

■手番

1) 移動方法の決定(冒険者)
・冒険者は全員で移動方法と向きを相談する。 ・先頭の冒険者は自分のコマを方向タイルに置き、進む方向と向きを宣言する。
2) 見える風景の提示(盗賊の親方)
1) マップ上の三角コマを、冒険者の宣言に従って移動させる。 2) 三角コマが向いている方向に記された番号と同じ番号の立体図を提示する。 3) 冒険者がいるマスの1マス先の風景を伝える(宝箱や壁の有無など)。

■砂時計が落ちた(3分経過した)場合の処理

1) 盗賊の親方が行う処理
・先頭の冒険者が出しているランプを捨て、砂時計をひっくり返す。 ・イベントを1枚引き、スクリーンの裏に置いておく。
2) 冒険者が行う処理
・全員で、誰が先頭になるかを相談し、望むなら隊列を変更する。 先頭の冒険者が 自分のコマの横にランプを出す。

※相談で決まらない場合は多数決、それでも決まらない場合は先頭の冒険者が決定。

■冒険者が宝箱/財宝のマスに移動した場合の処理(宝の山分け)

1) 盗賊の親方の処理
・袋からトークンを取り出す。ジントークンは裏返しに場に出すこと。 宝箱の場合: 冒険者の人数×1枚 財宝の場合: 冒険者の人数×2枚 ・マップ上にある、冒険者が見つけた宝箱/財宝トークンを裏返す。
2) 冒険者の処理
・先頭の冒険者から順に、好きなトークンを1個ずつ獲得する。 ・ジンを選んだ場合、自分だけがその内容を確認する。
※呪い
・宝の山分けの際に呪いトークンが出た場合、以下の処理を行う。
1) 先頭の冒険者は最後尾に移動する。
2) 誰かがランプを1つ捨てる。

■ゲームの終了

盗賊の親方の勝利条件
・冒険者がランプを全て使い切る。 ・盗賊の親方と冒険者が同じマスにおり、冒険者にランプが残っていない。
冒険者の勝利条件
・ランプが尽きる前に出口から脱出し、所持している宝石トークンの価値合計が最も高いこと。 ※冒険者は 財宝 を発見しない限り脱出することはできないことにご注意。 ※価値が2つ書かれている財宝は、それを1枚しか所持していない場合は1価値、2枚以上所持している場合は2枚1組で右側の数字と同じ価値となる。

■ジンの効果

	光あれ! ・盗賊の親方からランプを2つ受け取る。
	ここは通ったぞ! 盗賊の親方は、このトークンをマップ上に、冒険者が選んだ方向を向くように置く。このトークンが冒険者の前に来る度に、親方は矢印の方向と色を宣言しなければならない。
	財宝はどっち? 財宝までの最初の1歩の方向が分かる。全員で価値3以上の宝石を支払うと、最初の2歩の方向が分かる。
	出口はどっち? 最も近い出口までの最初の1歩の方向が分かる。全員で価値3以上の宝石を支払うと、最初の2歩の方向が分かる。
	お宝はどっち? 最も近い宝箱か財宝までの最初の1歩の方向が分かる。全員で価値3以上の宝石を支払うと、最初の2歩の方向が分かる。それが宝箱か財宝かは判別できない。

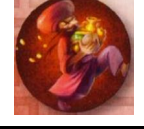

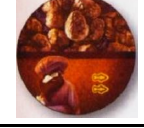
※ジンは**ランプ1つ(3分)につき1回しか使用できない**。

※ジンを使用した冒険者は、袋からトークンを3つ取り出し、そのうち1つを獲得できる。

■盗賊の親方

・親方が冒険者と同じマスに入ったら以下の処理を行う。
1) 盗賊の親方は冒険者から、内容を見ずにトークンを奪う(先頭から2つ、それ以外からは1つずつ)。
2) 冒険者はランプを1つ消費する。
3) 盗賊の親方トークンをマップから除去する。

■イベントの効果

	移動 盗賊の親方トークンが矢印の数だけ移動する。
	幻/どちらかを選択 a) 盗賊の親方トークンを2マス移動 b) 冒険者が見つけた宝箱を即座に除去する(財宝は手に入らない)。
	小さな南京錠/どちらかを選択 a) 盗賊の親方トークンを2マス移動 b) 見つけた宝箱に鍵をかける。先頭から順にダイスを振っていき、6を出したプレイヤーが人数分の財宝を引き、望むように財宝を1つずつ分配する。呪いが出た場合は引き直すこと。
	泥棒の出現 盗賊の親方は、冒険者の先頭の2人のどちらかから宝石かジンを1つ奪う。
	組み合わせ錠/どちらかを選択 a) 盗賊の親方トークンを2マス移動 b) 見つけた宝箱か財宝に鍵をかける。先頭から順にダイスを振り、6・5・4を1回ずつ出さなければならない。
	地滑り/どちらかを選択 a) 盗賊の親方トークンを2マス移動 b) マップの任意の場所に地滑りトークンを置く(必ず財宝、出口までの道を残すこと)。
	シェヘラザードの出現 先頭から順にダイスを振る。 1~4: 宝石(なければジン)を1つ、シェヘラザードに渡す。 5~6: シェヘラザードは自分の持つトークンをその冒険者に渡す。 ※最後に、シェヘラザードが持つトークンは袋に戻される。
	商人の出現 盗賊の親方は各冒険者から宝石かジンを1つずつ奪い、テーブルに並べる。 各冒険者は、先頭から順にテーブルに並んだトークンを1つずつ獲得していく。