

YAMIT



冒險日誌



親愛なる冒険者たちよ……
お前たちに会いたかったぞ！

冒険日誌へようこそ！

最初のノックスの蔓が我々の土地に忍び寄り始めたとき、私はただちに最上位の秘密エージェント「フェザーウィング」を派遣し、この忍び寄る大惨事に関する情報を可能な限り集めさせた……

彼らのおかげで、必要なものはすべてここに揃っている。王国のマップ、探索すべき地域、クリアすべきミッション、そして道中で獲得できるいくつかの貴重な報酬だ。

王国の運命は、今やお前たちの羽……いや、肩にかかっている。ライケンを打ち破り、我々の土地を解放し、王国に全盛期の栄光を取り戻すのだ！ 奴の脅威は日に日に強まっており、ミッション22がお前たちの決戦の場となる。時間は残り少ない。奴の闇がすべてを飲み込む前に、ライケンを打ち倒すのだ。

いと愛しき冒険者たちに、祝福の光を。
その羽は、風と戯れるようにどこまでも軽やかに、
その心は、闇を切り裂く刃のようにつややかに。

ちなみに私は、勝利の宴の準備で忙しくなる予定だよ。



ギルド名： _____



使用する王国マップ ☐

ミッション²²の結果 敗北 ☐ 勝利 ☐

獲得した ☆ の数 ☐

ギルド名： _____



使用する王国マップ ☐

ミッション²²の結果 敗北 ☐ 勝利 ☐

獲得した ☆ の数 ☐

ギルド名： _____



使用する王国マップ ☐

ミッション²²の結果 敗北 ☐ 勝利 ☐

獲得した ☆ の数 ☐

ギルド名： _____



使用する王国マップ ☐

ミッション²²の結果 敗北 ☐ 勝利 ☐

獲得した ☆ の数 ☐

王国マップの使い方

1つ前のページに、使用する王国マップの番号と、皆さんのギルド名、メンバーの名前を記録してください。

オープンワールド、王国マップ、ミッション

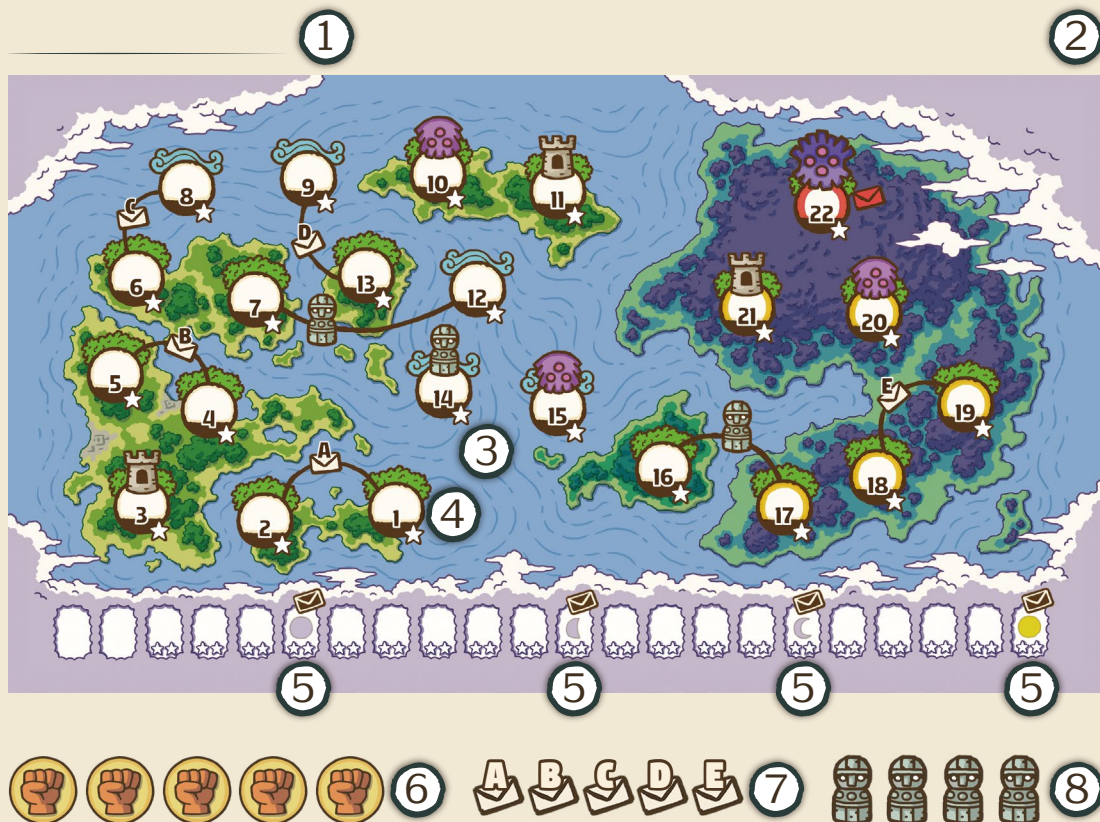
『YAMI』はオープンワールドのゲームです。つまり、あらかじめ決められた順序に従うことなく、どのミッションにいつ挑戦するかを自由に選択できます。

王国マップは、箱内に入っているスコアパッドに掲載されています。このマップには、冒険中にクリアが可能なミッションがすべて載っています。冒険全体を通して、1枚のマップを使用します。全部で15枚が入っているため、異なるメンバーと何度でも冒険を楽しむことができます。

あなたの選択や現在の装備レベルによっては、まだクリアすることができないミッションが存在する場合があります。マップとミッションの戦略的な分析が、冒険を成功させるための鍵となります。

それでは、マップによって明らかになる情報を詳しく見ていきましょう。

王国マップ



① ギルド名

② 王国マップの番号

③ **ミッション：**クリアしたミッションの番号にチェックを入れてください。番号の上にあるアイコンは、使用するボードの面（森林面  または水辺面 ）を表しています。マスがオレンジ色でハイライトされている場合、そのミッションは「汚染された森林」で行われます。

各ミッションには報酬アイコンが添えられており、クリア時にのみその報酬が得られます。2つのミッションのあいだに報酬が示されている場合、その両方をクリアしなければ得られません（例：ミッション7と12の両方にクリアすると、パワースペースが1つ解放されます）。詳細な報酬は、各ミッションページの報酬欄を参照してください。

④ ☆ ミッションを5ラウンド以内にクリアした場合、星1つにチェックを入れます。

さらに、月の道の終点に達する前にミッション22をクリアした場合、月の道に残っている未チェックのマス1つにつき星を2つ得ます。

⑤ **月の道：**各ミッションの終了時、クリアした場合もそうでない場合も、「月の道」の最も左にある空きマスへとチェックを入れます。

 **月相アイコンのあるマスにチェックを入れたとき、** 対応する黒い封筒を開け、獲得した月タイルをゲームボードの対応するスペースへと置きます。月タイルは、冒険に新たなプレイ上の制限をもたらします。月の道の終点に達したら最終封筒を開封し、皆さんの究極の行動を明らかにします。

⑥ **獲得したパワートークン：**パワートークンを1枚獲得するたびに、アイコン1つに丸を付け、所持パワートークン数を記録します。

⑦ **開封した封筒：**封筒を1通開封するたびに、アイコン1つに丸を付け、開封済みの封筒を記録します。

⑧ **クリアしたトーテムミッション：**トーテムアイコン付きのミッションをクリアするたびに、アイコン1つに丸を付け、解放済みのパワースペース数を記録します。

アイコンと報酬の種類



トーテムの報酬：ゲームボード上のパワースペースを1つ解放します。



城の報酬：パワートークン  を1個受け取ります。ミッション中いつでも、このトークンをパワータイルの空きスペースに配置して、その効果を発動できます。一度獲得したパワートークンは冒険の終わりまで保持し、各ミッションで使用できます！



白い封筒の報酬：指定のアルファベットが書かれた白い封筒を開けます。中にはパワータイルが入っています。各ミッションを開始する前に、ゲームボード上の解放済みパワースペースへとパワータイルを置き、追加の援助を得ることができます。



浄化されたホ口の蔓の報酬：浄化された蔓が多いほど、ライケンと戦う最終ミッションの難易度が低下します。



ライケン：最終ミッションを表します。



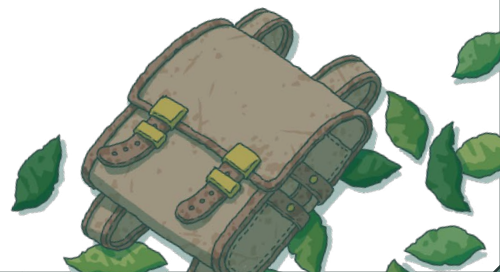
黒い封筒のシンボル：指定の月相に対応する黒い封筒を開封します。中には、指定のマスへと配置する月タイルが入っています。月タイルは、冒険のあいだ中、累積して持続するデメリットを持ちます。



赤い封筒：冒険終了時、ミッション22をクリアした場合にのみ開封してください。

特殊なケース：該当の精霊タイルがない

決断カードに対応するタイルが、以前に発動したパワータイルの効果によってすでに配置されており、同じまたは別のパワータイルを発動させても未使用のタイルを選択できない場合は、精霊タイルを配置できません。フェイズ3を飛ばし、フェイズ4へと進んでください（ルールブック5～6ページを参照）。



ヴァリアント：上級マップ



トリックテイキングや手強いチャレンジがお好きであれば、スコアパッド11ページの「上級マップ」を見てみてください。

ミッション内容は通常のマップと同じですが、月の道がより短くなり、すべての決定がより重く、すべてのミスがより致命的になります！



ミッションの解説

① ミッション1：訓練所での最初の試練 ②



このミッションについてはすでにルールブックで体験済みだと思うが、改めて状況を説明しておこう……。王国の他の地域から隔絶されたこの島では、選りすぐりの「仮面の獣人たち」がヒゲを賭して、ノックスの蔓物を探取してきた。まさにうってつけの場所じゃないか。訓練するにも……何かの餌になるにも。

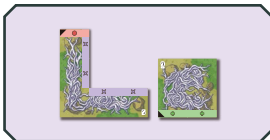


標準モード



夜モード

④ ミッションタイル 5、9



⑦ 環境

森林。
ボードの森林面を使用します。

⑨ ミッションタイルの制約

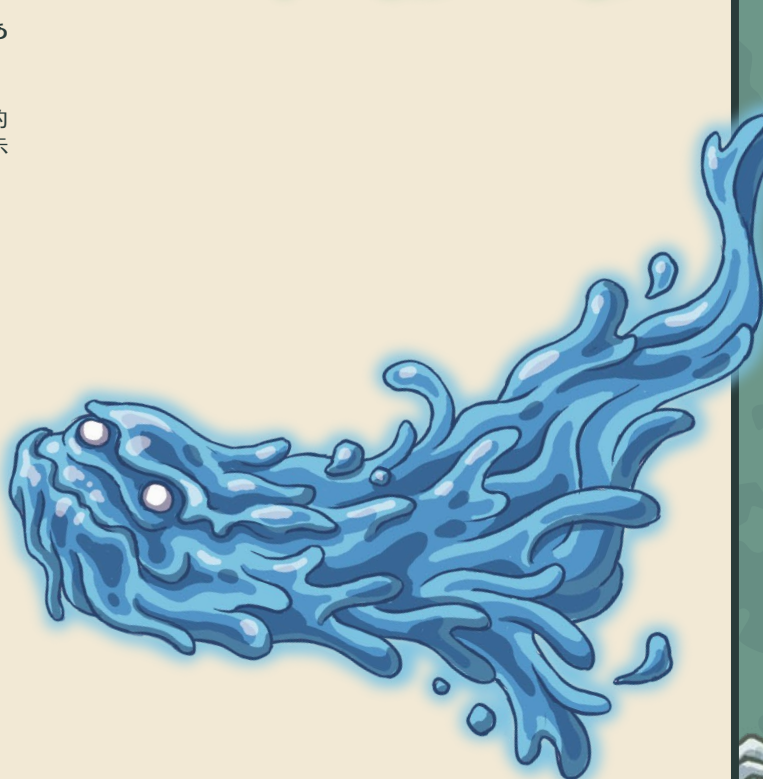
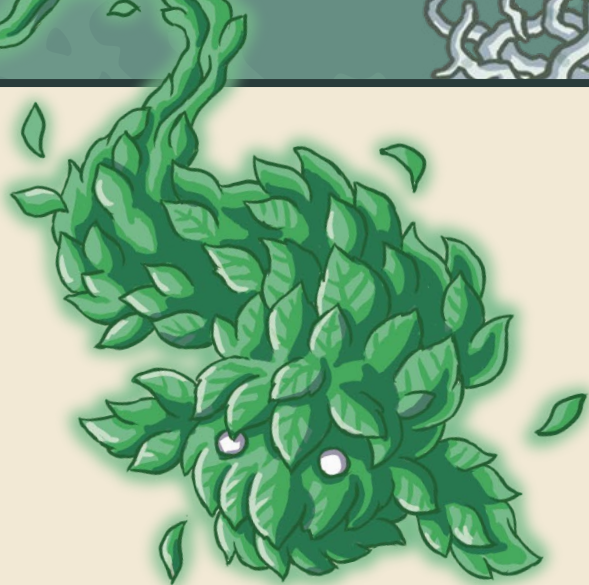
色：ミッションタイルの色付きの辺には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

⑤ クリア条件 2/2

⑥ 報酬

ミッション1と2をクリアしたら、👉を開け、👤を1つ解放し、👤👤を獲得します。

- ① ミッション番号とミッション名
- ② ミッションアイコン（王国マップにも示されています）
- ③ ミッションの目的
- ④ ミッションタイトル：完全に囲うことでミッションクリアとなる
タイル
- ⑤ クリア条件：ミッションクリアのために完全に囲わなければならない
ミッションタイトルの枚数
- ⑥ ミッションクリア時に獲得できる報酬
- ⑦ ミッションの環境：
森林・水辺・汚染された森林のいずれかです。各環境の具体的
な特徴は、各ミッションページに直接説明があります。
- ⑧ 標準モードは通常のセットアップに対応しています。指示があ
る場合のみ、夜モードでプレイしてください。
- ⑨ ミッションタイトルの制約：ミッションタイトルには辺ごとに制約
がある場合があります。対応するミッションページに詳細が示
されています。



ミッション1：訓練所での最初の試練



このミッションについてはすでにルールブックで体験済みだと思うが、改めて状況を説明しておこう……。王国の他の地域から隔絶されたこの島では、選りすぐりの「仮面の獣人たち」がヒゲを賭して、ノックスの蔓の実物を採取してきた。まさにとってつけの場所じゃないか。訓練するにも……何かの餌になるにも。

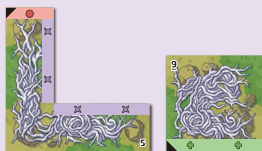


標準モード



夜モード

ミッションタイル 5、9



環境

森林。
ボードの森林面を使用します。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

クリア条件 2/2

報酬

ミッション1と2をクリアしたら、 を開け、
 を1つ解放し、  を獲得します。

ミッション2：最後の試練



お前たちはすでにこのミッションに挑んでいる……だが、それは単なる訓練などではなかった。王国を守るにふさわしい者であることを証明するため、お前たちに与えられた究極の試練——最後のチャンスだったのだ！

冒険へ旅立つ前に、報酬を忘れずに受け取っておくのだ。獲得したパワートークンとスペースは、ただの飾りではない。これから訪れる嵐の中で、お前たちにとって何より頼もしい味方となるだろう……。

さあ、深く息を吸うのだ、若き羽たちよ。真の旅は、ここから始まる。

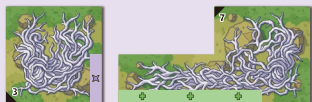


標準モード



夜モード

ミッションタイル 3、7



環境

森林。
ボードの森林面を使用します。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

クリア条件 2/2

報酬

ミッション1と2をクリアしたら、 を開け、

 を1つ解放し、  を獲得します。

ミッション3：エメラルド城



木々の梢をくすぐるほど高い塔を持つエメラルド城は、かつて我らの誇り高さ砦だった。高みに輝く宝石にして、我が王国の鼓動する心臓、そしてついでは、絶好の見張り場所だったのだ。

ああ！それが今や、私の羽に刺さるイガよりも厄介な、あの呪われたノックスの蔓に覆いつくされてしまっている。

城を浄化し、かつての栄光を取り戻すのだ……ここが巨大な植木鉢になってしまう前にな。

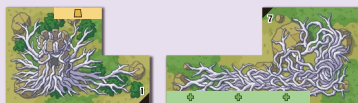


標準モード



夜モード

ミッションタイル 1、7



環境

森林。
ボードの森林面を使用します。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

クリア条件 2/2

報酬

 を1枚獲得します。

ミッション4：衛兵の野営地



冒険者たちよ、お前らを森の奥深くへと送り出す。そこにはかつての軍の野営地が眠っている。以前は勇ましい（そしてひどく居心地の悪い）砦だったが、今はあの恐ろしいノックスの蔓に覆い尽くされている。

この地を浄化し、我らが親愛なる衛兵たちに、かつての栄光を少しでも取り戻してくれることを期待している……
幸い、彼らは文句を言いに来られる状態ではないがな。



標準モード



夜モード

ミッションタイル 2、4



クリア条件 2/2

報酬

ミッション4と5をクリアした場合、

 を開けます。

環境

森林。
ボードの森林面を使用します。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

ミッション5：忘れ去られた武器庫 ⑤



野営地からそう遠くない場所に、ノックスの蔓に埋もれた古代の武器庫がある。そこには、かつて王国を守るために……そして式典で観衆をうっとりさせるために鍛えられた、高潔な武器の数々が眠っている。

この場所を解放し、由緒ある遺物に再び日の光を浴びさせるのだ。たっぷり1世紀分は埃をかぶっているだろうからな！

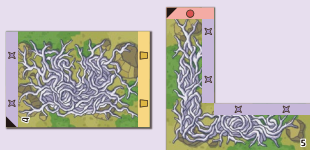


標準モード



夜モード

ミッションタイル 4、5



環境

森林。
ボードの森林面を使用します。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

クリア条件 2/2

報酬

ミッション4と5をクリアした場合、

📧 を開けます。

ミッション6：孤立した群島



おお、冒険者たちよ。王国の主たる群島へ到着したようだ。ノックスの蔓は、オオハシに寄生するダニのようにこの地へ取りつき、どの島も苦しめられている。地勢は危険に満ち、生き物の姿もほとんど消えてしまった。かつての平和な避難所は、いまや狡猾な罠と化しているのだ！

これらの土地を浄化するのだ。汚染が群島全体を……1皿の巨大なサラダに変えてしまう前に。



標準モード



夜モード

ミッションタイル 4、8



環境

森林。
ボードの森林面を使用します。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

クリア条件 2/2

報酬

ミッション6と8をクリアした場合、

 を開けます。

ミッション7：兄弟の絆 パート1



親愛なる冒険者たちよ。豊穡と隣国との友好を象徴する我らの神聖な像のひとつが、ノックスの蔓によって汚されてしまった。まったく、不愉快極まりない植物的侮辱だ。

我々の最も大切な絆の証であるこの記念碑は、浄化されなければならん！

像にかつての輝きを取り戻すのだ……葉緑素の香り漂う外交問題に発展してしまう前にな。



標準モード



夜モード

ミッションタイル 9、10、11

環境

森林。
ボードの森林面を使用します。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。



クリア条件 3/3

報酬

ミッション7と12をクリアした場合、

を1つ解放します。

ミッション8：汚染された深海



親愛なるギルドよ。今や水までもが汚染されてしまった。ノックスの蔓が、狡猾なウナギのように忍び込んできたのだ。湖の上にはどんよりとした霧が立ち込め、お前たちの歩みを鈍らせ、水底に潜む危険を隠している。このままでは、重要な地域にまで汚染が広がってしまう！

手遅れるになる前に、恐れることなく（そして水しぶきは立てないように）この深淵に飛び込み、浄化するのだ。



標準モード



夜モード

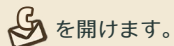
ミッションタイル 0、2



クリア条件 2/2

報酬

ミッション6と8をクリアした場合、



を開けます。

環境

水辺。
ボードの水辺面を上にし、の各マスにを配置します。
渦潮トークンを覆うように精霊タイルを置いたとき、そのトークンをただちにゲームから除外します。その後、各プレイヤーは手札から1枚を選び、他のプレイヤーに見せないよう裏向きで捨てます。いずれかのプレイヤーの手札が不足しており、トリックを完了できない場合、ミッションは失敗となります。

渦潮トークンがミッションタイルに隣接している場合、そのマスも精霊タイルで覆う必要があります。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

ミッション9：資源を巡る戦い パート1



お前たちの旅は水上へと続く。そこではライケンが、お前たちへの嫌がらせとばかりに忌まわしい汚染を拡げている。

ここには王国に欠かせない海洋資源が存在するが……それらは有毒な湿気を好まない。勇敢さと華麗さをもって、この試練に立ち向かうのだ！

失敗すれば、王国の経済に影響が及ぶことになる……そして、私の貝殻の蓄えにもな。

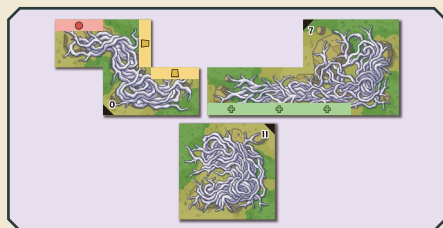


標準モード



夜モード

ミッションタイル 0、7、11



クリア条件 2/3

報酬

ミッション9と13をクリアした場合、

📧 を開けます。

環境

水辺。
ボードの水辺面に上にし、🌊の各マスに🌀を配置します。

渦潮トークンを覆うように精霊タイルを置いたとき、そのトークンをただちにゲームから除外します。その後、各プレイヤーは手札から1枚を選び、他のプレイヤーに見せないよう裏向きで捨てます。いずれかのプレイヤーの手札が不足しており、トリックを完了できない場合、ミッションは失敗となります。

渦潮トークンがミッションタイルに隣接している場合、そのマスも精霊タイルで覆う必要があります。

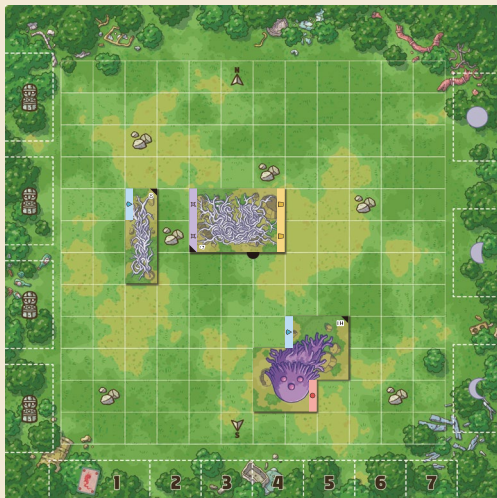
ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

ミッション10：ホ口の蔓



冒険者たちよ、新たな脅威が諸君のくちばしの先に……いや、目の前に迫っている！ 赤い光を宿した、あの忌まわしい紫色の植物——ホ口の蔓は、どうやらほとんど知性を持っているかのように見える。あの恐ろしい生き物どもは、周囲にあるノックスの蔓をさらに強化している。まるで、植物による混乱がまだ足りないと言っても言うような。奴らを迅速に倒すのだ。さもなくば、我が王国は青空の下に広がる不気味な庭園と化してしまうぞ！



標準モード



夜モード

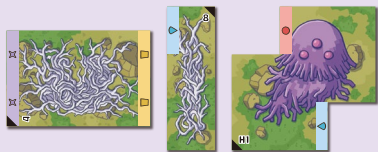
ミッションタイル 4、8、H1

環境

森林。
ボードの森林面を使用します。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。



クリア条件 3/3

報酬

ミッション22からH1のタイルを取り除きます。



ミッション11：旧都



古代の首都はいまも、巨大な岩の上に誇り高くそびえている。たったひとつの巨岩の上に城を築くとは、なんと見事で……そして不安定な発想だろう！ 我らの歴史を物語るこの宝はいま、あの恩知らずな這い寄る植物、ノックスの蔓に脅かされている。

冒険者たちよ、過ぎ去りし栄光の名残を守るのだ！ 諸君がいなければ、この大切な記憶は忘却の彼方へと落ちてしまうかもしれない……そう、羽毛のように。



標準モード



夜モード

ミッションタイル 1、12



環境

森林。
ボードの森林面を使用します。

クリア条件 2/2

報酬

 を1枚獲得します。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

 **プレイヤー**：ミッション開始時、ミッションタイルに示されている各「指定アイコン」の上に、任意のプレイヤーの冒険者コマを1個置きます。どこに誰のコマを置くかは、手札や意図を伝え合うことなく決めてください。

指定アイコンの矢印が指す空きマスには、「その冒険者コマの持ち主が出した精霊カードに対応する精霊タイル」だけを置くことができます。コマの持ち主は、必ずしもトリックに勝利している必要はありません(例：パワータイルの「追加配置」効果)。その空きマスに精霊タイルが置かれたら、該当の指定アイコンからコマを取り除きます。

ミッション12：兄弟の絆 パート2



親愛なるギルドの諸君。我らの敬愛する同盟国によって天高く掲げられたもうひとつの像が、無礼極まりないノックスの蔓によって汚されてしまった。強く神聖な絆を象徴するこの記念碑には、こんな怪しげな葉っぱの衣装など似つかわしくない。

どうか像を浄化し、その神聖な輝きを取り戻してくれ。我々の同盟の名誉がかかっている……そしてある意味、私の羽根もな。



標準モード



夜モード

ミッションタイル 3、4、8、9



クリア条件 3/4

報酬

ミッション7と12をクリアした場合、

を1つ解放します。

環境

水辺。
ボードの水辺面を上にし、の各マスにを配置します。

渦潮トークンを覆うように精霊タイルを置いたとき、そのトークンをただちにゲームから除外します。その後、各プレイヤーは手札から1枚を選び、他のプレイヤーに見せないよう裏向きで捨てます。いずれかのプレイヤーの手札が不足しており、トリックを完了できない場合、ミッションは失敗となります。

渦潮トークンがミッションタイルに隣接している場合、そのマスも精霊タイルで覆う必要があります。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

ミッション13：資源を巡る戦い パート2



冒険者たちよ。諸君がたどり着いたのは、花粉が乱れ舞い、ノックスの蔓が我が物顔で支配する灼熱の島だ。お前たちの技量が、究極の試練にさらされることになるぞ！

この地には、ライケンが飢えた大食漢のように欲しがる貴重な資源があふれている。勇気を示し、急いで浄化するのだ。すべてが煙となって消える……いや、葉っぱに覆われてしまう前にな。



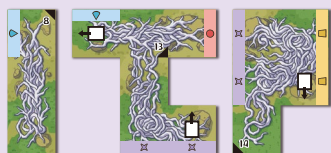
標準モード



夜モード

ミッションタイル

8、13、14



クリア条件

2/3

報酬

ミッション9と13をクリアした場合、

📁 を開けます。

環境

森林。
ボードの森林面を使用します。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

プレイヤー：ミッション開始時、ミッションタイルに示されている各「指定アイコン」の上に、任意のプレイヤーの冒険者コマを1個置きます。どこに誰のコマを置くかは、手札や意図を伝え合うことなく決めてください。

指定アイコンの矢印が指す空きマスには、「その冒険者コマの持ち主が出した精霊カードに対応する精霊タイル」だけを置くことができます。コマの持ち主は、必ずしもトリックに勝利している必要はありません(例：パワータイルの「追加配置」効果)。その空きマスに精霊タイルが置かれたら、該当の指定アイコンからコマを取り除きます。

ミッション14：ノーティリス



水の守護者・ノーティリスを称えて彫られたこの誇り高き岩の像も、今や厄介なノックスの蔓に覆われている。まったく、奴らには水辺の像に対する敬意というものがならしい……。

汚染がトラブルの大波を引き起こす前に、この聖域を浄化せよ。王国の行く末は、ノーティリスの均衡に……そしてもちろん、お前たちにかかっている！



標準モード



夜モード

ミッションタイル

10、11、17



クリア条件

3/3

報酬



を1つ解放します。

環境

水辺。
ボードの水辺面を上にし、の各マスにを配置します。

渦潮トークンを覆うように精霊タイルを置いたとき、そのトークンをただちにゲームから除外します。その後、各プレイヤーは手札から1枚を選び、他のプレイヤーに見せないよう裏向きで捨てます。いずれかのプレイヤーの手札が不足しており、トリックを完了できない場合、ミッションは失敗となります。

渦潮トークンがミッションタイルに隣接している場合、そのマスも精霊タイルで覆う必要があります。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。



プレイヤー：ミッション開始時、ミッションタイルに示されている各「指定アイコン」の上に、任意のプレイヤーの冒険者コマを1個置きます。どこに誰のコマを置くかは、手札や意図を伝え合うことなく決めてください。

指定アイコンの矢印が指す空きマスには、「その冒険者コマの持ち主が出した精霊カードに対応する精霊タイル」だけを置くことができます。コマの持ち主は、必ずしもトリックに勝利している必要はありません(例：パワータイルの「追加配置」効果)。その空きマスに精霊タイルが置かれたら、該当の指定アイコンからコマを取り除きます。

ミッション15：静かなる脅威



むむ……気難しいホタルのように光るホ口の蔓が、貴重な水中の遺物へ向かって急降下してきた。奴らは水の流れを乱し、この場所を羽根が逆立つほどの大混乱に陥れているのだ！

奴らの力はライケンから直接流れ込んでいる。そして隠しても仕方がないが——トラブルがすぐその地平まで迫っているのだ。踏ん張ってくれ、冒険者たちよ。これまでで最も過酷な試練になるぞ！

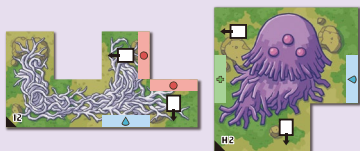


標準モード



夜モード

ミッションタイル 12、H2



クリア条件 2/2

報酬

ミッション22からH2のタイルを取り除きます。

環境

水辺。
ボードの水辺面を上にし、の各マスにを配置します。

渦潮トークンを覆うように精霊タイルを置いたとき、そのトークンをただちにゲームから除外します。その後、各プレイヤーは手札から1枚を選び、他のプレイヤーに見せないよう裏向きで捨てます。いずれかのプレイヤーの手札が不足しており、トリックを完了できない場合、ミッションは失敗となります。

渦潮トークンがミッションタイルに隣接している場合、そのマスも精霊タイルで覆う必要があります。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

プレイヤー：ミッション開始時、ミッションタイルに示されている各「指定アイコン」の上に、任意のプレイヤーの冒険者コマを1個置きます。どこに誰のコマを置くかは、手札や意図を伝え合うことなく決めてください。

指定アイコンの矢印が指す空きマスには、「その冒険者コマの持ち主が出した精霊カードに対応する精霊タイル」だけを置くことができます。コマの持ち主は、必ずしもトリックに勝利している必要はありません(例: パワータイルの「追加配置」効果)。その空きマスに精霊タイルが置かれたら、該当の指定アイコンからコマを取り除きます。

ミッション16：ミドルハース島



王国の中心にはミドルハース島がある……あまりにも神聖な場所であるため、この私ですら、一度も爪先を踏み入れたことがない。古代の像たちがあらゆるものを見守っているが、天候だけは別だ。そして天候には……あまり歓迎されていないようだ。

しかし今、蔓どもがこの地を我が物顔で占拠し始めている。冒険者たちよ、この神秘の地を探索し、茂みが何を隠そうとしているのか突き止めるのだ！



標準モード



夜モード

ミッションタイル

11、16、20

環境

森林。
ボードの森林面を使用します。



クリア条件

2/3

報酬

ミッション16と17をクリアした場合、



を1つ解放します。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

プレイヤー：ミッション開始時、ミッションタイルに示されている各「指定アイコン」の上に、任意のプレイヤーの冒険者コマを1個置きます。どこに誰のコマを置くかは、手札や意図を伝え合うことなく決めてください。

指定アイコンの矢印が指す空きマスには、「その冒険者コマの持ち主が出した精霊カードに対応する精霊タイル」だけを置くことができます。コマの持ち主は、必ずしもトリックに勝利している必要はありません(例：パワータイルの「追加配置」効果)。

その空きマスに精霊タイルが置かれたら、該当の指定アイコンからコマを取り除きます。

3- 数字：ミッションタイルの数字が示されている部分には、それ以下の数字を持つ精霊タイルを隣接させなければなりません。

ミッション17：森の精霊たち



おお、冒険者たちよ。霧の森の入口には、守護精霊たちに捧げられた古代の像が立っている。少なくとも以前はそうだった。今やその像は、悪意ある蔓どもの爪とぎ柱になってしまっている。

ノックスの蔓が不吉な力で像を締め上げている。一刻も早く浄化し、精霊たちに力を……そして尊厳を取り戻させるのだ。



標準モード



夜モード

ミッションタイル

5、8、14



勝利条件

3/3

報酬

ミッション16と17をクリアした場合、



を1つ解放します。

環境

汚染された森林。

ボードの森林面に上にし、の各マスにをランダムに配置します。

霧トークンを覆うように精霊タイルを置いたとき、そのトークンをただちにゲームから除外します。その次のトリックは、可能であれば、その霧トークンと同色のカードを出して始めなければなりません。1トリック中に複数枚のトークンが除外された場合、そのうち任意の1色から始めます。

霧トークンがミッションタイルに隣接している場合、そのマスも精霊タイルで覆う必要があります。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。



プレイヤー：ミッション開始時、ミッションタイルに示されている各「指定アイコン」の上に、任意のプレイヤーの冒険者コマを1個置きます。どこに誰のコマを置くかは、手札や意図を伝え合うことなく決めてください。

指定アイコンの矢印が指す空きマスには、「その冒険者コマの持ち主が出した精霊カードに対応する精霊タイル」だけを置くことができます。コマの持ち主は、必ずしもトリックに勝利している必要はありません(例: パワータイルの「追加配置」効果)。その空きマスに精霊タイルが置かれたら、該当の指定アイコンからコマを取り除きます。

ミッション18：カカポの村の門にて



親愛なる同盟国よ。かつてはイモムシのいびきすら聞こえるほど平和だった私の故郷の入り口が、今やノックスの蔓に浸食されている。

この地は、私の羽……いや、心に近い場所なのだ。ここを解放し、今も残る我らの遺産を守ってくれ。お前たちを頼りにしているぞ。



標準モード



夜モード

ミッションタイル

3、13、16



クリア条件

2/3

報酬

ミッション18と19をクリアした場合、

📁を開けます。

環境

汚染された森林。

ボードの森林面に上にし、🐛の各マスに🔴🔵🟢🟡🟠をランダムに配置します。

霧トークンを覆うように精霊タイルを置いたとき、そのトークンをただちにゲームから除外します。その次のトリックは、可能であれば、その霧トークンと同色のカードを出して始めなければなりません。1トリック中に複数枚のトークンが除外された場合、そのうち任意の1色から始めます。

霧トークンがミッションタイルに隣接している場合、そのマスも精霊タイルで覆う必要があります。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。



プレイヤー：ミッション開始時、ミッションタイルに示されている各「指定アイコン」の上に、任意のプレイヤーの冒険者コマを1個置きます。どこに誰のコマを置くかは、手札や意図を伝え合うことなく決めてください。

指定アイコンの矢印が指す空きマスには、「その冒険者コマの持ち主が出した精霊カードに対応する精霊タイル」だけを置くことができます。コマの持ち主は、必ずしもトリックに勝利している必要はありません(例：パワータイルの「追加配置」効果)。

その空きマスに精霊タイルが置かれたら、該当の指定アイコンからコマを取り除きます。



数字 -：ミッションタイルの数字が示されている部分には、それ以下の数字を持つ精霊タイルを隣接させなければならない。

ミッション19：カカポの村の中心



私の愛する村の中心が危機に瀕している！ ノックスの蔓が悪のスパゲッティのように絡みつき、霧のせいでカエルたちまで不機嫌になっている。

ここはかつて、我らの安息の地だった……それが今では灼熱のかまどだ。冒険者たちよ、すべてが忘却のなかに溶けてしまう前に、この地を解放するのだ！



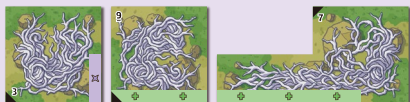
標準モード



夜モード

ミッションタイル

3、7、9



クリア条件

3/3

報酬

ミッション18と19をクリアした場合、

📁を開けます。

環境

汚染された森林。

ボードの森林面に上にし、🍄の各マスに🔴🔵🟢🟡🟠をランダムに配置します。

霧トークンを覆うように精霊タイルを置いたとき、そのトークンをただちにゲームから除外します。その次のトリックは、可能であれば、その霧トークンと同色のカードを出して始めなければなりません。1トリック中に複数枚のトークンが除外された場合、そのうち任意の1色から始めます。

霧トークンがミッションタイルに隣接している場合、そのマスも精霊タイルで覆う必要があります。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

ミッション20：ギルドを救え



冒険者たちよ。お前たちの最愛の隠れ家が、ホ口の蔓に占拠された、蒸気と霧だらけのサウナと化してしまった！羽まくりをして、この邪悪な湿気を追い出す時だ。この聖域を浄化せよ。これから待ち受ける、煮え立つような試練に立ち向かうための拠点となるんだからな！



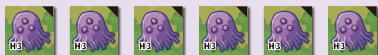
標準モード



夜モード

ミッションタイル

H3、H3、H3、
H3、H3、H3



クリア条件

6/6

報酬

ミッション22からH3のタイル6枚を取り除きます。

環境

汚染された森林。

ボードの森林面を上にし、の各マスにをランダムに配置します。

霧トークンを覆うように精霊タイルを置いたとき、そのトークンをただちにゲームから除外します。その次のトリックは、可能であれば、その霧トークンと同色のカードを出して始めなければなりません。1トリック中に複数枚のトークンが除外された場合、そのうち任意の1色から始めます。

霧トークンがミッションタイルに隣接している場合、そのマスも精霊タイルで覆う必要があります。

ミッションタイルの制約

なし



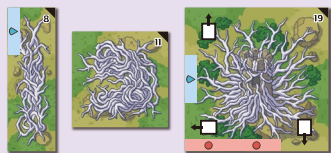
ミッション21：幽霊城



王国の圧力鍋へようこそ！ その中心にあるのは、ノックスの蔓が這い回る不気味な城だ。暑いうえに呪われていて、しかもお前たちの次の任務地だ！ 王国全体が煙となって消えてしまう前に、この場所を浄化せよ。



ミッションタイル 8、11、19



クリア条件 3/3

報酬

 を1枚獲得します。

環境

汚染された森林。

ボードの森林面を上にし、 の各マスに     をランダムに配置します。

霧トークンを覆うように精霊タイルを置いたとき、そのトークンをただちにゲームから除外します。その次のトリックは、可能であれば、その霧トークンと同色のカードを出して始めなければなりません。1トリック中に複数枚のトークンが除外された場合、そのうち任意の1色から始めます。

霧トークンがミッションタイルに隣接している場合、そのマスも精霊タイルで覆う必要があります。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。

プレイヤー：ミッション開始時、ミッションタイルに示されている各「指定アイコン」の上に、任意のプレイヤーの冒険者コマを1個置きます。どこに誰のコマを置くかは、手札や意図を伝え合うことなく決めてください。

指定アイコンの矢印が指す空きマスには、「その冒険者コマの持ち主が出した精霊カードに対応する精霊タイル」だけを置くことができます。コマの持ち主は、必ずしもトリックに勝利している必要はありません(例：パワータイルの「追加配置」効果)。その空きマスに精霊タイルが置かれたら、該当の指定アイコンからコマを取り除きます。

ミッション22：汚染の中心



親愛なるギルドの諸君。ついに問題の中心——ライケンへたどり着いたな。

古びたドライフルーツのように石化している忌まわしい存在だが、その影響力は酒場の噂話のように広がっている。立ち込める霧も、上手く通じない意思も、ノックスとホ口の蔓の手強さも、すべて奴の仕業なのだ。

これは気楽な森の散歩ではない。きちんと準備運動を済ませてきたことを願うぞ！

この宇宙的な厄介者に立ち向かい、王国に澄んだ空気と青々とした草木を取り戻す時だ。



標準モード



夜モード



ミッションタイル

H1、H2、H3、H3、H3、
H3、H3、H3、LYKEN

ミッション10、15、20のうちクリアしたそれぞれについて、対応するミッションタイルをこのミッションからすべて取り除きます。



クリア条件

すべて

報酬

☑ を開けます。

環境

汚染された森林。

ボードの森林面を上にし、 の各マスに
 をランダムに配置します。

霧トークンを覆うように精霊タイルを置いたとき、そのトークンをただちにゲームから除外します。その次のトリックは、可能であれば、その霧トークンと同色のカードを出して始めなければなりません。1トリック中に複数枚のトークンが除外された場合、そのうち任意の1色から始めます。

霧トークンがミッションタイルに隣接している場合、そのマスも精霊タイルで覆う必要があります。

ミッションタイルの制約

色：ミッションタイルの色付きの部分には、同じ色の精霊タイルを隣接させなければならない。



プレイヤー：ミッション開始時、ミッションタイルに示されている各「指定アイコン」の上に、任意のプレイヤーの冒険者コマを1個置きます。どこに誰のコマを置くかは、手札や意図を伝え合うことなく決めてください。

指定アイコンの矢印が指す空きマスには、「その冒険者コマの持ち主が出した精霊カードに対応する精霊タイル」だけを置くことができます。コマの持ち主は、必ずしもトリックに勝利している必要はありません(例：パワータイルの「追加配置」効果)。

その空きマスに精霊タイルが置かれたら、該当の指定アイコンからコマを取り除きます。

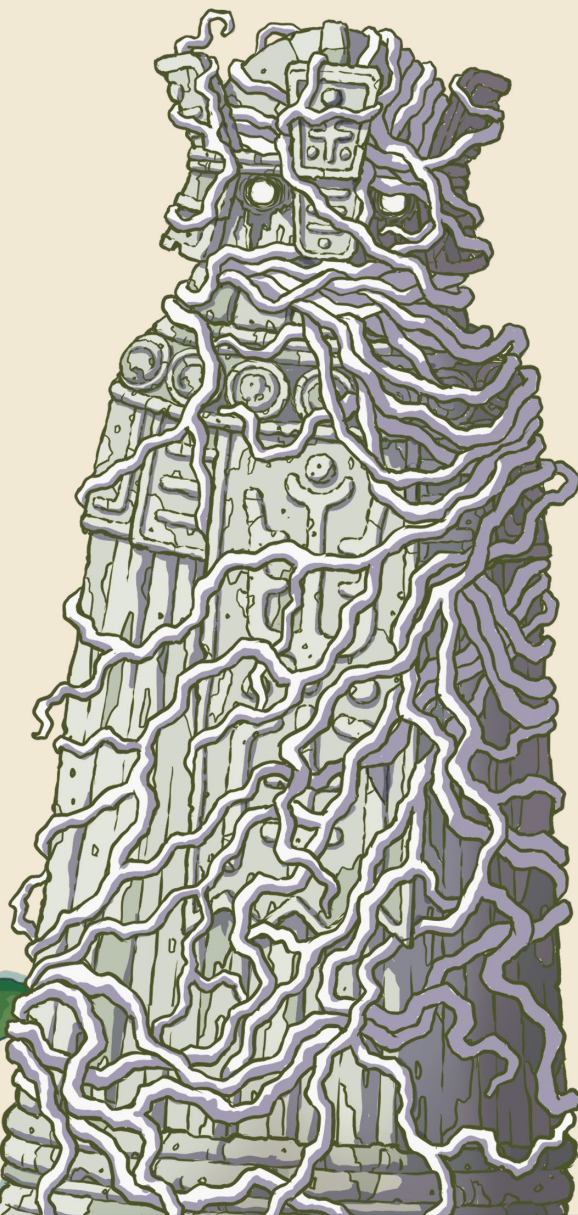
5+

数字+：ミッションタイルの数字が示されている部分には、それ以上の数字を持つ精霊タイルを隣接させなければなりません。

冒険の終了

- ・月の道の終点に達する前、または達した直後にミッション22をクリアした場合、皆さんの勝利となり、王国は救われます！
- ・しかし、月の道の終点に達した直後にミッション22をクリアできなかった場合、皆さんの冒険は敗北に終わり、王国は永遠にライケンの蔓に支配されます。
- ・冒険に勝利した場合、月の道にある未チェックのマスから獲得した星の数と、5ラウンド以下でクリアしたミッションから獲得した星の数を合計します。以下の表を参照して、皆さんのランクを確認してください。

星が21個以上	王国の伝説
星が13～20個	霧のマスター
星が8～12個	蔓の守護者
星が7個以下	森のスカウト



封筒の中身

各封筒は、指示があるまで絶対に開封しないでください。ここからの2ページでは、すでに開封した封筒に関する情報にのみを参照し、そうでない情報はすべて無視してください。

白い封筒

- ・白い封筒にはパワータイルが入っています。
- ・各ミッションの開始時、使用したいパワータイルを解放済みのパワースロットへと置きます。スロットへと置かれていないパワータイルは、そのミッションでは使用できません。
- ・ラウンド中、パワータイルの空きスペースにパワートークンを配置することで、パワーを発動させることができます。
- ・各パワータイルは1ラウンドに1回しか発動できませんが、同じラウンドで複数枚のパワータイルを発動させることはできます。
- ・パワータイルの使用についてはチームで意思決定をします。

封筒A：追加配置（色）



1回のトリックで出されたすべてのカードが同じ色だった場合に発動できます。決断カードに対応する精霊タイルに加えて、今回出された中で数字が最小のカードに対応する精霊タイルも取り、計2枚を任意の順で配置します。

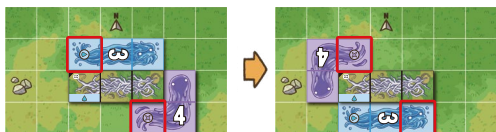
また、封筒Aを開けた際、ただちに を2枚獲得し、 を1つ解放します。

封筒B：精霊タイルの移動／交換

ラウンド中に発動することで、以下のいずれかを行えます。

- ・配置済みの精霊タイルを別の空きマスに移動させる。
- ・配置済みの精霊タイル2枚の位置を入れ替える。それぞれのタイルは、入れ替え前のタイルが覆っていたマスのうち、少なくとも1マスは覆わなければならない。

移動または入れ替え後の各タイルは、月タイルや隣接するミッションタイルの制約を満たしていなくてもかまいません。



封筒C：新たな「4」のカード



注意：このパワーを使用するには、パワートークンを2枚消費しなければなりません。さらに、このパワーはミッションの開始時に使用しなければなりません。

ミッションの開始前に、「4」の精霊カードをすべて取り除き、この封筒に入っている「4」の精霊カードと入れ替えます。また、箱の中からマジックタイル を取り出します。



新たな「4」のカードを使用してトリックに勝利したとき、追加の精霊タイルとして「マジックタイル」を1枚配置しなければなりません。



マジックタイルは任意の空きマスへと配置でき、ミッションタイルに関するあらゆる制約（色、プレイヤー、数字士）を満たすものとします。

封筒D：選択の変更



「精霊タイルの選択」フェイズで発動することで、取った精霊タイルの代わりに、同じ色の任意のタイルを1枚配置できます。

封筒E：追加配置（数字合計）



1回のトリックで出されたカードの数字が合計17以上だった場合に発動できます。決断カードに対応する精霊タイルに加えて、今回出された他の任意のカード1枚に対応する精霊タイルも取り、計2枚を任意の順で配置します。

黒い封筒

これらのタイルは封筒を開封した瞬間から適用され、ミッションにデメリットをもたらします。これらの効果は冒険のあいだ中、累積して持続します。



同じ色の精霊タイルを隣接させて配置することができなくなります。



「8」の精霊カード4枚をゲームに加えます。これらに対応する精霊タイルを持たないため、「8」のカードでトリックに勝利しても、ボード上にタイルを配置できません。ミッション開始時の配布カード枚数に変更はありません。



🌙 ミッションタイルを（標準面ではなく）夜面で使用しなければなりません。これにより、ミッションタイルの条件や配置が変化し、ミッションの複雑さが増します。

冒険日誌には、すべてのミッションについて、夜モード用のセットアップ方法が示されています。



● 冒険が終わりに近づいています。ライケンに立ち向かうときです。ただちにミッション22に挑戦してください。



赤い封筒

この封筒は、冒険が終了し、かつライケンの撃破に成功している場合にのみ開封できます。皆さんへ向けた、カカボ国王からの感謝のメッセージが示されています。

さらなる挑戦を求める方へ

冒険をやり遂げたいま、新たなチャレンジを設定し、皆さんの創造性を解き放つときです！

この冊子に掲載されているミッションのセットアップを調整して難易度を変更したり、皆さんの技量を試す、まったく新しい、より複雑なチャレンジを作ったりして見ましょう。自身でミッションタイルを選び、自身で勝利条件を定義することで、自分だけのミッションを構築できます。完成した作品は、ハッシュタグ #YamiMission を付けて、SNSでシェアしてください！

Musoka Studioのウェブサイトと『Yami』のGoogleドライブには、新しいミッションが追加されます！

ミッション作成用のテンプレートも公開されるので、オリジナルミッションを作成し、コミュニティと共有しましょう！

新ミッション



このゲームは、チャトラゲームズ（日本）の大庭弘己氏、鈴木亮詞氏、手塚啓氏によってデザインされた『ザ・カカボ パディ&パーティ』を翻案したものです。

ゲームデザイン：大庭弘己、鈴木亮詞、手塚啓、Anthony Perone

アート：たかみまこと

グラフィックデザイン：たかみまこと & Taniya Boontang

日本語版DTP：AFONG

校閲：ぬん（Be Catchy Games）

貴重なフィードバックをいただいた次の諸氏に、心から感謝いたします：

Kunthida Salinthone, Romain Bré, Kevin Cheung & Rachel Candelon.

【発売元】

株式会社Distant Nova Japan

101-0021 東京都千代田区外神田6-16-5 202MHA内

欠品・破損品はこちらからお問い合わせください：

info@synkagames.jp