

物語

未踏の地には思わぬ危険がつきもの。しかし、それぞれが探検家たちの心に火をつけるのです。あなたは今、太陽の神殿にその知力を試されています。大蛇の謎を解いて失われた暗号を発見し、脱出することができるのでしょうか？それとも、これが最後の探険となってしまうのでしょうか？

内容物

丸太（組み立て式）：4
組み立て方は 8 ページ参照。



石板：54
（0〜8 が各シンボル 1 枚ずつ）
8 の石板はヴァリアントルールで使用します。



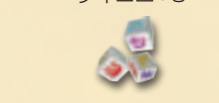
推理ダイヤル（両面）：7
留め具：7
組み立て方は 8 ページ参照。



危険な近道トークン：6
拡張ルールで使用します。



神殿の呪いトークン：1
拡張ルールで使用します。



プレイヤーコマ：4



ついたて：4




推理シート：1



ゲームボード：1

別途、プレイヤー人数分の鉛筆と消しゴムを用意してください。内容物には含まれていません。


ゲームの概要

ロストコードの目標は、**石板に記された数字を推測し、当てる**ことです。このゲームでは、**自分の石板は自分だけが見えず、逆に他のプレイヤーの石板はすべて見えています**。各ラウンドでは自分の石板の中から、3 つの石板の合計数の範囲を推理します。推理する範囲が狭いほど、より多くの勝利点（）を獲得できます。ゲームの終了時には各数字を正確に当ててくれた丸太に差し込みます。このとき、推理シートのシンボルと同じ順番で並べると良いでしょう。

ゲームの準備

入門編：子供と遊ぶ場合やゲームに慣れるまでは、石板のシンボルを 1 種減らして（5 種のみで）遊ぶことをおすすめします。その場合、クマ（赤）の石板をすべて箱に戻します。

各シンボルの 8 の石板はヴァリアントルールでのみ使用しますので、箱に戻してください。

- 各プレイヤーは自分の前に丸太を 1 本ずつ置きます。**4 人未満で遊ぶ場合でも、4 人で遊ぶ時のように丸太を置いてください。**
- ゲームボードを中央に置きます。
- 各プレイヤーは自分のコマとしてプレイヤーコマを 1 つずつ選び、ゲームボード上の得点トラックの「0」のマスに置きます。コマは任意の方法でランダムな順番で積み上げます。（この順番はプレイ順に影響します。）
- 各プレイヤーは推理シートを 1 枚ずつ受け取り、自分のコマの色に対応したついたので隠します。また、鉛筆と消しゴムを 1 つずつ受け取ります。
- 推理ダイヤルを、数字の下に白いのマークがない面を上にして、ゲームボードの左上横の、**ダイヤルのふちの柄に対応するスペース**に置きます。

2〜3人で遊ぶ場合

2人が3人で遊ぶ場合、誰も使用していない丸太にも 1 シンボルにつき 1 枚の石板を差し込み、全プレイヤーがその数字を確認できるようにテーブルの上に置きます。

注意：遊ぶ人数に関わらず、4 つの丸太は常に使用し、石板を並べます。

ゲームの準備の例
(2 人プレイの場合)：



重要：推理シートの右側のエリアは、1 ラウンド（1 回の推理）につき 1 行を使用します。また、プレイヤー数に応じたゲーム終了のタイミングを把握できます。

遊び方



ゲームはプレイヤー人数に応じて決まったラウンドを行います（「**ゲームの終了**」を参照）。各ラウンドには以下の 3 つのフェイズがあり、ゲームの終了までそれを繰り返します。

- サイコロを振る
- 推理
- 得点計算

1. サイコロを振る

得点トラック上で最も得点が低いプレイヤーは、サイコロ 3 個をすべて振ります。同点の場合は、そのプレイヤーの中でコマがより上にあるプレイヤーが振ります。サイコロを振ったプレイヤーは出目を見て、そのままにするか、サイコロ 1 個を任意のシンボルに変えることができます。

入門編：サイコロを振ったプレイヤーは、すべてのクマ（赤）の出目を、それぞれ他の任意の出目に変えなければなりません。

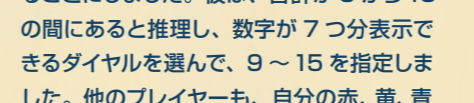
（例：出目がクマ（赤）、ジャガー（黄）、ヒト（桃）だった場合、自分の丸太のクマ（赤）、ジャガー（黄）、ヒト（桃）の石板の数字の合計。）同じシンボルが複数個出た場合、そのシンボルの数字は出目の数だけ数えます。そして、残っている推理ダイヤルの中から 1 つを選び、自分の数字の合計数を含む可能性が高いと思われる範囲になるように、ついたての裏で推理ダイヤルを回転させてセットします。ゲームの序盤で推理するのは正確な数字ではなく、ある程度の範囲です。最初に推理するプレイヤーは、すべての推理ダイヤルから選ぶことができ、他のプレイヤーよりも有利になるでしょう。7 つのダイヤルによって推理できる範囲はそれぞれ異なりますが、一部のダイヤルから獲得できると同じです。一般的には、推理の範囲が広いほどは少なくなります。

重要：推理ダイヤルは、数字だけが正しく表示されるようにセットしなければなりません。

例：ショウはサイコロを振り、クマ（赤）、ジャガー（黄）、トリ（青）が出ました。彼はまだこのシンボルに関する情報が少ないため、大きな範囲を指定できる推理ダイヤルを使用することにしました。彼は、合計が 9 から 15 の間にあると推理し、数字が 7 つ分表示できるダイヤルを選んで、9〜15 を指定しました。他のプレイヤーも、自分の赤、黄、青の数字の合計が何になるか考えます。そして、得点の低いプレイヤーから順に、推理ダイヤルを選んで自分の推理した範囲を表示した状態でセットします。

2. 推理

得点トラック上で最も得点が低い（サイコロを振った）プレイヤー、次に得点の低いプレイヤー...といった順番で、最も得点の高いプレイヤーまで 1 人ずつ手番を行います。同点の場合は、そのプレイヤーの中でコマがより上にあるプレイヤーが先に手番を行います。自分の手番では、自分の丸太にある、**出目のシンボルに対応する石板の数字の合計**を推理しま






3. 得点計算

全員の推理ダイヤルのセットが終わったら、得点の低い（同点の場合、コマがより上にある）プレイヤーから順に推理ダイヤルを公開し、正解しているかを確認します。この時も自分の石板を見てはいけません。他のプレイヤーはダイヤルを公開したプレイヤーの合計数を正確に計算し、推理が正解か間違っているかを発表します。

注意：嘘をついてはいけません。情報を伝える前に正確に数えて、必ず正しい情報を伝えてください。1 度でもミスがあった場合、ゲームが破綻し、推理に意味がなくなります。

3A. 正解した場合

実際の合計数が推理ダイヤルで指定した範囲の中にある場合、推理は正解です。推理した数字の範囲を、現在のラウンドに対応する行にメモします。その後、選んだ推理ダイヤルに記された数字分のを獲得します。は常に得点トラック上で記録します。獲得したと同じ数だけ、得点トラック上の自分のコマを進めます。コマを進めた結果、他のプレイヤーコマと同じマスに止まったら、自分のコマを一番上に乗せます。

例：ユカは推理ダイヤルの範囲を 1〜5 にセットして公開しました。他のプレイヤーが「正解」と宣言しました。そこで彼女はその範囲を推理シートにメモし、得点トラック上の自分のコマを 2 マス進めました。




3B. 間違っていた場合

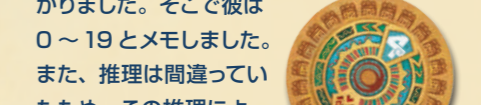
実際の合計数が推理ダイヤルで指定した範囲の中になかった場合、推理は間違っています。他のプレイヤーは本当の合計数が指定した範囲よりも大きい小さいかを教えます。

例外：数字を 1 つだけ指定する（最も形の小さい）推理ダイヤルを選んだプレイヤーに対しては、その推理が正解かどうかだけを伝えます。大きい小さいかを伝えてはいけません。

メモの方法

ゲーム中に得た情報を推理に役立てるために、推理シートの 3 つのエリアを活用しましょう。左上のエリアは、自分から見える数字や自分は持っていないと判断した数字にマークをつけることができます。右側のエリアは各ラウンドの推理をメモします。サイコロの出目と一致するシンボルにマークをつけ、右隣の空欄には推理の結果をメモできます。左下のエリアは、ゲーム終了時に使います。

例：ショウは推理ダイヤルの範囲を 20〜21 にセットして公開しました。他のプレイヤーが「数字の合計はその範囲より小さい」と宣言したため、合計が 19 以下であると分かりました。そこで彼は 0〜19 とメモしました。また、推理は間違っていたため、この推理によっては獲得できません。



重要：より正確な推理をするために、実際に見た数字は完全に黒く塗りつぶし、推理によって除外した数字はマークをつけるだけでなく、メモの仕方を工夫しましょう。この方法では、推理を考え直す場合にマークを消しゴムで消すことが容易になり、マークを上から塗りつぶすこともできます。

石板の交換

すべてのプレイヤーの推理ダイヤルによる得点計算が終わった後、推理を間違えたプレイヤーは、自分の丸太から石板を 1 つ交換しなければなりません。この時点で最も得点の低い（同点の場合、コマがより上にある）プレイヤーから順に行います。自分の丸太から任意の石板を 1 つ、自分も含めてすべてのプレイヤーに見えるように、自分の横に表向きで捨てます。このラウンドの出目とは異なるシンボルの石板を捨てても構いません。次に、捨てた石板と同じシンボルの石板の山から、裏向きのまま 1 枚引き、それを見ないように注意しながら自分の丸太に差し込みます。

注意：石板の山が残っていないシンボルと同じシンボルの石板を捨てることはできません。また、残っている石板が 1 枚もない場合、石板の交換は行わずゲームを続けます。ひとつでも石板が残っているならば、石板の交換は必ず行わなければなりません。

石板の交換によって、他のプレイヤーは交換後の石板の情報を得ます。また、石板を交換したプレイヤーは捨てた石板の数字を自分の推理シートの現在と以前のラウンドの、対応するスペースに書き込んでください。どちらも推理の手助けにはなりません。忘れずにメモしましょう。

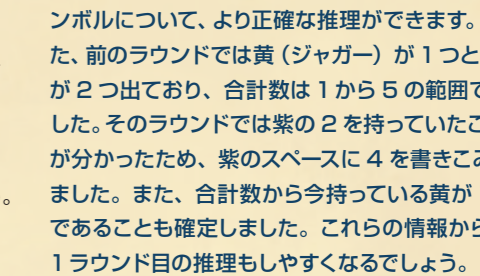
ラウンドの終了

すべてのプレイヤーが得点計算と必要なら石板の交換を終えたら、各プレイヤーは推理ダイヤ

ルをゲームボードの上や横のスペースに戻し、次のラウンドを開始します。

注意：石板を捨てた場合、それまでのすべての推理をもう一度見直す必要があるでしょう。なぜなら、あなたの数字が 1 つ変わるだけで、このシンボルに関わるすべての推理が変わる可能性があります。推理が間違っているかと思うのであれば、一度消してから考え直した方が良いでしょう。

例：ショウは紫（カメレオン）の石板を捨て、それが 2 だったことを確認しました。彼は自分の推理シート上の紫の 2 を黒く塗りつぶします。そして、2 が排除されたことにより、持っていないと推理していた 5、6、7 を考慮する必要が生まれたため、それらにつけていた X マークを消しゴムで消しました。さらに、今のラウンドに対応する行（3 ラウンド目だったため上から 3 行目）の紫のスペースに 2 を書き込みます。そうすることで、どのラウンドで紫の 2 を捨てたかが分かり、紫と一緒に考える必要のあったシンボルについて、より正確な推理ができます。また、前のラウンドでは黄（ジャガー）が 1 つと紫が 2 つ出しており、合計数は 1 から 5 の範囲でした。そのラウンドでは紫の 2 を持っていたことが分かったため、紫のスペースに 4 を書き込みました。また、合計数から持っている黄が 1 であることも確認しました。これらの情報から、1 ラウンド目の推理もしやすくなるでしょう。



ゲームの終了

ゲームはプレイヤー人数に応じたラウンドで終了します。

4人：8ラウンド

3人：9ラウンド

2人：10ラウンド

最後の推理

ゲームが終了したら、丸太に残っている石板について最後の推理を行います。推理シートの左下のエリアを使って、1つのスペースには数字を1つだけ記入でき、各シンボルごとに、0～3つの推理ができます。

ただし、記入数が多いほど、獲得できるコインは少なくなります。すべてのプレイヤーが記入を終えたら、最も得点の低い（同点の場合、コマがより上にある）プレイヤーから順に、最後の推理を公開します。正解した各シンボルにつき、記入数に応じて以下の通りに得点します。

・1つ記入 1x? : 5

・2つ記入 2x? : 2

・3つ記入 3x? : 1

また、正解できなかった（または、推理をしなかった）シンボルにつき、ペナルティとして2コインを失います。

得点を合計し、その数だけ得点トラック上の自分のコマを動かします。



注意：合計がマイナスの場合はその数だけコマを後退させてください。



最終的に、最も多く得点したプレイヤーの勝利です。同点の場合は、積み上がったコマのより下にいるプレイヤーの勝利です。

最終得点とユカの推理シートの例

5 VP	1	0	1	0	1	1
2 VP	4		2	2		
1 VP				5		



青（トリ）、紫（カメレオン）、緑（ヘビ）の石板について、2個、2個、3個の数字を記入し、正解しました。(2+2+1=5) また、黄（ジャガー）と桃（ヒト）の石板については確信があったので、それぞれ数字を1個だけ記入し、こちらも正解しました。(5+5=10) そして、赤（クマ）についてはリスクを理解した上で数字を1個だけ記入しましたが、不正解でした。(ペナルティとして-2)

合計は13であったため、得点トラック上の自分のコマを13マス進めました。

ヴァリエントと拡張

このゲームには1つのヴァリエントルールと2つの拡張ルールがあります。これらを自由に組み合わせることで遊ぶことができ、3つ混ぜて遊ぶこともできます。

ヴァリエントルール

このゲームにより手応えを加えたいのであれば、以下のルールを追加してください。

・ゲームの準備5の際、推理ダイヤルを裏返して数字の下に8のマークがある面を上に戻します。この面は石板8の追加に対応しています。

・ゲームの準備6で石板を混ぜる前に、各シンボルに8の石板（数字の下に8のマークがついています）を追加します。

・ゲームの準備8の際、推理シートの8の列を塗り潰しません。

それ以外のルールに変更はありません。

拡張 1. 危険な近道

ゲームの準備時、それぞれ異なるシンボルが描かれた6つの危険な近道トークンをゲームボードの近くに準備します。



サイコロを振った後、2個または3個のサイコロが同じシンボルだった場合、サイコロを振ったプレイヤーは対応するトークンを取るか、パスをするかを選択します。パスを選んだ場合、得点の低い（同点の場合、コマがより上にある）プレイヤーから順に同様の選択をします。トークンを取ることを選択したプレイヤーは、取ったトークンと同じシンボルに対してのみ、通常はゲーム終了時に行う「最後の推理」を直ちにします。推理シート左下の対応するシンボルの列に1～3個数字を記入してください。

取ったトークンは自分のついたの裏に置き（このトークンはゲーム中に2度と使用しません）、その後、通常通りゲームを続けます。

ゲームの終了時、危険な近道トークンによる推理からは2倍のコインを獲得します。

・1つ記入 1x? : 10

・2つ記入 2x? : 4

・3つ記入 3x? : 2

ただし、ペナルティも2倍となり、間違っていた推理につき、4コインを失います。

重要：

・トークンの取得は「1.サイコロを振る」でサイコロの目を変更する前のみ可能です。サイコロを振ったプレイヤーがサイコロの目を変更したい場合は、プレイヤーの誰かがトークンの取得を選択するか、全員がパスを選択した後でなければなりません。また、サイコロの目を変更した結果、同じシンボルが2個になったとしても、トークンを取ることはできません。

・トークンは、ゲームが残り3ラウンドになると取得できなくなります。2/3/4人ゲームの場合、7/6/5ラウンド終了時に未使用のトークンをすべてゲームから取り除きます。

例：3人ゲームの6ラウンド目、ショウが振ったサイコロの目は紫（カメレオン）2個と青（トリ）1個でした。サイコロを振ったショウは、カメレオンのトークンを取る権利もついています。次に得点の少ないユカに権利をパスしました。ユカはトークンを取ることを選択し、直ちに推理シートの左下の表で、紫（カメレオン）の推理を行います。ユカは数字を2個記入することにしました。3人で遊んでいるため、この6ラウンド目の終了時に未使用のトークンをすべて箱に戻します。次の7ラウンド目、サイコロは黄（ジャガー）2個と赤（クマ）1個でしたが、トークンは既にゲームから取り除いているため取れません。ゲーム終了時、ユカは紫の推理を正解させたため、トークンによって2倍の4コインを獲得しました。

拡張 2. 神殿の呪い

ゲームの準備時に、神殿の呪いトークンを準備します。



3. 得点計算の時、得点トラック上の7のマス（骸骨が描かれています）を越えるか、到達したプレイヤーはトークンを受け取り、呪われた状態になります。

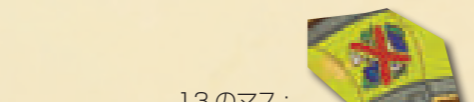
7のマス：

トークンを所持しているプレイヤーは、他のプレイヤーが推理を間違えた場合に1コインを獲得します。ただし、自分が推理を間違えた場合、選択した推理ダイヤルに記された数字分のコインを失い、自分のコマを後退させてから通常通り石板の交換を行います。自分の推理が正しい場合は、通常通りコインを獲得します。

例：ユカは4コインを獲得し、得点トラック上で9のマスに到達しました。得点計算の終了後、彼女は最も得点の高いプレイヤーであり、7のマスを超えているため、神殿の呪いトークンを取らなければなりません。次のラウンドで、ユカは3の数字が記された推理ダイヤルを選びました。得点計算時、ショウとハジメの推理が間違っていたため、ユカは2コイン（1人につき1コイン）を獲得します。しかし、ユカ自身も推理を間違えたため、呪いにより3コインを失いました。また、このラウンドで、ユウトが4コインを獲得し、最も得点が高いプレイヤーとなったため、次のラウンドではユウトが呪われます。次のラウンドでは、ユウトが得点トラック上で14のマスに到達し、ついに神殿の呪いトークンをゲームから取り除くことが出来ました。

・到達している場合、トークンをゲームから取り除き、箱に戻します。

・誰も到達していない場合、最も得点が高い（同点の場合、コマがより下にある）プレイヤーにトークンを渡し、新しいラウンドを始めます。



13のマス：

重要：

・誰も13のマスに到達できていない場合でも、最終ラウンドの開始前（2/3/4人で遊んでいる場合、9/8/7ラウンドの終了時）にトークンを取り除きます。

・呪われたプレイヤーは、3. 得点計算で他のプレイヤーが間違えた推測をするたびに1コインを獲得します。

・その後、呪われたプレイヤーが推理を間違えることによって、全プレイヤーが再び7のマスに到達していない状態になってもトークンの持ち主は変わらず、13のマスに誰かが達した時、最終ラウンドの開始前のみ取り除かれます。

例：ユカは4コインを獲得し、得点トラック上で9のマスに到達しました。得点計算の終了後、彼女は最も得点の高いプレイヤーであり、7のマスを超えているため、神殿の呪いトークンを取らなければなりません。次のラウンドで、ユカは3の数字が記された推理ダイヤルを選びました。得点計算時、ショウとハジメの推理が間違っていたため、ユカは2コイン（1人につき1コイン）を獲得します。しかし、ユカ自身も推理を間違えたため、呪いにより3コインを失いました。また、このラウンドで、ユウトが4コインを獲得し、最も得点が高いプレイヤーとなったため、次のラウンドではユウトが呪われます。次のラウンドでは、ユウトが得点トラック上で14のマスに到達し、ついに神殿の呪いトークンをゲームから取り除くことが出来ました。

丸太の組み立て方

ゲームを始める前に、4つのパーツからなる丸太を4つ組み立ててください。丸太は組み立てた状態で箱に収納できます。

1) 2つの脚の上に土台を置きます。



2) 巻きつけるように、ふたを固定します。



丸太に石板を配置するときは、土台の溝にも刺さるように差し込んでください。石板が安定し、他のプレイヤーからも見やすくなります。

推理ダイヤルの組み立て方

ゲームを始める前に、推理ダイヤルを7個作ります。外周が同じ柄で、同じ大きさの円盤のセットが7つあるので、それぞれ柄が外側になるように重ね合わせ、中心を留め具で止めます。

Designer: Leo Colovini

Illustrator: Miguel Coimbra

Publisher: Mojito Studios

facebook.com/mojitostudios

www.mojitostudios.com

info@mojitostudios.com

Mojito Studios is a DXP, LLC

trademark. 4362 Northlake

Boulevard, Suite 213, Palm Beach

Gardens, FL 33410, USA



ルールに訂正や誤表記があった場合はこちらに掲載いたします。

jelly2games.com/lostcode



販売元：株式会社ビチカートデザイン

東京都豊島区東池袋 3-13-7 池三ビル 5階

https://jelly2games.com

編集 / 翻訳：和久 卓磨

校正：北野 菜葉

JELLY
JELLY
GAMES

LEO COLOVINI

MIGUEL COIMBRA

JELLY
JELLY
GAMES

