



2人 / 15分 / 8歳以上

ゲームの概要

この世界では数百年前に魔法の力を使った大戦争が勃発し、多くの人々が犠牲になりました。その大戦争の結果、多数の古代文明が滅亡し、暴走した魔法の力により未知の大陸が数多く出現しました。大陸の地下には、強力な魔力が集結し爆発したことにより、また無数のダンジョンが存在しました。そしてほぼ例外なく、それらのダンジョンは危険に満ちているだけではなく、豊富な宝石を埋蔵していました。宝石の種類も多彩で、価値のある宝石もあれば、呪いの力を持つ宝石も存在します。

現在、権力をも握っている名うての富豪たちは、ダンジョンに潜ることに長けているシーカーたちを雇うことで日々ダンジョン探索を行っています。この世界では、金や宝石が強い力を持っており、さらなる権力を得るために富豪たちはより多くの富を獲得することを目指しているのです。

今回も2人の富豪が辺境の地に新たなダンジョンを発見し、相手よりも多くの富を得ようと争っています。12人のシーカーたちを雇い、ダンジョンを探索して、より多くの富を得ることができるのはどちらでしょうか？

内容物

- 宝石 (タイル) 39個
赤、黄、緑、青、紫 各色7個
虹の宝石 1個
黄金 3個
- 宝石袋 1袋

- ルールシート 20枚



- ルール名
- 収集ルール
- 追加ルール
- 得点ルール

- シーカーカード 29枚

- ー 基本シーカーカード 12枚

オモテ



パワー

ウラ



- ー 上級シーカーカード 17枚

オモテ



パワー

能力

ウラ



- 手番順ルールカード 4枚

オモテ



- ルール名
- 手番順ルール (日本語)
- 手番順ルール (アイコン)

ウラ



- 色指定カード 5枚

オモテ



ウラ



- 得失点チップ 30個 (1VP20枚、2VP10枚)
オモテが得点 ウラが失点



基本ルール

ゲームの準備

ここでは、基本シーカーカードのみを用いた**基本ルール**での準備を説明します。上級シーカーカードを使用したい場合は**上級ルール**や**カオスルール**に差分が書かれていますので、合わせてお読みください。

1. 誰か1人がルールシートの中から1枚選んでオモテにします。
ランダムに選んでも良いし、プレイヤーの間で同意を取って選んでも良いでしょう。
※初めてプレイする場合は「Rule1」を選ぶと良いでしょう。

残りのルールシートは今回のゲームでは使用しないので、箱に戻します。

2. 誰か1人が手番順ルールカードを1枚選んでオモテにします。
ランダムに選んでも良いし、プレイヤーの間で同意を取って選んでも良いでしょう。
※初めてプレイする場合は「Order1」を選ぶと良いでしょう。

残りの手番順ルールカードは今回のゲームでは使用しないので、箱に戻します。

3. 宝石袋に宝石を全て入れ、良く混ぜます。
4. 宝石袋から宝石を1つずつ取り出し、テーブルの上に1列に並べていきます。
全部並べると39個の宝石からなる、長い列が出来上がります。これを【ダンジョン】と呼びます。

5. 基本シーカーカードを12枚全てオモテにしてテーブルの上に並べます。これを【シーカーの場】と呼びます。
上級シーカーカードは今回のゲームでは使用しないので、箱に戻します。

6. 色指定カードについて、ルールシートに色指定カードと書かれている場合は、色指定カードをよく混ぜます。その後はルールシートのルールに従ってください。
ルールシートに色指定カードと書かれていない場合、色指定カードを箱に戻します。

7. 得失点チップをまとめてテーブル脇に置いておきます。

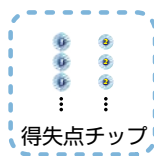
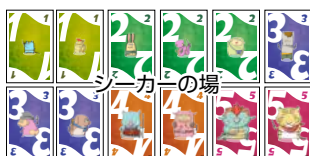
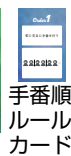
8. 各プレイヤーは取った宝石を並べる場とシーカーカードを重ねて置く場を確保します。

9. 一番最近宝石を触ったプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

以上で準備が整いました！

ゲームの準備の例

プレイヤー2 場を確保しておく
(宝石) (カード)



場を確保しておく
(カード) (宝石) プレイヤー1

ゲームの目的

12シーカーは2人用対戦ゲームです。ダンジョンにシーカーを派遣して、1列になった宝石を持ち帰ることで得点します。

得点方法がルールシートによって変わるので、気を付けてください。

ゲーム終了時に相手プレイヤーよりも得点を稼ぐことにより勝利します。

ゲームの手順

このゲームは6ラウンド行います。

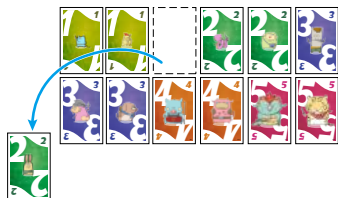
各ラウンドはそれぞれのプレイヤーの手番1回ずつからなります。

1回ずつ手番が終わったら**次のラウンドの準備**を行います。

スタートプレイヤーから手番を行います。

手番の行動

1. 手番プレイヤーは、【シーカーの場】からシーカーカードを一枚取り、自分の前に重ねておきます。



2. 【ダンジョン】の端のうち、右端か左端のどちらかを選択し、シーカーカードのパワーの個数だけ選んだ端から宝石を取る必要があります。

パワー2の場合



3. ルールシートに書かれた収集ルールに応じて宝石を自分の場に並べます。収集ルールの詳細や、黄金や虹の宝石の扱い方については**ルールシートの見方の収集ルール**の項目を参照してください。

次のラウンドの準備

両方のプレイヤーが1回ずつ手番を行ったら、ラウンドの終了です。

6ラウンド目であった場合、**ゲームの終了**へ進みます。

そうでない場合、手番順ルールカードに書かれたルールに従い、次のラウンドのスタートプレイヤーを決定します。手番順ルールカードの詳細は**手番順ルール**を参照してください。

ゲームの終了

6ラウンド行ったらゲームの終了です。

虹の宝石はこの時点で色を決めてください。

自分の場にある宝石の数を数えます。収集ルールが「列形成ルール」の場合は、列の状態も加味します。

ルールシートに書かれた得点ルールに従い、宝石の数に応じて得点が入ります。得点は得点チップを使用して数えてください。

また、黄金はどのルールでも1個につき1VPです。

より得点の高いプレイヤーの勝利です。

得点と同じ場合、自分の前にあるシーカーカードのパワーの合計が低いプレイヤーの勝利です。

手番順ルール

手番順ルールはラウンドごとの先攻（スタートプレイヤー）と後攻を決めるルールです。

Order1～4の4種類があり、各ゲームでは必ずどれか1枚を使用します。

Order1

ルール：常に交互に手番を行う

解説：ゲーム準備で決めた先攻（スタートプレイヤー）が常に先に手番を行います。

Order2

ルール：ラウンドごとに先攻と後攻を交代する

解説：ゲーム準備で決めた先攻（スタートプレイヤー）は奇数ラウンドでは先攻、偶数ラウンドでは後攻になります。

1ラウンド目の先攻、6ラウンド目の後攻を除き、実質、2連続で手番を行うこととなります。

Order3

ルール: このラウンドで高いパワーのプレイヤーが次のラウンドで先攻。同数の場合は交代する

解説: このラウンドで取ったシーカーカードのパワーを比較して、高いプレイヤーが次のラウンドで先攻(スタートプレイヤー)となります。パワーが同数の場合は、先攻と後攻を交代します。

Order4

ルール: このラウンドで低いパワーのプレイヤーが次のラウンドで先攻。同数の場合は交代する

解説: このラウンドで取ったシーカーカードのパワーを比較して、低いプレイヤーが次のラウンドで先攻(スタートプレイヤー)となります。パワーが同数の場合は、先攻と後攻を交代します。

ルールシートの見方

ルールシートには**収集ルール**・**追加ルール**・**得点ルール**の3つが書かれています。

収集ルールは手番で【ダンジョン】から取った宝石をどう処理するかルールです。

追加ルールはゲーム開始時や手番終了時、ゲーム終了時などに追加でルールやアクションが存在する際に明記します。

得点ルールはゲーム終了時に持っている宝石やその順番や状況で得失点するルールが明記されています。

ルールシートにはタイミングを示すアイコンがあります。



ゲームの準備で適用するルールです。



各ラウンド開始時に適用するルールです。



各プレイヤーの手番終了時に適用するルールです。



ゲームの終了で適用するルールです。

収集ルール

個数ルール



取った宝石を種類ごとに自分の場に並べておきます。

黄金、虹の宝石は別にしておきます。

列形成ルール



この手番で取った宝石をその順番のまま、自分の前に1列にして並べます。これを【宝石列】と呼びます。

すでに自分の前に【宝石列】がある場合、この手番で取った宝石をその順番を維持するか反転して、【宝石列】の右側か左側に追加します。

例:

パワー2で【ダンジョン】から赤青と取りました。以下の4つのうちいずれかの方法で自分の前にある【宝石列】に追加します。



黄金は別にしておきます。虹の宝石は、他の宝石と同じように【宝石列】に追加します。

列形成ルールでは、同じ色の宝石が2個以上連なっている状況を【連続】と呼び、隣接する宝石がすべて違う色の宝石を【単独】と呼びます。例:



有効・無効ルール



ルールシートのルールに従って、宝石を自分の前の【有効置き場】、【無効置き場】にそれぞれ並べます。

黄金は【有効置き場】、【無効置き場】とは別にしておきます。虹の宝石は【有効置き場】に並

べます。

上級ルール

上級ルールでは、シーカーカードのうち4枚を上級シーカーカードに置き換えてプレイします。その際、いくつかルールに変更があります。

基本ルールとの差分は以下の通りです。

ゲーム準備

5. 基本シーカーカードを12枚全てオモテにしてテーブルの上に並べます。これを【シーカーの場】と呼びます。

上級シーカーカードをウラ向きにしてよく混ぜ、4枚引いてオモテにします。

上級シーカーカードごとに、【シーカーの場】にある同じパワーの基本シーカーカードと入れ替えます。

もし、同じ数値の基本シーカーカードがもう無い場合、上級シーカーカードを別のパワーのものが出るまで引きなおしてください。

入れ替えた基本シーカーカード、余った上級シーカーカードは今回のゲームでは使用しないので箱に戻します。

手番の行動

1. 手番プレイヤーは、【シーカーの場】からシーカーカードを1枚取り、自分の前に重ねておきます。

基本シーカーカードか上級シーカーカードのどちらを取ってもかまいません。

ただし、6ラウンドの間にちょうど2枚の上級シーカーカードを取る必要があります。

※各プレイヤーはゲーム終了時、4枚の基本シーカーカードと2枚の上級シーカーカードを獲得し、自分の前に重ねているはずで。

2. 獲得したシーカーカードが基本シーカーカードの場合、【ダンジョン】の端のうち、右端か左端のどちらかを選択し、基本シーカーカードのパワーの個数だけ選んだ端から宝石を取ります。

獲得したシーカーカードが上級シーカーカードの場合、上級シーカーカードの能力を使用します。

3. ルールシートに書かれた収集ルールに応じて宝石を並べます。ただし、黄金は別にして自分の前に置きます。

収集ルールの詳細は**ルールシートの見方の収集ルール**の項目を参照してください。

カオスルール

カオスルールでは、シーカーカードの12枚全てを上級シーカーカードに置き換えてプレイします。その際、いくつかルールに変更があります。**基本ルール**との差分は以下の通りです。

ゲーム準備

5. 基本シーカーカードは今回のゲームでは使用しないので箱に戻します。

上級シーカーカードをパワーごとに分けてウラ向きにしてよく混ぜます。パワーごとに以下の枚数の上級シーカーカードを引いてオモテにしてください。

1……2枚

2……3枚

3……3枚

4……2枚

5……2枚

今引いた上級シーカーカード12枚を全てテーブルの上に並べます。これを【シーカーの場】と呼びます。

余った上級シーカーカードは今回のゲームでは使用しないので箱に戻します。

手番の行動

1. 手番プレイヤーは、【シーカーの場】から上級シーカーカードを1枚取り、自分の前に重ねておきます。

2. 上級シーカーカードの能力を使用します。

3. ルールシートに書かれた収集ルールに応じて宝石を並べます。ただし、黄金は別にして自分の前に置きます。

収集ルールの詳細は**ルールシートの見方の収集ルール**の項目を参照してください。

上級シーカー

ここでは上級シーカーカードごとのパワー、能力とその解説をします。

収集ルールごとに能力の使い方が異なることがあります。



パワー：1

能力：1個取り、宝石を相手から1つ奪う

解説：【ダンジョン】の端から宝石を1個取り、その後、相手から宝石を1個取る。黄金や虹の宝石を相手から取ることはできない。

列形成ルール→【ダンジョン】から宝石を1個取り自分の【宝石列】の端に加えた後、相手の【宝石列】の好きな場所から宝石を1個取り自分の【宝石列】の端に加える。

有効・無効ルール→【ダンジョン】から取る場合でも、相手から取る場合でも宝石がルールで有効であれば【有効置き場】、無効であれば【無効置き場】に置く。

相手から取る際には相手の【有効置き場】、【無効置き場】のどちらの宝石を取ってもかまわない。



パワー：1

能力：1個取り、取った宝石の種類が自分にとって初めての種類の場合+2VP

解説：【ダンジョン】の端から宝石を1個取り、取った宝石の種類が自分にとって初めての種類の場合、2VPを得る。黄金の場合、初めて

黄金を取った際に2VPを得る。虹の宝石の場合、2VPを得る。

(まれなケース)1回取った種類の宝石を相手に取られ、その種類の宝石が0個になった後、再度このシーカーで宝石を取った場合、2VPを獲得する。

有効・無効ルール→取った宝石が有効か無効かにかかわらず、【有効置き場】、【無効置き場】のどちらにもその種類の宝石がない場合2VPを獲得する。



パワー：1

能力：3個取り、自分の場から2個返す

解説：【ダンジョン】の端から宝石を3個取り、その後、自分の場から宝石を2個選んで【ダンジョン】の今取った同じ端に返す。今取った宝石を返しても良い。返す宝石の並びは自由にしてよい。

列形成ルール→返す2個の宝石は自分の【宝石列】のどの2個でも良い。2個が隣接していても離れていても良い。

有効・無効ルール→返す2個の宝石は【有効置き場】、【無効置き場】のどちらにあっても良い。



パワー：2

能力：2個取り、今取った宝石の種類が同じ場合+2VP

解説：【ダンジョン】の端から宝石を2個取り、

今取った2個の宝石の種類が同じ場合、2VPを得る。虹の宝石の場合、(虹の宝石は1個しかないので)得られない。



パワー：2

能力：2個取り、今取った宝石の種類と同じ種類の宝石を相手から1つ奪う

解説：【ダンジョン】の端から宝石を2個取り、その後、今取った宝石と同じ種類の宝石を相手から1個取る。黄金や虹の宝石を相手から取ることはできない。

列形成ルール→【ダンジョン】から宝石を2個取り自分の【宝石列】の端に加えた後、相手の【宝石列】の好きな場所から宝石を1個取り自分の【宝石列】の端に加える。

有効・無効ルール→【ダンジョン】から取る場合でも、相手から取る場合でも宝石がルールで有効であれば【有効置き場】、無効であれば【無効置き場】に置く。相手から取る際には相手の【有効置き場】、【無効置き場】のどちらの宝石を取ってもかまわない。



パワー：2

能力：好きな場所から2個取れる。取る宝石同士は隣接していること

解説：【ダンジョン】の好きな場所から2個取れる。取る宝石同士は隣接している必要がある。



パワー：2

能力：【ダンジョン】の両端から1個ずつ取る

解説：【ダンジョン】の両端から宝石を1個ずつ取る。

列形成ルール→【ダンジョン】の両端から宝石を1個ずつ取り、2個まとめて自分の【宝石列】の片端に加える。



パワー：3

能力：5個取り、うち2個を戻す

解説：【ダンジョン】の端から宝石を5個取り、今取った5個のうち2個を同じ端に戻す。

列形成ルール→取った5個の宝石の列を維持したまま、そのうち2個を取り同じ端に戻す。その後、残りの3つを自分の【宝石列】の端に加える。



パワー：3

能力：3個取り、今取った宝石の種類が全て違う場合+2VP

解説：【ダンジョン】の端から宝石を3個取り、今取った3個の宝石の種類がすべて違う場合、2VPを得る。黄金や虹の宝石はそれぞれ1種類として扱う。



パワー：3

能力：3個取り、自分の場と【ダンジョン】の宝石1個を入れ替える

解説：【ダンジョン】の端から宝石を3個取り自分の場に置いた後、自分の場の宝石1個と【ダンジョン】の宝石1個を入れ替える。

【ダンジョン】にある虹の宝石や黄金を入れ替えることはできない。

列形成ルール→返す1個の宝石は自分の【宝石列】のどこにあっても良い。

有効・無効ルール→返す1個の宝石は【有効置き場】、【無効置き場】のどちらにあっても良い。



パワー：3

能力：3個取り、自分の場から1個相手に渡す

解説：【ダンジョン】の端から宝石を3個取り自分の場に置いた後、自分の場から宝石1個を相手に渡す。

列形成ルール→渡す1個の宝石は自分の【宝石列】のどこにあっても良い。渡された相手はその宝石を自分の【宝石列】の片端に加える。

有効・無効ルール→渡す1個の宝石は【有効置

き場】、【無効置き場】のどちらにあっても良い。渡された相手はその宝石を【無効置き場】に置く。



パワー：4

能力：4個取り、今取った宝石が2種類の場合+2VP

解説：【ダンジョン】の端から宝石を4個取り、今取った4個の宝石の種類が2種類の場合、2VPを得る。黄金や虹の宝石はそれぞれ1種類として扱う。



パワー：4

能力：5個取り、うち1個を返す

解説：【ダンジョン】の端から宝石を5個取り、今取った5個のうち1個を同じ端に戻す。

列形成ルール→取った5個の宝石の列を維持したまま、そのうち1個を取り、同じ端に戻す。その後、残りの4つを自分の【宝石列】の端に加える。



パワー：4

能力：【ダンジョン】の両端から2個ずつ取る

解説：【ダンジョン】の両端から宝石を2個ずつ取る。

列形成ルール→【ダンジョン】の両端から宝石を2個ずつ取り、4個まとめて自分の【宝石列】の端に加える。



パワー：5

能力：5個取り、うち1個を相手に渡す

解説：【ダンジョン】の端から宝石を5個取り、今取った5個のうち1個を相手に渡す。その後、残りの4個を自分の場に置く。

列形成ルール→取った5個の宝石の列を維持したまま、そのうち1個を取り相手に渡す。その後、残りの4つを自分の【宝石列】の端に加える。
渡された相手はその宝石を自分の【宝石列】の片端に加える。



パワー：5

能力：5個取り、所有する一番多い種類の宝石を1個、相手に渡す

解説：【ダンジョン】の端から宝石を5個取り、自分の場に置いた後、宝石を種類ごとに数え、一番数の多い種類の宝石1個を相手に渡す。一番数の多い種類が複数ある場合、その中から1種類選ぶ。渡す宝石に黄金や虹の宝石は含まない。

列形成ルール→渡す1個の宝石は自分の【宝石列】のどこにあっても良い。渡された相手はその宝石を自分の【宝石列】の片端に加える。

有効・無効ルール→渡す1個の宝石は【有効置き場】、【無効置き場】のどちらにあっても良い。渡された相手はその宝石を自分の【無効置き場】に置く。



パワー：5

能力：5個取り、今取った宝石が4種類以上の場合+2VP

解説：【ダンジョン】の端から宝石を5個取り、今取った5個の宝石の種類が4種類以上の場合、2VPを得る。黄金や虹の宝石はそれぞれ1種類として扱う。

ルール一覧

Rule 1

収集ルール：

個数ルール

追加ルール：

なし

得点ルール：

一番多く集めた色の宝石 1 個につき 1VP
二番目に多く集めた色の宝石 1 個につき 1VP
三番目に多く集めた色の宝石 1 個につき -1VP

補足：

色ごとに集めた宝石の数を数え、順位をつける。
複数色で同じ数だった場合、別の順位を当てはめる。

例：

プレイヤー A は赤 7 個、黄 5 個、青 5 個、紫 2 個、
緑 1 個を集めました。

赤は順位が 1 位となります。黄、青は同じ 5 個
ですが、それぞれ 2 位、3 位と当てはめました。
点数は下記のようになります。

赤 7 個 + 黄 5 個 = 12 個 → 12 点

青 5 個 = 5 個 → -5 点

計 7 点

Rule 2

収集ルール：

個数ルール

追加ルール：

なし

得点ルール：

色ごとに計算

0、3、6 個 0VP

1、4、7 個 2VP

2、5、8 個 4VP

例：

プレイヤー A は赤 4 個、黄 3 個、青 2 個、緑 3
個、紫 5 個を集めました。

赤 4 個 → 2VP

黄 3 個 → 0VP

青 2 個 → 4VP

緑 3 個 → 0VP

紫 5 個 → 4VP

計 10VP

Rule 3

収集ルール：

個数ルール

追加ルール：

なし

得点ルール：

赤 1 個につき 2VP

黄 1 個につき 2VP

緑 1 個につき 1VP

青 1 個につき -1VP

紫 1 個につき -2VP

例：

プレイヤー A は赤 2 個、黄 4 個、緑 3 個、青 3
個、紫 3 個を集めました。

赤 2 個 × 2VP → 4VP

黄 4 個 × 2VP → 8VP

緑 3 個 × 1VP → 3VP

青 3 個 × -1VP → -3VP

紫 3 個 × -2VP → -6VP

計 6VP

Rule 4

収集ルール：

個数ルール

追加ルール：

なし

得点ルール：

赤 3 個につき 5VP

黄 2 個につき 3VP

緑 1 個につき 1VP

青 3 個につき -3VP

紫 4 個以下ならば 1 個につき -1VP

紫 5 個以上ならば 5VP

例：

プレイヤー A は赤 5 個、黄 3 個、緑 2 個、青 4 個、紫 4 個を集めました。

赤 3 個セット 1 つ× 5VP → 5VP

黄 2 個セット 1 つ× 3VP → 3VP

緑 2 個× 1VP → 2VP

青 3 個セット 1 つ× -3VP → -3VP

紫 4 個× -1VP → -4VP

計 3VP

Rule 5

収集ルール：

個数ルール

追加ルール：

なし

得点ルール：

色ごとに計算

4 個以下ならば、1 個につき -1VP

5 個以上ならば 5VP

例：

プレイヤー A は赤 4 個、黄 3 個、青 2 個、緑 3 個、紫 5 個を集めました。

赤 4 個→ -4VP

黄 3 個→ -3VP

青 2 個→ -2VP

緑 3 個→ -3VP

紫 5 個→ 5VP

計 -7VP

Rule 6

収集ルール：

個数ルール

追加ルール：

ゲーム終了時、1～8 のうち数を 1 つ選択

得点ルール：

指定した数と同じ個数の色 1 色ごとに 4VP

例：

プレイヤー A は赤 3 個、黄 3 個、青 2 個、緑 3 個、紫 5 個を集めました。

プレイヤー A はゲーム終了時「3」を選択しま

した。

赤 3 個→ 4VP

黄 3 個→ 4VP

青 2 個→ 0VP

緑 3 個→ 4VP

紫 5 個→ 0VP

計 12VP

Rule 7

収集ルール：

列形成ルール

追加ルール：

なし

得点ルール：

連続する同色 2 個 1VP

連続する同色 3 個 2VP

連続する同色 4 個 4VP

連続する同色 5 個 6VP

連続する同色 6 個 9VP

連続する同色 7/8 個 12VP

例：

プレイヤー A は以下の通り集めました。


2VP 4VP 0 1VP 4VP 1VP
→ 12VP

※プレイヤー A は虹の宝石を青として扱う。

Rule 8

収集ルール：

列形成ルール

追加ルール：

なし

得点ルール：

赤が 2 個以上連続するごとに 2VP

黄が 3 個以上連続するごとに 4VP

緑が 4 個以上連続するごとに 6VP

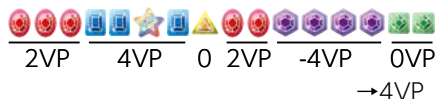
青が 1 個単独で存在するごとに -3VP

青が 2 個以上連続するごとに青 1 個につき× 1VP

紫が1個単独で存在するごとに2VP
紫が2個以上連続するごとに紫1個につき×
-1VP

例:

プレイヤーAは以下の通り集めました。



※プレイヤーAは虹の宝石を青として扱う。

Rule 9

収集ルール:

列形成ルール

追加ルール:

なし

得点ルール:

連続する同色がちょうど3個で6VP

連続する同色が3個でない宝石1個につき
-1VP

例:

プレイヤーAは以下の通り集めました。



※プレイヤーAは虹の宝石を紫として扱う。

Rule10

収集ルール:

列形成ルール

追加ルール:

なし

得点ルール:

連続する同色がちょうど2個で2VP



※プレイヤーAは虹の宝石を赤として扱う。

Rule11

収集ルール:

個数ルール

追加ルール:

手番終了時に1個以上ある色の宝石のうち、最
小個数の宝石を1個捨てる。

※最小個数の色が複数ならば1色選ぶ

※虹の宝石、黄金は含まない

得点ルール:

1個以上ある宝石の色数1つにつき4VP

宝石1個につき-1VP

例:

プレイヤーAは赤3個、黄2個、緑2個、紫4
個を集めました。

1個以上の色数 4色×4VP→16VP

宝石11個→-11VP

計5VP

Rule12

収集ルール:

個数ルール

追加ルール:

手番終了時に1個以上ある色の宝石のうち、最
小個数の宝石を1個捨てる。

※最小個数の色が複数ならば1色選ぶ

※虹の宝石、黄金は含まない

得点ルール:

1個以上ある宝石の色数1つにつき-1VP

宝石1個につき1VP

例:

プレイヤーAは赤3個、黄2個、緑2個、紫4
個を集めました。

1個以上の色数 4色×-1VP→-4VP

宝石11個→11VP

計7VP

Rule13

収集ルール:

個数ルール

追加ルール：

手番終了時に1個以上ある色の宝石のうち、最小個数の宝石を1個捨てる。

※最小個数の色が複数ならば1色選ぶ

※虹の宝石、黄金は含まない

ゲーム終了時にプラス色1色とマイナス色1色を選ぶ。

どちらも宝石が1個以上ある色でなければならない。

得点ルール：

プラス色の宝石1個につき2VP

マイナス色の宝石1個につき-2VP

例：

プレイヤーAは赤3個、黄2個、緑2個、紫6個を集めました。

プレイヤーAは紫をプラス色、黄をマイナス色に選びました。

プラス色 紫6個×2VP→12VP

マイナス色 黄2個×-2VP→-4VP

計8VP

Rule14

収集ルール：

個数ルール

追加ルール：

ゲーム開始時に色指定カードを全てウラ向きにしてよく混ぜ、各プレイヤーは色指定カードを2枚ずつ受け取り、ウラ向きで自分の前に置く。残り1枚は中身を見ずに箱に戻す。

ゲーム終了時に所持する色指定カードのうち1色をプラス色、もう1色をマイナス色とする。

得点ルール：

プラス色の宝石1個につき2VP

マイナス色の宝石1個につき-2VP

例：

プレイヤーAは色指定カード「青」と「紫」を所有していました。

プレイヤーAは赤3個、黄2個、緑2個、紫6個を集めました。

プレイヤーAは紫をプラス色、青をマイナス色

に選びました。

プラス色 紫6個×2VP→12VP

マイナス色 青0個×-2VP→0VP

計12VP

Rule15

収集ルール：

個数ルール

追加ルール：

ゲーム開始時に色指定カードを全てウラ向きにしてよく混ぜ、各プレイヤーは色指定カードを1枚ずつ受け取り、ウラ向きで自分の前に置く。残り3枚は中身を見ずに箱に戻す。

ゲーム終了時に所持する色指定カードをマイナス色とする。それ以外の色2色を選択しプラス色とする。

得点ルール：

プラス色の宝石1個につき1VP

マイナス色の宝石1個につき-2VP

例：

プレイヤーAは色指定カード「黄」を所有していました。

プレイヤーAは赤3個、黄2個、緑2個、紫6個を集めました。

プレイヤーAは紫と赤をプラス色に選びました。

プラス色 紫6個×1VP→6VP

プラス色 赤3個×1VP→3VP

マイナス色 黄2個×-2VP→-4VP

計5VP

Rule16

収集ルール：

列形成ルール

追加ルール：

ゲーム開始時に色指定カードを全てウラ向きにしてよく混ぜ、各プレイヤーは色指定カードを2枚ずつ受け取り、ウラ向きで自分の前に置く。残り1枚は中身を見ずに箱に戻す。

ゲーム終了時に所持する色指定カードの色2色をプラス色とする。

得点ルール：

プラス色ごとに計算

連続する宝石 2 個 2VP

連続する宝石 3 個 4VP

連続する宝石 4 個 6VP

連続する宝石 5 個 8VP

連続する宝石 6 個 10VP

連続する宝石 7/8 個 13VP

例：

プレイヤー A は色指定カード「赤」と「紫」を所有しています。

プレイヤー A は以下の通り集めました。



※プレイヤー A は虹の宝石を紫として扱う。

Rule17

収集ルール：

列形成ルール

追加ルール：

ゲーム開始時に色指定カードを全てウラ向きにしてよく混ぜ、各プレイヤーは色指定カードを2枚ずつ受け取り、ウラ向きで自分の前に置く。

残り1枚は中身を見ずに箱に戻す。

ゲーム終了時に所持する色指定カードの色2色をプラス色とする。

得点ルール：

プラス色ごとに計算

連続する宝石 2 個以上 3VP

例：

プレイヤー A は色指定カード「赤」と「紫」を所有しています。

プレイヤー A は以下の通り集めました。



※プレイヤー A は虹の宝石を紫として扱う。

Rule18

収集ルール：

列形成ルール

追加ルール：

手番終了時に自分の【宝石列】の隣接する宝石を入れ替える。入れ替える回数はこの手番に獲得したシーカーカードのパワー値による。

1 : 2回入れ替える

2, 3 : 1回入れ替える

4, 5 : なにもしない



得点ルール：

連続する同色 2 個 1VP

連続する同色 3 個 2VP

連続する同色 4 個 4VP

連続する同色 5 個 6VP

連続する同色 6 個 9VP

連続する同色 7/8 個 12VP

補足：入れ替えをしたくない場合や、できない場合はしなくてもよい。

例：

プレイヤー A は以下の通り集めました。



※プレイヤー A は虹の宝石を青として扱う。

ルール 19

収集ルール：

有効・無効ルール

追加ルール：

各プレイヤーは【有効置き場】と【無効置き場】の2つを用意する。

ゲーム開始時に色指定カードを全てウラ向きにしてよく混ぜて山とする。1～5ラウンド開始時に山から色指定カードを1枚めくる。このラウンドの有効色とする（先攻、後攻とも同じ色）。6ラウンド目は各プレイヤーが手番開始時に1色選び、有効色とする。

このラウンドの有効色の宝石を取った場合、【有効置き場】に置く。それ以外の宝石を取った場合、【無効置き場】に置く。

得点ルール：

【有効置き場】の宝石 1 個につき 1VP

例：

- ・ラウンド 1 の有効色は赤
プレイヤー A は赤 3 個、緑 1 個、紫 1 個を獲得。赤 3 個を【有効置き場】、緑 1 個と紫 1 個を【無効置き場】に置く。
 - ・ラウンド 2 の有効色は青
プレイヤー A は青 2 個、赤 1 個、黄 1 個を獲得。青 2 個を【有効置き場】、赤 1 個と黄 1 個を【無効置き場】に置く。
 - ・ラウンド 3 の有効色は紫
プレイヤー A は赤 1 個、緑 1 個、紫 1 個を獲得。紫 1 個を【有効置き場】、赤 1 個と緑 1 個を【無効置き場】に置く。
 - ・ラウンド 4 の有効色は黄
プレイヤー A は青 2 個を獲得。青 2 個を【無効置き場】に置く。
 - ・ラウンド 5 の有効色は緑
プレイヤー A は緑 1 個を獲得、緑 1 個を【有効置き場】に置く。
 - ・ラウンド 6 は有効色をプレイヤーが選択できる。
プレイヤー A は黄 2 個獲得。黄色を有効色とし、黄 2 個を【有効置き場】に置く。
- ゲーム終了時、プレイヤー A の【有効置き場】にある宝石は 9 個→9VP

ルール 20

収集ルール：

有効・無効ルール

追加ルール：

各プレイヤーは【有効置き場】と【無効置き場】の 2 つを用意する。
各プレイヤーは手番開始時に 1 色選び、有効色とする。
このラウンドに有効色の宝石を取った場合、【有効置き場】に置く。それ以外の宝石を取った場合、【無効置き場】に置く。

得点ルール：

【有効置き場】の宝石 1 個につき 1VP

例：

- 各ラウンドに各プレイヤーは自分の手番開始時に有効色を 1 色選ぶ。
- ・ラウンド 1、プレイヤー A は有効色を赤にする。
プレイヤー A は赤 3 個、緑 1 個、紫 1 個を獲得。赤 3 個を【有効置き場】、緑 1 個と紫 1 個を【無効置き場】に置く。
 - ・ラウンド 2、プレイヤー A は有効色を青にする。
プレイヤー A は青 2 個、赤 1 個、黄 1 個を獲得。青 2 個を【有効置き場】、赤 1 個と黄 1 個を【無効置き場】に置く。
 - ・ラウンド 3、プレイヤー A は有効色を紫にする。
プレイヤー A は赤 1 個、緑 1 個、紫 1 個を獲得。紫 1 個を【有効置き場】、赤 1 個と緑 1 個を【無効置き場】に置く。
 - ・ラウンド 4、プレイヤー A は有効色を青にする。
プレイヤー A は青 2 個を獲得。青 2 個を【有効置き場】に置く。
 - ・ラウンド 5、プレイヤー A は有効色を緑にする。
プレイヤー A は緑 1 個を獲得、緑 1 個を【有効置き場】に置く。
 - ・ラウンド 6、プレイヤー A は有効色を黄にする。
プレイヤー A は黄 2 個獲得。黄 2 個を【有効置き場】に置く。
- ゲーム終了時、プレイヤー A の【有効置き場】にある宝石は 11 個→11VP

当web公開用マニュアルの、絵・文の無断転載、引用、複製などをお断りします。ご連絡は OKAZU (okazubrand@gmail.com) までお願いいたします。

制作：OKAZU brand (最新情報はこちらへ <http://okazubrand.seesaa.net/>)

ゲームデザイン：Hisashi Hayashi (OKAZU)

グラフィックデザイン：ryo@ にゃも マニュアルチェック：HAL99

テストプレイ：いつものメンバー&リゴレのみなさん&鶴見ボードゲームテストプレイ会のみなさん