありません。なお、2人または5人でプレイする場合は、中央の建物には騎士コマを置きません。
- ・適当な方法で、スタートプレイヤーを決めます。



ゲームの進行

- ・プレイヤーは自分の騎士コマを通路に沿って財宝の間を目指して移動させます。洞窟内の9マスで、騎士コマはゴールドまたは宝石を獲得できます。騎士コマが財宝の間に到達したら、より高価な財宝も獲得することができます。
- ・洞窟内を進むときにはドラゴンに気をつけなければなりません。捕まってしまうと、ドラゴンに身代金を支払わない限り、その騎士コマはゲームから取り除かれてしまいます。
- ・ゲーム終了時に、一番多くのゴールドを持っているプレイヤーが勝ちです。
- ・ゲームは、スタートプレイヤーから始めて時計回りの順に進めます。

2

騎士コマの移動

- ・手番では、任意の1個または2個の騎士コマを移動させることができます。同じコマを2度移動させることはできません。
- ・騎士コマを移動させる場合は、そのコマがいるマス（またはスタート位置）にいるコマの数と同じマス数移動させなければなりません。このコマの数とは、移動させるコマも含めて、プレイヤーにかかわらずすべてのコマをいいます。



例:黒い騎士コマがいるマスには3個の騎士コマがいます。この黒い騎士コマは移動するなら3マス移動しなければなりません。

- ・騎士コマは、財宝の間に向かって必ず前進しなければなりません。スタート位置に向かって後退することはできません。
 - ・どのマスにもいくつ騎士コマがあってもかまいません。また、同じマスに同色の騎士コマがいくつあってもかまいません。
- 参考：1回目の移動で、別の自分の騎士コマがいるマスに移動したら、それを2回目の移動として使うこともできます。

財宝の間

- ・最後のマスは財宝の間です。ここは全体で1マスです。
- ・財宝の間に入るには、ちょうどの移動でなくても入れます。
- ・財宝の間に入った騎士コマは、4箇所のいずれかのコマ置き場に置かれ、ゲームから取り除かれます。
- ・ここに騎士コマを置いたプレイヤーは財宝カードを1枚とって自分の前に表にして置きます。



カードを獲得する

- ・洞窟内のそれぞれのマスには、対応する位置に5枚のゴールドまたは宝石カードが置かれています。
- ・騎士コマが洞窟内のマスで移動を終えたら、そのマスに対応する位置にゴールドまたは宝石カードが残っている限り、表になったカード1枚を取らなければなりません。
- ・上のカードを取ったら、下のカードを1枚表に向けてください。
- ・カードを取ったら、手番は直ちに終了です。左隣のプレイヤーの手番となります。

参考：プレイヤーは1回の手番で2個の騎士コマを移動できますが、ゴールドカードまたは宝石カードを取ったら、直ちに手番が終了になります。可能なら、野原のマスがゴールドカードも宝石カードもない洞窟のマスで移動が終わられる移動を先にすべきでしょう。

ゴールドカード

- ・ゴールドカードを獲得したら、自分の前に伏せて置きます。
- ・ゴールドカードは、ドラゴンへの身代金として使うことができます。
- ・ゲーム終了時には、このゴールドの数が得点になります。



宝石カード

- ・宝石カードを獲得したら、自分の前に表にして置きます。
- ・ゲーム終了時には、宝石カード1枚で1ゴールドの価値です。
- ・ドラゴンへの身代金に宝石カードは使えません。



ボーナスカード

4種類の宝石が描かれたカード

- ・一番初めに4種類すべての宝石カードを獲得したプレイヤーは、4種類の宝石が描かれたボーナスカードを獲得します。
- ・このボーナスカードは他のプレイヤーから取られることはありません。
- ・ゲーム終了時にこのボーナスカードは、4ゴールドの価値になります。



1種類の宝石が4個描かれたカード

- ・これらのカードはゲーム終了時に分配されます。
- ・それぞれの宝石カードを単独で一番多く持っているプレイヤーが、その宝石が描かれたボーナスカードを獲得します。
- ・ゲーム終了時にこのボーナスカードは、4ゴールドの価値になります。



ドラゴン

ドラゴンの移動

- ・騎士コマが、ドラゴンのいるマスまたはドラゴントラックに対応するマスに移動したら、直ちにドラゴンを移動させなければなりません。



例：騎士コマが、**緑**のマスに移動したらドラゴンを移動させなければなりません。

- ・騎士コマが移動したマスにカードがあれば、まず取らなければなりません。
- ・騎士コマを移動させたプレイヤーはサイコロを振り、出た目と同じマス、ドラゴンを移動させます。



サイコロが3なので、1マス右に移動し、方向転換して左に2マス進みました。

- ・ドラゴンは顔が向いている方向に進みます。ドラゴントラックの端のマスまできたら直ちに方向変換し、移動を続けます。ドラゴントラックの端でぴったりドラゴンの移動が終了したら、単に方向転換のみ行います。

騎士を捕らえる

- ・ドラゴンが騎士を捕らえるのは、ドラゴンが移動した後だけです。
- ・ドラゴンが騎士コマのいないマスに移動したら、だれも捕まえることができません。
- ・ドラゴンが騎士コマのいるマスに移動したら、その騎士を捕らえます。
- ・騎士コマが複数いるマスにドラゴンが移動したら、ドラゴンを移動させたプレイヤーがどの騎士コマ（1個）を捕らえるか決めることができます。捕らえられなかった騎士コマは、その後通常通り移動することができます。

注意：ドラゴンが、ドラゴンを移動させたプレイヤーの騎士コマしかいないマスに移動したら、その1個を捕らえねばなりません。

- ・騎士コマが捕らえられたプレイヤーは、ドラゴンに身代金を支払うかどうか決めなければなりません。
- ・ドラゴンに身代金を支払わないと決めたら、支払えないプレイヤーは、その騎士コマを財宝の間にあるドラゴンの巣に移動させます。このコマはゲームから取り除かれます。



注意：ドラゴンの巣に移動させたコマは財宝カードを取れません。

ドラゴンに身代金を支払う

- ・ドラゴンに身代金を支払うと決めたプレイヤーは、ゴールドカードを1枚、箱に戻すことによって、捕らえられた騎士コマをドラゴンの巣に移動させなくて済みます。
- ・箱に戻すゴールドカードの価値は関係ありません。
- ・身代金によって助けられた騎士コマは、捕らえられたマスに置かれ、以降の手番で通常通り移動できます。
- ・身代金は、ゴールドカードによってのみ支払うことができます。宝石カードでは身代金の支払いはできません。

ドラゴントラックの移動

- ・ドラゴンが移動を終えたら、騎士コマを捕らえたかどうかにかわらず、ドラゴントラックを、財宝の間のほうに1マス分移動させます。
- ・ドラゴントラックの先端が財宝の間の直前のマスまで移動したら、それ以上移動することはありません。ゲーム終了までその位置に居続けます。
- ・ドラゴンは、あくまでもドラゴントラック範囲内の4マスを往復します。

注意：ドラゴンがドラゴントラックの洞窟入り口側の端で移動を終えたら、ドラゴントラックの移動により、ドラゴンがドラゴントラックの範囲から出てしまいます。その場合も次に、騎士コマがドラゴンまたはドラゴントラックのマスで移動を終え、ドラゴンの移動が始まるまで、そこに居続けます。そしてドラゴントラック内を移動します。



さいころの目は3



ドラゴンが3マス移動



ドラゴントラックを移動したため、ドラゴンが、ドラゴントラックの外に出た

ゲームの終了

- ・ゲームは次のいずれかの状態になったら、直ちに終了します。
 - 最後の財宝カードが取られる。
 - 誰か一人のプレイヤーのゲームに残っている騎士コマが1個だけになる。

ボーナスカードの分配

- ・ここで、ボーナスカードの分配を行いません。
- ・それぞれの種類の宝石について、1番多くの宝石カードを持っているプレイヤーが、そのボーナスカードを獲得します。
- ・このボーナスカードの価値は4ゴールドです。
- ・もし、複数のプレイヤーがある種の宝石カードを同数で一番多く持っていた場合には、そのボーナスカードはだれにも与えられません。箱に戻します。

得点計算

- ・自分の持っているカードの得点計算を行いません。
 - ゴールドカード：1～5ゴールドの価値がそれぞれのカードに描かれています。
 - 財宝カード：1枚5ゴールド
 - 宝石カード：1枚1ゴールド
 - ボーナスカード：1枚4ゴールド

ゴールド数が一番多いプレイヤーが勝ちです。

- ・ゴールド数が同じ場合は、財宝カードが多いほうが勝ちです。それも同じ場合は、宝石カードが多いほうが勝ちです。

二人用ルール

- ・二人用ゲームは、以下の例外以外はすべて通常のルールと同じです。
 - それぞれ2色の騎士コマを使用します。
 - 一回の手番で移動させることのできる騎士コマは、同色のものだけです。

ルール問い合わせ先



メビウス ゲームズ

〒102 東京都千代田区九段南 3-8-13

TEL 03-3238-9538 FAX 03-3238-9545

e-mail:mobius.nose@nifty.ne.jp URL <http://www.mobius-games.co.jp/>