イアルへの道 ～Path to Yaaru～

3~4人用

40~60分

7歳以上

不運にも命を落とした若者（プレイヤー）は 楽園（イアル）を目指します。
さぁ人生二周目！いざゆかん楽園へ！！

イアルって何？：エジプトの死生観における楽園、天国のようなものです。

「イアルへの道」ってどんなゲーム？

【ゲームの目的】

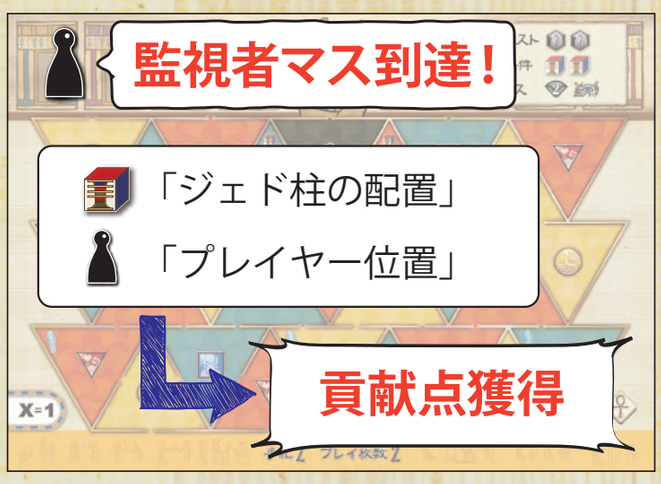
ドラフトによって獲得したカードをプレイし、２つの目的を達成する！

1. プレイヤーコマの移動：各ボード上端を目指します。
2. ジェド柱の配置する　：神々への貢献度を示すのです！

【点数計算】 各階層（ボード）終了時、3 種類の計算（増減）があります。

1. 到達ボーナス　　：到達したプレイヤーは点数やカードを獲得
2. ジェド柱ボーナス　：それまで配置したジェド柱による加点　（階層ごとに計算式が異なる）
3. 移動ペナルティ　　：到達できなかったプレイヤーはボード下にいるほど減点

ジェド柱を配置しながら
ボード上端を目指して移動



いずれかのプレイヤーがボード上端に到達したら
「ジェド柱」＋「プレイヤー位置」を元に貢献点を計算

× 3 →

各階層（合計 3 階層）
の貢献点を合計し
一番高いプレイヤー
＝
ゲーム勝利

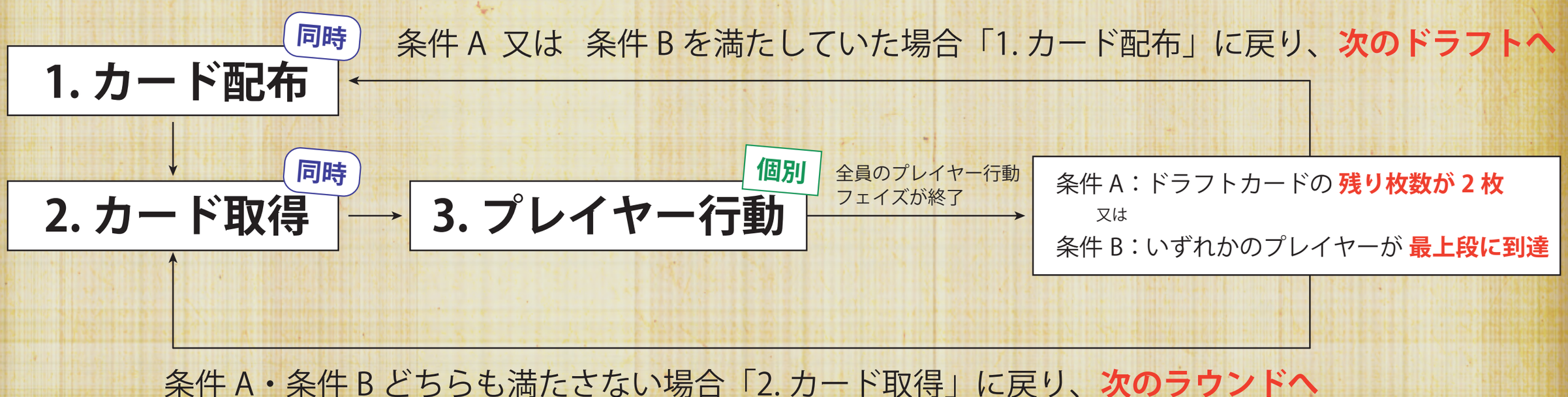
ゲームの流れ

【全体の流れ】

カード配布後、2 ～ 4 を 1 つのラウンドとして繰り返します。

ラウンドを繰り返すことでゲームが進行します。

1. **カード配布** 同時 ：各プレイヤーにドラフトカードを 7 枚配る
2. **カード取得** 同時 ：手札に加えるカードをドラフトカードから 1 枚獲得
3. **プレイヤー行動** 個別 ：カードをプレイし、移動や資源獲得などのカード効果を得る
   （カードを使わずに溜めておきたい場合は「パス」を選択します）
4. 「2. カード取得」へ ：条件 A・条件 B を満たしていなければ再度ドラフト



カード取得方法

【カード取得（ドラフト方法）】 そもそも「ドラフト」って何？

最初から手札を配るのではなく、配られたカードを元に順番に手札を作っていきます。

1. 各プレイヤーに 7 枚カードを配る
2. ドラフトカードの束からカードを 1 枚、手札として獲得
3. 残りのドラフトカードの束（1 枚減っているもの）を左隣のプレイヤーに渡す
4. 右隣のプレイヤーから渡されたカードから 1 枚、手札として獲得…（以下繰り返し）

【本作のドラフト方法】：特殊なルールがあります！

1. 並び順の変更不可
2. カードを獲得できるのは、両端のみ

このターンにプレイヤー A
が持っているドラフトカード

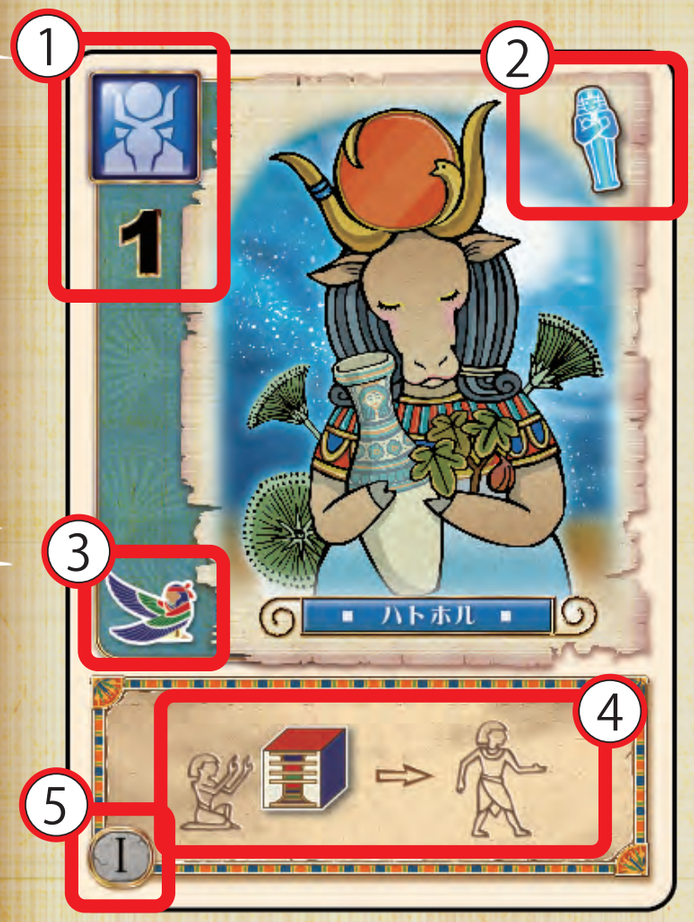
このカードを
手札に追加

両端（赤枠）の 2 枚から手札に加えるカードを選択
右側のカードを取ったとすると・・・

次のプレイヤーが渡される
ドラフトカード

次プレイヤーが選択するカードは赤枠の 2 枚から
ということになります。

カードの説明



① 属性値： 獲得できる属性値の「種類」と「値」

◆「種類」の表記◆

全 3 種類、この 3 種が一番多いです

上記 3 種類のうち、好きなものを獲得します

◆「値」の表記◆

1 2 3 4　数値の分移動コストが手に入ります

X　X－1　X＋1　ボードが進むと数値が増えるカードです

②コスト： カードプレイ時に支払わなくてはならない資源

「 ：身代わり人形」　「 ：貢献点」の２種類

③除外アイコン：ドラフト終了時の処理で参照しますが、ここでは気にしないでください。

④カード効果：カードごとの効果を解決します。（ジェド柱配置や資源獲得など）

⑤使用階層： I II III の 3 種類があります。II III と書いてあるカードは最初使用しません、とりあえずここでは気にしないでください

プレイヤー行動 概要

各ラウンド２枚までプレイ可能

【カードプレイ】 プレイヤー行動中、プレイヤーはカードをプレイし効果を得ます

1. プレイヤーコマ移動 ：カード左上の「属性」「数値」分移動
2. ジェド柱の配置 ：点数に関わる重要な行動、移動前・移動後 の２種類あり
3. 資源の獲得 ：身代わり人形コマ（カードプレイのコストとして使用）などの獲得

（詳しい説明は後のページで行います）

【「カードプレイ」に関する処理手順】

1. プレイするカードの選択 → 2. カードコストの支払い → 下図にある「2. 属性値の獲得」に移行

プレイするカードは最初に **全て** 選択し、コストを支払いプレイ

【カードプレイの 効果処理順】

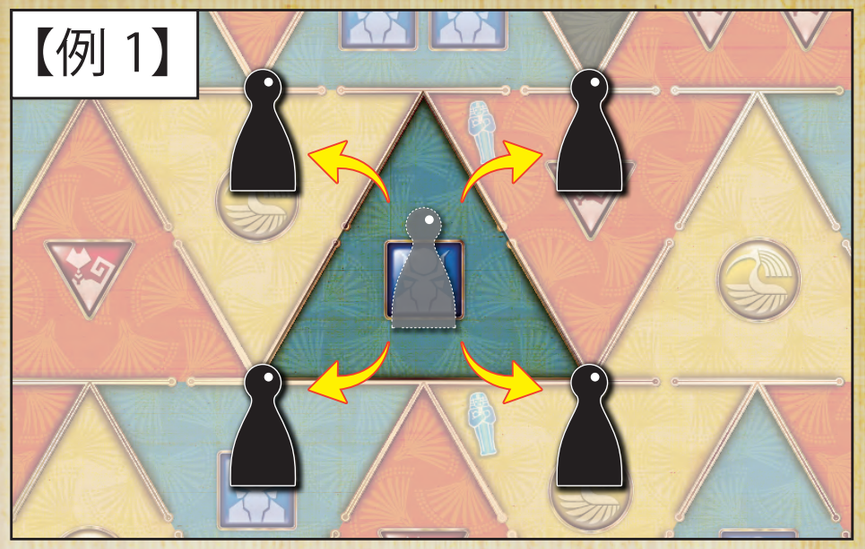
1. 神様カードプレイ → 2. 属性値の獲得 → 3. 移動「前」効果の解決 → 4. プレイヤーコマの移動 → 5. 移動「後」効果の解決 → 6. 資源の獲得 → 7. 終了

それぞれの処理はプレイしたカードの効果を全て処理し、次の処理へ移行

プレイヤー行動①

【プレイヤーコマの移動】

1. 移動できるのは辺のみ
（ボードにスキマが空いている部分です）



2. ボードに記載されているアイコンと同じ「属性」「数値」を
移動コストとして支払い、△マスを移動します。

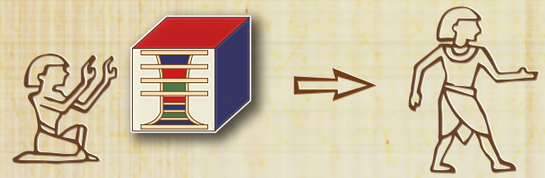
必要コスト：「黄 1 + 赤 1」＝

上記 2 枚のカードをプレイすることで
「赤 2 + 黄 1」の属性値を獲得。

赤 1 + 黄 1 を支払い、左上の黄マスに
移動することが可能です。
（「赤 1」余っていますが、OK です）

プレイヤー行動②

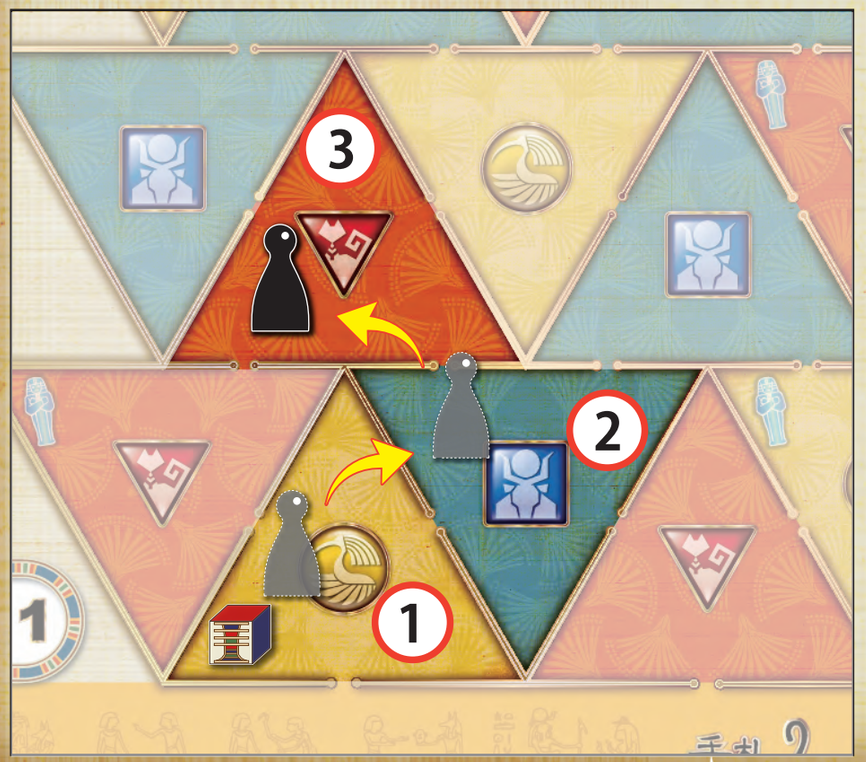
【ジェド柱の配置】 移動「前」・移動「後」　の２種類



「プレイヤーコマが居るマスに
ジェド柱を１個 **配置した後**」
プレイヤーコマを移動させる

「プレイヤーコマを **移動させた後**」
プレイヤーコマが居るマスに
ジェド柱を１個配置する

※重要※　ジェド柱は１つのマスに１つしか配置出来ません！



1. 左記のカードをプレイするカードとして選択
2. 合計コスト（身代わり人形：１個）を支払い
3. 属性値「青１＋赤１」を獲得
4. 移動「前」効果の解決 → ① のマスにジェド柱配置
5. プレイヤーコマの移動 ② ③ の順に移動し
   ③ で移動終了
6. 移動「後」効果の解決 → 今回は無し
7. 資源の獲得 → カードの効果によって身代わり人形１個獲得

プレイヤー行動②

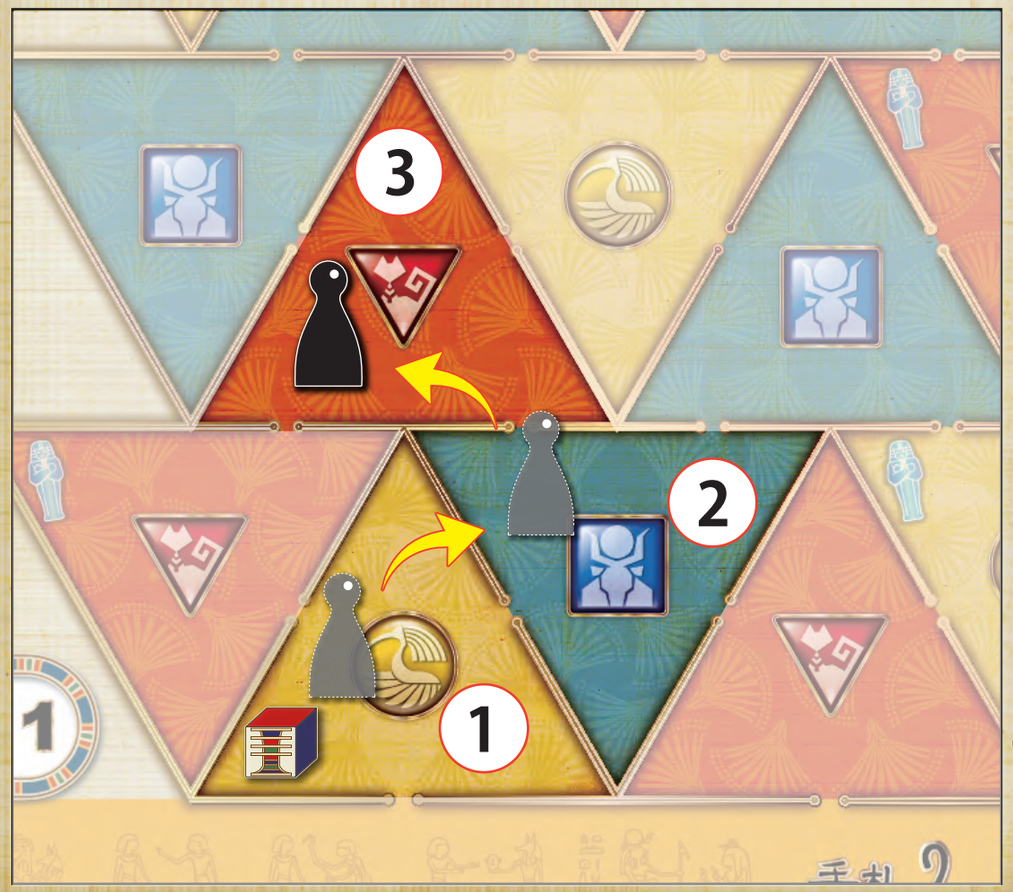
※ ちょっと分かりづらい注意点 ※

プレイするカードは最初に **全て** 選択し、それぞれの処理は全て解決してから次の処理へ移行

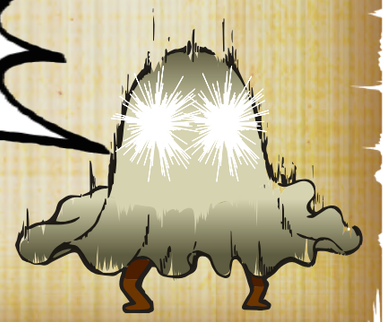
つまり、下のような処理はできないということです。

移動 → 移動前処理 → 移動 …

1. 青カードの移動で ② へ移動
2. 移動後、赤カードの効果で「移動前ジェド柱配置」
3. その後、赤カードの移動で ③ へ移動



1ラウンドでプレイしたカードは
全部まとめて処理するのです



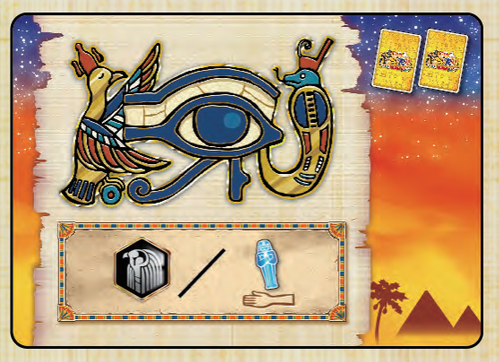
プレイヤー行動③

【資源獲得】身代わり人形コマ（カードのコストとして支払うもの）などを獲得

身代わり人形を「1 個」獲得します。
ストックから「身代わり人形コマ 」を
1 個手元に取ってください。

貢献点を「1 点」獲得します。
スコアトラックのコマを 1 点分
進めてください。

【その他：ウジャトの眼】うまくカードが取れなった時、お世話になります



1. 獲得方法　　：手札にあるカードを 2 枚捨てる
2. カード効果　　：好きな属性値 1 or 身代わり人形 1 個
3. 使用タイミング ：自分の手番であればいつでも、何枚でも

「ウジャトの眼カード」はとても便利なカードですが、手に入れるためには「神様カード 2 枚」という
大きな代償が必要です。状況にあわせて、よく考えて獲得・使用してください。

貢献点計算 ①

①到達ボーナス： ボード最上段に辿り着いたプレイヤーが獲得
同じラウンド中に到達したプレイヤーは全員獲得

第１階層：	第２階層：	第３階層：
2	3	4
２点＋ウジャトの眼カード１枚	３点	４点

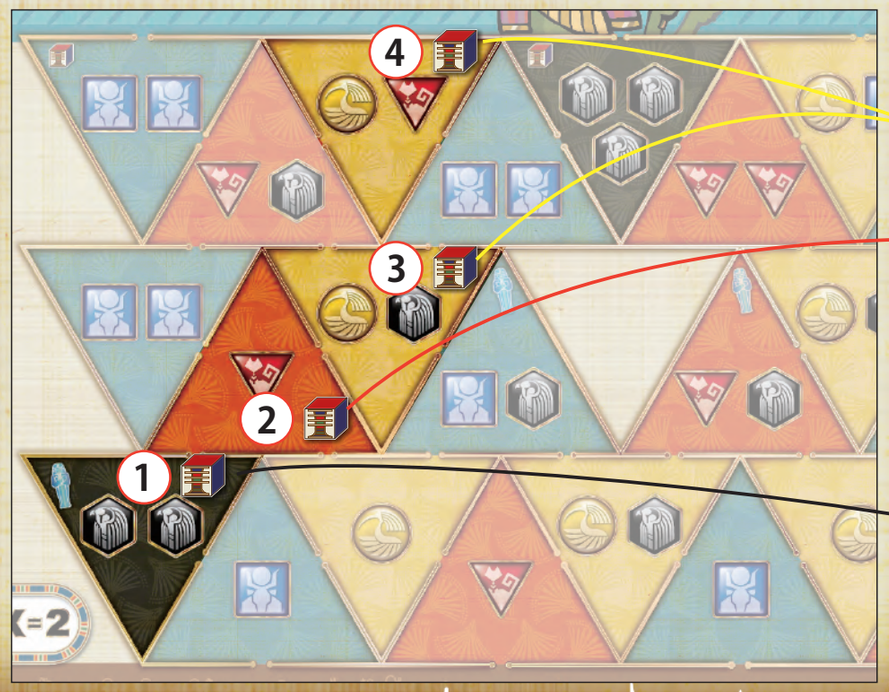
②ジェド柱ボーナス： ジェド柱の配置状況に応じて貢献点獲得

【①ジェド柱の移動：各プレイヤーのプレイヤーシートへの移動】

現在の階層に配置しているジェド柱を自分のプレイヤーシートに移動させます。

ジェド柱が配置されている△マスの色と、同じ色の属性アイコンが記載されている箇所」です。

・黒の△マスに配置しているジェド柱は移動時、好きな属性に移動可



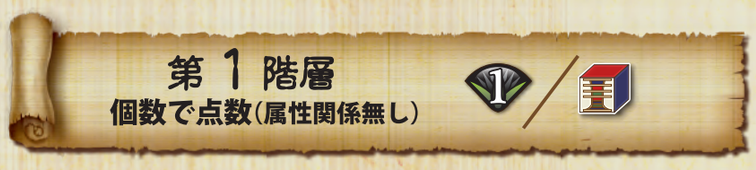
1. まず属性が確定しているジェド柱を移動
2. 赤色の△マスには 2 が配置されている
3. 黄色の△マスには 3 4 が配置されている
4. 青色の△マスにはジェド柱配置無し
5. 次に黒の△マスに配置されているジェド柱 1 の移動先を選択。
6. より高い貢献点を得ることが出来るように移動先を選ぶと良いでしょう。
7. この場合黄属性のジェド柱を増やすと点数が高くなるので、黄色の置き場に移動するよう選択。

貢献点計算 ②

【②貢献点の集計：プレイヤーシート状のジェド柱を点数計算】

・階層ごとに決まっている計算式で集計します。

・プレイヤーシート上に移動させたジェド柱は、ゲーム終了時まで継続します。



1 階層：ジェド柱 1 つにつき 1 点

2 階層：同じ色に配置したジェド柱の数によって計算
（1 色ごとに合計 3 回）

3 階層：赤青黄セット 1 つにつき 4 点

---

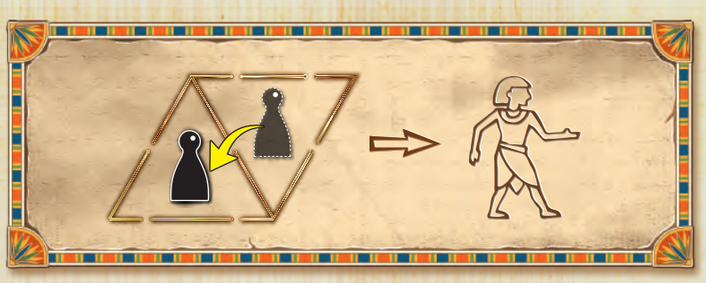
③移動ペナルティ： 移動状況に応じて減点（マイナス点）

最上段に辿り着けなかったプレイヤーは最上段までコマを進める代わりに、減点を受けます。
最上段までに必要な歩数に応じて減点されます。

	1	2	3	4	5
	0	-1	-3	-4	-5

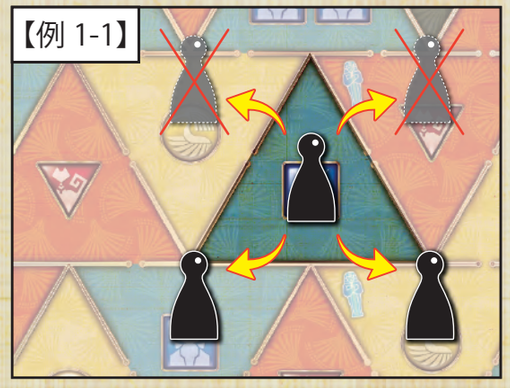
補足：特殊なカード

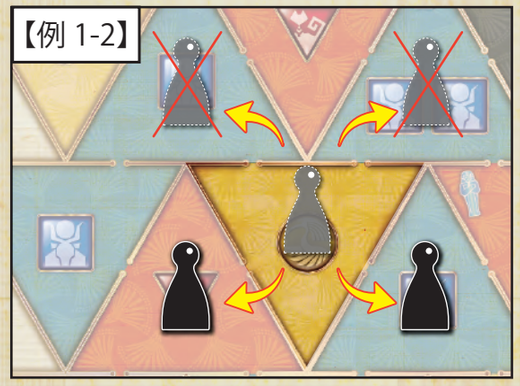
◆X+1：1マス戻る → その後移動



「**移動前**」に1マス分戻り（**ボード下端方向に** 移動し）、その後移動を行います。

（この効果が付いているカードの属性値は「X+1」です。1マス戻る分多くの属性値を獲得できると理解して下さい）





←「1マス戻る」の例

左の【例 1-1】【例 1-2】に示している の移動が「1マス戻る」となる移動方向です。

- 「1マス戻る」に移動コストは不要です。
- スタートマス（ボード下端）に戻ることも可能です。
- 複数枚同時に使うことも可能です、その場合「使った枚数分」戻ってください。
- プレイヤーコマがスタートマス（ボード下端）にある状態では使うことが出来ません。
  （1マス戻ることが出来ないからです）

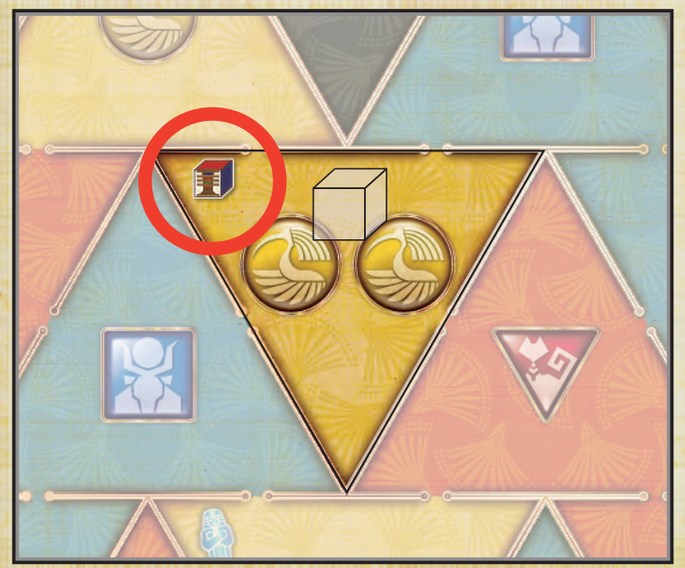
補足：特殊な△マス

該当のマスで移動を終了した場合、ボーナスが得られるマスです。
いずれかのプレイヤーが獲得した場合、ボード上から資源はなくなり
次以降のラウンドで移動を終了しても、ボーナスは手に入りません。

【身代わり人形ボーナス】

獲得タイミング：ラウンド終了時

獲得プレイヤー：同じラウンドに止まったプレイヤー全員



【ジェド柱ボーナス】

獲得タイミング：プレイヤー行動終了時

獲得プレイヤー：最初に止まったプレイヤー

補足：ゴールに必要な条件

ボードの最上段（ゴール地点）に到達するには、それぞれ条件があります。

【第 1 階層】

移動コスト：
いずれかの属性値 2

進入条件：
ボード上に「2 つ以上」ジェド柱を配置

【第 2 階層】

移動コスト：
いずれかの属性値 3

進入条件：
ボード上に「3 つ以上」ジェド柱を配置

【第 3 階層】 条件無し