PATH TO YAARU

3~4人用　40~60分　7歳以上

【目次】

1. 物語 …… 1
2. 内容物 …… 2
3. ゲーム概要（目的と全体の流れ） …… 3
4. ゲームの準備 …… 3
5. ゲームの流れ …… 5
   5-0.　フェイズの進行方法 …… 5
   5-1.　カード配布フェイズ …… 5
   5-2.　カード取得フェイズ …… 5
   5-3.　プレイヤー行動フェイズ …… 6
   5-4.　ラウンドの終了と条件分岐 …… 10
   5-5.　カード配布フェイズ（2回目） …… 11
6. 神様カードのプレイ方法 …… 11
7. 貢献点計算 …… 14
8. 次の階層へ …… 15
   ◆ゲーム途中の状態例◆ …… 16
9. ゲームの終了 …… 17
10. 追加ルール …… 17
11. ゲームのコツ …… 18
12. よくある質問・FAQ …… 19
13. 終わりに …… 20

1. 物語

遥か昔 —— そこは石像やピラミッドが聳え立つ、神々に守られし大地。
不運にも命を落とした若者は 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！！

「おお ○○よ、死んでしまうとは情けない …」
あなたは楽園を目指し、死者の国を旅する者です。オシリスの住まう「裁きの館」を目指します。
そこで審判を受け、素晴らしい人間だと判断されれば楽園にいけるでしょう。
しかし、あなたが悪人だと判断されたら…
なんと心臓をワニの化身 アミメット に食べられてしまうのです！

そうならないよう、道中で神々へ貢献し"オシリスさま"の心証を良くしておく必要があります。
なんでも、各階層に鎮座する「監視者」からの報告で死者の善悪を判断しているらしいですよ？

そうと分かればさっそく根回しです！監視者の皆さんに気に入られるよう頑張りましょう！！
さぁ、楽園に辿り着けるのはたった一人、果たして誰なのでしょうか…？

コラム：メジェド様の独り言① ←古代エジプトに関する薀蓄をメジェドさまが分かりやすく解説してくれるコーナーです。

理想の世界（イアルの野）：古代エジプトの人々は多くの困難とオシリスの審判を乗り越えて辿り着ける楽園を「イアルの野」と呼び、そこで生きている時と変わらない生活を送ることを夢見ていました。イアルの野は水と緑にあふれており、自分が若くて美しかった頃の姿で生きていた時と同じ仕事をすると考えられていました。（死んでまで仕事しなくてもいいのにね）このように現代の我々が考えている楽園＝天国というイメージからはだいぶ違ったものだったようです。仕事から解放されたいときは呪文を唱えて身代わりになってくれる「シャプティ」という人形を使って代わりに仕事をさせていたみたい。（コピー○ボット！？）生きていたときと同じように、神々を信仰し家族と幸せに暮らすことが理想だったんですね。

※注意※
学術的な根拠に乏しい、作者の解説なので **あまり信用しないでください。** これを機に古代エジプトに少しでも興味が湧いてもらえれば嬉しいです♪

2. 内容物

(1) カード：72 枚

・神様カード：66 枚

【オモテ面】

各 20 枚　　6 枚

【ウラ面】

・ウジャトの眼 カード：1 種 × 5 枚

【オモテ面】

【ウラ面】

・スタートプレイヤー カード：1 枚

【オモテ面】

【ウラ面】

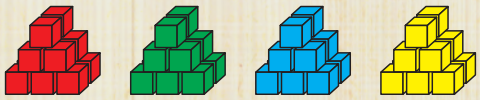
(2) ゲームボード：3 種 × 各 1 枚（オモテ・ウラ 両面仕様）

(3) プレイヤーシート：1 種 × 4 枚

(4) スコアトラックシート：1 枚

(5) プレイヤーコマ：4 色 × 各 2 個

(6) ジェド柱コマ（プレイヤー用）：4 種 × 各 12 個



：木製の立方体コマ

(7) 身代わり人形コマ：1 種 ×20 個

：青色のガラスタブレット

(8) ジェド柱コマ（ボード配置用）：1 種 × 3 個

：プラスチック製の透明な立方体コマ

(9) 特殊カード一覧表

神様カードの内、特殊な効果を持つカードを説明した一覧表です。

(10) 説明書

本冊のこと

3. ゲーム概要（目的と全体の流れ）

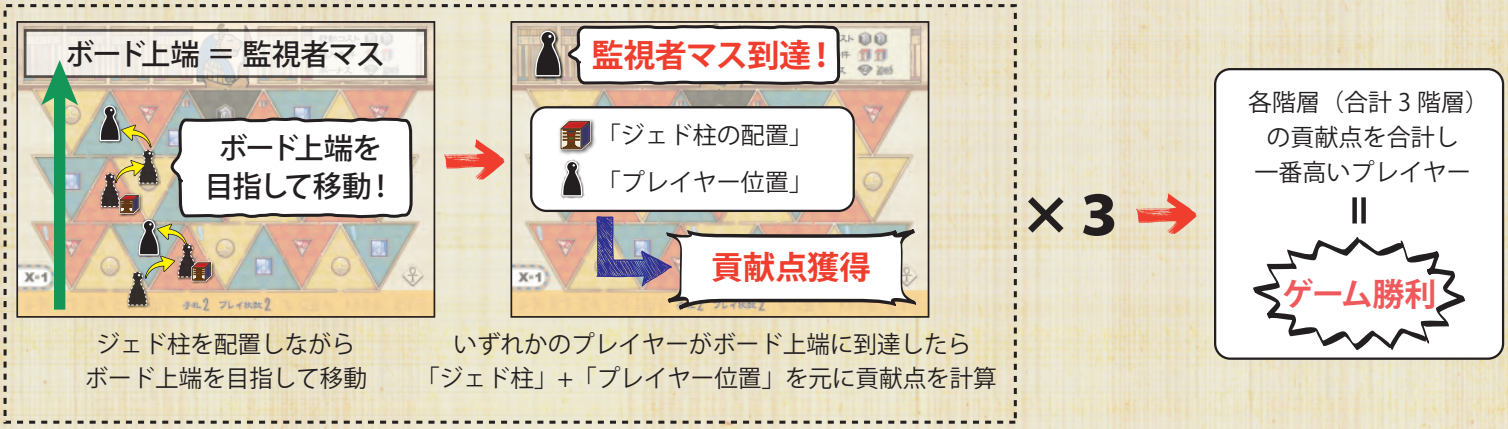
本ゲームの目的は、神々への貢献度を示す「ジェド柱」をうまく配置しながら、各階層（ゲームボード 1 枚＝1 階層）の**監視者マス（ボード上端）**を目指すことです。階層（ゲームボード）は全部で 3 つあります。
これらの行動によって **最終的により多くの「貢献点」を獲得する** ことがゲームの目的になります。

ただし、プレイヤーは「**ただ早く監視者マス（ボード上端）を目指せばいいというわけではありません**」
ゲームの勝利者となるためには、各階層の監視者から良い評価を得る必要があります。

いずれかのプレイヤーが階層の監視者マスに辿り着いた際、それまでの「ジェド柱」配置やプレイヤーの位置よって「貢献点」を得ます。（貢献点の計算は階層ごとに行います：計 3 回）

各階層の監視者は、**それぞれ好みが違います**。（ジェド柱と貢献点の評価式が異なるということです）
階層ごとの監視者に合わせてうまくジェド柱を配置しながら、ゴールを目指しましょう！

それらの 合計が最も高いプレイヤーがゲームの勝利者 となります。（楽園へと導かれるのです！）



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

4. ゲーム準備（目的と全体の流れ） ※P04 に準備終了時点のイメージ図があるので、参考にしながら読んでください。

4-1. ゲームボード、スコアトラックシートの準備

3 枚あるゲームボードを、左下に「X＝3」と記載されたものが一番上になるよう順番に並べます。

各ボードは オモテ面とウラ面があり、オモテ面・ウラ面好きな組み合わせで遊ぶことが出来ます。
（初回プレイでは全て「オモテ面 」で遊ぶのがオススメです）

その後、並べたボードの左右どちらか空いているスペースにスコアトラックシートを配置してください。

4-2. ゲームボード上資源の初期配置

ゲームボード上の△（さんかく）マスの中には、 や といったアイコンが記載されているものがあります。
これらのマスは到達することで記載されている資源が手に入るマスです。（詳細は P9「◆資源獲得マス」で説明します）
ゲーム開始時に「X＝1」ボードの該当のマスに資源を置いてください。

ジェド柱：（ ＝ ）プラスチックの透明なキューブ

身代わり人形：（ ＝ ）

4-3. プレイヤーコマ、ジェド柱コマ、プレイヤーシートの配布

各プレイヤーは 4 色のプレイヤーコマから好きな色を選びます。（各色 2 つずつ）
プレイヤーコマのうち 1 つを「4-1」で配置したスコアトラックの「1」のマスに置き、
（各プレイヤーは **初期状態で貢献点を 1 点もっています**）

各プレイヤーの手元にあるジェド柱コマの色で
どのプレイヤーコマが、誰のコマであるかを
判別出来ます。

もう一つを「X=1」ボードの下端に置きます。（スタート地点に配置するということです）

プレイヤーコマと同じ色のジェド柱コマを（各色 12 個ずつ）自分の手元に置きます。

プレイヤーシートを各プレイヤー 1 枚ずつ配り、プレイヤーの前に置きます。

4-4. スタートプレイヤーの決定

じゃんけんなど適切な方法でスタートプレイヤーを決め、
該当のプレイヤーは「スタートプレイヤーカード」を受け取り自分の前に置きます。

4-5. 神様カードの初期配布

神様カードの中で、左下アイコンが「Ⅰ」のものだけを集め初期山札とします。
「Ⅱ」「Ⅲ」のカードを取り除く方が枚数が少なく作業が楽です。
取り除いた Ⅱ Ⅲ カードは、後で使うので混ざらないよう脇に避けて置いてください。

作った山札をよく混ぜ、各プレイヤーに 7 枚ずつ配ります。（配られたカードはまだ見ないようにしてください）
残りの山札は後のラウンドで使うことになるので、他のカードと混ざらないよう脇に避けてください。

4-6. 共通資源（ウジャトの眼カード・身代わり人形コマ）の配置

ゲームボード近くの全員が取れる位置に、「ウジャトの眼カード」「身代わり人形コマ」を置いてください。

【ゲームの準備が完了した状態】：3 人プレイの場合

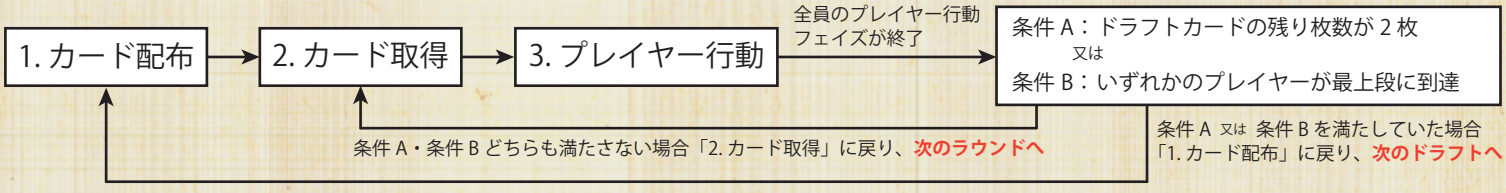
コラム：メジェド様の独り言② ← 古代エジプトに関する薀蓄をメジェドさまが分かりやすく解説してくれるコーナーです。

身代わり人形（シャプティ）って何？：シャプティはイアルの野で死者が不自由しないよう、墓に一緒に入れられた副葬品です。
死者の分身として入れられ、時には何百体（！？）も入れられていたようです。シャプティは「答えるもの」という意味で
死者が神様から難しい仕事を与えられた際、代わりに返事をしてくれると考えられていました。（そんなんで騙されるのか神様…）
そういう訳で、シャプティはクワやつるはしといった農業に使う道具を持っているのです。たくさん居るシャプティが
さぼらないように、監視するためのシャプティも居たとか… とっても人間味があっていいですね（笑）

5. ゲームの流れ（ドラフト・ラウンド・フェイズについて）

以下の「1.」～「3.」の行動をそれぞれ「○○フェイズ」と呼びます。「1. カード配布フェイズ」を行った後、
「2. カード取得フェイズ」～「3. プレイヤー行動フェイズ」を繰り返します。
「2.」～「3.」の繰り返しを 1 ラウンドとします。

ラウンド中に、「条件 A 又は 条件 B を満たした」際に、「1. カード配布」へと移行します。
「1.」～「3.」の行動をまとめたものを、「ドラフト」と呼びます。



いずれかのプレイヤーが各ボードの最上段に到達した際に点数計算が行われ、
「X＝3」ボードの最上段にいずれかのプレイヤーが到達した時点でゲーム終了となります。

5-0. フェイズの進行方法

フェイズによってゲーム進行の処理方法が異なります。以下の 2 種類となります。

全プレイヤーが同時に行動する「同時処理」⟶ フェイズ名の右側に 同時 と記載
各プレイヤーが順番に行動する「個別処理」⟶ フェイズ名の右側に 個別 と記載

5-1. カード配布 フェイズ 同時

（※初回のカード配布は「4. ゲームの準備」で既に完了しています）

神様カード山札から各プレイヤーに 7 枚カードを配ります。このカード束を「ドラフトカード」と呼びます。
配らなかった山札は「神様カード山札」として脇によけておきます。

5-2. カード取得 フェイズ 同時

この後に行う「プレイヤー行動フェイズ」で使う神様カードを獲得するフェイズです。
本フェイズ開始前に、１つとても重要なルールがあります。

！重要ルール！　ドラフトカードの「カードの並び順」を入れ替えてはいけません。

上記のルールを踏まえた上で、ドラフトカードの 両端にあるカード どちらか 1 枚 を選び、手札に加えます。
残りのカードを 左隣のプレイヤー にウラ向きに渡します。（※このときカードの順番が変わらないように注意してください）

【例 1】

5-3. プレイヤー行動フェイズ　個別

本フェイズは **各プレイヤーが順番に行うフェイズ** です。スタートプレイヤーから順に **時計回り** で行います。
各プレイヤーが 1 人ずつ以下 2 種類の行動を任意の順番で行います。

（1）「神様カード」のプレイ　　（2）「ウジャトの眼カード」の獲得

行動が終了、もしくはどちらの行動も行わない場合は「**パスを宣言**」し、次プレイヤーの行動順になります。

（1）神様カードのプレイ

（※ ここではプレイによる効果のみを説明し、詳しい処理は説明しません。詳細は P12「6. 神様カードプレイの方法」で説明します）

神様カードをプレイ(※) しカードに記載されている効果を得ます。処理は以下のように行います。
ここで得られる効果は主に以下の 2 種類です。（※ プレイ：手札からカードを使い、場に出すことです。今後良く使う表現なので覚えて下さい）

プレイしたカードは「プレイ済みカード」として自分の前に左から順に並べてください。
以降、プレイ済みカードが並んでいる場所を「プレイ済みカード置き場」といいます。

（ｉ）プレイヤーコマの移動

「2. 属性値の獲得」「4. プレイヤーコマの移動」 が関係する処理です。

（ii）カード効果の解決

（カード効果は内容によって、効果の解決タイミングが異なるため、移動「前」・移動「後」の 2 種類があります）

「3. 移動「前」効果の解決」「5. 移動「後」効果の解決」「6. 資源の獲得」 が関係する処理です。

【神様カードプレイの効果処理順】

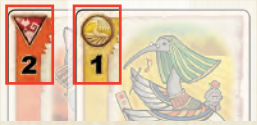
1. 神様カードプレイ → 2. 属性値の獲得 → 3. 移動「前」効果の解決 → 4. プレイヤーコマの移動 → 5. 移動「後」効果の解決 → 6. 資源の獲得 → 7. 終了

神様カードがプレイできるのは各プレイヤーの「プレイヤー行動フェイズ」で 1 度だけです。
その際、各プレイヤーは「神様カード」を **複数枚プレイすることが可能** です。プレイ可能枚数は**ゲームの進行度によって変化**します。
X=1,2 のボードでは最大 2 枚、X=3 のボードでは最大 3 枚プレイ可能です。（ゲームボード下辺にも記載があるので参考にしてください）

（ｉ）プレイヤーコマ移動

神様カードの左上に記載されている「属性値」を獲得し、移動コストとして支払うことでプレイヤーコマを移動させます。
移動の詳しいルールについて、以降の項目で説明します。

←このカードをプレイした場合
「**赤 2**」の属性値を獲得し
その分の移動が可能

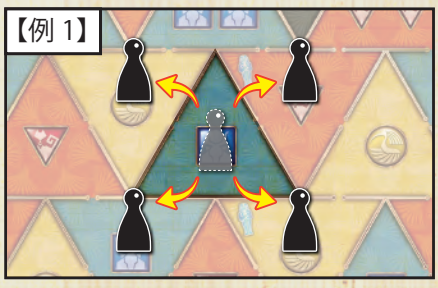


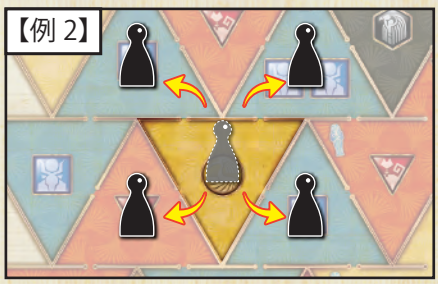
←複数枚プレイした場合は
合計した属性値分の移動が可能
左例の場合、「**赤 2 黄 1**」の属性を獲得

◆ 移動のルール①：移動方向 ◆

ゲームボードは複数の △（さんかく） マスで構成されています。プレイヤーは△マスの「辺」を超えて移動します。
文章では分かりづらいので、以下に例を示します。(移動可能なマスは「△マスの境界線にスキマがあります」プレイ中参考にしてください)

※右図のように下方向にも移動は出来ますが、
ゲーム勝利のためには、上方向へ進む方が有利 です。
出来る限り下に移動せずに済むよう、うまく移動しましょう。





各ボードの最下端にあるスタートマスと、
最上端にある監視者マスは特殊なマスです。
隣接するどの△マスともつながっている
ものとして移動することが出来ます。

（「5-3. プレイヤー行動フェイズ」の続き） 個別

◆ 移動のルール②：移動に必要な属性値 ◆

△マスにはそれぞれ属性のアイコンが記載されています。
これはそのマスに移動するために必要な属性値を示しています。

プレイヤーはマスに記載されている属性値を支払って、
そのマスに移動することが出来ます。

【例 1】 必要コスト：「黄 1」=

余った属性値はフェイズ終了時に破棄されます。（ラウンドをまたいで持ち越しが出来ないという意味です）

【複数の属性アイコンが記載されているマス】

アイコンは複数記載されている場合もあります。この場合、対象のマスに移動するには、記載されているコスト全てを
このラウンド中に支払う必要があります。（このラウンド一部を支払い、次のラウンドで残りを支払うといったことは不可）

【例 2】必要コスト：「黄 1＋赤 1」=

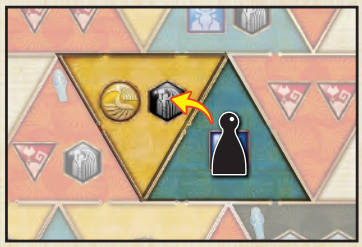
左記 2 枚のカードをプレイしました。
このラウンド中獲得した属性値は「赤 2＋黄 1」となります。

赤 1＋黄 1 を支払い【例 2】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、この場合は余らせて移動を終了したということです）

【黒（ホルス）のアイコン 】

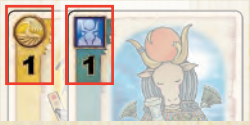
このアイコンは **属性の種類を問わず、アイコンの数分いずれかの属性値を支払う** という意味です。

【例 3】



必要コスト： 「黄 1＋いずれかの属性値」

左の【例 3】にある黄マスは下記 3 種いずれの組み合わせでも移動可能です。



【属性値が余ってしまう場合】

移動の際、属性値が余るようなカードの支払い方をしても構いません。ただし、属性値が余っていて、かつ
移動可能なマスが隣接している場合は可能な限り移動を行ってから、移動を終了してください。
（言い換えると「移動できるのに敢えて移動せず、フェイズを終了することは出来ない」ということです）

【例 4】

プレイヤーは最初 (1) の黄色マスに居ました。

←左のカードをこのラウンドにプレイしたため、
「青 2」の属性値を獲得しました。

この場合、(2) の青色マスで移動を終了することは
出来ません。(2) の状態では「青 1」属性値が余っており
(3) まで移動が可能だからです。

**上記ルールにより、場合によっては行きたく無い場所で移動を終了してしまうことがあります。
大きな属性値を持つカードを使う場合は、現在自分が居るマスに注意しましょう。**

（ii）カード効果の解決

（※「特殊な効果を持つカード」については別紙「特殊カード一覧表」に詳しい説明があります）

神様カードの下部にあるカード効果を解決します。主な効果は 2 種類です。その他特殊な効果を持つカード（※）もあります。

1. 資源獲得　アイコン：（ ? ）

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。

※身代わり人形は**カードプレイ時のコストとして必要な場合があります**。詳細は 「6. 神様カードのプレイ方法」で説明します。

※身代わり人形コマの **ストックに上限はありません**、
足りなくなった場合は何か別のもので代用してください。

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。

2. ジェド柱配置　アイコン：（ ）

ジェド柱コマを以下 2 つの条件にしたがって配置します。

(1) ゲームボード上の △マス に 1 つ配置します。**スタートマス（ボード下端）・監視者マス（ボード上端）には配置出来ません。**
ただし、**第 3 界層の監視者マスのみ、配置することが可能** です。

(2) **1 つの△マスに置けるジェド柱は、他のプレイヤーも含め 1 つ** です。（既に置いてあるマスで効果を解決しても、置くことが出来ません）

カードには「 」アイコンと「 」アイコンが記載されています。

これら **アイコンの位置関係によって効果を解決するタイミングが異なり** ます。

「 」アイコンが移動を示しており、移動「前」に解決するのか、移動「後」に解決するのかが異なると覚えてください。

P6 の上部で説明した、
3. 移動「前」効果の解決 のタイミングで
効果を解決します。

「**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」となります。

P6 の上部で説明した、
5. 移動「後」効果の解決 のタイミングで
効果を解決します。

「**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」となります。

【例 1】 プレイヤーコマの初期配置 ① の黄色マス

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：2 個）を支払い
（コストについては P13 で詳細を説明しますので、ここでは流して下さい）
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属性値「青 1 + 赤 1」を使用し ② ③ の順に移動し ③ で移動終了
6. 移動「後」効果の解決 → ③ のマスにジェド柱配置
7. 資源獲得 → この例では無し

コラム：メジェド様の独り言③ ← 古代エジプトに関する薀蓄をメジェドさまが分かりやすく解説してくれるコーナーです。

あなた（メジェドさま）って何（誰）なの？：死者の書第 17 章に記載がある謎の存在です。「私はそれらの中で打ち倒す者の名を知っている。それはオシリスの家におり、目によって撃ち、姿は見えない。」とだけあります。謎の存在なのですが、そのキャッチーなビジュアルと「目によって撃ち」という原典の使いやすさから遠い東の国でネタキャラとして大活躍。
見えない存在 → 白い布で存在していることを表現　目によって撃ち → 目がないとおかしいな　ということでこのビジュアルになったのかしらん？　しかして、このビジュアルで「**打ち倒す者**」ってめちゃくちゃカッコイイと思いませんか？（笑）

◆ 特殊なマスの移動：「監視者マス（ボード上端）」

ボード上端にある監視者マスは通常の△マスと扱いが異なります。

【第 1 階層・第 2 階層】

1. 移動コスト

ボード右上に記載されているコストが必要です。

第 1 階層：

第 2 階層：

2. 進入条件

移動コストを支払うだけでは監視者マスに移動することが出来ません。
同ボード上に **指定されている個数のジェド柱を配置** している必要があります。

第 1 階層： → 【条件】ジェド柱を **2 個以上** 配置

第 2 階層： → 【条件】ジェド柱を **3 個以上** 配置

なお、この条件はプレイヤーコマ移動時に満たしていれば問題ありません。
つまり、ジェド柱の移動前配置ではじめて条件を満たした場合も、プレイヤーコマ移動の段階で監視者マスに進入できるということです。

3. 移動方向（他 △マスとのつながり）・移動コスト

隣接する全ての△マスと繋がっています。通常の△マスと同様に、辺にスキマがある箇所全てを移動出来ます。

（各ボードの監視者マスは次階層のスタート地点と繋がっています。スタート地点（ボード下端）に移動した場合は、該当の移動コスト※を支払ってください）

【例】第 2 階層のスタート地点に移動する場合は が移動コストになります。

※第 1 階層のスタート地点の移動コストは です。

【第 3 階層】

右図にある赤枠 のマスが 1 つで監視者マスになります。

1. 移動コスト： → 「赤 1 + 青 1 + 黄 1」の属性値が必要

2. 進入条件： 第 3 階層については、進入条件はありません。
移動コストさえ支払えばゴールすることが出来ます。

3. 移動方向のルール、他 △マスとのつながり

両隣の△マスと繋がっています。

◆ 資源獲得マス

ゲームボード上の△マスの中には、 や といったアイコンが記載されているものがあります。

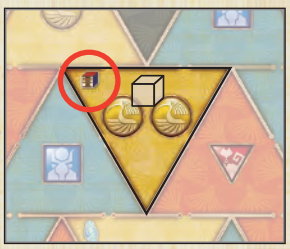
これらのマスで移動を終了した際に、記載されている資源を獲得できるマスです。資源によって獲得条件が異なります。
各階層の開始時にボードの該当のマスに資源を置いてください。

身代わり人形：（ ＝ ） ジェド柱：（ ＝ ）プラスチックの透明なキューブ

【身代わり人形】

ラウンド終了時に マスにとまっていた **プレイヤー全員** が身代わり人形コマを 1 つ獲得します。
いずれかのプレイヤーがこの効果で身代わり人形コマを獲得した場合、マスにおいてある
身代わり人形コマをストックに戻します※。以降、このマスにとまっても資源は獲得できません。

※ラウンド終了時に居るプレイヤーが 1 人であれば、マス上にあるコマをそのまま獲得すると分かりやすいです。
複数プレイヤー居る場合は、1 人がマス上のコマを獲得し、他のプレイヤーはストックから獲得するとよいでしょう。



【ジェド柱】

プレイヤー行動フェイズ終了時にマスにとまっていたプレイヤー※ は自分の色のジェド柱コマを
1 つ配置することが出来ます。元から置いてあった透明キューブは共通のストックに戻します。
以降このマスにとまってもジェド柱は配置できません。

※身代わり人形コマと違い、**最初にとまったプレイヤーのみ配置可能**、ということです。

(2)「ウジャトの眼カード」の獲得

ウジャトの眼カード

手札の神様カードを「2 枚」捨てることで共通の場にある「ウジャトの眼カード」を 1 枚獲得します。
ここで捨てたカードは、**通常の神様カードプレイ時と同様に** 自分の前に左から順に並べてください※。

※「捨てた神様カードはプレイ済みカード置き場に置く」ということです。このカードはプレイしていないので 「プレイ済みカード置き場」に置くことに違和感があるかもしれませんが、「ゲーム処理の都合上、一時的にカードを置いている」と理解してください。

「ウジャトの眼カード」の使用タイミング：
このカードは自分のプレイヤー行動フェイズ中であれば好きなタイミングで、何枚でも使うことが出来ます。
また、「神様カードのプレイ可能枚数」として数えられません。(「神様カード」ではないためです)

「ウジャトの眼カード」の効果：
このカードを使用することで、以下 **2 つの効果から好きな方を 1 つ選び** 効果を解決します。(効果はどちらか 1 つだけです)

・好きな属性値 1 つ獲得　　・身代わり人形を 1 個獲得

「ウジャトの眼カード」の最大所持枚数：
このカードの所持枚数に制限はありません。
また、この後説明する「神様カードの所持枚数制限」の枚数としても数えません。(「神様カード」ではないからです)

「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。

【プレイヤー行動フェイズの終了】
プレイヤーが全ての行動を終えるか、パスをした場合、「次プレイヤーの プレイヤー行動フェイズ」に移行します。
このタイミングで神様カードの手札枚数をチェックし最大所持枚数より多い場合カードを捨ててください。
捨てたカードは、ウジャトの眼カードの捨て札と同じ様に、自分の前の「プレイ済みカード置き場」に並べてください。

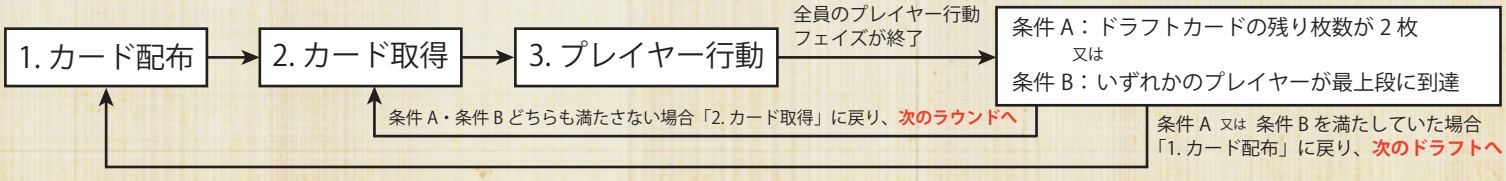
神様カードの最大所持枚数は **ゲームの進行度によって変化** します。
X＝1 のボードでは最大 2 枚、X＝2,3 のボードでは最大 3 枚まで所持することが可能です。

所持枚数のチェックは「行動フェイズの終了時点」で行います。そのため、「プレイヤー行動フェイズ中」は一時的に最大所持枚数より多い枚数を所持していることがあります。

【例】手札の最大所持枚数：2 枚の条件下でラウンド開始時 2 枚の神様カードを所持していました。
カード取得フェイズに 1 枚カードを獲得し、手札が 3 枚になりました。
このタイミングでは手札枚数制限をチェックしない ため、手札が 3 枚になっても問題ありません。
この後カードを使わず、**プレイヤー行動フェイズ終了時まで 3 枚であれば手札を 1 枚捨てる** ことになります。
ヒント：ここで 1 枚捨てるのであれば、もう 1 枚捨てて前述の「ウジャトの眼カード」を獲得するのも選択肢の一つです。

5-4. ラウンドの終了と条件分岐

全てのプレイヤーが「3. プレイヤー行動フェイズ」を終えると 1 ラウンドが終了します。
その後、「2. カード取得フェイズ」に戻り「2. カード取得フェイズ」と「3. プレイヤー行動フェイズ」を繰り返し行います。



以下 2 条件のいずれかを満たした場合、これまでのドラフトを終了し「1. カード配布フェイズ」に戻ります。

(i) ドラフトカードの残り枚数が 2 枚

ラウンドを繰り返すことで、ドラフトカードの枚数が減っていきます。
残り 2 枚になった段階で現在のドラフトカードは捨て札となり、次のカード配布フェイズへと移行します。
(最後の 2 枚は誰の手札にもならないということです)

(ii) いずれかのプレイヤーが現階層の最上段に到達

この場合の処理については、P15「8. 次の階層へ」で詳しく説明します。

5-5.「1. カード配布フェイズ（2 回目以降）」

2 回目以降のカード配布フェイズでは、**カード配布前に以下 2 つの処理が必要** になります。

(1)「スタートプレイヤーの移動」

スタートプレイヤーカードを持っているプレイヤーは左隣のプレイヤーにスタートプレイヤーカードを渡します。
「**スタートプレイヤーは、カード配布を行うタイミングで時計回りに移動する**」ということです。

(2)「除外アイコン： **」のあるカードの除外　（プレイ済みカード置き場のカード を対象とします）**

一部のカードには左画像の赤枠部に「除外アイコン： 」が付いています。

各プレイヤーの前には、これまでのラウンドで「**プレイされた**」「**手札上限を超えたため捨てられた**」「**ウジャトの眼を獲得するために捨てられた**」の 3 種類の神様カードが並んでいるはずです。
これらのカードの中で「除外アイコン」付きのカードだけを抜き出し、ゲームから除外します。
他のカードと混じらないよう、箱に戻すと良いでしょう。

（「5-4. ラウンドの終了と条件分岐」で **捨て札としたドラフトカードは、プレイ済みカード置き場に無いため、除外の対象ではありません**）

残りのカード※は「捨て札」として、「5-4」で捨て札となったカードと一緒にして、「捨て札置き場」に置きます。
※「プレイ済みカード置き場にあったが、除外アイコンがついていないカード」のことです。

【例 1】

①③ 　除外アイコン無　→　捨て札置き場

②④⑤ 　除外アイコン有　→　ゲームから除外（以降使用しない）

この段階で神様カードは以下 4 種類の状態となっています。

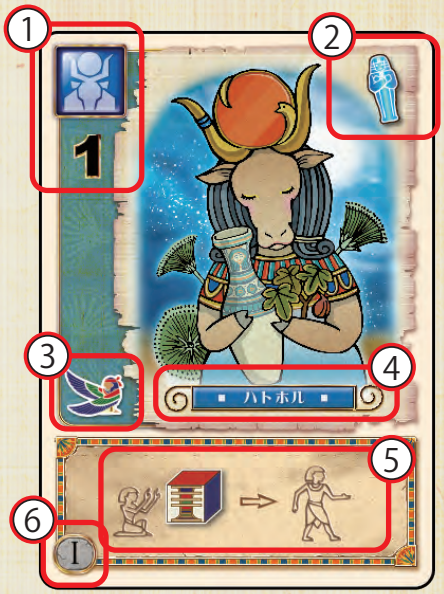
1. プレイヤー手札	「5-2. カード取得フェイズ」で獲得したが、「5-3. プレイヤー行動フェイズ」で使わずに手札に残っているもの
2. 捨て札	「5-4. ラウンド終了」で発生したドラフトカードの残りと「5-5（本項目）」で発生した、除外アイコンを持たないプレイ済カード
3. 神様カード山札	「5-1. カード配布フェイズ」で配らずに残っているもの
4. 除外カード	「5-5（本項目）」で発生した、除外アイコンを持つプレイ済カード（ゲームから除外済）

(1) (2) の追加処理の後、残り「神様カード山札」から各プレイヤーの配布カードが 7 枚になるまでカードを配ります。
途中で山札がなくなった場合、捨て札としていたカードを良く混ぜて新しい山札とし、そこから配ってください。

---

6. 神様カードのプレイ方法

神様カードの各パーツと、プレイ時の処理に関する説明です。



6-0. カード各部位の説明

① 属性値：カードプレイ時に獲得できる属性値の「種類」と「値」を示しています

◆「種類」の表記◆

　表記されているアイコンと同じ属性を獲得します。

　プレイヤーは から好きな属性を選び、その選んだ属性の属性値を獲得します。

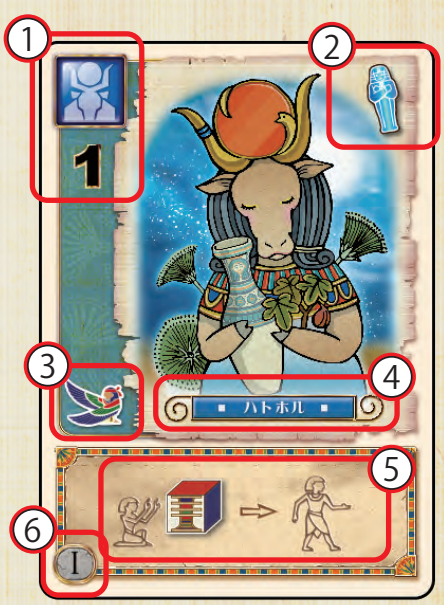
◆「値」の表記◆

1　2　3　4　表記されている数字と同じ属性値を獲得します。

X　**X − 1**　**X + 1**　X はゲーム進行によって変化します。（第 1 階層：X=1　第 2 階層：X=2　第 3 階層：X=3）
プレイヤーコマがあるボードの左下に記載されている数値を参照します。
「-1」「+1」がついている場合は計算後の属性値を獲得します。
（第 1 階層：X=1 で「X-1」は 0（ゼロ）のため、属性値が無いカードということになります）

「X マイナス 1」です

（「6. 神様カードのプレイ方法」の続き）



② 使用コスト：カードプレイ時に必要な資源を示しています。
「 ：身代わり人形」「 ：貢献点」の２種類があります。

身代わり人形：	アイコン１つにつき、身代わり人形コマを１つ支払います。 支払ったコマはストックに戻してください。
貢献点：	アイコン記載されている数字分、貢献点を支払います。 スコアトラックのコマを１点分減らしてください。

（**コストを支払えない場合はプレイすることが出来ません**）

③ 除外アイコン：「5-5.」で説明したように、２回目以降の
「1. カード配布フェイズ」で除外するカードを示すアイコンです。

④ 神様の名前：カードに記載されている神様の名前です、ゲームとは関係のないフレーバー（雰囲気作り）です。
もし興味を持っていただけたのなら、末尾にある参考文献やインターネットで調べてみてください。

⑤カード効果： カードをプレイした際に、カード効果の解決時に起こる効果です。大まかな内容は P8「カード効果の解決」に説明しています。特殊な効果を持つカードについては、別紙「特殊カード一覧表」を参照ください。

⑥追加タイミングアイコン：このカードを神様カード山札に追加するタイミングを示しています。（Ⅰ Ⅱ Ⅲ の３種類）
追加方法など、詳しい説明は「7. 点数計算」の項目で説明します。

6-1.「使用カードの宣言」と「コストの支払い」

P6 の「プレイヤー行動フェイズ：神様カードのプレイ」の説明では「神様カードのプレイ」とだけ説明しましたが、
実際には以下の順番で処理します。少し分かりづらい部分なので、次ページの例を参考にしてください。

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

【「神様カードプレイ」に関する処理手順】

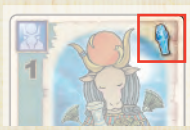
1. プレイするカードの選択 → **2. カードコストの支払い** → **上図にある「2. 属性値の獲得」に移行**

1. プレイするカードの選択

このフェイズ中にプレイするカードを「全て選び」、その後自分の前にオモテ面が見えるように置いて下さい。

2. カードコストの支払い

「1. プレイするカードの選択」で選んだカードのうち、
カード右上にコストの記載があるものについて、全てのコストを支払います。



この場合のコストは
「身代わり人形コマ：１個」

※注意※

カードを使う場合（1 枚・複数枚に限らず）、全てのカードのコストを合計したものをこの時点で支払って ください。
コストを支払えない場合は、カードをプレイすることが出来ません。使おうとしている神様カードの中に、
「身代わり人形を手に入れる」という効果がある場合、勘違いしやすいので注意してください。

（次ページにいくつか例を示しています）

2. カードコストの支払い

【例 1】

身代わり人形コマ所持数：0 個

左記の 2 枚を使用カードとして選びましたが、
合計コストは「身代わり人形：1 個」のため、コストを支払うことが出来ません。
よってこの状況では左記の 2 枚をプレイすることは出来ません。

※起こりやすい間違い※

まず黄色のカードを使って、身代わり人形：1 個を獲得し
その後、青色のカードのコストを支払うことが出来る。と間違えやすいです。

プレイヤー行動フェイズ中に複数のカードを使う場合は、同時に処理を行うため
①黄色カード使用　→　②青色カード使用　ということは **出来ません**。

【例 2】

身代わり人形コマ所持数：1 個　　プレイヤーコマの初期配置 (1) の黄色マス

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

※起こりやすい間違い※

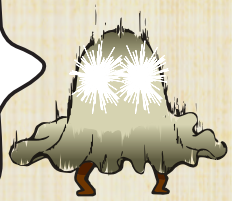
赤枠内は「間違った行動の例」です

まず青のカードを使って、(2) の青マスに移動。
その後、赤のカードを使い、「移動前ジェド柱配置」の効果を解決。
赤カードを使って移動する前は (2) にプレイヤーコマがあったので、(2) の青マスにジェド柱を配置する。

上記の行動は **実行出来ません**。
「移動前効果の解決」 → 「プレイヤーコマ移動」 → 「移動後効果の解決」は 各処理ごとに全て解決します。
そのため、青カードで移動してから赤カードの「移動前効果」を解決する、というように
処理順を入れ替えたり、断片的に行ったりすることは出来ません。

コラム：メジェド様の独り言④ ← 古代エジプトに関する薀蓄をメジェドさまが分かりやすく解説してくれるコーナーです。

オシリスの審判とマアトの羽：冥界の王であるオシリスは、死者を裁く際に「本人の心臓」と「マアトの羽」を天秤にのせ重さを比べました。重さがつりあわない場合は、生前に悪行を行っていたとされ心臓をワニの頭を持つ魔獣である「アメミット」に食べさせてしまったといいます。アメミットに心臓を食べられた死者は楽園（イアルの野）には行けず、永久に復活出来ないと考えられていました。日本で言うところの、「嘘をつくと、閻魔様に舌をひっこぬかれるぞ！」みたいなヤツですね。
この審判に立ち会って天秤の傾きに目を光らせているのが、アヌビス神とトート神です。（本作にもちょこっと登場しています）
人間誰しもズルしたくなるけど、まじめにやりなさいよ。ってのは数千年前から同じなんですね。



7. 貢献点計算

いずれかのプレイヤーが各ボードの上端に到達した場合、全てのプレイヤーがプレイヤー行動フェイズを行った後貢献点の計算を行います。以下 3 つの増減要素があります。

「7-1」「7-2」「7-3」の順で処理し、スコアトラック上のプレイヤーコマを移動させてください。

なお、減点やコスト支払いによって点数が 0 点になった場合、スコアトラックの上部にプレイヤーコマを置いて下さい。
点数は 0 点まででマイナスになることはありません。（マイナスになるようなコスト支払いは出来ないということです）

7-1. 到達ボーナス

ボード上端に辿り着いた全てのプレイヤーは到達ボーナスを得ます。
（いずれかのプレイヤーが先に到達していても、同じラウンド中に到達すれば全てのプレイヤーがボーナスを獲得します）

ボーナスは各階層の監視者マス（ボード上端）のマスに記載されています。以下を参照ください。

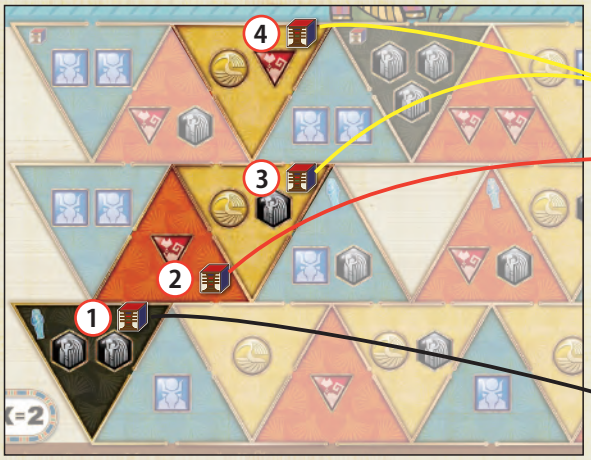
第 1 階層：	第 2 階層：	第 3 階層：
2 点 + ウジャトの眼カード 1 枚	3 点	4 点

7-2. ジェド柱ボーナス

【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】

ジェド柱ボーナスを計算する前に、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。
移動先は「ボード上の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、プレイヤーシートに移動する際、好きな属性の場所に移動させることが出来ます。
・移動先は「△マスの色」です。複数のアイコンが移動コストとして記載されている△マスでも、マス自体の色に準拠してください。



※左のゲームボードは第 2 階層のものなので、実際のゲームでは既にジェド柱がいくつか配置されているはずですが、あくまで例示なので省略しています。

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

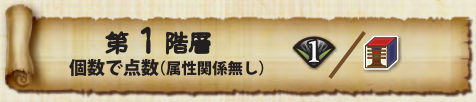
5. 次に黒の△マスに配置されているジェド柱 (1) の移動先を選択。
6. より高い貢献点を得ることが出来るように移動先を選ぶと良いでしょう。
7. この場合黄属性のジェド柱を増やすと点数が高くなるので、黄色の置き場に移動するよう選択。

【②貢献点の集計：プレイヤーシート上のジェド柱を点数評価】

各階層にいる監視者から評価を受けます。階層によって点数計算式が異なります。
プレイヤーシートの各属性に置かれているジェド柱の数によって、貢献点を獲得します。
プレイヤーシートにも記載があるので、プレイ中　はそちらを参照ください。

「①ジェド柱の移動」でプレイヤーシートに移動させたジェド柱はゲーム終了時まで置かれたままです。※
ジェド柱はその後の階層のことも考えながら配置すると良いでしょう。

※「第 1 階層でプレイヤーシートに移動させたジェド柱は、第 2・第 3 階層でも貢献点の集計に使われる」という意味です。



1 階層：ジェド柱 1 つにつき 1 点
【例 1】：赤 2　青 1　黄 0　→　計 3 つのジェド柱配置　合計 3 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）
【例 2-1】：赤 3　青 2　黄 0　→　赤：3 点　青：1 点　黄：0 点　合計 4 点
【例 2-2】：赤 6　青 3　黄 1　→　赤：10 点　青：3 点　黄：0 点　合計 13 点

3 階層：赤青黄セット 1 つにつき 4 点
【例 3-1】：赤 4　青 3　黄 1　→　セット 1 つで 4 点
【例 3-2】：赤 4　青 3　黄 3　→　セット 3 つで 12 点

（「7. 貢献点計算」のつづき

7-3. 移動ペナルティ

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、
進んだマス数に応じてペナルティを受けます。右表の上段が進んだマス数。
下段はそれによるマイナス点です。

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

【例】

① 上端に辿り着いた　→　ボーナス獲得
（第 1 階層の場合は、「2 点 + ウジャトの眼カード 1 枚」）

② 上端に辿り着くために、最短 1 マス必要　→　移動ペナルティ無し

③ 上端に辿り着くために、最短 2 マス必要　→　-1 点

④ 上端に辿り着くために、最短 3 マス必要　→　-3 点

ゲームのヒント：ボード上端に到達できない場合でも、少なくとも ③ の位置（上端まであと 2 マス）までは
移動しておくようにしましょう。ペナルティが「-1 点」に抑えられるため、
ジェド柱の配置など、別の要素でより高い貢献点を得ることが出来るかもしれません。

---

8. 次の階層へ

「7. 貢献点計算」を行った後、次の階層へとゲームは進行します。（第 3 階層で監視者マスに到達した場合はゲーム終了）
全てのプレイヤーコマを次階層の再下端に移動させます。

このとき、前の階層で持っていた**「手札」「ウジャトの眼カード」「身代わり人形コマ」は全て引き継ぎます。**
いずれかのプレイヤーが監視者マスに到達しそうになったら、次階層のことも考えてプレイするとよいでしょう。

一方、**ドラフトカードは全て捨て札**となり、新しいドラフトカードを配布することになります。
カード配布の前に、以下の「神様カード山札への新規カード追加」を行ってから
新しいドラフトカードを配布してください。

このとき、P11 にある「5-5. カード配布フェイズ（2 回目以降）」で説明した
「(1) スタートプレイヤーの移動」「(2) 除外アイコンのあるカードの除外」についても処理を行ってから
次ドラフトの「1. カード配布フェイズ」に移行してください。

【神様カード山札への新規カード追加】

次の階層で次のドラフトを開始する前に、神様カード山札へゲームの準備で取り除いていた
「II」又は「III」の神様カードを追加します。

第 2 階層の開始時　→　「II」が左下についているカードを追加

第 3 階層の開始時　→　「III」が左下についているカードを追加

それまでの神様カード山札、上記で追加した「II」又は「III」の神様カード、捨て札、
全てをよく混ぜ、新しい神様カード山札とします。

その後、新しい神様カード山札から次のドラフトのためのドラフトカードを配布します。
「新しい階層に移ったことで、**神様カード山札に新しいカードが追加される**」ということです。

◆ ゲーム途中の状態例 ◆（第 2 階層開始後、3 ラウンド目のプレイヤー行動フェイズが終了したところ）

【中央の共通場】

ゲームボード

スコアトラック上のプレイヤーコマは
第 1 階層で獲得した点数に応じた位置に移動済

まだ使っていない Ⅲ のカード

これまでのプレイで
除外したカード（箱の中）

身代わり人形コマ
ストック

捨て札置き場

残り山札

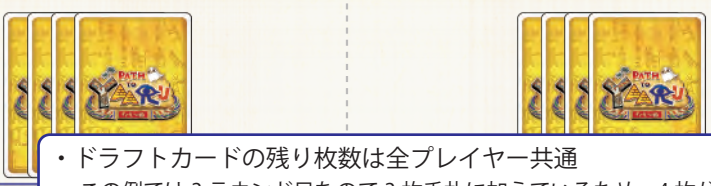
ウジャトの眼カード
のストック

第 2 階層を拡大表示したもの

ラウンド終了時に青プレイヤーは
身代わり人形コマを 1 つ獲得
その後、ボード上の人形コマは
ストックに戻します。

①赤プレイヤー	②緑プレイヤー	③青プレイヤー

【ドラフトカード】



・ドラフトカードの残り枚数は全プレイヤー共通
この例では 3 ラウンド目なので 3 枚手札に加えているため、4 枚がドラフトカードとして残っている。

【プレイ済カード】

・プレイ済カード置き場　プレイヤーごとに枚数は異なる。第 1 界層から持ち越したカード枚数によっても大きな違いが出る

第 1 階層で置いたジェド柱が
2 個プレイヤーシートに
置かれている状態

出来る限り赤マスに置いて
高得点を狙いたい。

第 1 階層で置いたジェド柱が
3 個プレイヤーシートに
置かれている状態

第 1 階層でカードを温存したので
一気にカードを使い、先行したい

手札無し

第 1 階層でジェド柱を 4 個置きリードしているが、手札もなく身代わり人形もないので第 2 階層では出遅れている。

人形が欲しいので、資源獲得マスを目指して到達した。
このラウンドの終了時に、人形を獲得し次につなげようと考えている。

9. ゲームの終了

第 3 階層の監視者マスにいずれかのプレイヤーが到達したらゲーム終了です。
「7. 貢献点計算」に従い計算し、最も貢献点が高いプレイヤーが勝利（楽園へと導かれる）します。

貢献点が同じプレイヤーが複数居た場合、以下の順番で判定を行い勝利者を決定します。

1. より多くの ジェド柱 を配置しているプレイヤー
2. より多くの 身代わり人形 を持っているプレイヤー
3.「1.」「2.」両方とも同数の場合は該当するプレイヤー全員が勝利します。（みんなで楽園へ行きましょう！）

---

10. 追加ルール

本作はプレイヤーの習熟度によっていくつかの追加ルールがあります。
プレイするメンバーによって話し合い、ルールを追加して遊んでみて下さい。

【初心者用ルール ①】

初期資源の追加：ゲーム開始時に「身代わり人形 1 個」を持った状態でゲームを開始します。
ゲームに慣れるまでは資源の管理が難しいためです。
初心者と上級者が混じっている場合は、本ルールを初心者だけに適用してもよいでしょう。

【初心者用ルール ②】

属性値余りの許容：P7 下部で説明した「属性値が余ってしまう場合」のルールを無視して遊んでも構いません。
本項目を考えながら移動を行うことが初心者には負担になるためです。

【汎用追加ルール】

ドラフトカードの初期シャッフル：カード配布の段階で、カードの内容を見る前（7 枚ある状態）であれば
ドラフトカード束をシャッフルしても構いません。
（確率的には一緒ですが、自分がシャッフルしたのと他人のとでは気持ちが違います。よりゲームが楽しくなりますよ）

【上級者用追加ルール】

このルールは このゲームに慣れた上級者用 です。初回プレイから採用するとゲームが破綻するので絶対にやめてください。プレイヤー全員が 本作を 1 度以上遊んだことがあり、自分のことをゲーマーだと自信を持って言える場合のみ本ルールを採用してください。（本ルールを採用する場合、3 人プレイのほうが面白いです）

ドラフトカードの並び替え：「5-1. カード配布フェイズ」で配られたカードを見て、好きな順番に並び替えます。
並び替えたドラフトカードを左隣のプレイヤーに渡します。（このときカードは 手札に加えません）
全てのプレイヤーが左隣のプレイヤーにドラフトカードを渡し終えたら、渡されたカードを見て通常通りのルールで
「5-2. カード取得フェイズ」を行います。以降、カード配布の度に同様の処理を行います。

カードの並び順をコントロールした（された）状態でゲームを行うため、ゲームの展開がかなり苦しくなります。
その苦しさと他プレイヤーが取りたいカードを予測して、自分によいカードが来るようううまくコントロールする
といったことが楽しめるプレイヤーのみ遊んでみて下さい。

コラム：メジェド様の独り言⑤ ← 古代エジプトに関する薀蓄をメジェドさまが分かりやすく解説してくれるコーナーです。

オシリスとイシス：冥界の王オシリス、いまではこう呼ばれているオシリス様ですが、最初から冥界の王だった訳ではありません。その昔、太陽神ラーが王座を退いた際に現世の王位を継承したのはオシリスでした。（この時は生きていて現世の王だったのです）ところがこれに嫉妬した弟のセトは、なんやかんやと謀略を巡らせオシリスを抹殺してしまいます！しかも体はバラバラにしてナイル川に流すという徹底ぶり。（どんだけ兄貴のこと嫌いなんだよ）妻であるイシスは（実は妹、神話では近親婚もアタリマエ）オシリスを復活させようと東奔西走、なんとか死体を集めたのですが XXX だけは見つかりませんでした。イシスは強い魔力を持っていたので（魔女の原型とも言われています）すっごい魔法でオシリスを復活させるのですが、XXX がなく不完全な体だったため、冥界に蘇ることになります。（冥界に蘇るって、蘇ってるっていうのかしら…？）このあと、オシリスとイシスの息子であるホルスが大活躍してセトをやっつける話もあるのですが、それはまた別のお話…（次ページへ続くっ！）

11. ゲームのコツ　※ネタバレ注意　ゲームのコツを自分で考えたい人は読まないでね！

① 最初に意識して欲しいこと

1. 監視者マス（ボード上端）を目指すのも重要だけど、**序盤（特に第 1 階層）は ジェド柱を配置することを意識** しよう。
   第 2 階層の点数計算を意識して、**出来るだけ同じ属性に置く** と点数が伸びやすいよ。

2. 「1.」でジェド柱を置こう！って言ったけど、階層の終了時点で下に居すぎると「移動ペナルティ」の失点が厳しくなるよ。
   あと 2 マスでゴールできる位置（-1 失点）のところまでは最低でも移動しておこう。「**配置と移動のバランスが大事**」だよ。

3. 黒のマスにジェド柱をおくと強いよ、でも移動コストが高かったり、そもそもマスの側に移動しづらかったりするから、
   こだわり過ぎないように気をつけてね。

4. ウジャトの眼は便利だけど使いすぎないようにしよう。**神様カード 2 枚も使っちゃうからかなり損するよ。**

---

② ゲームに慣れてきたら…

※右隣のプレイヤーがどういう人かにもよるけどね…

5. 手札枚数を 0 にすると状況を読まれやすいので、**右隣のプレイヤーに邪魔される** ことが多いよ。※
   先に進めるカードを残しつつプレイすると、右隣プレイヤーもこちらの行動を読みづらくなるよ。

6. 身代わり人形を 0 個にしちゃうと、**出来る行動が限られちゃう** から気をつけて。
   「4.」で書いたように行動が読まれやすくなると、使いたいカードが回ってこなくなっちゃうよ。

7. 後半は身代わり人形を獲得するカードが少なく感じるかも。序盤にある程度の身代わり人形は集めておこう。
   身代わり人形が置いてあるマスでうまく止まれるようにするのもイイネ！

8. 「X+1」は一見使えないカードだけど、進む方向を一気に変えられるので、他プレイヤーの思惑を外すことができるよ。
   ただし、**「戻る」ことで移動値は結果的に損をしているから、多用は禁物** だよ

---

③ もう一歩上へ！

9. 右隣のプレイヤーと進む先が一緒になると辛くなることが多いよ。
   右隣のプレイヤーは自分が何を取れるかを全部分かってるし、ある程度コントロールできちゃうからね。

10. 自分が手札に加えるカードを良く考えられるようになってきたら、次の人（左隣プレイヤー）が取りたいカードを
    考えながらプレイするとより戦略的になるよ。次に取れるカードは自分が取ったカードでコントロールできるから…

11. 色々コツを言ったけど、**どれも状況によっては必ずしも正解じゃあない** んだ。
    ジェド柱やボード上の資源は早い者勝ちだし、ライバルの邪魔するために敢えて移動するなんてのもあるよね。
    状況にあわせてバランスよくプレイしてね。

コラム：メジェド様の独り言⑥ ←古代エジプトに関する薀蓄をメジェドさまが分かりやすく解説してくれるコーナーです。

ホルス大活躍：（前ページの続き）父ちゃんをセトに殺されたホルスは復讐のため、正当な王位継承を主張して神々の評議会に訴えます。ところが太陽神ラーはセトの非を認めないのでなかなか王位を奪い返せません（俗に言う老ガ…）そこでイシスは得意の魔法で色々な人に化けて、誘導尋問を行いラーにホルスの王位継承正当性を認めさせます。嵌められたラーは怒ってしまうんだけど、色仕掛けでほいほい戻ってきたり。（とんだエロジジイですね）追い詰められたセト、素直に認めることは無くホルスとセトはバチバチの戦争状態です。ここでは紹介しきれないぐらい、しっちゃかめっちゃか大騒ぎの末、ホルスは見事セトをやっつけ現世の王として君臨することになります。これ以降、地上の王であるファラオは「ホルスの化身」とされるようになりました。こうして悪神であるセトがやっつけられ、正義の味方であるホルスが王位につきましたとさ、めでたしめでたし。というエジプト神話でもっとも有名なお話となるのです。現世はホルス、冥界はオシリスという親子タッグによる統治が行われるようになったそうな。
また、セトとの争いでホルスは左目を失うのですが、トートが月の力によって再生します。この左目は「ウジャトの眼」と呼ばれ悪神であるセトを退けたことから、魔除け、再生のシンボルとして信仰されたようです。ちなみに右目は「ラーの眼」とされ太陽の力を持っているとされました。月と太陽両方の力を持ち、最強に見えますね。

12. よくある質問・FAQ

	該当ページ
【移動・ゲームボード 関連】	
Q1：移動が全く出来ない場合でも資源や、ジェド柱配置目当てにカードをプレイすることは可能か？ A1：はい、可能です。ただし、属性値が余っていて移動可能な場合は移動してください。	P07 下部 【属性値が余ってしまう場合】
Q2：資源獲得マスに配置されている「**身代わり人形**」を獲得できるのは先着１人か？ A2：いいえ、**ラウンド終了時**に該当のマスにプレイヤーコマがあるプレイヤー全員が獲得できます。	P09 下部 ◆資源獲得マス
Q3：資源獲得マスに配置されている「**ジェド柱コマ**」を配置できるのは先着１人か？ A3：はい、**プレイヤー行動フェイズ終了時**に該当のマスにプレイヤーコマがあるプレイヤーが配置します。	P09 下部 ◆資源獲得マス
Q4：資源獲得マスに配置されている「身代わり人形」「ジェド柱」は通過すれば配置可能か？ A4：いいえ、出来ません。資源ごとに決められたタイミングで該当のマスにプレイヤーコマがある必要があります。	P09 下部 ◆資源獲得マス
Q5：移動コストのホルス（黒）は属性値のホルス（黒）で支払わなければならないのか？ A5：いいえ、どの属性で支払っても構いません。	P07 中段部 【黒（ホルス）のアイコン】
Q6：各階層のスタートマス（ボード下端）から別の△マスに移動した後、もう一度戻ることは出来るのか？ A6：はい、移動コストを支払うことで戻ることが可能です。前階層の監視者マスの移動コストと同じ属性値を支払ってください。（前階層の監視者マスとスタートマスは同一のマスということです）	P09 中段部 3. 移動方向（他 △マス～
【カードプレイ・カード効果 関連】	
Q7：最大枚数を超えた手札を捨てるタイミングは？ A7：「プレイヤー行動フェイズの終了時」に破棄します。破棄したカードはプレイ済みカード置き場に並べて置いてください。（P11 で「除外アイコンのあるカードの除外」の対象になるということです）	P10 中段部 【プレイヤー行動フェイズの終了】
Q8：カードプレイによって獲得した資源を同ラウンド中のプレイコストとして使う事ができるか？ A8：いいえ、出来ません。コストの支払いは神様カードプレイ処理の最初に行います。カード効果による資源獲得は処理の最後になります。	P12 下部 6-1. 使用カードの宣言とコストの支払い
Q9：プレイ枚数・所持枚数制限について、「ウジャトの眼カード」は枚数に含まれるのか？ A9：いいえ、含まれません。枚数に関する制限は「神様カード」に対するものです。	P10 上部 「ウジャトの眼カード」の最大所持枚数
Q10：身代わり人形コマがストックからなくなった場合、身代わり人形を獲得できなくなるのか？ A10：いいえ、**身代わり人形コマの数に上限はありません**。所持数が分かるよう、何か別のもので代用してください。	P08 上部 カード効果：資源獲得
Q11：ジェド柱が自分のストックから無くなったら、その後ジェド柱配置が出来なくなるの？ A11：いいえ、配置可能です。**ストックからではなく、既にプレイヤーシートに置いているジェド柱**を取り、ゲームボードに配置してください。この時、該当の階層での貢献点計算式にあわせるとよいでしょう。 （第３階層の場合：ジェド柱コマ総数は 12 個なので、最大４セットが限界。つまり１つの属性に５個以上のジェド柱配置は無意味、ということ）	
Q12：第１階層（X=1）において、「X-1」のカードを使った場合の属性値はゼロですか？ A12：はい、属性値はゼロになります。	別紙：特殊カード一覧表
Q13：「X+1」のカードを使った際、スタートマス（ボード下端）に戻ることは出来ますか？ A13：はい、可能です。そこからの移動は、繋がっている全ての△マスへ移動することが出来ます。	別紙：特殊カード一覧表
Q14：スタートマス（ボード下端）で「X+1」を使うことは出来ますか？１マス戻れないのですが… A14：いいえ、「X+1」のカードはスタートマス（ボード下端）では使うことが出来ません。	別紙：特殊カード一覧表
Q15：「X+1」のカードと、「移動前ジェド柱配置」のカードを同時に使った場合の順番は？ A15：まず「移動前ジェド柱配置」の効果を解決し、ジェド柱を配置したあと「X+1」の「1 マス戻る」効果を解決してください。	別紙：特殊カード一覧表
【フェイズ進行・貢献点計算・ゲーム終了】	
Q16：第２階層で同じ属性のジェド柱を６個以上置いた場合の点数は？（５個までしか表示がないよ？） A16：５個以上はいくつおいても全て 10 点です。（第２階層において、属性ごとの点数は最大 10 点ということ）	P14 下部 7-2. ジェド柱ボーナス
Q17：階層移動のタイミングでもスタートプレイヤーは左隣のプレイヤーになるのか？ A17：はい、左隣のプレイヤーが新しいスタートプレイヤーになります。この際、現在回しているドラフトカードも全て捨て札とし、新しい神様カード山札をつくり次のドラフトを行うようにします。（詳細は P15）	P15 下部 8. 次の階層へ
Q18：複数のプレイヤーが同点の場合は、誰が勝利者になりますか？ A18：貢献点以外の資源（ジェド柱・身代わり人形）を比較し、勝敗を決定します。	P17 上部 9. ゲームの終了

13. 終わりに（デザイナーからのメッセージ）

本作はドラフトというシステムが持つ魅力をちょっと違う角度から引き出したい、
という想いから制作されたゲームです。更には、ドラフトが持ついくつかの課題も
同時に解決出来たらいいなーという思惑もありました。
全てを実現できたとはいえませんが、一風変わった楽しいゲームになったと思います。

ゲーム慣れしている方にひとつだけ、お願いがあります。
初心者に対して「この状況なら○○を出すのがベストだ！」というように
指示するようなことはできるだけ避けてください。

ゲーム中に自分で「気付く」ことが、ゲームにおける「楽しさ」の
大きな部分を占めていると考えているからです。

それでは皆様の良きゲームライフを願って。

Good Luck and Have Fun!!

2017 年 5 月 発行（第 1 版）

【スペシャルサンクス】
テストプレイに付き合ってくださった全てのプレイヤー
ふらんき〜、無二得、なごみん、TSK、Rustycan、Wangli、Lotan 神、脳筋、横内さん

そして何より、本作を遊んでくれる全てのプレイヤー達！

発行：梟老堂
ゲームデザイン：福夕郎
イラスト：ナカヤマ皐月（Twitter : @n_32tree）

説明書の訂正など、下記 WEB にてフォローしております。
お手数ですが、遊ぶ前に一度ご覧頂けますと幸いです。
その他、疑問点やご意見・ご感想もお待ちしております！

Website：http://fukuroudou.info
Twitter：@Fukuroudou_8