

異界の恐るべき存在に 仲間と挑め



TANGLED YARNS

ストーリー

『Tangled Yarns (タングルド・ヤーンズ)』は勇敢な羊たち(プレイヤー)が力を合わせ、異界の恐るべき存在(シェパード)による世界の支配を阻止する協力型ゲームです。プレイヤーはそれぞれの能力を活かしながら行動と移動を組み合わせ、協力してコズミック・ゲートの封鎖、狼や狂信者との戦闘、さらには都市構造そのものの変化に挑みます。

ゲームの舞台であるゴーストタウン「パロキアム」は、36枚のシティタイトルで構成されています。各タイトルの一面には壁が存在し、都市全体は迷路状に形成されます。都市の中央には、シェパードの生贄の祭壇が据えられています。また都市の外周は「シェパードの道」と呼ばれるタイトルで輪状に囲まれています。

シェパードはこの「シェパードの道」を時計回りに移動します。シェパードがスポンガイドを通過すると、狂信者や狼が出現します。また、シェパードが停止する「シェパードタイトル」は、その間ゲームのルールに影響を与えます。さらに、ゲートタイトルもこの外周上に配置されます。シェパードがゲートタイトルに到達した場合、プレイヤーは敗北となります。プレイヤーは、パロキアムに存在する5種類ある神秘のレリックを使用してゲートを封鎖し、そのゲートタイトルを取り除かなければなりません。

狂信者はパロキアムの四隅に出現し、1ラウンドにつき1タイトルずつ、最短経路で生贄の祭壇へ移動します。狂信者が祭壇に到達した場合、プレイヤーは敗北となります。プレイヤーはシティタイトルを回転させることで、狂信者の進路を引き延ばすことができます。

羊は狼との戦闘に敗北すると「墮落」状態になります。墮落した状態で再び敗北する、または「エンジェル」に敗北した場合、その羊は死亡してしまいます。

クレジット

TANGLED YARNS

目次

ゲーム内容物	2
キャラクターボードガイド	3
シェパードの道トラックガイド	3
セットアップガイド	4
ゲームの流れ	6
フェーズ1: シェパードの移動と眷属の出現／余剰パワーアップの破棄	6
フェーズ2: 羊の移動およびアクション任意順／プレイヤー間で順不同で実行化	7
移動	7
封鎖	8
攻撃	8
パワーアップ	10
生贄	11
フェーズ3: シティタイトルの回転	12
フェーズ4: 狂信者の移動	12
フェーズ5: 狼の移動	13
フェーズ6: 狼の攻撃	13
プレイ例	14
エンジェルとの最終局面	18
難易度の調整	18
シェパードの道タイトル	19
羊の特性	20
墮落した羊について	21
アイコン一覧	22

ゲームデザイン: Tedman Getschman
 ストーリー: Jack Getschman & Maxwell Beauchamp
 キャラクターデザイン: Cassandra Krahn (SyrupyArt)
 アートディレクション: Quillsilver Studio
 アート制作: Pauliina Linjama, Greg May & Dann May
 グラフィックデザイン: Dann May
 ロゴ&文字デザイン: Debbie Stadler

編集	Elizabeth Polen	プレイテスター	Alex
制作	Fabryka Kart		Erin Bond
マール制作	House of Marbles		Rebecca Carpenter
物流・フルフィルメント	Spiral Galaxy		Christine
マーケティング	マール制作		Matt Ding
	Maxwell Beauchamp		Alex Foley
	KickStarter		Jonathan Ford
プレイテスト (デジタル版)	Frederico Garza de Leon		Frederico Garza de Leon
Table Top R & D	Rheza Louis		Auden Getschman
	James Wyatt		Jack Getschman
ルールレビュー	翻訳		Sawyer Getschman
Chris Backe	韓国語 - Hayoon Kim		Tenley Getschman
Erin Bond	日本語 - Midori Seto		Rohan Gupta
Matt Ding	スペイン語 - Matias Presta		Liam Harris
Frederico Garza de Leon	フランス語 - Laurie Tremblay		Ian
Rheza Louis	ドイツ語 - Melanie Burgmer		Jay
James Wyatt			Nick
韓国語 - Hayoon Kim			Elizabeth Polen
日本語 - Midori Seto			Luke Polen
スペイン語 - Matias Presta			William Polen
フランス語 - Laurie Tremblay			Conner Rainy
ドイツ語 - Melanie Burgmer			Debbie Smith
			Josh Taflan
			Justin Taflan
			Rhys Thompson
			Alice Vaisey

PlayTest UK (ケンブリッジおよびバーミンガム) の皆様、ならびに HandyCon および UK Game Expo でテストプレイにご協力いただいたすべての方々には感謝いたします。

遊び方動画および各言語版ルールブック:
<https://kadenaentertainment.com/tangledyarns>

 **Spielregeln**
 **Reglas del juego**
 **Règles du jeu**
 **遊び方**
 **게임 규칙**



Kadena
 ENTERTAINMENT



ゲーム内容物



キャラクターボード ×6



キャラクターコマ ×6



マール ×23

赤(リリー) ×2

紫(メルブルック) ×2

オレンジ(モペット) ×2

緑(トワイラ) ×2

青(ポピー) ×2

黒(ブラックベリー) ×4

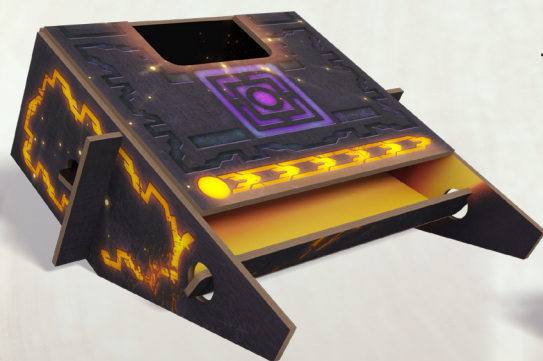
白黒(まだら/シェパードの眷属) ×9



シェパードの道トラックタイル ×6



フェーズマーカー ×1



フェイトボックス ×1



シェパードコマ ×1



パワーアップトークン ×30

タラリア×6 テック×6 ブック×6 マップ×6 ボーン×6

パワーアップボード ×1



狼コマ ×6



狂信者コマ ×6



天使コマ ×1

シェパードの眷属 ×13



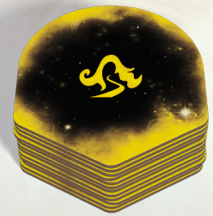
シェパードの眷属ボード ×1



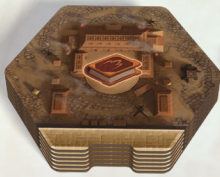
生贄の祭壇タイル
(六角) ×1



ゲートタイル ×24
(プレイ人数ごとに6枚)



シェパードの道
タイル ×12



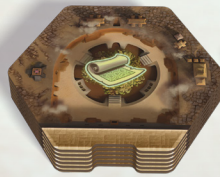
ブック ×6



タラリア ×6



テック ×6



マップ ×6



ボーン ×6

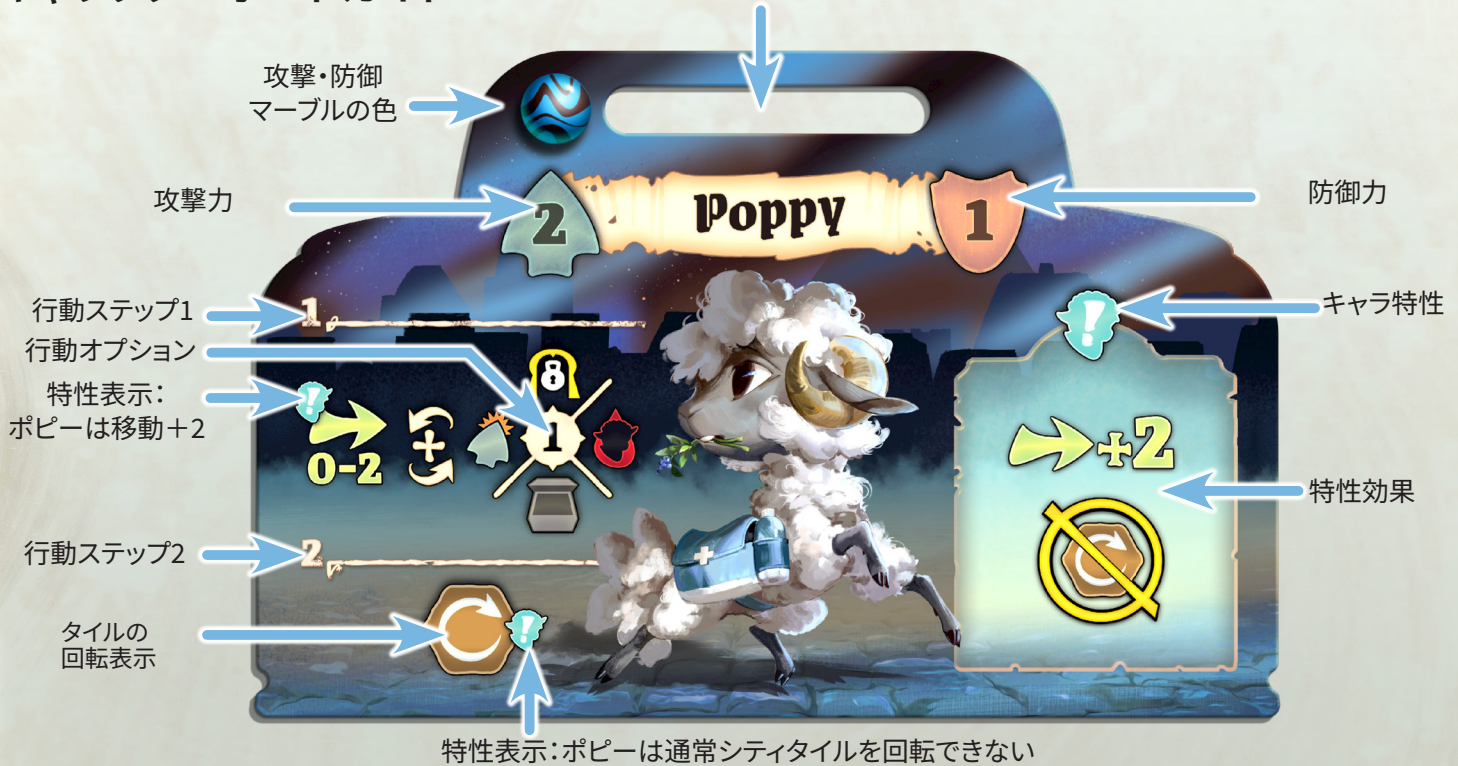


荒野 ×6

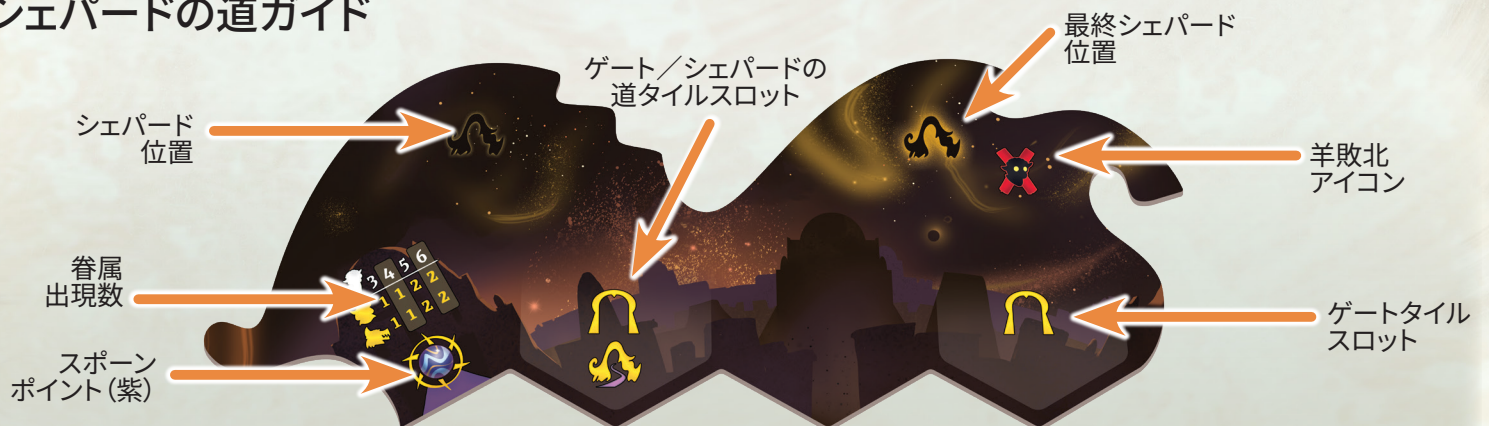
パロキアムのシティタイル(六角) ×24

キャラクターボードガイド

マール置き場




シェパードの道ガイド



セットアップガイド

1. ゲームで使用する羊の数を決定します。右の表を参照してください。
2. シェパードの道トラックを組み立てます。パズルピースをつなぎ、裏面の番号順(赤 → 青 → 緑 → オレンジ → 黒 → 紫)に並べます。
3. シェパードコマを開始位置に配置し、フェーズマーカーをフェーズ1(星の下)に置きます。


Total number of players	Sheep per player	Total number of sheep
1	3	3
2	2	4
3	2	6
4	1	4
5	1	5
6	1	6

4. シェパードの道タイルを配置します。12枚をシャッフルし、最初の4スロットに4枚を表向きで配置します(5・6番スロットにはゲートタイルが入ります)。残りのシェパードの道タイルは裏向きの山札として用意し、ゲームの進行に応じて使用します。脇に置いてください
5. ゲートタイルを配置します。ゲームで使用する羊の数に応じたゲートタイルを取り出してシャッフルし、すべて表向き(魔力アイコンが見える状態)で、シェパードの道/ゲートスロットに1枚ずつ配置します  (計6枚)。残りは箱に戻します。
6. パロキアムを組み立てます。パロキアムのシティタイル(六角タイル)には表裏があり、それぞれ「レリック面」と「荒野面」となっています。

a. 六角タイルをランダムに積み、各羊につき1枚ずつレリック面が表になるようにします。たとえば羊が4体の場合、ブック/ボーン/タラリア/テック/マップの各六角タイルを4枚ずつ表向きにし、残りの六角タイルはすべて荒野面を表にします。各タイルの向きは、互いにランダムになるようにしてください。

b. 六角タイルの山から取り出し、シェパードの道の内側に沿って18枚のリングを配置します。続いて、その内側に12枚のリング、さらにその内側に6枚のリングを配置します。

【重要】すべての六角タイルから都市の中心まで、壁に遮られていない通路があることを確認してください。通路が遮られている場合は、そのタイルを時計回りに1回回転させ、中心へ通じる経路を確保します。

7. 生贄の祭壇タイルを中央に配置します。マーブルの色がシェパードの道トラックと一致するように置きます。エンジェルシンボル  は裏向きにしてください。
8. パワーアップボードを都市の脇に配置し、5種類のパワーアップトークンの山をそれぞれ対応する位置に置いてください。
9. 各プレイヤーは、プレイ人数に応じて使用する羊を選び、対応するキャラクターボード、マーブル、キャラクターコマを受け取ります。羊の性格や特性については20ページを参照してください。各プレイヤーはキャラクターボード(健全面を表)を手元に置き、対応するマーブルをボード上に配置し、キャラクターコマを生贄の祭壇に置いてください。
10. シェパードの眷属ボードを狼面を表にして配置します。白黒のまだらのマーブル9個をその上に置いてください。エンジェルのコマをゲート5と6の間に配置し、狼コマと狂信者コマをボードの近くに置きます。
11. 運命の箱を用意します。ゲームに参加していない場合も含め、6体すべての羊キャラクターからマーブルを1個ずつ取り、運命の箱に入れてください。



「コツをひとつ。まず、私を甘く見ないで!タラリアとパワーアップがあれば、チームにしっかり貢献できるんだから。」



6人プレイ用
セットアップ



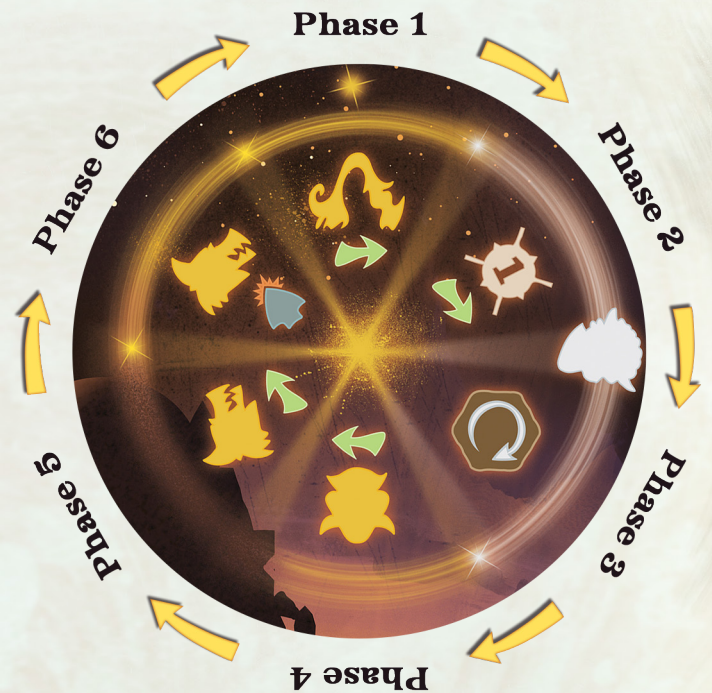
ゲームの流れ

ゲームは複数のラウンドを通して進行し、各ラウンドは6つのフェーズで構成されます：


- フェーズ1：シェパードの移動
- フェーズ2：羊の移動および／またはアクション
- フェーズ3：シティタイトルの回転
- フェーズ4：狂信者の移動
- フェーズ5：狼の移動
- フェーズ6：狼の攻撃

以下では、フェーズの手順に沿って2ラウンド分のプレイ例を紹介します。

すべてのゲートを封鎖すると、シェパードの最も忠実な眷属である無敵のエンジェルが出現し、最終局面が始まります。その後、羊たちが残っているすべての狂信者を倒すと、エンジェルはパロキアムで凍り付いた像となり、プレイヤーの勝利となります。





フェーズ1

 シェパードを移動させ、眷属を召喚し、余ったパワーアップトークンを破棄します。

シェパードの移動と眷属の召喚が完了したら、このフェーズは終了し、フェーズ2へ進みます。

1. シェパードを次のシェパードタイルへ移動
ラウンド1では、シェパードは最初のマスに移動します。このマスには特別な効果はありません。ラウンド1終了後、シェパードはシェパードの道に沿って時計回りに次のマスへ移動します。

 シェパードが留まっているシェパードタイルの効果は、そのラウンド中に適用されます。

 シェパードがゲートタイルに到達した場合、プレイヤーは敗北します。

2. 眷属の召喚(狂信者・狼)
シェパードの下にあるスポンガイドを参照し、ゲーム開始時の羊の数に応じて眷属を出現させます。ガイドの中から、ゲーム開始時の羊の数(白い数字)に対応する行を確認し、そこに示された数だけ狂信者と狼を出現させます。



例：4体の羊でプレイする場合には、狂信者0体、狼1体を出現させることを示しています。

運命の箱を使用して、眷属が出現する角を決定します。主要の羊6頭のマールを運命の箱に入れ、振ってから傾け、左から順に色を確認してください。



※この例では、最初の眷属は青の角のシティタイトルに置かれ、次はオレンジの角のシティタイトル、次に赤の角へ……という順になります。角の色は目印としてシェパードタイトルにも示されています。

狂信者をすべて配置した後、狼を配置します。生贄の祭壇が指し示す、マールの色に対応したパロキアム外周の角にあるシティタイトルに、それぞれを配置してください。



3. 余ったパワーアップトークンの破棄
詳細はパワーアップのセクション(10ページ)を参照してください。

フェーズ2



すべての羊が、任意の順番で移動／1回の行動を行うことができます。プレイヤー間で順番を入れ替えることも可能です。



各プレイヤーは、移動に加えて4種類の基本行動のうち1つを行うことができます。(封鎖、攻撃、パワーアップ、または生贄)これらの行動は、羊ボード上のアイコンで示されています。

ボード下部にある羊の特性は、その羊が基本ルールにどのような変化を与えるかを示しています。

すべての羊が移動、行動を行ったら、このフェーズは完了です。フェーズ3に進んでください。



移動

羊は通常、パロキアム内のシティタイトルを0～2枚移動できます。ポピーは0～4枚移動可能です。

- 羊の移動は途中で中断することはできません。
- 羊は通常、壁を通り抜けることはできません。
- 羊は狼がいるシティタイトルを通過できません。ただし、そのタイトルで停止することや、そこから移動して離れることは可能です。
- タラリアのパワーアップは移動距離を延ばしますが、移動回数が増えるわけではありません。

「中央にたどり着きやすい狂信者には気をつけなきゃ。みんなでシティタイトルを回転できる位置へ移動して、進路をできるだけ長くするんだ!」



封鎖

羊は、ゲートタイトルに描かれたすべてのシンボルに一致するレリックがある異なるシティタイトル上に配置されることで、ゲートを封鎖することができます。モペットは隣接するシティタイトルのレリックを使用してゲートを封鎖できますが、生贄の祭壇上ではこの能力を使用できません。その後、羊たちは同時に以下を実行します：

1. ゲートタイトルを取り除き、代わりにシェパードタイトル山札から引いた表向きシェパードタイトルと交換します。
2. 使用したシティタイトルを荒野面に裏返します。その際、壁の位置関係が変わらないように注意してください。

- 各レリックは、ゲート1つの封鎖に対して1回のみ使用できます。
- 狂信者や狼がいるシティタイトルも、ゲート封鎖に使用できます。

すべてのゲートが封鎖されると、エンジェルが出現し、最終局面が開始されます。(詳細は18ページを参照)

「ゲートは順番に封鎖する必要はないよ。場合によっては、誰かが封鎖している間に、他の者は戦える。これをうまく利用しよう。」



例：羊は、ゲートに示されたレリックと一致するシティタイトル上に配置されており、ゲートを封鎖できる状態にあります。



例：封鎖が完了しました。ゲートタイトルは捨て札となり、ランダムなシェパードタイトルが配置されます。対応するシティタイトルは荒野面に裏返されます。



攻撃

羊は狂信者や狼を攻撃できます。エンジェルを攻撃することはできません。

- 羊は、狂信者と狼を任意の順番・組み合わせで攻撃できます。
- 攻撃側と防御側は、同じシティタイトル上にある必要があります。
- 同じタイトル上にいるすべての羊が攻撃に参加する必要はありません。
- 同じシティタイトルにいて戦闘に参加していない羊は、戦闘に影響を与えません。
- 同じシティタイトルにいるすべての眷属を攻撃する必要はありません。

戦闘を行うには、まず運命の箱にあるすべてのマールを取り出します。(シェパードの道上のマール置き場に置くことができます。)次に、攻撃側と防御側のそれぞれについて、適切な数と色の攻撃マールおよび防御マールを運命の箱に入れます。運命の箱を振って傾け、最も左にあるマールのキャラクターが勝者となります。

攻撃マールと防御マール



羊の基本攻撃力は●●、基本防御力は●です。



ブラックベリーは特性により、基本攻撃力が●●●、基本防御力が●●になります。





狼の基本攻撃力は●●●、基本防御力は●です。



狂信者の基本攻撃力は0(攻撃しません)、基本防御力は●●です。

攻撃および防御に使用するマールの数は、以下のよう
に決定します：

1.各羊および眷属のグループには、それぞれ固有の色の
のマールがあります。攻撃マールと防御マールの
基本数は、羊ボードおよび眷属ボードで確認できます。
攻撃マールの基本数は、攻撃アイコン  に表示され
ています。防御マールの基本数は、防御アイコン 
に表示されています。

攻撃および防御に使用するマールの数をすべて合計
し、必要に応じて以下のように調整します：

- 1.発動中のシェパードタイルの効果に従い、攻撃・防御
マールの数を修正します。
- 2.羊が使用した「ボーン」のパワーアップの数に応じて、
眷属のマール数を減らします。
- 3.戦闘に参加する羊が2体以上いる場合、1体を超える
ごとに、眷属の防御マールを1つずつ減らします。
(例：羊3体で攻撃する場合、狂信者の防御マールは
2減少します)

これらの補正を行った結果、眷属の防御マールが0
の場合、羊が自動的に勝利となります。それ以外の場合
は、攻撃マールと防御マールを正しい数と色で運命
の箱に入れ、振って傾け、結果を確認します。最も左に
あるマールのキャラクターが戦闘の勝者です。

羊が勝利した場合、戦闘に参加したすべての眷属はゲ
ームから取り除かれます。

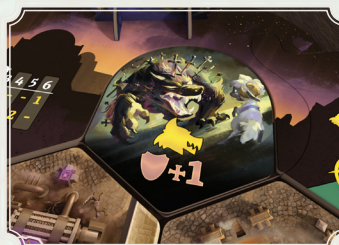
眷属が勝利した場合、攻撃側・防御側ともに影響はあ
りません。

「乱闘も好きだけど、相手を即
死させるほうがコッチには有
利だ。戦闘が始まる前に確実に
勝てる方法を探そう。」



例：ポピー、モペット、ブラックベリーが、狼2体と狂信者1体
がいるシティタイトルにいます。このターン、ポピーは封鎖アク
ションを行います。モペットとブラックベリーは、1回の攻
撃で全ての眷属を攻撃しようとしています。もし勝利すれば、3
体の眷属すべてが取り除かれます。

モペットの攻撃力は2、ブラックベリーの攻撃力は3で、合計
攻撃マール5個です。狼はそれぞれ防御力1、狂信者は防
御力2で、合計防御マールは4個です。



しかし、シェパードは今「シェ
パードタイル：激昂」の上
にいるため、各狼の防御力に
+1されます。その結果、眷属
の防御マールは合計6個
になります。



さらに、モペットとブラックベ
リーは「ボーン」のパワーッ
プを3つ使用し、眷属の防御
マールを3減少させます。使
用したパワーアップはパワー
アップボードに戻します。

さらに、攻撃している羊が2頭いるため、眷属の防御マール
はさらに1個減少します（攻撃者が1頭の場合より羊が1
頭多いため）。ポピーは攻撃に参加していないため、ポピー
の存在は影響しません。

白黒まだらの眷属マール2個を、モペットのオレンジのマ
ール2個、ブラックベリーの黒白マール3個とともに運命
の箱に入れます。運命の箱を振って傾け、一番左に来たマ
ールを確認します。



結果は白黒まだらです。これは眷属側の勝利を意味しますが、モペットとブラックベリーには影響はありません。まだ手番を行っていないポピーは、眷属に対して攻撃を行うことができます。彼女は狂信者のみを攻撃することにします。狂信者の防御力は2、ポピーの攻撃力は2です。今回は修正はありません。



パワーアップ

羊は、自分がいるシティタイトルのレリックに対応するパワーアップを1つ獲得できます。

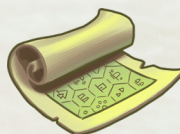
荒野面でパワーアップを獲得する場合は、運命の箱でどのパワーアップを得るかを決定します。メインの羊6頭のマールを運命の箱に入れ、振ってから傾け、結果を確認します。最も左にあるマールが、羊が獲得するパワーアップを示します。赤のマールだった場合、プレイヤーはパワーアップを獲得できません。リリーは、シティタイトルに関係なく任意のパワーアップを選択できます。ただし、祭壇の上ではこの能力は使えません。

- パワーアップは共有され、羊同士が同じシティタイトル上になくても使用できます。
- パワーアップはいつでも使用可能で、取得した同じフェーズ内でも使用できます。
- パワーアップにより、通常は持たない能力を得ることができます。
- パワーアップは重ねて使用可能で、他のパワーアップと組み合わせて使うこともできます。
- パワーアップの使用は、トークンの総数によって制限されるものではありません。
- 使用したパワーアップトークンは、リソースの山に戻します。
- 生贄の祭壇上ではパワーアップを獲得できません。

パワーアップにより、以下の能力が得られます：



タラリア (青)：羊がシティタイトルを1つ追加で移動できるようにします。



マップ (緑)：羊が壁を1つ通過できるようにします。



テック (紫)：フェーズ3において、隣接する任意のシティタイトルを回転できます。ポピーはテックを使用することで、自身のタイルまたは隣接タイルのいずれかを回転できます。



ブック (オレンジ)：狼またはエンジェルの攻撃マールを2個取り除くことができます。



ボーン (黒)：羊が攻撃する際、追加の羊1体として扱われ、眷属の防御マールを1個減少させます。



「パワーアップはね、その名の通り強力だよ。特にボーンとテックはね。いくつか手元にキープしておく心安心。すぐ使えるのも忘れてないでね！」

これらのスロットにパワーアップトークンを配置します。

パワーアップ効果と対応するマール色の一覧

獲得したパワーアップはここに置いて使用します。

赤マール：パワーアップなし



パワーアップ破棄の注意 (下記参照)

フェーズ1終了時には、余ったパワーアップトークンを捨ててください。

ゲートが封鎖されるにつれて、シティ内に存在する各レリックの数は減少します。羊はパワーアップをラウンド間で持ち越すことができますが、保持できる数は、パロキアム内に残っている該当レリックの数を超えることはできません。(例：ブックのシティタイトルが3枚しか残っていない場合、次のラウンドに持ち越せるブックのパワーアップは最大3つまでです。) スポーンガイドに表示されているパワーアップアイコンは、残っているレリック数と照らし合わせて、必要に応じて余剰トークンを破棄するための目安です。



生贄

生贄を行うと、現在のシェパードタイルの効果
を無効にし、シェパードの前進を1ターンの間
停止させます。健全な羊が生贄を行った場合は
墮落状態になり、すでに墮落している羊が生贄を行っ
た場合は死亡します。

羊が生贄を選択した場合、以下を行います：

1. シェパードを現在のタイル上で横倒しにします。その間、
そのタイルの効果は適用されません。(ただし、「シェパード
タイル：加速」および「シェパードタイル：変動」の効果は無
効化されません。)
2. その羊が健全な状態であった場合、墮落状態になります。
羊ボードを墮落面に裏返し、そのトークンを生贄の祭壇へ
移動させます。羊がすでに墮落していた場合は死亡します。
その羊のボードとトークンをゲームから取り除きます。

まだ移動していない羊が生贄を行った場合、生贄後に祭壇
から移動することができます。

次のフェーズ1 (シェパードの移動) で、横倒しにしたシェパ
ードトークンを再び立たせますが、次のシェパードタイルに
は移動させません。現在のシェパードタイルの効果は再び
有効になります。(ただし、シェパードタイル：加速と変動の
効果は再度発動しません。)



「生贄は避けられない。賢く使え
ば、パロキアムを素早く移動し
たり、シェパードの世界への干渉や
眷属の召喚を止めることができ
る。タイミングがすべてだ。」



注：羊が墮落状態になるとボードを裏
返し、その特性が変更されます。



フェーズ3



シティタイトルの回転

羊は、自分がいるシティタイトルを好きなだけ回転させることができます。メルブルックは隣接するシティタイトルも回転させることができます。

- 狂信者のいるタイトルは回転することはできません。
- いずれかのシティタイトルから生贄の祭壇までの経路が途切れるような回転は行えません。
- シティタイトルの回転は任意です。

タイトルを回転できる、かつさせたい羊が回転行動を終えたら、このフェーズは終了です。フェーズ4へ進みます。

フェーズ4



狂信者の移動

すべての狂信者は、最短経路で生贄の祭壇に向かって1マス移動します。最短経路が複数ある場合は、運命の箱を使ってどの経路を進むかを決定します。

- 狂信者は、同じシティタイトルから開始した場合でも、それぞれ個別に移動します。
- 信者が羊を攻撃することはありません。
- 狂信者が中央(祭壇)に到達した場合、プレイヤーは敗北します。

すべての狂信者の移動が完了したら、このフェーズは終了です。フェーズ5へ進みます。

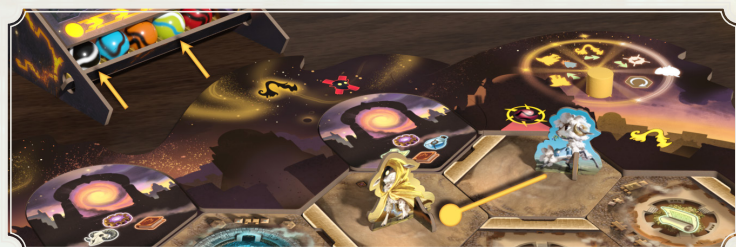


シティタイトル回転例：ポピーはそのタイトル上でフェーズ2を終え、120度回転させることにしました。60度回転は、完全に壁で塞がれたエリアができるため行えません。

狂信者の移動例：この例では、狂信者には中央へ向かう最短経路が6通り存在します。狂信者は1マスしか移動できないため、最初に進む方向を決めるには「運命の箱」を使用しなければなりません。



狂信者が複数の経路から進む方向を選ぶ必要がある場合、まずは祭壇の矢印の色を目印にして選択肢の色を特定します。その狂信者がいる場所に祭壇を重ね合わせてイメージすると、進路の選択肢がどの色に対応しているかが分かります。この例では、右の経路が緑、左の経路が黒になります。



「運命の箱」を振って傾けた結果、黒の大理石が緑よりも左にあるため、狂信者は黒の方向(左方向)へ移動します。すべての狂信者が移動を終えたら、このフェーズは終了です。

フェーズ5



狼の移動

狼は、自分に最も近い羊に向かって0~2マス移動します。複数の羊が同じ距離にいる場合、狼は狂信者と同じ方法で「運命の箱」を使って進む方向を決めます。狼は狂信者を無視します。

- 狼は、生贄の祭壇にいる羊を無視します。また生贄の祭壇を通過して移動することはできません。
- 追跡可能な羊がない場合、または到達経路が存在しない場合、狼は移動しません。
- 同じシティタイトル上で2体以上の狼が移動を終えた場合、それらは群れとなり、以降はまとめて移動します。ただし、羊はそれぞれ個別に攻撃することが可能です。

すべての狼の移動が完了したら、このフェーズは終了です。フェーズ6へ進みます。

フェーズ6



狼の攻撃

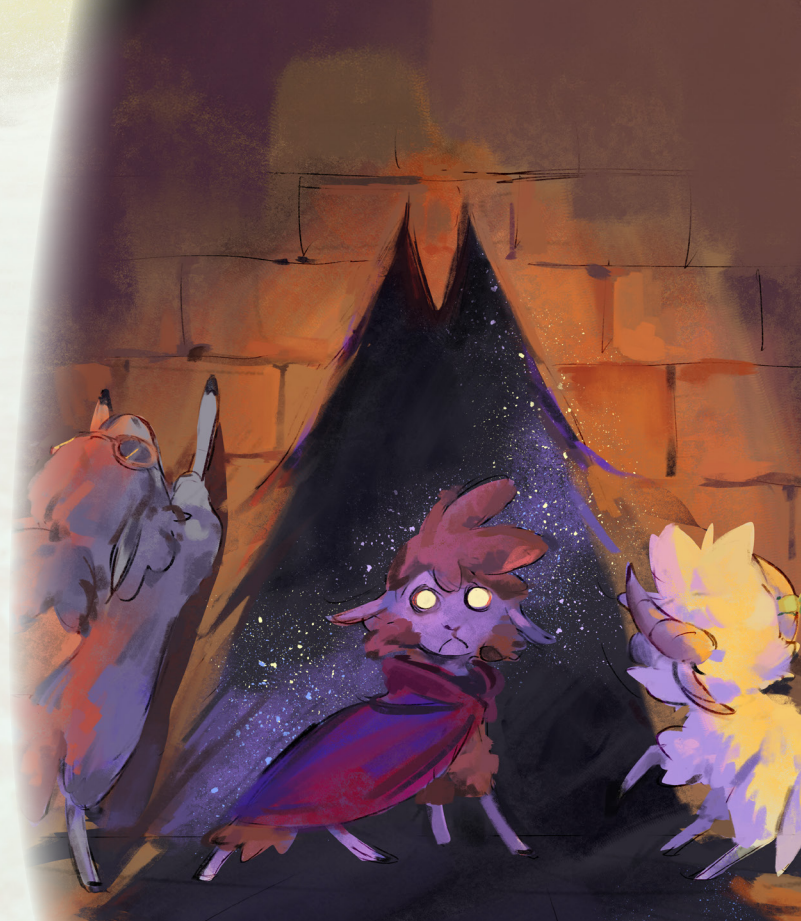
すべての狼は、同じシティタイトルにいるすべての羊を攻撃します(狂信者を攻撃することはありません)。狼たちは1つの集団として、1回の戦闘を行います。もし狼が勝利した場合、そのシティタイトルに何頭の狼や羊がいようと、墮落または死亡するのは羊1頭だけです。(その羊が誰かは、進路選択と同じ方法で運命の箱を使って決定します。6頭の中で最も左に出たマールが、墮落あるいは死亡する羊を示します。)

羊の攻撃時と同様の手順で戦闘を行います(詳細は9ページ参照)。ただし、この場合は狼が攻撃側となります。羊は「ブック」のパワーアップを使用して、狼の攻撃マールを2個減少させることができます。2体以上の狼が攻撃している場合、羊側の防御マールはその数に応じて減少します。

羊が死亡し、残りの羊ではすべてのゲートを封鎖できなくなった場合、プレイヤーは敗北し、ゲームは終了します。



攻撃可能なすべての狼が攻撃を完了したら、このフェーズは終了です。フェーズ1に戻ります。



プレイ例

以下は羊4体でプレイするゲームの最初の2ラウンドの例です。

フェーズ1 (ラウンド1)

シェパードは最初のスポンガイドを通過し、「最初の一步」のマスへ移動します。このマスには効果はありません。このゲームは羊4体でプレイしているため、シェパードが通過したスポンガイドに従い、狂信者1体が出現します。

狂信者がパロキアムのどこに出現するかは、運命の箱で決定します。狂信者を召喚するために、6頭のマールを運命の箱に入れてください。

振って
傾けて
確認



狂信者は赤の角に出現します。もしこれが羊6頭でのゲームであれば、2体目の狂信者は緑の角に、3体目はオレンジの角に出現します。



1 フェーズ2 (ラウンド1)

移動とゲート封鎖

リリー (赤) とメルブルック (黄) は、最初のゲートを封鎖したいと考えています。このゲートを封鎖するには、1体がボーンのシティタイトルに、もう1体がタラリアのシティタイトルにいる必要があります。

リリーはタラリアのシティタイトルに移動し、メルブルックはボーンのシティタイトルに移動します。

その後、リリーとメルブルックは協力してアクションを実行し、ゲートを封鎖します。使用したタラリアおよびボーンのシティタイトルは荒野面に裏返され、ゲートタイトルはランダムに引いたシェパードタイトル (この例では「シェパードタイトル: 牙」) に置き換えられます。詳細はページ19を参照してください。



移動

ポピー (青) は狂信者を攻撃したいと考えています。彼女の特性により、4マス移動することができます。



移動とパワーアップ取得
ポピーが攻撃する前に、トワイラ (緑) はボーンのレリックがあるシティタイトルへ移動し、ボーンのパワーアップを取得します。これにより、ポピーは攻撃時にそのパワーアップを使用できるようになります。



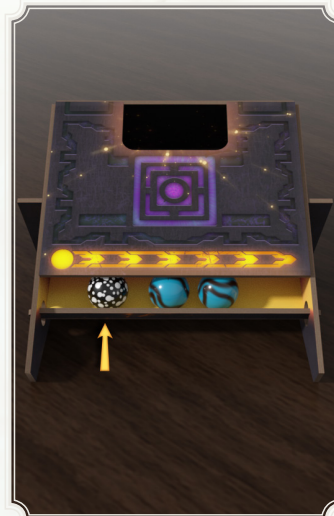
攻撃(パート1)

ポピーの攻撃力は2です。狂信者の防御力は2です。ボーンのパワーアップにより、防御側のマールが1つ減少するため、狂信者の防御マールは1になります。プレイヤーはポピーのマール2つと、眷属のマール1つを運命の箱に入れます。その後、運命の箱を振って傾け、結果を確認します。



攻撃(パート2)

眷属のマールが最も左にあるため、ポピーの攻撃は失敗します。ポピーはすでに移動とアクションを行っているため、これで行動終了となります。この時点で、すべての羊が移動およびアクションを完了しています。ポピーは攻撃を実行。トワイラはパワーアップを取得。リリーとメルブルックはゲートを封鎖。また、この時点では生贄を選択した羊はいません(現状ではその必要もありません)。



フェーズ3(ラウンド1)

シティタイルを回転(パート1)

リリーは障壁を作るため、自身のシティタイルを左に回転させました。トワイラは自分のシティタイルを回転させないことを選びます。メルブルックは特性により隣接するシティタイルを回転させることができます。その結果、群れは狂信者の進行を遅らせるための長い障壁を形成しました。



シティタイルを回転(パート2)

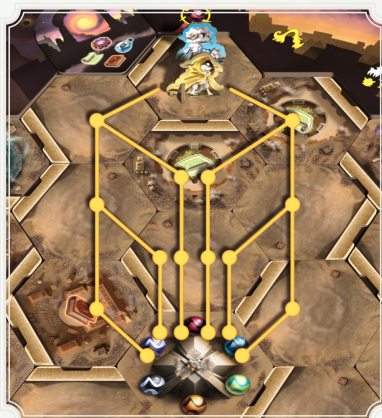
ポピーは、自分がいるシティタイルを回転させることができません。まず、彼女のキャラクター特性ではシティタイルを回転させることができません(「シェパードタイル:平等」が有効な場合や、テックのパワーアップを使用している場合を除く)。さらに、そのシティタイルには狂信者が存在しているためです。



フェーズ4(ラウンド1)

狂信者の移動(パート1)

狂信者には、祭壇への距離が同じ経路が6つあります。狂信者には2通りの進路があり、運命の箱を使って最初に進む方向を決定します。



狂信者の移動(パート2)

プレイヤーは、狂信者の現在位置に生贄の祭壇を重ねてイメージします。これによって、進路の選択肢がどの色に対応するのかが確認できます。この例では、右方向は緑のマール。左方向は黒のマールに対応しています。



狂信者の移動(パート3)

運命の箱を振って傾けた結果、黒のマールが緑より左にあったので、狂信者は黒の示す左の進路を選びます。全ての狂信者の移動が完了したら、このフェーズは終了です。



フェーズ5 (ラウンド1)

狼の移動

ラウンド1では狼が存在しないため、フェーズ5はスキップされます。



フェーズ6 (ラウンド1)

狼の攻撃

狼が存在しないため、攻撃できるポジションに狼がないことになります。よって、フェーズ6はスキップされます。



フェーズ1 (ラウンド2)

シェパードは「シェパードタイル: 恩恵」へと進みます。このタイルの効果は、シェパードがその上に立っている間は有効です。このラウンドでは、狼が壁を飛び越えることができます。



スポンガイドに従い、狂信者1体と狼1体が召喚されます。運命の箱の結果から、狂信者は青色の角、狼は赤の角に出現します。



1 フェーズ2 (ラウンド2)



ポピーは狼から離れることもできますが、ここで戦うことを選びます。ただし、攻撃マープル2つに対して狼の防御マープルは1つです。確率的には有利ですが、狂信者との戦闘と同様に敗北する可能性もあります。

リリーは、ポピーに渡すためにボーンのパワーアップを取得しようとしています。特性により任意のパワーアップを選べるため、荒野でも運命の箱を使わず、ボーンを取得してポピーに渡します。トワイラは、最も南にあるエリアに到達することが重要だと考えています。彼女の羊の特性により壁を通り抜けることができるため、パロキアムのオレンジの角までまっすぐ進むことができます。トワイラは、後で使う用にテックのパワーアップを取ることにしました。



ボーンのパワーアップは、追加の羊として機能し、狼の防御マールを1つ減少させます。その結果、狼の防御マールは0になります。ポピーがボーンを使用して戦闘を行った場合、運命の箱を使うことなく勝利します。この狼はゲームから取り除かれます。



このターン、羊たちはゲートを封鎖しないことにしたため、メルブルックもパワーアップを手に入れることにします。メルブルックは荒野のタイトルにいるため、どのパワーアップを得るかは運命の箱で決めなければなりません。最も左のマールが赤だったので、パワーアップは得られません!



ポピーはアクションをすでに行っていますが、まだ移動をしていません。次のラウンドに備えるため、緑の角付近にあるレリックへ近づくように移動します。また、狂信者より先に進もうとしています。ポピーは特性により、最大4マスまで移動できます。



メルブルックは、近づいてくる狂信者に近づくため、赤の方向へ移動することを選びます。リリーは、パロキアムの黄と黒の角の間の端へ移動します。すべての羊が移動と行動を終えたので、フェーズ3 (シティタイトルの回転) を行います。

フェーズ3 (ラウンド2)

フェーズ4~6 (ラウンド2)



ポピーは通常はシティタイトルを回転させることができませんが、テックのパワーアップを使用することで、自分のタイトルまたは隣接するタイトルを回転させることができます。この例では、隣接するシティタイトルを回転させ、狂信者が進める方向を制限しています。メルブルックは生贄の祭壇の上で止まりました。羊が祭壇の上にいる場合、羊の特性は使用できないため、メルブルックは特性を使ってシティタイトルを回転させることはできません。

リリーとトワイラがそれぞれ自分のいるシティタイトルを回転させた後、フェーズ4 (狂信者の移動) が始まります。狂信者は最短経路で1マス移動します。狂信者は、プレイヤーが敗北するまであと2マスまで接近しました。狼がいないため、フェーズ5とフェーズ6はスキップされます。これで再びシェパードの移動の番です。



エンジェルとの最終夜局面

最後のゲートを封鎖したら、次の手順を直ちに行います。

1. シェパードコマを開始マスに移動します。以降、シェパードは移動せず、眷属の出現も行わず、シェパードタイトルによる効果も発生しません。
2. 生贄の祭壇をエンジェル面に裏返します。祭壇は狂信者にとっては依然として目的地ですが、羊にとっては通常のシティタイトルとして扱われます。羊の特性は使用可能で、祭壇上でも攻撃や狩りの対象になります。
3. エンジェルトークンを祭壇上に配置します。エンジェルは祭壇上の羊を通過して移動したり、視認したり、攻撃したりできます。羊にとってここはもはや安全ではなくなりました。
4. 眷属ボードをエンジェル面に裏返します。
5. エンジェル出現時点でパロキアム内にいる狼の数が、エンジェルの攻撃力になります。この攻撃力は以降変化しません。狼1体につきマール1個をエンジェルボードに置きます。残りのマールは箱に戻してください。
6. その後、すべての狼をゲームボードから取り除きます。もし狼が1体も存在しなかった場合、エンジェルは攻撃できません。ただし、その場合でも最も近い羊へ移動し、移動やタイトル回転を妨害します。

プレイヤーは必要に応じて追加の行動を行い、その後フェーズ3へ進みます。

ゲームの難易度を下げる方法

(初回プレイ推奨)

以下のいずれか、または両方のルールを適用することで、ゲームの難易度を下げることができます。

- 1) ゲーム開始時に、各羊が1つのパワーアップを取得できるようにする
- 2) すべてのゲートをランダムに配置した後、シェパードが最初に到達するゲートを取り除き、取り除いたゲートタイトルに対応するレリックシティタイトルをめくる(どのタイトルを裏返すかはプレイヤーが選択できます)

新フェーズ1

エンジェルの移動と攻撃

エンジェル出現後は、フェーズ1においてシェパードの代わりにエンジェルが行動します。

移動

- エンジェルの移動力は、現在パロキアムに存在する狂信者の数と同じになります。狂信者が排除されるごとに、エンジェルの移動力は減少します。
- エンジェルはすべての壁を無視して移動が可能です。
- 最も近い羊に向かって、可能な限り移動します。進路に選択肢がある場合は、運命の箱を使用します。

攻撃

- エンジェルが羊のいるシティタイトルに移動できる場合、その羊を攻撃します。エンジェルの攻撃力は、エンジェルボード上のマール数と同じです。
- エンジェルが勝利した場合、羊は1体死亡します(墮落状態でなくても死亡)。必要に応じて運命の箱で対象を決定します。
- エンジェルが出現した時点で狼が1体もいなかった場合でも、最も近い羊に向かって移動しますが、攻撃はできません。ただし、その存在は羊の移動やタイトル回転を妨げる障害として機能し続けます。

羊への影響

- 羊はエンジェルのいるタイトルを通過、回転することはできません。
- 羊はエンジェルを攻撃できません。
- すべての狂信者を排除した時点でエンジェル撃破となり、その時点でプレイヤーの勝利です。
- 狂信者が祭壇に到達する、または羊が全滅した場合、プレイヤーは敗北します。



エンジェルが移動および攻撃(可能な場合)を終えたら、フェーズ2へ進みます。

シェパードタイル

シェパードが各タイル上にいる間、以下の効果が適用されます。



シェパードタイル: 静寂
シェパードがそのタイルにいる間、シティタイルの回転はできません。



シェパードタイル: 爪
このターン、狼は最大3タイル移動できます。



シェパードタイル: 噛みつき
狼が最初の攻撃に失敗した場合、その戦闘をもう一度最初からやり直します。



シェパードタイル: 激昂
狼の防御は2になります。



シェパードタイル: 魂
このターンに戦闘で倒された狂信者は、パロキアムのランダムな角に再出現します。どの角に出現するかは運命の箱で決定します。



シェパードタイル: 牙
狼の攻撃力は4になります。



シェパードタイル: 変動
生贄の祭壇の辺に接する壁を持つ任意のシティタイルを、時計回りに1回(60度)回転させます。



シェパードタイル: 恩恵
このターン、狼は壁を飛び越えて移動できます。



シェパードタイル: 慈愛
狂信者の防御が3になります。



シェパードタイル: 魅了
羊の攻撃が1減少します。



シェパードタイル: 加速
新たに狂信者と狼を配置した後に発動します。最も遠くにいる狂信者(最短経路基準)を1マス祭壇に近づけます。最も遠くにいる狂信者が複数いる場合は、該当するすべての狂信者が1マス前進します。



シェパードタイル: 平等
すべてのキャラクターを「通常の羊」と同じ状態にします。つまり、攻撃2、防御1、移動0~2。羊は自身がいるシティタイルしか回転できず、封鎖もそのタイルでしか行えず、壁を通過できません(ポピーはシティタイルを回転可能)。このターン中は墮落状態も無効化されます。パワーアップは使用可能です。

羊の特性



リリー

誇り高く少し無邪気な性格。その強い好奇心から、常に新しいことを学び続けている。

リリーは、自分がいるシティタイルの種類に関係なく、好きなパワーアップを選ぶことができます。ただし、生贄の祭壇上ではこの能力は使えません。

リリーを担当するプレイヤーは、パワーアップの使いどころを常に考えましょう。大きな戦闘が迫っていませんか？仲間がより多くの移動手段を必要としていませんか？追加でシティタイルを回転できる能力は非常に強力です。



メルブルック

機転が利き、緊迫した状況でも冷静なメルブルック。自分の工房で絶えず機械をいじっており、仲間には馴染みのない古代の技術についても探求している。

メルブルックは、自分がいる、もしくは隣接するシティタイルを回転させることができます。ただし、生贄の祭壇上ではこれを行うことはできません。

メルブルックを操るプレイヤーは、狂信者の進路を常に意識し、最短ルートをコントロールしましょう。経路を長く引き伸ばすことができれば、チームに余裕を生み出せます。



ポピー

優しく献身的すぎるほどのポピーは、どんなときでも必ず助けに駆けつけるナースである。

ポピーは他の羊とは違い、最大で4マスのシティタイルを移動できます。ただしパロキアムを操る知識は彼女にはなく、シティタイルを回転させることはできません。

ポピーを操るプレイヤーは、パロキアムの外縁部へ素早く到達し、レリック確保を担いましょう。広範囲を動ける分、どこに向かうかの判断が重要になります。



トワイラ

助けようとする気持ちは強いが、少しうっかり者で危険に巻き込まれがちなトワイラ。それでも、思いがけない抜け道や隠された通路を見つけることが多い。

トワイラは、移動時に壁をいくつでも通過できます。

トワイラを操作するプレイヤーは、シェパードタイルの効果によって、盤面がどう変化するかを常に意識しましょう。特に、狼が壁を飛び越えられる状況では、その影響を見越した立ち回りが重要です。



ブラックベリー

気が強く、トラブルにも臆さない性格のブラックベリー。仲間を守るためなら、ためらわず前が出る。

ブラックベリーは攻撃用と防御用のマールをそれぞれ1個ずつ追加で持っています。

ブラックベリーを操作するプレイヤーは、パロキアム内の狂信者や狼の数に注意を払いましょう。シェパードの眷属は一気に押し寄せることがあり、戦況が崩れる可能性があります。危険を感じたら、数を減らす判断も重要です。



モペット

気弱で落ち込みやすいところがあるモップ。優れた記憶力と古文書への造詣の深さにより、この呪われた都市について並外れた知識を持っている。

モペットは、隣接するレリックを使ってゲートを封鎖できます。ただし、生贄の祭壇上ではこれを行えません。

モップを操作するプレイヤーは、ゲートの封鎖に集中しましょう。シェパードが次のゲートに到達するまで、あと何ターン残っていますか？全員の人数が必要なゲートを封鎖すべきでしょうか、それともシェパードが次に到達するゲートを優先すべきでしょうか？S



「我々とは違い、羊は自分で考える。確かに連携はするが、指図されることを好まない。そのような振る舞いはシェパードの怒りを招く。」

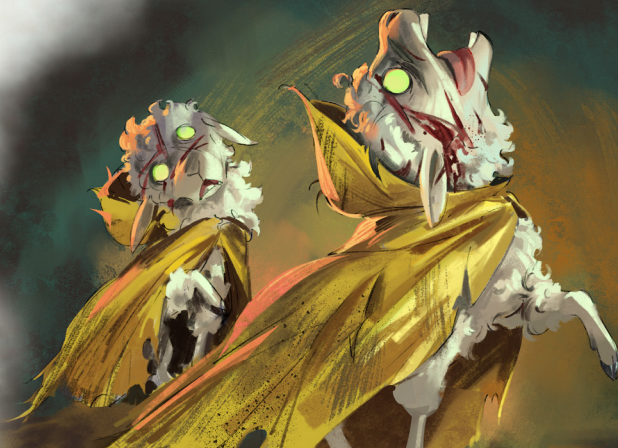
墮落した羊について

- 健全な羊が生贄になる、または狼との戦闘に敗北すると、その羊は墮落状態になります。墮落した場合、羊ボードを裏返し、墮落面を表にします。キャラクターの特性は下記の通り変化します。
- 一度墮落したキャラクターは元の状態に戻ることはできません。
- すべての羊は通常通りパワーアップを使用できます。
- 「シェパードタイトル：平等」が有効な場合、墮落状態および特性はすべて無効化されます。

墮落した羊の特性

- リリー：パワーアップを自由に選ぶことはできなくなりますが、代わりに運命の箱を使ってランダムにパワーアップを得られます。運命の箱で赤が出た場合は、任意のパワーアップを選択可能です。
- モペット：壁によって遮られている隣接シティタイトルのレリックは使用できません。

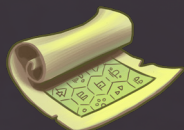
- ポピー：攻撃マールが0になります。攻撃の支援や、眷属の防御力低下には貢献できませんが、攻撃マールは追加されません。
- トワイラ：1ターンに移動できる壁は1枚だけになります。
- ブラックベリー：攻撃時のみ追加でマールを2個得ます（防御には適用されません）。生贄の祭壇を除き、他の羊と同じシティタイトルにいることはできません（移動中も含む）。
- メルブルック：壁によってブロックされている隣接タイトルは回転させることができなくなります。



アイコン



タラリア・レリック



マップ・レリック



テック・レリック



ブック・レリック



ボーン・レリック



シェパード



エンジェル



狼



狂信者



羊



プレイヤー



基本攻撃力



基本防御力



移動



行動を1回
行う



行動選択肢



攻撃
(行動)



パワーアップ



生贄



ゲート封鎖



壁を1つ
無視



全ての壁を
無視



シティタイルを
任意の角度で



ゲートタイル



シェパード
タイル



スポン
ポイント



羊の特性

詳細は20ページ参照



レリックに関係なく
任意のパワーアップ
を選択できる
(祭壇上では不可)



フェーズ3中、隣接する
タイルを回転できる
(祭壇上では不可)



移動距離+2
フェーズ3ではタイル
を回転できない



攻撃+1
防御+2



全ての
壁を無視できる



ゲート封鎖時
隣接タイルを使用
して裏返せる
(祭壇上では不可)



運命の箱でパワーア
ップを決定できる
赤の場合は任意選択
(祭壇上では不可)



フェーズ3中、壁に
遮られていない隣
接タイルを回転で
きる
(祭壇上では不可)



移動距離+2
攻撃不可
フェーズ3ではタイル
を回転できない



攻撃+2



各ラウンド、移動時
に壁を1つ無視で
きる



ゲート封鎖時
壁に遮られていな
い隣接タイルを使
用して裏返せる
(祭壇上では不可)