

#### ■ごあいさつ

この度は「アルゴート」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの説明書をお 読み頂き、正しい遊び方でお楽しみ下さい。なお、この説明書は再発行致しません<u>ので大切に保管して下さい。</u>

#### ■内容物

説明書(本書)	× 1∰
「場所」カード	× 20枚
「暗い森」カード	× 4枚
「道具」カード	× 18枚
「知識」カード	× 40枚
「エメラルド」トークン	× 25個(+予備)
「ブリーナ」駒	× 2個
「アバター」駒	× 5個 (5色各1個)
チェック用「マーカー」	× 20個 (5色各4個)
※カードテキストでは「」で囲まれ	た名称を使用します。

#### \_\_目次

ストーリーP.02
ゲームの始め方P.03
ゲームの流れ·····P.05
カードの種類······P.07
Q & A ·····P.11
キャラクター·····P.26
クレジット·····P.26
7.77

#### お問い合わせ

- ●本品のご質問は下記のメールアドレスにご連絡下さい。 support@fueisha.co.jp
- ●本品の最新情報は下記のホームページでご確認下さい。 https://www.dominagames.com/argoat

#### ご注意



本品には小さな部品が含まれております。

誤飲を防止する為に小さなお子様の手の届かない場所に保管して下さい。



「エメラルド」トークンの側面には射出成形に伴う突起がある場合があります。 怪我をする恐れがございますので、側面を肌に擦り付けないようにご注意下さい。

#### Contact Us

- Olf you have any questions about this product, please contact us at the e-mail address below. Customer Support E-mail: support@fueisha.co.jp
- For the latest information about this product, please visit our website: https://www.dominagames.com/argoat

#### Caution



This product contains small parts that can be dangerous if swallowed, and may not be suitable for small children.



The Emeralds may have small burrs as a result of the injection molding process. To prevent injury, please take care not to rub these pieces against your skin.

#### Components

Game Manual (This B	ook) × 1
Frontier Cards	× 20
Dark Forest Cards	× 4
Item Cards	× 18
Knowledge Cards	× 40
Emeralds	$\times$ 25 + extra
Bleina Pieces	× 2
Player Avatars	× 5 (one of each color)
Check Markers	× 20 (four of each color)

#### Contents

Story	P.02
Starting the Game	P.13
Game Overview	
Card Overview·····	·····P.17
Q & A	
Proxy Sheet·····	·····P.23
Characters·····	·····P.26
Credits	·····P.26

#### ■内容物図解

#### Game Components



古の知識を探求する中でかつて闇に消えた伝説の楽園「エデン」が近く現世に姿を現す事を知った

「エデン」には美しい景色が広がり そこに住む者には永遠の命が与えられるが 彼の地は賢者を追う者を歓迎しない

もし誰かがそこに到達したならば 楽園は再び闇の中で永き眠りにつくだろう

「エデン」はある「辺境の街」の近くに現れるという事だが 正確な場所を知るには各地に秘められた8つの知識が必要である

「辺境の街」には既に、同じ目的を持つ者が集まりつつある

In your pursuit of ancient knowledge, you have learned that the legendary paradise of Eden has reemerged somewhere in the world.

Stories claim that Eden is a land of beauty without compare, and that its residents are bestowed with eternal life.

However, the way to Eden is not open to all.

Should it be discovered, the paradise will once again fade into darkness.

Your sources indicate that Eden slumbers somewhere in the vicinity of a certain Frontier Town.
In order to discern its exact location, you must first seek the eight Fragments of Ancient Knowledge hidden across the land.

As you arrive in the Frontier Town, you meet the eyes of several other outsiders who no doubt have the same goal in mind.

## ゲームの始め方



8つの知識を全て手に入れ、誰よりも早く <sup>©</sup>噌い窓 に隠された伝説の楽園 <sup>©</sup>エデシ を見つけ出しましょう。 最初にエデンを表向きにしたプレイヤーがゲームの勝者となります。

## <u> グームの準備</u> <u> の </u>

- 1. エメラルドと、8種類の知識カードを種類ごとに分けて脇に置きます。
- 2. 暗い森カードを「暗い森」と書かれた側を上にしてよくシャッフルし、脇に置きます。
- 3. 場所カードの中から辺境の街カードを場の中央に置き、その四辺に道(P5、P7参照)が繋がるように、ゲームのモードに応じて以下の4枚を無作為に置きます。場所カードは全て同じ向きで置きます。初心者の方がいる場合は「旅人」編、経験者の方同士で遊ぶ場合は「探求者」編がお薦めです。(辺境の街カードと、「探求者」編で使用する4枚の場所カードはイラストの縁が金色です。)

「旅人」編:アウラ山脈・白竜の谷・隠者の館・月明りの塔









「探求者」編に比べ知識カード が容易に得られるので、ゲーム の進行が早くなります。

プレイ時間目安:30~45分

「探求者」編:煌きの洞窟・キャラバン・古代神殿・ラブス雪原









序盤から出来る事が多いので、 じっくりと戦略を立ててゲーム を楽しむ事が出来ます。

プレイ時間目安:45~60分

- 4. 残りの場所カードと、道具カードをそれぞれ裏向きにしてよくシャッフルし、脇に置きます。
- 5. 各プレイヤーは自分のアバター駒の色を決めて、辺境の街カード上に置きます。
- 6. 各プレイヤーは自分のアバター駒の色に対応した色のマーカーを4個と、エメラルドを1個受け取ります。
- 7. 辺境の街カード上にブリーナ駒をプレイ人数の半分(端数切り捨て)置きます。
- 8. 誰か1人がエメラルドを落とし、その先端の向きが最も近いプレイヤーからゲームを開始します。

# TO YOUR TO YOU

▶ 初期配置の例(「探求者」編、5人プレイの場合)



## ゲームの流れ

### 200

#### ゲームの流れ

## 911

#### \*移動

手番では自分の**アバター駒**を1回、隣接した**場**励**の一**ドに移動させます。現在自分のアバター駒がある場所カードから、道が繋がっている場所カードにのみ移動出来ます。(図1)

#### 新しい場所

新しい場所カードは辺境の街カードの効果で配置します。場所カードを配置する際は既に置かれている場所カードと道同士が隣接するように配置します。この時、道が無い箇所と道がある箇所が隣接しないように配置しなければなりません。(図2)右上に竜のアイコンがある場所カードを配置した場合は、その場所カードに道が繋がるように暗い森カードも配置します。

#### ※ ブリーナ

移動の前後に自分のアバター駒が置かれている場所カード上にブリープ駒がある場合は、**エメラルド**を1個支払う事で自分の手番中に一度だけ、ブリーナ駒と一緒に移動を2回行う事が出来ます。ブリーナ駒を使用せずに移動した場所にブリーナ駒があり、そこでエメラルドを支払った場合はブリーナ駒と一緒に追加で移動を1回行います。(図3)

#### 道具

**道具効一ド**を所持している場合は、自分の手番の間であれば場所カードの効果が使用されるまでは、いつでも何枚でも使用する事が出来ます。使用した道具カードは捨て札にします。

#### \* 交渉

移動の前後に同じ場所に、他のプレイヤーのアバター駒がある場合は、そのプレイヤーと 変態 を行う事が出来ます。交渉は手番中に何度でも行う事が出来ます。同じ場所にいる複数人のプレイヤーと順番に交渉する事や、移動する前に誰かと交渉し移動後に他のプレイヤーと交渉する事も可能です。交渉を上手く利用して入手が困難な知識カードを得たり、自分の持つ情報を売る事で交渉に参加していないプレイヤーより有利にゲームを進める事が出来るようになる事でしょう。交渉で使用出来る要素は以下の4つです。

#### ・秘められた知識

相手が自分の所持していない知識カードを持っている場合、または自分が相手の所持していない知識カードを持っている場合、その「知識」をお互いが共有する取引を提案する事が出来ます。交渉相手が承諾した場合、知識カードを持っていなかった側のプレイヤーは対象の知識カードを得ます。「知識」の共有により知識カードを失う事はありません。









#### ・エデンの場所の情報

相手か自分のどちらかがマーカーを置いている、暗い森カードがある場合、その情報をお互いが共有する取引を提案する事が出来ます。交渉相手が承諾した場合、マーカーを置いていなかった側のプレイヤーは対象の暗い森カードの裏側を見ます。この時、他のプレイヤーに見えないよう、慎重にそのプレイヤーだけが見ます。暗い森カードの裏側を見たプレイヤーは、その上に自分のマーカーを1個置きます。

#### ・道具カード

道具カードは使用する事で自分にとって有利な効果をもたらす物ですが、他のプレイヤーと交渉で取引する事も出来ます。 道具カードを渡す場合、裏向きのまま渡します。

#### ・エメラルド

エメラルドはブリーナ駒と移動する時や、暗い森カード など特定の場所で必要となる物ですが、他のプレイヤーと交渉で取引する事も出来ます。

交渉の例1:自分が持っていない知識カード「精霊の知識」

を自分も得る代わりに相手に自分がマーカーを 置いている暗い森カードの裏側を見せる。

交渉の例2:相手がマーカーを置いている、暗い森カードの 裏側を見せてもらう代わりに相手にエメラルド

を2個渡す。

交渉で決めた事は、直ちに同時に行います。遡って無効にする 事は出来ません。また、非公開な情報を含む交渉ではその内容 や真実を言う必要はありません。例えばエメラルド1個と引き 換えに道具カードを渡すと伝えたとしても、その道具カードの 内容を明らかにする必要はありません。また、内容を伝えたと しても必ずしもそれが真実である必要はありません。

#### ※手番の終了

これ以上交渉も道具カードの使用も行わない場合、現在自分のアバター駒がある場所カードの効果を使用してから手番を終了します。効果を使用した後に道具カードの使用や交渉を行う事は出来ません。手番の終了後、手番は左隣のプレイヤーに移ります。知識カード、またはエメラルドを得た場合は、他のプレイヤーに見えるように、自分の前に並べて置きます。同じ知識カードを複数所持する事は出来ず、また一度得た知識カードを失う事はありません。道具カードは他のプレイヤーに見せないように、伏せておくか手で持ちます。ブリーナ駒や場所カードの効果で支払ったり失ったエメラルドは脇に戻します。

8種類の知識カードを所持した状態で、最も早く裏側が「エデン」である暗い森カード上に移動したプレイヤーが勝者です。

#### 手番中に何度でもできること-

- ・あなたの「アバター」と同じ場所に、他の プレイヤーの「アバター」がいる場合には そのプレイヤーとの交渉。
- ・道具カードの使用。

#### 手番の流れ

#### 手番開始

上記の「手番中に何度でもできること」を 行ってもよい。



通常の移動に加えブリーナや道具カードを 使用して移動するたびに、上記の「手番中に 何度でもできること」を行ってもよい。

#### ■ これ以上何もしない

あなたの「アバター」がいる場所カードの 効果を使用して、手番を終了する。 (場所カードの効果は手番の最後に1度しか

(場所カートの効果は手番の最後に1度 使用できない)

#### 手番終了

#### ゲームの勝利条件

・8種類の知識カードを全て所持した状態で他のプレイヤーより早く裏側が「エデン」である暗い森カード上に移動する。

#### ゲームの流れ

#### ゲーム開始

上記の「ゲームの勝利条件」を達成するため 場所カード上を移動して、知識や「エデン」 の場所に関する情報を集める。

#### → 知識や情報が集まって来たら

他のプレイヤーと交渉して、所持していない 知識や情報を効率よく集める。

#### ── 全ての知識を集めたら

ブリーナ駒や道具を活用して他のプレイヤーよりも早く、裏側が「エデン」である暗い森カード上に移動する。

(「エデン」を直接見ていない場合は、他の プレイヤーの動向から推理して行動する)

#### ゲーム終了

## カードの種類

#### 0.

#### カードの見方



全部で8種類の知識カードと、6種類の道具カード、19種類の場所カードがあります。



#### 知識

知識の名前

知識の番号 分かりやすくする為のもので、 ゲーム中に効果はありません。



#### 道具

道具の名前

道具の効果

フレーバーテキスト ゲーム中に効果はありません。



#### 場所

場所の名前

場所の効果

フレーバーテキストゲーム中に効果はありません。

この場所に繋がる道





#### エデンに 至る道

右上に竜のアイコンがある場所カードが配置された場合、その場所カード に道が繋がるように暗い森カードも配置します。 このアイコンがある場所カードは全部で7枚あります。

場所カードを配置する際は既に置かれている場所カードと道同士が隣接するように配置しますが、道が 無い箇所と道がある箇所が隣接してはいけません。このカードは東・西・南・北に道があります。



#### カードリスト



#### 》知識(全8種類)

















鍛治の知識・世界の知識・太陽の知識・生命の知識・精霊の知識 魔術の知識・支配の知識・月の知識

特定の場所カードで、その場所に対応した知識カードを得る事が出来ます。特殊な効果や他のプレイヤーとの交渉で得る事も出来ます。知識カードは1種類につき1枚ずつしか持つ事が出来ません。8種類全て持っていると、自分のアバター駒が暗い森カード上に移動した時に直ちにその暗い森カードを裏返します。各5枚あります。



#### ❷場所(全19種類)



#### 辺境の街(「旅人」編・「探求者」編の初期配置)

ゲームの開始地点です。場所カードの山札の一番上のカードを1枚めくり、道が繋がるように置きます。但し、既に場に置かれている場所カードと同じ向きにしか置く事が出来ません。めくったカードの右上に竜のアイコンがある場合、更にそのカードに繋がるように暗い森カードも1枚置きます。その後、エメラルドを1個得ます。

















アウラ山脈、白竜の谷、隠者の館、月明りの塔(「旅人」編の初期配置) ディル砂漠、エオル湖、風詠みの集落、黒竜の森

対応した知識カードを得ます。但し、既に持っている場合は得る事は出来ません。



煌きの洞窟(「探求者」編の初期配置)

エメラルドを1個得ます。



キャラバン(「探求者」編の初期配置)

アンステルドを1個支払う事が出来ます。支払った場合、道具カードの山札の上のカードを1枚得ます。



古代神殿(「探求者」編の初期配置)

この手番の終了後、もう一度自分の手番を行います。



\_ ラブス雪原 (「探求者」編の初期配置)

任意のブリーナ駒を1個、この場所に移動させます。

## カードの種類



#### (願いの泉

エメラルドを2個支払う事が出来ます。そうした場合、まだ自分が持っていない 任意の知識カードを1枚得て、自分のアバター駒をゲーム開始地点である辺境の街 カード上へ移動させます。



#### 夢魔の丘

エメラルドを1個支払う事が出来ます。支払った場合、場所カードの山札の一番上のカードを1枚公開し、そのカードの効果を使用する事が出来ます。その後、公開したカードを裏向きにして場所カードの山札の一番下に戻します。



#### ゴミ山

自分が道具カードを 1 枚も持っていない場合、道具カードの山札の一番上のカードを 1 枚得ます。



#### 宝石城

最も多くのエメラルドを持つプレイヤー全員から、エメラルドを1個ずつ貰います。 自分だけが最も多くのエメラルドを持っている場合は他のプレイヤーから貰う代わり にエメラルドを1個得ます。



#### 秘密の道

自分のアバター駒を、別の秘密の道カード上に移動させる事が出来ます。但し、他の 秘密の道カードが配置されていない場合、この効果を使用する事は出来ません。3枚 あります。場所カードの中で、秘密の道カードと暗い森カードのみ複数枚あります。



#### 暗い森

このカードの上に自分のマーカーが無い場合、エメラルドをこのカードの上に置かれているマーカーの数だけ支払い、このカードの裏側を見てから自分のマーカーを1個置きます。支払う事が出来ない場合、裏側を見る事もマーカーを置く事も出来ず、エメラルドを全て失います。このカードの上に自分のマーカーが置かれている場合はエメラルドを支払う事はありません。他のプレイヤーとの交渉や、黒竜の瞳カードの効果で裏側を見る事で自分のマーカーを置く事も出来ます。8種類の知識カードを全て所持した状態でここに移動した場合、裏側が深淵であるかエデンであるかどうかに関わらず、直ちに裏返します。4枚ありますが、裏側は異なります。





#### 深淵(暗い森カードの裏側)

何の効果もありません。4枚ある暗い森カードの内、3枚は裏側がこの深淵です。



#### エデン(暗い森カードの裏側)

暗い森カードを裏返した時にエデンであれば、裏返したプレイヤーは直ちにゲームに勝利します。4枚ある暗い森カードの内、1枚がこのエデンです。 (見ただけでは勝利する事は出来ません。)

#### ☑道具(全6種類)



#### 先導の杖

使用すると、自分のアバター駒を任意のブリーナ駒がある場所へ移動させます。 移動を行う前にこのカードを使用した場合、このカードの効果で移動した後に 更に移動を行うかどうかを選ぶ事が出来ます。3枚あります。



#### 英知の書

このカードは自分のアバター駒が辺境の街カード上にいる場合のみ使用する事が出来ます。使用すると任意の知識カードを1枚得ます。但し、既に全種類の知識カードを 所持している場合は使用しても何も得る事は出来ません。3枚あります。



#### 黒竜の瞳

使用すると、まだ自分のマーカーが置かれていない任意の暗い森カード 1 枚の裏側を 見て、自分のマーカーを 1 個置きます。 3 枚あります。



#### 白竜の翼

使用すると、この手番中だけ移動を3回行う事が出来ます。1回、または2回だけ 移動しても構いません。3枚あります。

## カードの種類/Q&A



#### 、生命の水

使用すると、この手番の終了後にもう一度自分の手番を行います。3枚あります。



#### 清廉な笛

使用すると、任意のブリーナ駒1個を自分のアバター駒がある場所カード上に移動させます。更にこの手番の間、ブリーナ駒と共に移動する場合にエメラルドを支払う必要はありません。3枚あります。

## 200

#### Q&A



- Q1. 道具カードを捨てる事は出来ますか?
- A 1. いいえ、出来ません。
- Q2. 交渉の際に道具カードの表側を見せても良いですか?
- A 2. いいえ、道具カードの表側を見せる事は出来ません。
- Q3. 他の場所にいるプレイヤーに交渉が可能か相談する事は出来ますか?
- A3. いいえ、出来ません。
- Q4. 自分の手番で移動を行わず、自分のアバター駒がある場所カードの効果を使用して、手番を終える事は出来ますか?
- A4.いいえ、出来ません。手番では必ず移動を行わなければいけません。
- Q5. ゲームの途中で場所カードの山札、道具カードの山札、暗い森カード、脇に置かれているエメラルドが 無くなった場合、それらを配置、または得る効果はどうなりますか?
- A 5. その場合、それらの効果は使用出来ません。
- Q6. 各山札の枚数や、夢魔の丘カードで場所カードの山札の下に戻したカードを確認する事は出来ますか?
- A 6. いいえ、出来ません。
- Q7. 竜のアイコンがある場所カードを配置しましたが、その場所カードから隣接する所は全て暗い森カードを配置する事が出来ない状態でした。この場合、どうなりますか。
- A7. その場合、暗い森カードは配置せずにそのままゲームを続行します。
- Q8. マーカーが1つも置かれていない暗い森カード上に移動した場合、エメラルドを支払う事なく、裏側を 見る事が出来るのですか?
- A8. はい、その通りです。
- Q9.全ての知識を所持した状態で自分のマーカーが置かれていない暗い森カード上に移動した場合、エメラルドを支払う必要はありますか?
- A9. いいえ、その場合はエメラルドを支払いません。



- Q10. 秘密の道カードや道具カードの効果によって移動する場合、同じ場所にあるブリーナ駒も一緒に移動 させる事は出来ますか?
- A 1 O. いいえ、出来ません。特に記述がない限り移動に関するカードの効果は自分のアバター駒にのみ及びます。
- Q 1 1. 願いの泉カードの効果で自分のアバター駒が辺境の街カードへ移動した場合、更に辺境の街カードの効果も使用しますか?
- A 1 1. いいえ、使用しません。
- Q12. 夢魔の丘カードの効果で公開したカードが願いの泉カードでしたが、エメラルドを持っていませんでした。この時、同じ場所にいるプレイヤーと交渉を行いエメラルドを得てから願いの泉カードの効果を使用する事は出来ますか?
- A 1 2. いいえ、場所カードの効果を使用している途中で他の行動を行う事は出来ません。
- Q13. ラブス雪原カードの効果でブリーナ駒を移動させた場合、すぐにそのブリーナ駒と共に移動する事は 出来ますか?
- A 1 3. いいえ、場所カードの効果が使用された直後に手番は終了します。その為、ラブス雪原カードの効果で移動させたブリーナ駒を同一の手番中に使用して移動する事は出来ません。同様にゴミ山カードやキャラバンカードの効果で入手した道具カードも同一手番中に使用する事は出来ません。
- Q 1 4. 先導の杖カードの効果で自分のアバター駒を移動させた場所にあるブリーナ駒を使用して、更に移動 する事は出来ますか?
- A 1 4. 先導の杖カードを使用する前に移動していなければ出来ます。
- Q15. 白竜の翼カードを使用した手番中にブリーナ駒を使用して、4回以上移動する事は出来ますか?
- A 1 5. いいえ、出来ません。ブリーナは手番中の移動回数を+1するものではなく、2回移動出来るように する効果の為、3回まで移動出来るようにする「白竜の翼」と重複して使用する事は出来ません。



## STARTING THE GAME



#### Summary



Be the first to discover Eden by gathering the eight Fragments of Ancient Knowledge and flipping over the Donk Forest in which Edem sleeps.



#### Setting Up



- Separate the eight Fragments of Ancient Knowledge into piles by type, and place these face up at the edge of the table to form the Reliquary. Place the Emeralds nearby to form the Bank.
- Shuffle the four Dark Forests and place them Dark Forest side up at the edge of the table to form the Darkness Deck.
- 3. Place the Frontier Town in the center of the table. Decide if you want to play on Journeyman or Adventurer, and locate the four starting Frontiers for that difficulty level, as indicated below. If it's your first time playing this game, you may want to play on Journeyman. Adventurer is best for players familiar with the game's rules. Randomly place one Frontier on each side of the Frontier Town, taking care that the roads on the edge of each Frontier connect. Roads are explained in more detail on pages 5 and 7. All Frontiers must face in the same direction. The Frontier Town and the four starting Frontiers used to play on Adventurer are indicated by a gold ring around their illustration.

Journeyman: Mt. Aour, Valley of the Holy Dragon, Hermit's Abode, Tower of Moonlight









On Journeyman difficulty, Fragments of Ancient Knowledge are more easily obtained, so the game proceeds more quickly than on Adventurer.

Play Time: 30 to 45 minutes

Adventurer: Glittering Cave, Caravan, Forgotten Temple, Labous Snowfields









#### Recommended

Playing on Adventurer gives you more options from the beginning of the game, allowing you more time to carefully plan your strategy.

Play Time: 45 to 60 minutes

- 4. Shuffle the remaining Frontiers, and place them face down at the edge of the table to form the Discovery Deck. Do the same for the Items to form the Supply.
- 5. All players choose their color, and place the Player Avatar of the corresponding color on the Frontier Town.
- 6. All players then take the four Check Markers of their color and one Emerald.
- 7. Place a number of Bleina on the Frontier Town equal to the number of players divided by two, rounded down.
- 8. Drop one of the Emeralds on the table. The player it points to goes first.



## STARTING SET UP (ADVENTURER DIFFICULTY WITH FIVE PLAYERS)



## GAME OVERVIEW



#### Turn Overview





#### MOVEMENT

On your turn, move your Avoice one space to an adjacent Frontier. You may only move to a Frontier that is connected to your current Frontier by a road. (Figure 1)



#### **DISCOVERING NEW FRONTIERS**

While only five Frontiers are present at the beginning of the game, additional Frontiers are revealed each time you return to the Frontier Town. When placing a new Frontier, take care that its roads connect to those of all adjacent Frontiers. A Frontier may not be placed in a way that leaves any of its roads cut off by the blank side of another Frontier. (Figure 2)

When you place a Frontier with a Dragon Symbol in its top right corner, place a Dark Forest adjacent to it, connecting to the new Frontier.



#### BLEINA

If you occupy the same Frontier as a Bleting before you move, you may choose to pay one Emerald to move two spaces instead of one. If you do so, move the Bleina along with your Avatar. You may only do this once per turn.

If you occupy the same Frontier as a Bleina after you move, you may pay one Emerald to move one extra space, as long as you have not moved using a Bleina this turn. If you do so, move the Bleina along with your Avatar. (Figure 3)



#### **ITEMS**

You may use as many liems as you like during your turn. Discard Items after use.



#### **TRADING**

At any point during your turn, you may choose to with any player in the same Frontier. You may do this as many times as you like. You may make trades with multiple players in the same Frontier, as well as trade before and after you move. Through successful trading, you can obtain new Fragments of Ancient Knowledge and gain information to stay ahead of the other players. You may use any combination of the following in a trade.

· Information on the Location of Eden

Information regarding the whereabouts of Eden can be a powerful bartering tool. If you or the player you're trading with has a Check Marker on a Dark Forest that the other does not, you may allow the other to explore that Dark Forest as part of a trade. When a trade is agreed upon, secretly look at the reverse side of the agreed Dark Forest and place one of your Check Markers on it.









Fragments of Ancient Knowledge

The knowledge you gather over the course of your journey can be a valuable resource. If you or the player you're trading with possesses one or more Fragments of Ancient Knowledge that the other does not, you may choose to share what you've learned as part of a trade. When a trade is agreed upon, take the promised Fragment or Fragments from the Reliquary. You do not lose your Fragments when you share them with other players.

#### Emeralds

The common currency of the Frontier, Emeralds have many uses, including using Bleina for extra movement or exploring Dark Forests. These valuable Emeralds may also be used to make trades.

#### · Items

Items have a number of effects that can give you an advantage over the other players. You may also use them to make trades. When trading Items, keep them face down so that other players do not see.

Trade Example 1: Another player shares their Knowledge of Spirits with you, and in exchange you allow them to explore one of the Dark Forests that you have a Check Marker on.

Trade Example 2: You explore one of the Dark Forests that another player has a Check Marker on, and in exchange you pay them two Emeralds.

Both parties must agree for a trade to take place. Once an agreement is made, you may not change or cancel the trade. However, you are not required to reveal any secret information when making a trade. For example, if you have agreed to trade an Item for one or more Emeralds, you do not have to state what the Item is. Furthermore, any secret information you choose to reveal does not have to be true.

#### **\*** ENDING YOUR TURN

Once you have moved and no longer wish to use Items or make a trade, resolve the Frontier Action described on your current Frontier. This ends your turn, so you may not use any Items or make trades until your next turn. Play passes to the player sitting to your left. Place any Emeralds and Fragments of Ancient Knowledge you obtain in front of you, in view of the other players. You cannot obtain duplicate Fragments of Ancient Knowledge at any point during the game. Keep any Items you obtain hidden from the other players. Return any Emeralds you paid to use Bleina or to resolve a Frontier Action to the Bank.

The first player to arrive at the Dark Forest hiding Eden while in possession of all eight Fragments of Ancient Knowledge is the winner.

#### Free Actions

You may do the following as many times as you like during your turn:

- Trade with any player in the same Frontier as you.
- · Use Items.

#### TURN SUMMARY

#### Start of Your Turn

You may perform any of the Free Actions listed above.



#### Movement 5



When using Bleina or Items to increase your movement, you may perform any of the Free Actions listed above during your movement.



#### Ready to End Your Turn

Resolve the Frontier Action described on your current Frontier, ending your turn. Frontier Actions are only resolved at the end of your turn.

#### **End of Your Turn**

#### Winning the Game

Be the first player to arrive at the Dark Forest hiding Eden while in possession of all eight Fragments of Ancient Knowledge.

#### **GAME OVERVIEW**

#### Start of the Game

In order to fulfill the above Victory Condition, move between Frontiers gathering Fragments of Ancient Knowledge and seeking information on the location of Eden.



#### **During the Game**

Make trades with other players in order to obtain new Fragments of Ancient Knowledge and information on the location of Eden.



#### Once You Have All Eight Fragments

Using Bleina and Items, reach the Dark Forest in which Eden hides before any other player.

#### **End of the Game**

## CARD OVERVIEW



#### Card Layout



There are eight different Fragments of Ancient Knowledge, as well as six kinds of Items and nineteen different Frontiers.



## Fragments of Ancient Knowledge

#### Fragment Name

#### Number

In order to quickly determine what Fragments of Ancient Knowledge you have during the game, each Fragment has been given a number. This number has no impact on how the game is played.



#### **Items**

Item Name

Effect

#### Flavor Text

Descriptive text that has no impact on how the game is played.



#### Frontiers

Frontier Name

Frontier Action

#### Flavor Text

Descriptive text that has no impact on how the game is played.



# T

## THE WAY TO EDEN

When you place a Frontier with a Dragon Symbol in its top right corner, place a Dark Forest adjacent to it, connecting to the new Frontier. There are a total of seven Frontiers with a Dragon Symbol.



When placing a Frontier, its roads must connect to those of all adjacent Frontiers. A Frontier may not be placed in a way that leaves any of its roads cut off by the blank side of another Frontier. This Frontier features four roads extending to the North, South, East, and West.



#### Card List



#### THE EIGHT FRAGMENTS OF ANCIENT KNOWLEDGE

















x5 EACH

KNOWLEDGE OF THE FORGE, OF THE WORLD, OF THE SUN, OF LIFE, OF SPIRITS, OF MAGIC, OF THE RULER, OF THE MOON

You can obtain the Fragments of Ancient Knowledge by visiting specific Frontiers or trading with other players. You cannot have more than one copy of each Fragment. If you end your move on a Dark Forest while in possession of all eight Fragments, flip over that Dark Forest.



#### THE NINETEEN FRONTIERS



#### FRONTIER TOWN (STARTING LOCATION)

All players begin the game here. Draw one Frontier from the Discovery Deck, and place it so that its roads connect to those of all adjacent Frontiers. It must be placed facing in the same direction as all other Frontiers. If there is a Dragon Symbol in the top right of the newly-placed Frontier, draw one Dark Forest from the Darkness Deck and place it so that it connects to the new Frontier. Take one Emerald from the Bank.



Mt. Aour, Valley of the Holy Dragon, Hermit's Abode, Tower of Moonlight (Journeyman Starting Locations)

DIR DUNES, LAKE HEOL, VILLAGE OF THE WIND TRIBE, FOREST OF THE DARK DRAGON

Take the Fragment of Ancient Knowledge indicated on the Frontier from the Reliquary if you do not already have it.



#### **GLITTERING CAVE (ADVENTURER STARTING LOCATION)**

Take one Emerald from the Bank.



#### CARAVAN (ADVENTURER STARTING LOCATION)

You may pay one Emerald to draw an Item from the Supply.



#### FORGOTTEN TEMPLE (ADVENTURER STARTING LOCATION)

At the end of your turn, take another turn.



#### LABOUS SNOWFIELDS (ADVENTURER STARTING LOCATION)

Move a Bleina of your choice from another Frontier to the Labous Snowfields. As this ends your turn, you may not use the Bleina to move until your next turn.

## CARD OVERVIEW



#### FOUNTAIN OF DESIRE

You may pay two Emeralds to take one Fragment of Ancient Knowledge you don't already have from the Reliquary. If you do, return to the Frontier Town.



#### HILL OF DREAMS

You may pay one Emerald to draw one Frontier from the Discovery Deck and resolve its Frontier Action. Afterwards, place the Frontier on the bottom of the Discovery Deck.



#### WASTELAND

If you do not have any Items, draw one from the Supply.



#### **IEWELED PALACE**

Take one Emerald from the player with the most Emeralds. If multiple players tie for the most Emeralds, take one from each of them. If you have the most Emeralds, take one Emerald from the Bank.



#### **UNMARKED TRAIL X3**

You may move your Avatar to a different Unmarked Trail. If only one Unmarked Trail is present, you are not able to use this Frontier Action.



#### DARK FOREST X4

If you do not have a Check Marker on a Dark Forest when you end your movement on it, pay a number of Emeralds equal to the number of Check Markers already present to explore the Dark Forest. Secretly look at the reverse side of the Dark Forest, then place one of your Check Markers on it. If you are unable to pay the required number of Emeralds, you may not look at the reverse side of the Dark Forest, and you lose all of your Emeralds. You are also able to explore Dark Forests by making trades with other players or by using an Eye of the Dark Dragon. If you do so, place one of your Check Markers on the Dark Forest. If you end your movement on a Dark Forest while in possession of all eight Fragments of Ancient Knowledge, immediately flip over that Dark Forest.





#### **HOLLOW (REVERSE SIDE OF DARK FOREST)**

Nothing happens. Hollows exist within three of the four Dark Forests.



#### **EDEN (REVERSE SIDE OF DARK FOREST)**

The player that flips over a Dark Forest and reveals Eden wins the game. Eden slumbers within one of the four Dark Forests.

You cannot win just by finding Eden on the reverse side of a Dark Forest.

## THE SIX ITEMS



#### STAFF OF GUIDANCE X3

You may move to any Frontier in which a Bleina is present. If you did not move before using this Item, you may choose whether or not you wish to move after arriving in your new Frontier.



#### **BOOK OF WISDOM X3**

You can only use this Item if you are in the Frontier Town. Take one Fragment of Ancient Knowledge you don't already have from the Reliquary. If you already possess all eight Fragments, this Item has no effect.



#### EYE OF THE DARK DRAGON X3

Choose a Dark Forest that you do not have a Check Marker on. Without paying any Emeralds, look at the reverse side, then place one of your Check Markers on it.



#### WINGS OF THE HOLY DRAGON X3

You may move up to three spaces this turn. You may choose to only move one or two spaces.

## CARD OVERVIEW / Q&A



#### WATER OF LIFE X3

At the end of your turn, take another turn.



#### FLUTE OF CLEANSING X3

Move a Bleina from another Frontier to your current Frontier. Furthermore, you do not need to pay an Emerald when using a Bleina to move this turn.



#### Q&A

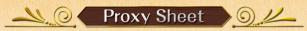


- Q1. Can I discard Items?
- A1. No, you may not.
- Q2. Can I show another player one of my Items when making a trade?
- A2. No, you may not reveal your Items to any other player.
- Q3. Can I discuss potential trades with players in other Frontiers?
- A3. No, you may not.
- Q4. Can I end my turn without moving and resolve the Frontier Action of my current Frontier?
- A4. No, you may not. You are required to move every turn.
- Q5. What happens if we run out of cards in the Discovery Deck, the Supply, or the Darkness Deck, and a Frontier Action directs me to draw from one of these?
- A5. In that case, you ignore the Frontier Action and nothing happens. The same is true if the Bank is empty and a Frontier Action directs you to take Emeralds.
- Q6. Can I check the number of cards in each deck, or look at the card placed on the bottom of the Discovery Deck by resolving the Hill of Dreams' Frontier Action?
- A6. No, you may not.
- Q7. I placed a Frontier with a Dragon Symbol, but I cannot place a Dark Forest on any side of the Frontier.
  What should I do?
- A7. In that case, continue play without placing a Dark Forest this turn.
- Q8. What happens when if I move to a Dark Forest that doesn't have any Check Markers on it?
- Q8. In that case, you may look at the reverse side of the Dark Forest without paying any Emeralds.



- Q9. I ended my movement on a Dark Forest while in possession of all eight Fragments of Ancient Knowledge, but I don't have a Check Marker there yet. Do I have to pay Emeralds?
- Q9. No, once you have all eight Fragments, you do not need to pay Emeralds when moving to a Dark Forest you don't have a Check Marker on.
- Q10. When moving via an Unmarked Trail's Frontier Action, can I take a Bleina in the same Frontier with me?
- A10. No, you may not. Unless explicitly stated on the card, such kind of special movement is limited to just your Avatar. The same is true for movement via Items.
- Q11. If I return to the Frontier Town when resolving the Fountain of Desire's Frontier Action, do I then resolve the Frontier Town's Frontier Action?
- A11. As resolving the Fountain of Desire's Frontier Action ends your turn, do not resolve the Frontier Town's Frontier Action.
- Q12. When resolving the Hill of Dreams' Frontier Action, I drew the Fountain of Desire, but I don't have any Emeralds. Can I trade with another player in the same Frontier to get an Emerald, and then resolve the Fountain of Desire's Frontier Action?
- A12. As you may not take any other actions while resolving a Frontier Action, you would not be able to trade in this situation.
- Q13. After moving a Bleina to the Labous Snowfields by resolving its Frontier Action, can I then use that Bleina to move?
- A13. As resolving the Labous Snowfields' Frontier Action ends your turn, you may not use the Bleina to move until your next turn. Similarly, you may not use Items you obtain through the Wasteland or Caravan's Frontier Actions until your next turn.
- Q14. After using the Staff of Guidance to move, can I then use the Bleina in that Frontier to move again? A14. You may, as long as you did not use a Bleina to move before using the Staff of Guidance.
- A14. Too may, as long as you did not use a blend to move before using the Stall of Guidance.
- Q15. After using the Wings of the Holy Dragon to move, can I then pay an Emerald to use a Bleina to move an extra space?
- A15. No, you may not. The extra movement provided by a Bleina does not stack with the Wings of the Holy Dragon's effect.





To play this game in English, print this page and cut along the dotted lines. Place each text in a card sleeve along with its original card so that the English text covers the Japanese.

このページを印刷、裁断してカードと一緒にスリーブに入れると、テキストを英語化する事が出来ます。



We Hill of Dreams	You may pay one Emerald to draw one Frontier from the Discovery Deck and resolve its Frontier Action. Afterwards, place the Frontier on the bottom of the Discovery Deck.	If you do not have any Items, draw one from the Supply.	Wasteland
Jeweled Palace	Take one Emerald from the player or players with the most Emeralds. If you have the most Emeralds, take one Emerald from the Bank.	You may move your Avatar to a different Unmarked Trail.  Even the locale wonder when these trails were made, and for what purpose.	Unmarked Trail
Dark Forest Y Unmarked Trail X	You may move your Avatar to a different Unmarked Trail.  Even the locals wonder when these trails were made, and for what purpose.	You may move your Avatar to a different Unmarked Trail.  Even the locals wonder when these trails were made, and for what purpose.	Unmarked Trail
	If you do not have a Check Marker on this Dark Forest, pay a number of Emeralds equal to the number of Check Markers already present. Secretly took at the reverse side of this Dark Forest, then place one of your Check Markers on it. If you are unable to pay the required number of Emeralds, lose all of your Emeralds and do not look at the reverse side of this Dark Forest.	If you do not have a Check Marker on this Dark Forest, pay a number of Emeralds equal to the number of Check Markers already present. Secretly look at the reverse side of this Dark Forest, then place one of your Check Markers on it. If you are unable to pay the required number of Emeralds, lose all of your Emeralds and do not look at the reverse side of this Dark Forest.	Dark Forest
Dark Forest	If you do not have a Check Marker on this Dark Forest, pay a number of Emeralds equal to the number of Check Markers already present. Secretly look at the reverse side of this Dark Forest, then place one of your Check Markers on it. If you are unable to pay the required number of Emeralds, lose all of your Emeralds and do not look at the reverse side of this Dark Forest.	If you do not have a Check Marker on this Dark Forest, pay a number of Emeralds equal to the number of Check Markers already present. Secretly look at the reverse side of this Dark Forest, then place one of your Check Markers on it. If you are unable to pay the required number of Emeralds, lose all of your Emeralds and do not look at the reverse side of this Dark Forest.	Dark Forest
Hollow	All that lies ahead is an infinite expanse of never-ending darkness.	All that lies ahead is an infinite expanse of never-ending darkness.	Hollow
Wollow %	All that lies ahead is an infinite expanse of never-ending darkness.	Congratulations!  Beyond the forces, a wonderous paradise extends as far as the eye can see. As you enter the garden of the gods, you ascend to a higher level of existence. Quietly, Eden falls once more into an eternal slumber.	Eden
Staff of Guidance	You may move to any Frontier in which a Bleina is present.  This staff once belonged to the witch Kelenner, who bestowed the Bleina with intelligence.	You may move to any Frontier in which a Bleina is present.  This staff once helonged to the witch Kelenner, who bestowed the Bleina with intelligence.	Staff of Guidance
		6	





#### Characters





# Sophie

図書館で見付けた古い本から現代に「エデン」が 現れる事を知った、都会に住む学生。平凡な日々 に退屈していた彼女は、この冒険で自身の知識を 試したいと考え「辺境の街」にやって来た。

A student from the Capital, Sophie learned of the reemergence of Eden while researching an ancient text in the University's Archives. Tiring of her endless days of lessons, she set out for the Frontier Town in order to put her knowledge to the test.

## Rleina

大昔に魔女の使い魔として使役された事で知恵を 得たウサギ。魔力を蓄えたエメラルドを主食とし ておりエメラルドを食べ過ぎたブリーナは巨大化 する事もある。

Long ago, the Bleina were once normal rabbits. After years of forced servitude to a powerful witch, their proximity to strong magic endowed them with intelligence. The Emeralds that Bleina subsist on act as conduits for magical energy. As such, Bleina with enormous appetites can grow to equally enormous size.





## Dark Dragon

闇を司る竜。創造主は試練の ために「エデン」を黒竜に 隠蔽させた。

This evil dragon rules over the Darkness that permeates the world. Legends say that the Creator herself entrusted the Dark Dragon with the duty of hiding Eden, and testing those who seek it.



黒竜により世界が闇に包まれ てしまう事がないよう大地を 守護している聖竜。

The Holy Dragon stands vigilant, always ready to protect the world from the corrupting touch of the Dark Dragon.



#### Credits



Game Design: Y.Ohashi Illustration: asahiro Translation: Samuel Allen

Publisher: Fueisha Inc.

My special thanks to my friends, family, and colleagues for helping me playtest this game.

発売元:株式会社風栄社 〒238-0026 神奈川県横須賀市小矢部2-9-16B

☎046-890-1794 https://www.dominagames.com

©2017 Fueisha Inc. FCG-AR005B