

Stefan Feld
City Collection
8

KATHMANDU

A game for 2-4 travelers aged 14 years up

TABLE OF CONTENTS

全体の概要	1
内容物	2
セットアップA	3
セットアップB	4
ゲームの遊び方	6
ゲームの終了と最終得点計算	10
装備カード	12
動物カード	13
長時間ゲーム	14
拡張1：テント	14
拡張2：キャラクター	15
Overview of the Game	16

● GENERAL OVERVIEW

ネパールを巡る冒険の旅に出ましょう！

あなたは探検隊の一員となり、ネパールの多様な風景、寺院、都市、そして最後にはカトマンズを発見します。大陸を横断することは困難がつきまとうので、適切な計画、適切な装備、そして少しの幸運が必要です。

発見したネパールの動物をスケッチし、都市で地元の品物を購入し、多くの寺院を訪れて敬意を表します。効率的に手番をこなして、できるだけ多くのことを達成してください。ただし、嵐が近づいているので、時間を無駄にはできません！

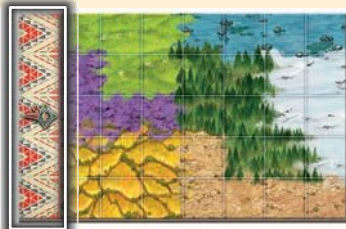
COMPONENTS

- 地形ボード 6枚



- 開始ボード 1枚

開始スペース



- 目的地ボード 1枚



カトマンズ

- 境界タイル 7枚



- ゲームボード 1枚

表

裏



- 装備品カード 36枚

裏面



- 開始装備品カード 12枚

裏面



- 動物カード 27枚

裏面



- 地図タイル 24枚 ("A", "B" 各2枚×6色)



- カトマンズタイル 4枚

木製タイル (デラックス版)



- 商品タイル 24枚 (各種4枚ずつ)

木製タイル (デラックス版)



タンカ シルク 香辛料 マニ車 仏像 指輪

- 特別商品タイル 6枚

木製タイル (デラックス版)



- 資源タイル 80枚 (各種16枚ずつ)

木製タイル (デラックス版) 100枚



バックパック コンパス 絵の具箱 コイン ヤクの餌

- 天候タイル 12枚

太陽×6枚

嵐×6枚

裏面



- 疲労マーカー 20枚



- ダイス 24個 (各色4個ずつ)



- 寺院タイル 4枚



- 嵐スタンド 1個

土台2個付き



- ・ 得点サマリーボード 1枚



- ・ ステファン・フェルト
スタンド 1個



プレイヤーごとの内容物 各4色 (黄、赤、青、緑)

- ・ プレイヤーボード
1枚



- ・ 得点マーカー 1枚
50/100点タイル 1枚
150/200点タイル 1枚



- ・ 奉納品 9個



- ・ ヤク駒 1個



- ・ ヤクタイル 10枚



- ・ サマリーカード 1枚



拡張1：テント (p.14)

- ・ テントカード 24枚



拡張2：キャラクター (p.15)

- ・ キャラクターカード 6枚



SETUP A)

- 1 ゲームの中でヤクと旅するランドスケープを作ります。最初と最後に置く**開始ボード**と**目的地ボード**は常により必要となります。**6枚の地形ボード**の中から好きな4枚を取り、表裏をランダムにして、開始ボードと目的地ボードの間に並べます。以下の点に注意してください。

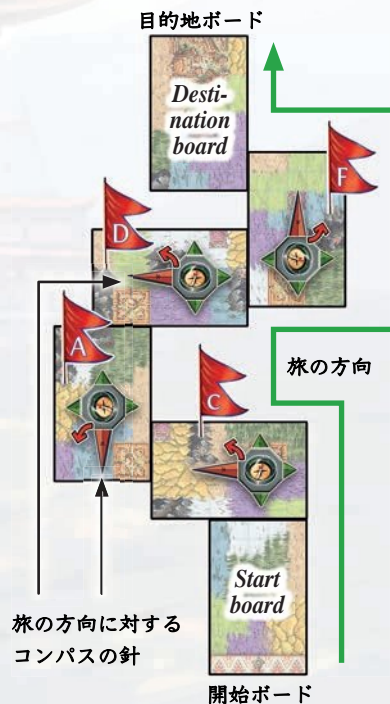
→ ボードを直線状に並べる必要はありません。カーブができるように並べることもできます。開始ボードと目的地ボードには1枚ずつ、各地形ボードにはちょうど2枚ずつ、ボードを隣接させることができます。つまり、蛇のような形になります。

→ 隣接する2枚のボードの間に**通過可能な境界が2マス以上**になるように並べなくてはなりません。境界線上にあるマスがどちらも山でなければ、その境界は通過可能です。



この境界は2マス通過可能です。

→ 地形ボード4枚に描かれたコンパスの赤い針の方向にも注意してください。カトマンズの方向を指しているボードが多ければ多いほど、旅は困難になります。最初の数回のゲームでは、コンパスの赤い針がカトマンズの方向を指しているボードを2つだけ配置することをお勧めします。右の図は初回のゲームで使用できるセットアップ例です。



→ 全てのボードとボードの間に、**境界タイル5枚**を置きます。

Tip: ボードの間に国境タイルを立てて置くことができます。ルールブック内の例では、見やすくなるように境界タイルを横にして描かれています。



SETUP B)

- 2 開始ボードから数えて3番目と5番目のボードに、**寺院タイル**をそれぞれ1枚ずつ置きます。タイルを置くマスには右隅に小さな塔のマークがあります。残りの2枚の寺院タイルは必要ないので、箱の中にしまえます。



- 3 カトマンズタイルを数字の昇順（一番上が15）に積み重ねて、目的地ボードのカトマンズの街に置きます。

- 4 疲労マーカーを共通サプライとします。

- 5 **商品タイル**をよく混ぜ、各都市の4つのマスにそれぞれ1枚の商品タイルが置かれるように、裏向きで各都市に分配します。次に、商品を公開します。残りの商品を箱に戻します。**特別商品タイル**をランドスケープの近くに置きます。

- 6 5種類の**資源タイル**を分類して共通サプライに置きます。

- 7 ゲームボードをランドスケープの近くに表向きで置きます。

- 8 12枚の**天候タイル**のうち、「嵐」を3枚と「太陽」を2枚取ります。これらをよく混ぜ、ランダムに3枚をラウンドトラックの最初の3つのスペースに裏向きで置きます。残りの2枚は見ずに箱に戻します。次に、再度「嵐」3枚と「太陽」2枚をよく混ぜ、そこから3枚のタイルをラウンドトラックに裏向きで置きます。最後の2つのスペースは空のままにします。（そのスペースは「長時間ゲーム」(p.14)でのみ使用します。）

Note: ゲームで使用する嵐タイルと太陽タイルの数を自分で決めることもできます。嵐タイルの数が多いほど、嵐が速く迫ってきて、ゲームの緊張感が増します。12枚のタイルを全てよく混ぜ、そのうち6枚を引き、天候を完全に運任せにすることもできます。

- 9 **装備カード**、**動物カード**、**地図タイル**をそれぞれよく混ぜ、ゲームボードの対応するスペースに裏向きの山にして置きます。そしてカードを以下の枚数分、表向きにします。

→ **装備カード:**

プレイ人数+1枚となるようにカードを表向きにします。（例：3人プレイならカード4枚）

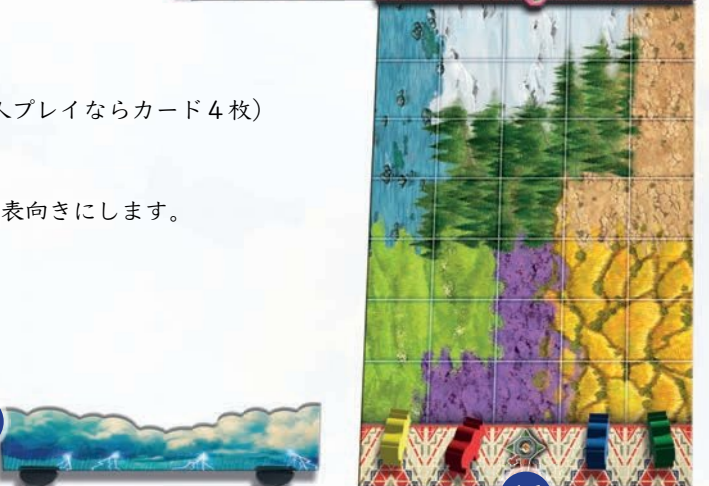
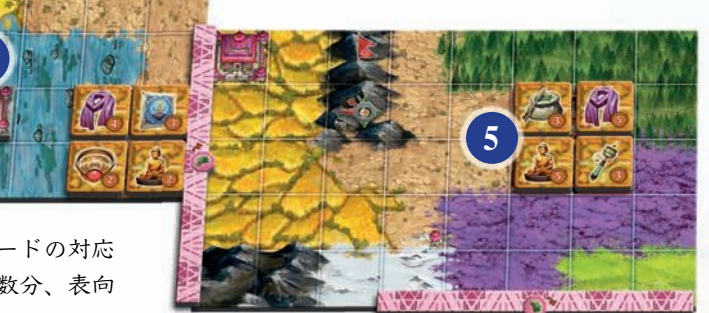
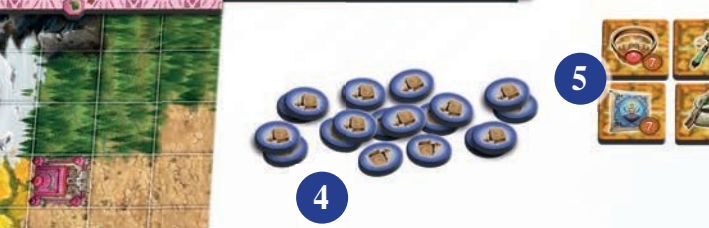
→ **動物カード:**

1枚（2人プレイの場合）もしくは2枚（3, 4人プレイの場合）を表向きにします。

→ **地図タイル:**

3枚表向きにして、ゲームボードの対応するスペースに並べます。

- 10 **嵐スタンド**を開始ボードの隣に置きます。



個人のセットアップ

11 各プレイヤーは1色選び、その色の内容物を取ります。

→ プレイヤーボード 1枚

→ ヤク駒 1個

→ 得点マーカー 1個、50/100点タイル 1枚、150/200点タイル 1枚：ゲーム終了時の最終得点計算で使います。(p.10参照)

→ ヤクタイル 10枚：「10点」のヤクタイルだけ他のタイルと分けておきます。残りの9枚のヤクタイルをよく混ぜ、裏向きの山にして、その山の底に「10点」のヤクタイルを置きます。ヤクタイルの山をプレイヤーボードの上側に置きます。そして山の一番上のヤクタイルを表向きにして、山の右側に置きます。

→ 奉納品 9個：プレイヤーボードの対応するスペースに置きます。

→ サマリーカード 1枚

12 6色のダイスを1個ずつと、共通サプライから5種類の資源タイルを1枚ずつを取ります。

13 開始装備カードをよく混ぜます。全プレイヤーはそのカードを2枚受け取り、表向きでプレイヤーボード右下に置きます。配られなかった開始装備カードや、余った内容物は箱に戻します。

14 全プレイヤーは裏向きの山からそれぞれ地図タイルを2枚ずつ引き、プレイヤーボードの右上隅の横に置きます。引いた地図タイルがどちらも同じ色の場合、2枚目を山の底に戻し、新しく地図タイルを引き直します。異なる色の地図タイルが2枚になるまで繰り返します。

15 カトマンズかネパール（もしくはその近く）に最後に訪れたプレイヤーはステファン・フェルトスタンドを受け取ります。

16 ヤク駒を開始ボードの開始位置に置きます。ステファン・フェルトスタンドを持つプレイヤーの右側のプレイヤーから、任意の開始位置にヤク駒を置きます。そこから反時計回りに、他のプレイヤーも空いている開始位置にヤク駒を置きます。

17 最後に、全プレイヤーは一度だけ自分のダイス6個を振り、プレイヤーボードの近くに置きます。



PLAYING THE GAME

カトマンズは3ラウンドを1日として、**6日間**にわたってプレイします。常にステファン・フェルトスタンドを持っているプレイヤーからラウンドを開始し、そこから時計回りに他のプレイヤーの手番となります。

6日目のプレイ後、**最終得点計算**となります。最も多くの得点を持っているプレイヤーの勝利です。

手番になったプレイヤーは、以下のステップをこの順番で行います。

■ 1) ダイス1個の選択と資源1個の獲得

必要なら：■ 休憩：全ての疲労マーカーの除去（移動とアクション不可）

■ 2) ヤクの移動

■ 3) 目的のマスでアクション実行

■ 1) ダイス1個の選択と資源1個の獲得



未使用のダイス（プレイヤーボード上にないダイスは未使用とみなされます）を1個選び、自分のプレイヤーボードに置き、**選んだダイスの色に対応する資源タイル1枚**を共通サプライから得ます。

黒ダイスはワイルドです。任意の資源タイルを1枚得ます。

!!重要: ダイスを選ぶ前に、ラウンドごとに1度だけ全ての未使用のダイスを**振り直す**ことができます。振り直すには、**未使用のダイス1個**を自分のプレイヤーボードの右下に置かなくてはなりません。その日の間はボード右下に置いたダイスを使うことはできません。

資源タイルはゲームを通じて様々なアクションで必要になります。アクションの概要は、このルールブックの裏面に記載されています。

Note: 資源タイルは無限にあるものとします。足りなくなった場合は別のものを代用してください。



例：

ダークは未使用のグレーダイスをプレイヤーボードの右下に置き、残りのダイスを振り直します。そして茶ダイスを選んで左端のスペースにダイスを置きます。ダークは共通サプライからバックパック（茶色の資源タイル）を1枚得ます。

■ 休憩：全ての疲労マーカーの除去



自分のプレイヤーボードに**疲労マーカーが3枚**あるか確認します。

→ 3枚ある場合、（ダイスを選び、対応する資源タイルを得た後）**疲労マーカーを全て共通サプライへ戻し、手番を終了**します。

→ 3枚未満の場合、■ 2) ヤクの移動へ進むことができます。



例：

ヴィンセントのプレイヤーボードには疲労マーカーが3枚あります。ピンクダイスを選び、サプライからヤクの餌を1枚受け取り、全ての疲労マーカーをサプライへ戻します。その後、ヴィンセントの手番は終了します。

■ 2) ヤクの移動



直前に自分が選んだダイスの出目を使って、自分のヤク駒を移動させます。次ページのヤクの移動ルールに従ってください。

ヤクの移動ルール：

- ヤク駒は直進しかできません。選んだダイスの出目とちょうど同じ数のマスを進まなければなりません。



例：
ダークは「2」のダイスを選んだので、自分のヤク駒を2マス先に直進させなければなりません。

- ヤク駒が山のマスやボードの端を越えて移動する場合は、代わりに山や端の直前のマスで停止し、そこで移動を終了します。疲労マーカーを1枚受け取り、自分のプレイヤーボードに配置します。



例：ナタリーは「4」の出たダイスを選び、ヤク駒を直進させます。これにより、ヤク駒は山を越えて移動しようとしていますが、山へは移動できません。ヤク駒は山の直前のマスに留まり、ナタリーは疲労マーカーを1枚受け取ります。

- ヤク駒が境界タイルを越えた場合、ヤクの餌1個をサプライに戻さなければなりません。ヤクの餌がない場合は、疲労マーカー1枚を受け取るようになりますが、ヤク駒を境界タイルを越えて移動させることはできます。

!!注：境界タイルはマスではありません。ヤク駒を移動させる歩数には数えず、その上に止まることもできません。



例：ヴィンセントは自分のヤク駒を境界タイルを越えて移動します。支えるヤクの餌を持っていないため、疲労マーカーを1枚受け取ります。

- 手番中、自分のヤク駒の最初の1歩が、移動を開始するボード上のコンパスの赤い針の方向である場合のみ、コンパスを1個捨てなければなりません。コンパスを持っていない場合は、代わりに疲労マーカーを1枚受け取りますが、ヤクの移動は続けることができます。



例：アニは自分のヤク駒をコンパスの赤い針の方向へ進めるため、コンパスを1個共通サプライに戻します。

- 疲労マーカー：疲労マーカーを4枚以上持つことはできません。3枚を超える分はサプライに戻してください。
- 装備カードはプレイした手番中のルールを一時的に変更します。カードの効果は常に基本ルールよりも優先されます。

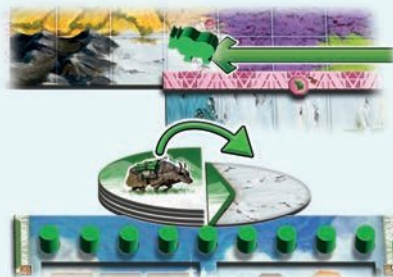
ヤク駒が移動を終えるマスを目的地マスと呼びます。複数のヤク駒が同じマスに入っても構いません。目的地マスに応じて異なるアクションを実行できます。

3) 目的のマスでアクション実行

移動後、目的地マスで以下のアクションを実行できます。（可能であれば複数のアクションを実行しても構いません。）

ヤクタイルを達成する

現在の（表向きの）ヤクタイルに、目的地マスと同じ風景が描かれているかどうかを確認します。同じ風景が描かれている場合、目標は達成されています。山札から次のヤクタイルを公開し、達成されたタイルの上に置きます。これが現在のヤクタイルになります。最後のヤクタイルが公開されると、全てのタイルが達成されたこととなり、最終得点計算で10点を獲得します。



例：
ダークのヤク駒は雪原マスに止まります。その後、現在のヤクタイルを達成し、山札から次のタイルを公開します。

動物を描く

共通ディスプレイに、自分のいる目的地マスと同じ風景を示す動物カードが1枚以上ある場合、対応する動物カード1枚をペイントボックス1個と交換して、プレイヤーボードの横に置くことができます。動物カードは1手番につき1枚しか取れません。ディスプレイは1日の終わりにのみ補充されます。



例：
ナタリーはヤク駒を牧草地マスに移動します。ペイントボックスを1個支払い、共通ディスプレイからサイ（牧草地の背景）の動物カードを取ります。

装備を集める

共通ディスプレイに、目的地マスと同じ風景が描かれた装備カードが1枚以上ある場合、バックパック1個と引き換えに、対応する装備カードを1枚取り、プレイヤーボードの横に置くことができます。1手番につき1枚の装備カードしか取れません。共通ディスプレイは1日の終わりにのみ補充されます。



例：
アニはヤク駒を穀物畑マスへ動かします。バックパックを1個支払って、共通ディスプレイから装備カード「登山用具」（穀物畑の背景）を取ります。

商品を購入する

目的地マスが商品タイルを置かれた都市マスである場合、コイン1枚を支払って商品を購入できます。商品タイルをプレイヤーボードに置きます。

同じ種類の特別商品タイルにまだ所有者がいない場合は、追加でコイン1枚を支払うことで、そのタイルを取ってプレイヤーボードの横に置くことができます。特別商品タイルがすでに他の誰かに取られている場合、そのプレイヤーにコイン1枚を渡すことで特別商品タイルを取ってプレイヤーボードの横に置くことができます。これを阻止することはできません。



例：
ダークはヤク駒を都市マスへ動かします。コイン1枚を支払って、そのマス上の商品タイル「マニ車」を取ります。共通サプライに特別商品タイルがまだ残っていたので、さらにコイン1枚を支払ってそのタイルも獲得します。

奉納する

目的地マスが寺院マスまたは寺院タイルである場合、プレイヤーボードから奉納品1個を寺院に置きます。奉納品はプレイヤーボードの左から右へ取っていきます。各寺院に置ける奉納品は、1人につき1個だけです。

奉納した後、表向きのディスプレイまたは裏向きの山の上から地図タイル1枚を取り、プレイヤーボードの隣に置きます。地図ディスプレイの空きスペースは、(可能な場合)すぐに補充されます。地図がなくなると、地図を受け取るができなくなります。



例：
ヴィンセントはヤク駒を寺院マスへ動かします。プレイヤーボードの左から1個目の奉納品を配置し、その寺院マスへ配置します。そしてゲームボード上のディスプレイから地図タイルを1枚選んで撮ります。

カトマンズを訪問する

目的地マスがカトマンズの9つのマスのいずれかである場合、一番上のカトマンズタイルを取り、プレイヤーボードに残っている疲労マーカーを全て取り除きます。カトマンズは都市マスとしてカウントされます。該当する場合はヤクタイル1枚を達成し、「装備を集める」と「動物を描く」をそれぞれ1回ずつまで実行できます。次に、ヤク駒をプレイヤーボードの隣に置きます。今後、自分の手番になるたびに、共通サプライから任意の資源タイル1枚を受け取ります。ただし、ヤク駒を移動したり、アクションを実行したりすることはできなくなります。



例：
ナタリーはヤク駒をカトマンズにある9マスのうちの1マスに動かします。カトマンズタイルの山の1番上のタイル(15点)を受け取ります。

地図をすり替える

1人以上の他のプレイヤーのヤク駒が自分と同じ目的地マスにある場合、これらのプレイヤーの1人から任意のマップタイルを1枚選び、それを自分の任意のマップタイル1枚と交換できます。交換を阻止することはできません。

自分か対象プレイヤーのどちらかがマップタイルを持っていない場合、当アクションを実行できません。

木箱(p.12 装備カード参照)で保護されているマップタイルは、交換対象に選択できません。






例：
アニ(赤)は、ヴィンセントのヤク駒が現在いるマスに自分のヤク駒を動かします。アニはヴィンセントが集めた地図タイルから赤のAを取ります。代わりに自分の持っている紫のBをヴィンセントに渡します。

装備カード：



装備カードは自分の手番に有利な状況をもたらし、ゲームの基本ルールにさまざまな変更を可能にします。


手番中、装備カードを好きなだけ、任意の組み合わせで使用することができます。一度使用したカードは破棄されます。装備カードはそれぞれ自分の手番中の特定のタイミングで使用できます。

(ヤクの移動前 、移動中 、移動後 )

装備カードとその効果は12ページで詳しく説明されています。

1日の終わり

3ラウンド終了後、1日が終わります。各プレイヤーボードのダイス置き場が3つ全て埋まっているはずですが。

 **Note:** 最終日終了時、「天候タイルを1枚公開し、嵐スタンドを移動する」ステップのみ実行し、残りは飛ばします。

ステファン・フェルトスタンドを渡す



ステファン・フェルトスタンドは、このラウンドで使用したダイス3個の出目の合計値が最も低いプレイヤーに渡されます。同値の場合は、直前にスタンドを持っていたプレイヤーに時計回りで近いプレイヤーがスタンドを受け取ります。(直前に持っていたプレイヤーが同値の中にいる場合は、そのプレイヤーではなく、時計回りで次に関係するプレイヤーが受け取ります。)

例：

このラウンドでは以下のダイスが使われました。

アニ： [10]
 ナタリー： [16]
 ダーク： [11]
 ヴィンセント： [9]

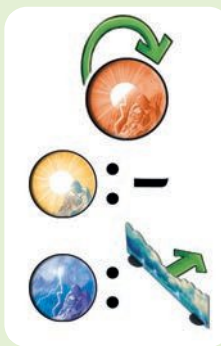
ヴィンセントのダイスの合計値が最も低いので、ステファン・フェルトスタンドを受け取ります。



ダイスを振り直す

翌日に向けて、自分のダイス6個を振ります。

天候タイルを1枚公開し、嵐スタンドを移動する



次に、ゲームボードの左端のタイルから順に、次の天候タイルを公開します。

青い嵐タイルの場合、嵐スタンドはカトマンズの方向にある次の境界タイルに移動します。嵐スタンドが初めて動かされる時は、最初の境界タイルの後ろに配置されます。

黄色い太陽タイルの場合、嵐スタンドは移動しません。

ヤク駒の現在地が嵐スタンドより後ろの場合、嵐スタンドが移動したかどうかに関係なく、(移動する前からすでに嵐スタンドの後ろにいたとしても)疲労マーカーを1枚受け取ります。

嵐スタンドはヤク駒の移動を妨げることはありませんし、嵐スタンドを超えて移動する場合でも疲労マーカーを受け取る必要もありません。



例：

最初に公開される天候タイルは嵐でした。嵐スタンドは開始時ボードの恥から最初の境界タイルまで移動します。ヴィンセントのヤク駒は嵐スタンドより後ろにいるので、疲労マーカーを1枚受け取ります。

カードディスプレイを補充する

最後に、装備カードと動物カードの共通ディスプレイを補充します。



装備カード：
 装備カードがゲームのプレイ人数+1枚になるまでディスプレイを補充します。



動物カード：

動物カードがディスプレイに残っているかどうかに関係なく、動物カードを1枚(2人プレイの場合)もしくは2枚(3~4人プレイの場合)を追加で公開します。

END OF THE GAME AND FINAL SCORING

6日目が終了するとゲーム終了です。

!!重要: 最後の天気タイルは最終日の終了時に表向きになります。自分のヤク駒が嵐スタンドの後ろにいるプレイヤーは疲労マーカーを1枚受け取ります。



Note: 6日目終了前に全てのヤク駒がカトマンズに到着した場合、ゲームはその時点で終了します。カトマンズでは嵐の影響を受けないため、最後の天気タイルは公開されません。

ゲームボードを裏返して、得点トラックと大きな最終得点計算サマリーのある面にします。各プレイヤーは自分の得点マーカーを得点トラックの0のマスのに置きます。

最終得点計算を行います。

得点を獲得したら、得点マーカーを使って得点トラックに記録します。得点計算中に得点マーカーで得点トラックを1周したら、自分の色の50/100点タイルを取って、50の面を上にしてプレイヤーボードの隣に置きます。さらに1周したら、100の面にします。3周目、4周目に入ったなら、150/200点タイルを使用します。

ゲームボード裏面 (得点トラックと最終得点計算のサマリー)



最終得点計算

以下のカテゴリーで得点を獲得します (もしくは失います)。



奉納品

最後に作られた奉納品の空きスペース (つまり、左から数えて最後の空きスペース) に示されているのと同じ数の得点を獲得します。



例: ダークは奉納品によって25点を獲得します。



商品、特別商品、カトマンズタイル

所有している各商品タイルに描かれている得点を獲得します。ゲーム終了時に所有している各特別商品タイルは7点の価値があります。カトマンズタイルに描かれている得点も獲得します。



例: ナタリーは商品によって16点、特別商品タイルによって7点、カトマンズタイルによって11点を獲得します。



異なる商品のセット

異なる種類の商品セットは5枚1組で7点、全6枚1組で12点をもたらします。複数セット作ることもできますが、商品タイルは1枚につき1組のセットにしか入りません。

得物商品タイルはセットに組み込めません。



例: ダークは5種類の異なる商品のセット1組によって7点を獲得します。特別商品タイルはセットに組み込めないため、これ以上の得点はありません。

地図タイトル



自分が持っている地図タイトルに応じて、以下のものを受け取ります。

- AもしくはBの半分の地図タイトル1枚につき1点
- 同じ色のAとBの地図タイトル1組につき4点
- 木箱（装備カード参照）で保護されている同じ色のAとBの地図タイトル1組につき8点



例：
ヴィンセントは集めた地図タイトルによって合計15点を獲得します。

- ・半分の地図3枚から3点
- ・紫のペア1組から4点
- ・木箱で保護した緑のペア1組から8点

動物カード



$$X = \text{MAX} - \text{MIN}$$

各プレイヤーが持っている動物カードの枚数を見て、最大枚数と最小枚数を確認します。その差が、各プレイヤーの動物カード1枚あたりの得点になります。

（右の例では、最大が5枚、最小が0枚なのでその差は5-0=5となり、動物カード1枚あたり5点です）



例：アニは動物カードを5枚、ヴィンセントとナタリーはそれぞれ動物カードを2枚持っていますが、ダークは動物カードを1枚も集めていません。つまり、各動物カードの価値は5-0=5点です。アニは25点、ヴィンセントとナタリーはそれぞれ10点を獲得します。

ヤクタイトル



自分の残った裏向きのヤクタイトルを数え、下の表を参照して点数を獲得します。

裏向きのヤクタイトル	0	1	2	3	4	5	6	7	8
得点	10*	0	-1	-3	-6	-10	-15	-21	-28

*最後のヤクタイトルに描かれている通り、10点を獲得します。



例：
ダークには裏向きのヤクタイトルは2枚残っているため1点失います。

カトマンズまでの距離



自分のヤク駒とカトマンズの間にある境界タイトルの枚数を数え、下の表を参照して点数を獲得します。

境界タイトルの枚数	0	1	2	3	4	5+
得点	0	-2	-5	-9	-14	-20



例：
ナタリーとダークのヤク駒は目的地ボードに到達しているため、2人は得点を失いません。ヴィンセントは境界タイトル1枚分、アニは2枚分、ヤク駒が目的地ボードから離れているため、ヴィンセントは2点、アニは5点を失います。

装備カードと資源タイトル



自分のサプライに残った（未使用の）装備カードと資源タイトル1枚につき、1点を獲得します。



例：
アニは残った装備カード2枚と資源タイトル3枚から5点を受け取ります。

疲労マーカー



プレイヤーボード上の疲労マーカー1枚につき、3点を失います。



例：
ヴィンセントはプレイヤーボードに疲労マーカーが2枚あるので6点を失います。

得点トラックに獲得した得点や失点をすべて記録します。最終得点計算終了時に最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝者となります。同点の場合は、カトマンズに最も近づいたプレイヤー、またはカトマンズ市街地に到達したプレイヤーが勝者となります。それでも決まらない場合は勝利を分かち合います。

装備カード



このアイコンのカードは自分のヤク駒の移動前にもみ使用できます。



このアイコンのカードは自分のヤク駒の移動中にもみ使用できます。



このアイコンのカードは自分のヤク駒の移動後にもみ使用できます。



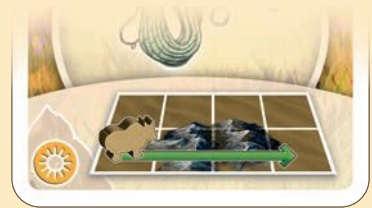
道具箱

サプライから異なる資源タイルを3枚取る。



望遠鏡

現在のヤクタイルを達成して、次のヤクタイルを公開する。



登山用具

ダイスによる移動でヤク駒を山のマスを超えて移動させることができる。ただし、山のマスで止まることはできない。ダイスの数字では山を越えられない場合、この装備は使用できない。



虫眼鏡

選択したダイスを反対側に向け、その数字をヤク駒の移動歩数として使用できる。



水筒

ダイスの数字を±1の範囲で調整し、対応する面に変えることができる。ダイスを から に調整したり、その逆を行ったりすることはできない。



茶葉

ダイスによる移動歩数を2倍にする。ただし、2倍になった歩数を直線で歩き切らなくてはならない。



木樽

未使用のダイスを任意の数だけ、連続して3回まで振り直すことができる。



地形マップ

自分のヤク駒を、現在地と同じマスが連続するエリア内の他のマスに移動できる。境界タイルを越えて移動することもできる（ヤクの餌1個の支払いは発生する）。



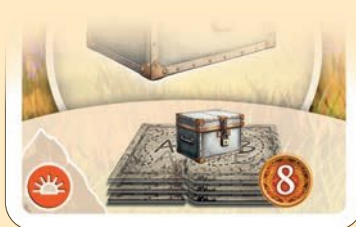
手綱

ヤク駒の移動中に1回だけ、直角に曲がることできる。



救急バッグ

プレイヤーボードから疲労マーカーを2枚取り除き、共通サプライに戻すことができる。この効果は 休憩ステップの前でも発動するため、まず疲労マーカーを減らしてから通常どおりヤク駒を移動することができる。



木箱

これまでに集めた同じ色（A+B）の地図タイルのペアを全て裏返し、このカードの下に置くことができる。地図タイルは木箱に保管され、最終得点計算でペア1組ごとに8点を獲得する。



縄はしご

ヤク駒が寺院の周囲8マスのいずれかにいるなら、その寺院に奉納品1個を置くことができる。

動物カード



レッサーパンダ



ラバ



インドガビアル



イロカエカロテス



ミドリニシキヘビ



キンケイ



ブラックバック



ヒマラヤタール



ゾー



ニジキジ



ズアカキヌバネドリ



タテジマヤブチメドリ



ベンガルトラ



オオトカゲ



カワイルカ



ジャッカル



ラングール



ユキヒョウ



インドサイ



インドゾウ



バーラル



ヒマラヤカモシカ



アカゲザル



ジャコウジカ



ヤク



バッファロー



ホッグジカ

LONG GAME

カトマンズへの旅をもう少し長く、充実したものにしたあなたには、長時間ゲームがぴったりです。

セットアップの変更点：

- 1) 景色を作るとき、6枚の地形ボードを全て使用します。その他の要件は変更されません。
- 2) 開始ボードから数えて3～6番目のボードの指定のマスを寺院タイルを4枚全て配置します。
- 3) 以下の手順でゲームボードに合計8枚の天候タイルを配置します。
「嵐」3枚と「太陽」3枚を取ります。これらをよく混ぜ、ランダムに4枚をラウンドトラックの最初の4つのスペースに裏向きで配置します。残り2枚のタイルは、表を見ずに箱に戻します。次に、「嵐」4枚と「太陽」2枚をよく混ぜ、そのうちの4枚を裏向きのままラウンドトラックの残った4つのスペースに置きます。残りの天候タイルは箱に戻します。



遊び方の変更点：

6日間ではなく、8日間プレイします。他のルールは変わりません。

EXPANSION 1: TENTS

セットアップの変更点：

テントカードをよく混ぜ、裏向きでゲームボードに配置します。

遊び方の変更点：



一日の終わり

テントカードを受け取り、ステファン・フェルトスタンドを渡す

一日の終わりに、使用した3個のダイスの出目の合計値が最小のプレイヤーは全員、テントカードを山から1枚引き、手札に加えます。カードは裏向きのまま保持します。

手番終了時

手番プレイヤーが目的地マスですべてのアクションを完了した後、他のプレイヤーは自分の手札にこの目的地マスと同じ種類の風景のテントカードが持っていれば、そのテントカードをプレイできます。手番プレイヤーは、プレイされたテントカード1枚につき、共通サプライから疲労マーカーを1枚受け取ります。プレイ済みのテントカードはゲームから取り除かれます。

EXPANSION 2: CHARACTERS

セットアップの変更点：

全員がキャラクターカードを1枚選んで受け取り、自分のプレイヤーボードの右下隅に置きます。

資源タイル各種1枚ずつと開始装備カード2枚を受け取る代わりに、キャラクターカードの上部（茶色背景）に示された数の資源タイルと開始装備カードを受け取ります。

遊び方の変更点：

各キャラクターには、ゲーム中に使用できる固有の能力があります（カード下部の白背景部分）。能力については、以下で詳しく説明します。



登山家

ヤク駒を移動するとき、山のマスを超えるような移動ができる。山のマスで移動を終了してもよい。



ヤクガイド

ヤクの移動に使用する前に、いつでもピンクのダイスを任意の出目に変えることができる。ヤクの餌2個を任意の資源タイル1枚と交換できる。



僧侶

ゲーム中に最大3回まで使用できる。寺院マスでヤク駒の移動を終えるとき、一度に2個の奉納品を捧げることができる。ただし、受け取る地図タイルは1枚のみ。



商人

商品タイルを購入するとき、都市内の任意のマスから好きなタイルを1枚購入できる。



国境警備隊

境界タイルを越えるとき、ヤク駒を境界タイルに沿って移動させ、新しい地形ボードにどのマスから入るかを選ぶことができる。そこから、ヤク駒をそのまま同じ方向に移動する。ただし、境界タイルを越えるには、通常どおりヤクの餌1個を支払う必要がある。

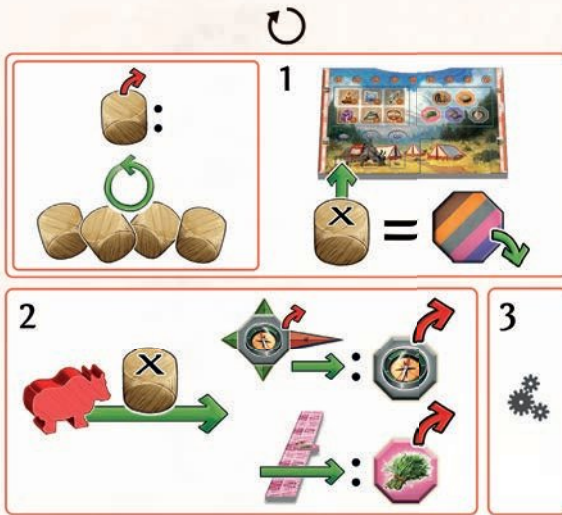


アーティスト

アクション「動物を描く」や「装備を集める」を実行するとき、目的地マスの風景に限定されず、目的地マスに縦横で隣接する4マスの風景の種類も含めることができる。これにより選択肢が増えるが、通常どおり1手番で取れる動物カードと装備カードはそれぞれ1枚ずつまでのままである。

OVERVIEW OF THE GAME

ラウンドの流れ



1) ダイス1個の選択と資源1個の獲得 (必要に応じて振り直す)

振り直し: 未使用ダイス1個を使用済みにして、残りの未使用ダイスの中から1個を振り直す。選択したダイスを自分のプレイヤーボードに置き、ダイスと同じ色の資源タイル1枚を得る。

■ 休憩

疲労マーカーを3枚持っているなら休憩しなければならない。
疲労マーカーを全て取り除き、移動やアクションは行わない。

■ 2) ヤクの移動

選択したダイスの出目とちょうど同じ数のマス数分、ヤクをまっすぐに動かす。山やボードの端に阻まれて移動を完了できない場合、疲労マーカーを1枚得る。

コンパスの赤い針の方向に移動する場合: コンパスを1個捨てる (それができないなら疲労マーカーを1枚得る)。

境界タイルを越える場合: ヤクの餌を1個捨てる (それができないなら疲労マーカーを1枚得る)。

■ 3) 目的のマスでアクション実行 (下記参照)

3 ラウンド終了後: 一日の終わり

ステファン・フェルトスタンドを渡す (+テントカードを1枚引く)

使用したダイスの合計値が最小のプレイヤーがステファン・フェルトスタンド (+テントカード1枚) を受け取る。

ダイスを振り直し

天候タイルを1枚公開し、嵐スタンドを移動する

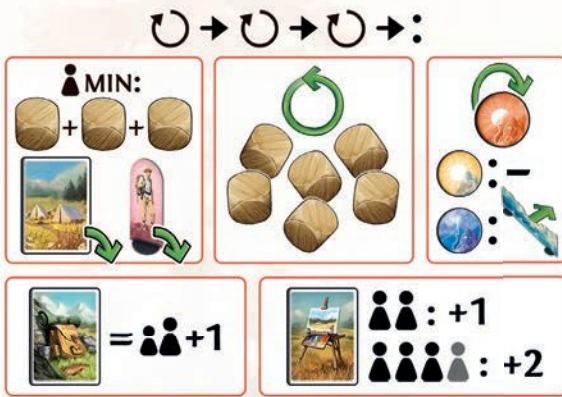
太陽: 嵐スタンドは移動しない。

嵐: 嵐スタンドは次の境界タイルへ移動する。嵐スタンドより後ろにいる全てのプレイヤーは、疲労マーカーを1枚受け取る。

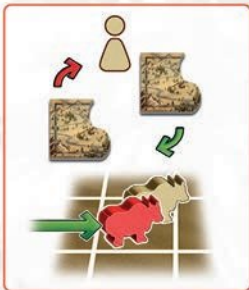
カードディスプレイを補充する

装備: プレイヤー数+1枚になるまで補充する。

動物: カードを1枚公開 (2人) / カードを2枚公開 (3,4人)



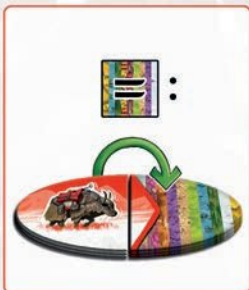
目的地マスのアクション



地図をすり替える

他のプレイヤーが目的地マスにいるか?

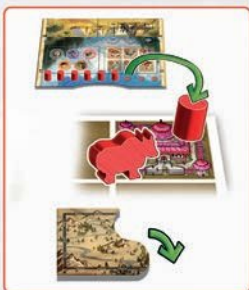
自分の地図タイル1枚を渡し、そのプレイヤーの地図タイルを1枚取る。



ヤクタイルを達成する

自分の現在のヤクタイルが目的地マスの風景と一致するか?

次のヤクタイルを公開する。



奉納する

目的地マスが寺院か?

次の奉納品を左から順に取って寺院マスに置き、地図タイルを1枚得る。

寺院マス1箇所には奉納品は1人1個まで。

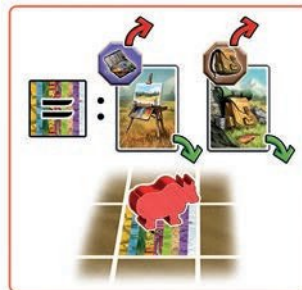


商品を購入する

目的地マスは商品タイルがある都市マスか?

コインを1枚消費して商品タイルを得る。

さらにコインを1枚消費: 対応する特別商品タイルを得る。それを他のプレイヤーが所持している場合、そのプレイヤーが支払ったコインを受け取る。



動物カード/装備カードを得る

目的地マスの風景はディスプレイ内のカードの風景と一致しているか?

ペイントボックスを1個消費して、一致する風景の動物カード1枚を受け取る。

バックパックを1個消費して、一致する風景の装備カード1枚を受け取る。

1手番につき、動物カードと装備カードは各1枚まで。



カトマンズを訪問する

目的地マスがカトマンズか?

一番上のカトマンズタイルを得て、全ての疲労マーカーを捨てる。

今後の手番では移動やアクションを実行せず、任意の資源タイルを1枚得る。