

YAMI

ルール説明

ゲームの概要と目的

『YAMI』は、トリックテイキングとポリオミノパズルを組み合わせた、会話制限のある協力型ゲームです。これらはすべて、オープンワールドを舞台に行われます。

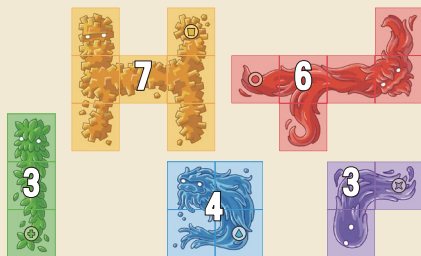
オープンワールドには、全部で22のミッションが含まれます。

最終的な勝利目標は、ミッション22をクリアすることです。

ミッションをクリアするには、特定の条件を満たしながら、ゲームボード上のタイルを完全に囲むように、一連のトリックをプレイしなければなりません。

内容物

精霊タイル 35枚 (1～7の数字が各1枚×5色)

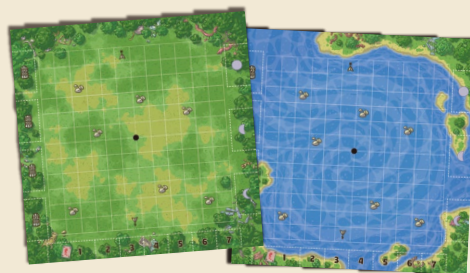


蔓によって発生した霧のおかげで、冒険者たちの目にも見えるようになった精霊を表しています。

ミッションタイルを完全に囲むために使用します。

ゲームボード 1枚 (両面)

(表: 森林 / 裏: 水辺)



2人用ボード 1枚 (両面)



精霊カード 35枚 (1～7の数字が各1枚×5色)



各精霊カードは、中央に示されている精霊タイル1枚に対応しています。



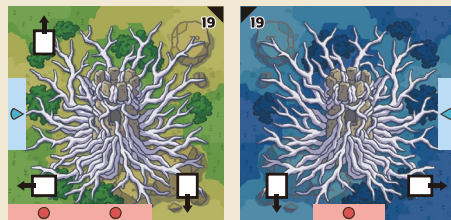
開始時切り札カード 1枚

各ミッションの第1ラウンドにおける切り札を設定するために使用します。

サマリー 8枚 (2種×4枚、両面)

ミッションタイルの制約 7ラウンド以内に、指定数のミッションタイルを完全に置こう。 色： ● ミッションタイルの色付きの駒には、同じ色の精霊タイルを配置できる。 プレイヤー： □ 駒が居るマスには、1ラウンドごとに駒を動かすことができる。	ラウンドの流れ 1. トリックと決断カードの決断 全駒でトリックを行う。 各プレイヤーは、可能であればリンドと同じ色かカードを動かす。 切り札 (なければリンド色) で、指定されたカードがトリックを解除。 そのカードは決断カードとなり、次のラウンドの切り札候補となる。 青のBが勝利 切り札色	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配置できる。 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配置できる。 報酬 パワーストーン 獲得 冒険者コマ 獲得 パワーアップ 獲得	2. 精霊タイルの選択 対応する精霊タイルを獲得する。 3. 精霊タイルの配置 獲得した精霊タイルを、ルールに従ってゲームボード上に配置する。 4. クリア条件のチェック ラウンド終了時： ・条件が満たされている場合は「ミッションクリア」状態を解除。 ・そうでない場合は「もう一度」状態。 ・7ラウンドが経過してもクリアしていない場合は「ミッション失敗」状態。
---	--	--	---

ミッションタイル 29枚



パワートークン 6枚

渦潮トークン 8枚
 (指示された場合のみ使用)

霧トークン 10枚
 (指示された場合のみ使用)

マジックタイル 5枚
 (指示された場合のみ使用)

冒険者コマ 8個 (4色が2個ずつ)

カカポコマ 1個



封筒 10通 (白5通、黒4通、赤1通)

封筒には追加の要素が含まれています。指示があるまで絶対に開封しないでください。



ルールブック 1冊、イントロダクションカード 1枚、
 スコアパッド 1冊、冒険日誌 1冊

イントロダクションカードには、皆さんをゲームの世界へと歓迎するカカポ国王からのメッセージが記載されています。
 スコアパッドには、冒険の進行状況を追跡するためのマップが含まれています。
 冒険日誌は、ミッションのセットアップを案内し、獲得できる報酬を示します。

注意

箱の中には複数の封筒が入っています。指示があるまで絶対に開封しないでください。

各ゲームの終了時、すべてのコンポーネントをそれぞれの対応する封筒に戻してください。

国王からの言葉



勇敢な冒険者たちに、お前たちの国王・カカポが告ぐ。ここ最近、夜の訪れは不吉な前兆と化している。ライケン、そしてその蔓であるノックスとホロが、王国内に急速に広がっているのだ。ライケンを打ち負かすために、お前たちの力を貸してくれ。

経験豊富な冒険者であるお前たちなら、我が民の歴史を語る証人である、遺物を守り抜く方法を知っているはずだ。

冒険へと発つ前に、まずは訓練所に立ち寄るのだ！ ミッション1とミッション2が、お前たちの準備運動になるだろう。

ミッション1には私も同行し、お前たちの準備が整うよう、1つ1つ順に案内しよう。

そしてミッション2がお前たちの最終試験だ。もし成功したなら……その時は、お前たちが真に王国を救う準備ができたということだ！

さあ、羽をしかと引き締めよ！ ミッション1の案内を始めるぞ！

訓練所 ミッションのクリア方法を学ぼう

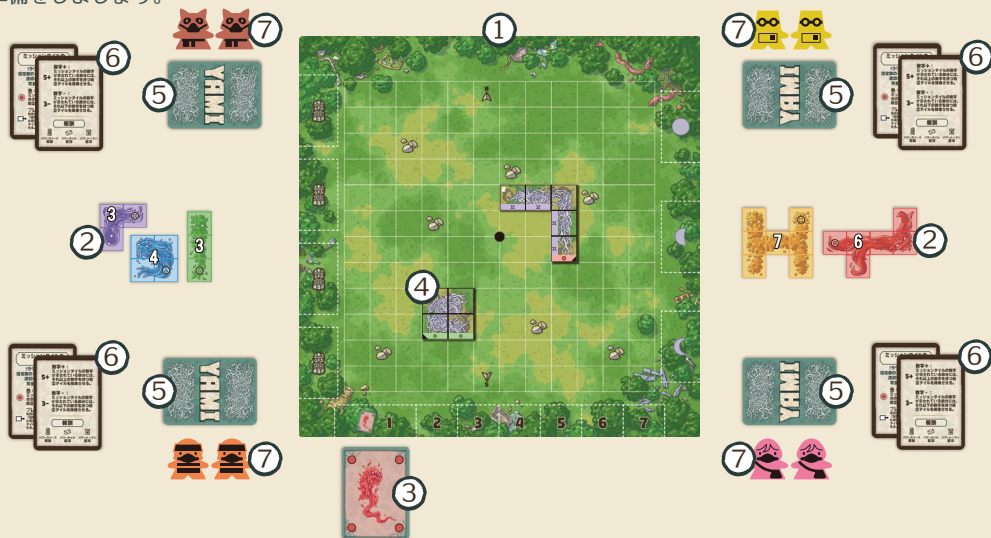
協力とコミュニケーション



ミッション中はコミュニケーションが制限されます。
ルール項目に「会話制限」アイコンがある場合、プレイヤー
間での会話は禁止です。

《セットアップ》

ミッション1の準備をしましょう。



① ゲームボードの森林面を上にして、テーブル中央に置きます。

⑤ ランダムな方法でスタートプレイヤーを決定します。

2人プレイ時：2人用ボードをゲームボードの隣に置きます。
ここでは、仮想の3人目のプレイヤーである「オートマ」の
カードを管理します。



2人プレイ時：スタートプレイヤーになれるのは、人間
プレイヤーのみです。オートマはなれません。
スタートプレイヤーはカカポコマを受け取ります。

② 精霊タイルを色ごとに仕分け、ゲームボードの隣に置きます。

③ 開始時切り札カードを、ゲームボードそばの対応するスペース
に置きます。

④ ミッションタイルをボード上に配置します。ミッション1では、
タイル「5」と「9」を取り、上図に示されている通りに配置し
ます。

⑥ 35枚の精霊カードをよく混ぜ、次ページの表に従って各
プレイヤーに規定の枚数を配ります。
未使用のカードは、表側を見ずに箱へと戻します。
配られたカードは手札として持ち、表側が他のプレイヤー
から見えなくしてください。

人数	使用カード総数	配布枚数	未使用枚数
2人	35枚	各プレイヤーに10枚 (オートマを含む)	5枚
3人	35枚	各プレイヤーに10枚	5枚
4人	35枚	1・2・3番手に各9枚、 4番手に8枚	0枚

2人プレイ時：オートマ用に10枚のカードを用意します。



- A** そのうち6枚は、2人用ボードの左端のスペースに裏向きで重ね、「オートマデッキ」とします。
- B** 残りの4枚は、2人用ボードの各空きスペースに1枚ずつ、表向きで置きます。

7 各プレイヤーはサマリー（2枚組）を1組受け取ります。

8 各プレイヤーは同一の冒険者コマを2個受け取ります。このコマはキャンペーンを通じて自分のキャラクターとなります。

2人プレイ時：オートマは冒険者コマを受け取りません。

9 言及されていないコンポーネント（封筒、マジックタイルなど）は、現時点では箱の中に残しておきます。これらは、明確に指示があった場合にのみ取り出してください。

《ミッションの進行》

各ミッションでは、最大7ラウンドをプレイします。途中でクリアするか、または第7ラウンドで失敗するまでプレイを続けます。各ラウンドでは、以下の4つのフェイズを順に実行します。

- ① トリックと決断カードの決定
- ② 精霊タイルの選択
- ③ 精霊タイルの配置
- ④ クリア条件のチェック

① トリックと決断カードの決定



今回のトリックに勝利したカードを「決断カード」と呼ぶ。これは次のラウンドの切り札色を決めるぞ。

つまり、切り札はラウンドごとに変わる可能性がある。開始時切り札カードは、第1ラウンドの切り札色を赤に決めるためだけにあるのだ。

必ず全員で、トリックを1回行います。

スタートプレイヤーは、手札から精霊カードを1枚選び、自分の手元に表向きで出します。このカードの色を「リード色」と呼びます。

その後、他のプレイヤーも時計回りに、精霊カードを1枚ずつ出していきます。この際、可能であれば必ず、リード色と同じ色のカードを出します。リード色の精霊カードを持っていない場合は、任意のカードを1枚出してください。

全員がカードを1枚ずつ出したら、以下のルールでこのトリックの勝者を決めます。

リード色のカードのうち、最も大きい数字のカードを出したプレイヤーが、トリックに勝利します。

ただし、切り札色のカードが1枚以上出ていれば、切り札色の中で最も大きい数字のカードを出したプレイヤーが勝利します。第1ラウンドの切り札色は赤です。

トリックを終えたら、今回出されたすべてのカードを1つの山に束ね、ゲームボードのラウンド数に対応した枠へと置きます。

この際、勝者が出したカードが一番上になるようにします。このカードを「決断カード」と呼びます。

決断カードの色が、次のラウンドにおける切り札色となります。

例1：



青の5が最初のトリックに勝ち、決断カードになりました。これにより、次のトリックの切り札色は青になります。

第2ラウンドのリード色は紫のため、全員可能であれば紫を出します。最後の1人は紫を持っておらず、青の2を出します。切り札色は青のため、このプレイヤーがトリックに勝ち、青の2が新たな決断カードとなります。

例2：



6ラウンド目が終わりました。

赤の4が最新の決断カードになったため、最終ラウンドの切り札色は赤です。

2人プレイ時：トリックの勝者が人間プレイヤーであれば、カカポコマを取って「リーダー」となります。リーダーはオートマの選択を決定する権利を持ちます。

オートマがトリックに勝利した場合、オートマは次のスタートプレイヤーにはなりますが、カカポコマは動かさず、リーダーは変更されません。

オートマがスタートプレイヤーではない場合：

- ・2人用ボード上にリード色と同じ色を持つ表向きのカードがある場合、オートマはそのカードを出します。
- ・該当する表向きのカードが複数ある場合、その中からどれを出すかをリーダーが決めます。
- ・該当する表向きのカードがない場合、リーダーは表向きの任意の1枚を出すか、オートマデッキの一番上のカードを引いて出すかを決めます。

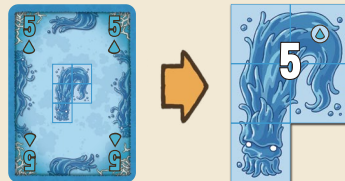
オートマがスタートプレイヤーの場合（前回のトリックでオートマが勝利した場合）：

- ・リーダーは、2人用ボード上から表向きの任意の1枚を出すか、オートマデッキの一番上のカードを引いて出すかを決めます。

2 精霊タイルの選択



続いて、今回の決断カードに対応している精霊タイルを共通サプライから取るのだ。



例3：青の5が最初のトリックに勝利し、決断カードとなりました（例1を参照）。共通サプライから対応するタイルを取ります。

3 精霊タイルの配置



取った精霊タイルを、以下の配置ルールに従ってゲームボードに置こう。

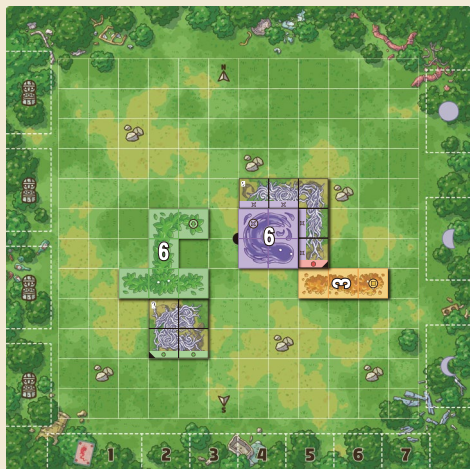
配置ルール

- ・精霊タイルは任意の面を上にして、空いているマスのみを覆うように置きます（別途指示がある場合を除く）。
- ・12×12のマス目からはみ出して置くことはできません。
- ・すでに置かれているミッションタイルや精霊タイルの上に、新たな精霊タイルを重ねて置くことはできません。
- ・すでに置かれている精霊タイルを動かすことはできません（それを可能にするパワータイルを使用する場合を除く）。
- ・プレイヤーたちは、精霊タイルの配置についてコミュニケーションを取ることができますが、自分の手札の情報や意図を共有することはできません。



岩アイコン  のマスも、精霊タイルで覆ってかまわない。このアイコンは今後の冒険で参照することになるぞ（冒険日誌を参照）。

例4：有効な精霊 Tiles の配置



- 精霊 Tiles は任意の空きマスへと置けます。
- 表面と裏面のどちらを上にしてもかまいません。
- ミッション Tiles の辺と、異なる色の精霊 Tiles とを、隣接させてもかまいません。ただし、ミッション Tiles の色制約を満たせなくなるため、ミッションはその時点で失敗となります（後述）。

例5：無効な精霊 Tiles の配置



- 12×12のマスマからはみ出して置くことはできません。よって、緑の6は配置ルール違反です。
- 既存の Tiles の上に重ねて置くことはできません。よって、オレンジの3や紫の6は配置ルール違反です。

今回取った精霊 Tiles を置けるだけの空きマスがマス目上に存在しない場合、ミッションはその時点で失敗となります。

4 クリア条件のチェック



ミッションをクリアするには、制限ラウンド数（7ラウンド）が過ぎる前に、指定数のミッション Tiles（今回は2枚とも）を精霊 Tiles で「完全に囲う」必要があります。

ミッション Tiles を「完全に囲う」には、ミッション Tiles の各辺に隣接するすべてのマスを、精霊 Tiles で覆う必要があります。

斜めに隣接しているマスは、覆われていなくてもかまいません。

例6



ミッション Tiles の制約

若き冒険者たちよ、気を付けろ！ ミッション1では、ミッション Tiles の辺の一部に色がついておる。

このような場所には、必ず同じ色の精霊 Tiles を隣接させておかねばならない。

このルールに違反した時点で、ミッションは失敗となる。



ラウンド数の確認

- クリア条件を満たしておらず、制限ラウンド数（7ラウンド）も経過していない場合、次のラウンドへと進みます。前回のトリックの勝者が、次のラウンドのスタートプレイヤーとなります。

2人プレイ時：オートマの表向きのカードが出された場合、オートマデッキから1枚を引き、表向きのカードが4枚になるよう補充します。

- 制限ラウンド数（7ラウンド）が経過してもクリア条件を満たしていない場合、ミッションは失敗です。

《 ミッションの終了 》



ミッションをクリアした場合もそうでない場合も、スコアパッドを1枚取り、「月の道」の左端のマスへとチェックを入れるのだ。

詳しくは後ほど説明するが、時間は限られており、修行中であつても蔓の侵攻は止まらないことを知っておいてくれ。



ミッション1に失敗した場合は、しっかり集中して再挑戦だ。

クリアした場合は……おめでとう！ 今度は私の助けなしでミッション2へと進み、冒険へと発つ資格があることを証明してほしい。

ミッション2のセットアップは右図のとおりだ。



ミッション2：

クリアするには、ミッションタイル「3」と「7」の両方を、完全に囲まなければなりません！

失敗した場合は再挑戦し、最初の2つのミッションをしっかりとクリアできるようにしてください。

冒険の準備はOK？



最初の2つのミッションを、実に見事に生き延びたな！ 感心したぞ！

さあ、最初の報酬の時間だ！ 封筒Aを開け、2枚のパワートークン  と、それらを使用するためのパワースペース  を受け取るのだ。なかなか良いスタートだと思わんか？

忘れないうちに、スコアパッド上の対応するアイコンへと丸をつけてくれ。

しかし、まだはしゃぎ回るには早い……ここからが本当の試練の始まりだ。

王国のマップが、数々の謎や罠……そしてトラブルのにおいがする濃い霧とともに、お前たちを待ち受けている。

冒険日誌で合流しよう。このマップについて我々が把握しているすべてを共有する。アイコン、報酬、ミッション……生き残るチャンスを掴むために必要なすべての知識を！

ああ、最後にひとつ。このルールブックの最終ページには、アイコン一覧が掲載されている。今は必要ないが、手元に置いておくと、事態が本当に深刻になったときに大変役立つはずだ。

アイコン一覧



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枚受け取ります。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へと置くことで、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。冒険日誌の31ページも参照してください。



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（ミッション22）を表します。



月相：月の道でこのアイコンが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、冒険のあいだ中、累積して持続するデメリットを持ちます。

星：

ミッションを5ラウンド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。



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。



渦潮トークン[水辺]：マス目上に置かれます。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。



霧トークン [汚染された森林]：マス目上に置かれます。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。

注意

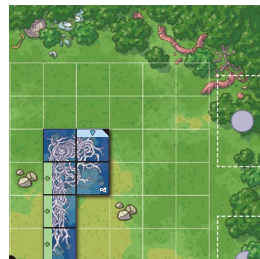


渦潮トークンや霧トークンがミッションタイルに隣接している場合、ミッションタイルを完全に囲うには、トークンがあるマスも精霊タイルで覆う必要があるぞ。

夜モードへの切り替えを指示された場合、各ミッションタイルを裏返して夜面にします。その際、黒い三角の印が、標準面と同じマスの同じ位置に来るように置いてください。



標準モード



夜モード

注意



ミッションタイルは、ゲームで指示された場合にのみ夜面（裏側）に裏返してくれ。

