

KATHMANDU

プレイには基本ゲームが必要です。

● QUEENIE 1

内容物

- キャラクターカード 3枚



セットアップの変更点

基本ゲームのキャラクターカードに加えて、3枚の追加キャラクターカードから選択できるようになります。新しいキャラクターを使用する場合、ゲーム開始時に、資源タイル各種1枚ずつ、任意の資源タイル1枚、開始装備カード3枚をそれぞれ受け取ります。

遊び方の変更点

新しいキャラクターの個々の能力については、以下で詳しく説明します。



地図製作者：

他のプレイヤーが地図製作者のヤク駒と同じマスで移動を終えたとしても、地図製作者と地図タイルを交換することはできない。一致する地図タイルのペアは、すぐに保護されたものとみなし、最終得点計算において8点をもたらす。



メッセンジャー：

目的地マスが都市マスまたは寺院マスの場合、共通サプライからコンパス1個またはヤクの餌1個を受け取ります。



冒険家：

手番に一度、任意の資源タイルを1枚支払って、自分のヤク駒を一度だけ直角に曲がって移動させることができる。

Est. 1989



KATHMANDU

プレイには基本ゲームが必要です。



QUEENIE 2

内容物

- キャラクターカード 3枚



セットアップの変更点

基本ゲームのキャラクターカードに加えて、3枚の追加キャラクターカードからも選択できるようになります。新しいキャラクターを使用する場合、ゲーム開始時に、資源タイル各種1枚ずつ、任意の資源タイル1枚、開始装備カード3枚をそれぞれ受け取ります。

遊び方の変更点

新しいキャラクターの個々の能力については、以下で詳しく説明します。



スカウト：

1日に1回、黒ダイスの出目を別のダイスに追加して、合計値をヤク駒が移動できる歩数とすることができる。使用した両方のダイスはプレイヤーボードの1箇所ダイス置き場に積み重ねる。資源タイルは黒以外のダイスからのみ受け取る。



盗賊：

他のプレイヤーのヤク駒がいるマスで移動を終えたなら、そのプレイヤーから（地図タイルを交換せずに）装備カードを1枚を盗むか、資源タイル1枚を盗んだうえで地図タイルを1枚交換することができる。



写真家：

ゲーム中に1回、自分のサプライから資源タイル1枚をこのキャラクターカードに置くことができる。その時点から、その種類の資源タイルは写真家にとってワイルドの資源タイルとみなす。

Est. 1989



KATHMANDU

プレイには基本ゲームが必要です。

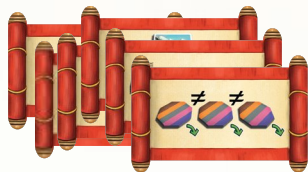
QUEENIE 3

内容物

- 市場タイ尔 3枚



- 提供タイ尔 6枚



セットアップの変更点

セットアップ中に、開始ボードから数えて2番目と4番目のボードの右隅にある小さな塔のマークが描かれたマスに、それぞれ1枚ずつ市場タイ尔を配置します。(長時間ゲームでは、2番目、4番目、7番目のボードに配置します。この場合、4番目のボードには寺院タイ尔を配置しません。) 提供タイ尔をよく混ぜ、市場タイ尔がある各地形ボードの隣に1枚ずつ表向きで置きます。

遊び方の変更点

目的地マスが市場タイ尔の場合、その市場タイ尔がある地形ボードの横にある提供タイ尔に表示されているボーナスを受け取ります。市場を訪問できるのはゲームごとに1回ずつのみです。



動物カードの山の一番上のカードを受け取る。



ディスプレイから任意の地図タイ尔を1枚受け取る。山から引いてもよい。



装備カードの山の一番上のカードを受け取る。



共通サプライから任意の異なる資源タイ尔を3枚受け取る。



プレイヤーボードの左側にある最初の奉納品をこの市場タイ尔上に置きます。地図は受け取りません。



現在のヤクタイ尔を達成する。次のヤクタイ尔を公開する。

Est. 1989

