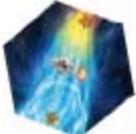


● 目的

精霊の力を借りてエルダーヴェイルに居を構えて版図を広げ、勝利ポイントを稼ぐ。

● 準備

1. 得点ボード(周囲が勝利ポイントトラック)をテーブルの片側に置く。
2. 各プレイヤーはプレイヤートレイ(プレイヤーボードがふたになっているトレイ)を1つ選び、そのトレイからプレイヤーボードを外し、今回のゲームでどちらの面を使用するかを決め、そちらを表向きにして手元に置く。これがユニットの準備エリアになる。
3. ランダムに開始プレイヤーを決める。ターン順は開始プレイヤーから時計回りになる。各プレイヤーはトレイから得点マーカー(八角柱)を1個取り出し、得点ボードの勝利ポイントトラック(周囲)の自分のターン順と同じスペースに置く(1番手は1点、2番手は2点等)。ゲーム中に得た勝利ポイントはこのトラック上で記録する。
4. 今回のゲームでどの精霊を使うかを決める。各プレイヤーの色に対応する精霊はすべて使用し、追加で任意の精霊を2つ選ぶ。各精霊につき、以下を準備する。
 - ▶ 対応する領土(同色のヘクス)3枚
 - ▶ 対応するモンスターカード1枚(+ミニチュア)
同色に複数のモンスターがいる場合はどれか1つをランダムに選ぶ。
 - ▶ オーブ(ガラスビーズ)1つ
5. 使用する各精霊につき、対応する各冒険デッキ(裏がドア/対応アイコン)の裏がドアのカードを取り除き、他のカードをシャッフルし、その上にドアのカードを裏返して(表を上にして)戻す。使わない精霊の冒険デッキのドアは裏のままにする。各精霊の宝物トークン(正方形、裏が精霊の紋章)はシャッフルして3個ずつの山にする。
6. 領土(ヘクススタイル)から廃墟(縁が茶色)とビフレスト(右図)を取り出す。このうち基本廃墟タイル5枚(「魔道士の塔/Mage Tower」「城塞/Fortress」「水車小屋/Mill」「扉/Portal」「ダンジョン/Dungeon」)は常に使用する。2枚目の「ダンジョン/Dungeon」は4-5人ゲームでのみ使用する。「神託の地/Oracle」「ドラゴンの巣/Dragon's Den」「ビフレスト」の3枚の使用は選択ルール(後述)。
7. 今回使用するすべての精霊の領土タイルをまとめてシャッフルし、裏向きに重ねて領土スタックにする。
8. 領土スタックからプレイヤー数に対応した枚数(2人:5枚、3人:7枚、4-5人:8枚)のタイルを引いて公開する。その際、ねぐらタイル(中央に👤)を複数引いた場合、2枚目からは領土スタックの一番下に戻して引きなおす(初期のねぐらタイルは最大で1枚)。
9. 公開された精霊の領土に、あらかじめ準備した廃墟タイル(5枚または6枚)を合わせてシャッフルし、プレイヤー数に応じて右図の通りに表向きにランダムな順でテーブル上に並べてエルダーヴェイルを作成する。
10. 領土スタックを再びシャッフルし、使用済トレイ(灰色六角形のトレイ)に裏向きに置く。

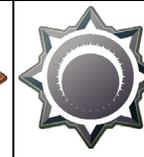
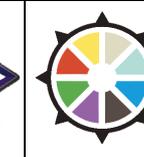
11. 表になった領土のうち、各精霊の領土には 1-2 つ宝物トークン用のスペース(正方形)がある。そこに対応する精霊の宝物トークンを 3 個重ねた物を置き、一番上を表に向ける。また、ねぐらタイルには対応する精霊のモンスターフィギュアを置く。
12. 魔法カード(裏面がピラミッドに目)をシャッフルし、いずれかのリソーストレイ(細長)のカード置場に置く(半分にしてそれぞれに入れてもよい)。各プレイヤーは魔法カードを 5 枚引く。
13. オーブを精霊パワートラック(得点ボードの中側)の、今回使用する精霊に対応する色の一番外側に 1 個ずつ置く。さらにオーブを栄光トラック(得点ボード上の Glory Track)の 2ヶ所のオーブ置場に 1 個ずつ置く。
14. リソーストレイ(リソース入れ)をプレイヤーの手の届く場所に置く。このリソース置場をサプライと呼ぶ。使用済トレイはテーブル中央に置く。このトレイの脇の部分は使用済の宝物トークン入れとして利用する。
15. (選択ルール)傭兵を使用する場合、使用する傭兵のミニチュアとカードをサプライに置く。
16. 各プレイヤーは自分のトレイのワーカー(プレイヤートレイ右上、通常ミープル)のうち左側 3 人を準備エリア(プレイヤーボード上)に移動する。他のミープル類はそのまま。各プレイヤーは自分のトレイのリソース置場(下側)に、各リソース(宝石、薬、巻物、道具、剣、金貨)を 1 個ずつ受け取る。
17. 各プレイヤーは自分の得点マーカーのうち 1 個を、精霊パワートラックの自分の色に対応するトラックの 1 のスペースに置く。さらに得点マーカー 3 個は精霊パワートラックの脇に置いておく。残り 1 個はトレイに入れたままにする(後ほど栄光トラックで使用する)。

● ゲーム用語

○ 手番プレイヤー

「手番プレイヤー」は、常に現在のターンを実行しているプレイヤーを参照する。

○ 精霊の紋章

								
風	土	火	水	光	闇	秩序	混沌	任意の 精霊

○ リソース

							
宝石	薬	巻物	道具	剣	金貨	魔法 カード	任意の リソース

魔法カード以外を得る場合、サプライから取って自分のトレイに入れる。リソースを支払う場合はトレイからサプライに戻す。魔法カード以外は各種最大 5 つまでしか持てない。

金貨は任意のリソースの代わりに支払うことができる。

宝箱は(魔法カードを含む)任意のリソースを意味する。ただし、「を得る」場合には金貨は得られない。

ゲーム中のリソースは無制限。トークンが不足した場合は適宜代用する。

○ 宝物トークン

宝物トークンは、裏が精霊の紋章で、表は各種のリソースを意味する。複数ある場合はその個数を意味し、斜線で区切られている場合は左右のいずれか一方を意味する。

○ 魔法カード

魔法カードはプレイヤーの手札となり、各プレイヤー最大 7 枚まで持てる。7 枚を超える場合は余分を捨てる。

使用したか捨てた魔法カードは表向きの捨て札パイルに捨てる。魔法カードが不足する場合は捨て札をシャッフルして新たなデッキとする。

魔法カードは以下の 3 種類に分かれる。

- ▶ 呪文(): 呪文は指定のタイミングでプレイできる。「君のターンにプレイする」であれば、他のフリーアクションと同様に自分のターン中いつでもプレイできる。呪文のカード名の下にリソースと精霊の紋章がある場合、それはその呪文を唱えるコストを意味する。斜線の右側の精霊パワーの条件を満たしている場合コストは不要で、満たしていない場合は左側のリソースを支払う必要がある。
- ▶ クエスト(): ゲーム中に特定の条件を満たしたら達成できる。達成したクエストは捨てず、プレイヤーボードの下に挟んでおく。
- ▶ 預言(): ゲーム終了時に公開し、条件に従って勝利ポイントを得る。

● ゲーム進行

ゲームは各プレイヤーのターン基準で進行する。

プレイヤーは自分のターンに、以下のいずれか一方を実行する。

- A) ユニットを配置する。
- B) 再編成する。

○ A: ユニットを配置する

自分の準備エリアのユニットを 1 つ選び、配置ルールに従ってエルダーヴェイルのいずれかの領土に置く。その後、ただちにその領土のアクションを実行する。何らかのカードがユニットの「配置」を参照する場合、このアクションを参照する。それ以外のユニットの移動は「配置」とはみなさない。

ユニットの配置後、隣接する領土にモンスターがいる場合、そのうち 1 体が自分のいる領土に突進してくる(後述「モンスター」参照)。

▷ ユニットの配置ルール

エルダーヴェイルのどの領土にも自分のユニットがない場合、空いている(ユニットもモンスターもない)任意の領土に置ける。住居はあってもよい。これは「最初の配置」と呼ばれる。

エルダーヴェイルのいずれかの領土に自分のユニットがいる場合、自分のユニットのいる領土に隣接する、自分のユニットがない任意の領土に置ける。相手のユニットやモンスターのいる領土に置いてよいが、「平和な幕開け」を除き)戦闘が発生する。

置いた領土のアクションは可能な限り実行する義務がある。

下記の上級ユニットは、配置の際に特殊ルールが適用される。

	ドラゴン: 飛行 ドラゴンは自分のユニットのいる場所から領土 2 つ分離れた領土に置ける。
	ウィザード: 瞬間移動 ウィザードはエルダーヴェイルの空いている任意の領土に置ける。
	ウォリアー: 好戦 エルダーヴェイルに自分のユニットがない場合、最初の配置でウォリアーを空いていない領土に置いてよい。

▷ 領土アクション

- ◆ 精霊の領土: その領土の宝物スタックの一番上のトークンを 1 つ得て自分のトレイの宝物の枠に置く。複数スタックがあっても 1 つのみ。スタックが空の場合、代わりに領土のその位置に印刷されているリソースを得てよい。同時に所有できる(カード上に置かれていない)宝物トークンは 4 個まで。5 個目を得る場合、それまでに持っていた 1 個をフリーアクションでトークンに換えるかカード上に移動する。
- ◆ 魔道士の塔 (Mage Tower): 任意のリソースを 2 つ(同じでも別々でもよい)を支払って、魔法カードを 3 枚引いて手札に加え、手札から 1 枚を捨てる。
- ◆ 召喚の扉 (The Portal): スターターカードに表記のコストを支払ってトレイのユニット 1 つを準備エリアに置く。ワーカーを置く場合、任意のリソース(同じでも別々でもよい)を、トレイのワーカーの下側に表記された★の数だけ支払う。ワーカーはトレイの左側から召喚する義務があり、何らかの理由でトレイに戻る場合は右詰めで戻す。
- ◆ 水車小屋 (The Mill): 住居の無い精霊の領土にいる自分のワーカーを 1 人選び、必要なコストを支払ってワーカーを住居に変換する(詳細は後述)。
- ◆ ダンジョン (Dungeon): 以下を実行する:
 1. 新たな領土の発見: 領土スタックの一番上を公開し、エルダーヴェイルに追加する。新たなタイルは他の領土タイル 2 枚以上に接する場所に置く必要

がある。その後、対応する宝物スタックを置き、そこがモンスターのねぐら  なら対応するミニチュアを置く。

2. 冒険カードを 1 枚得る: 冒険カードのトレイから表向きの冒険カードを 1 枚選び、指定のコスト(カード右上)を支払ってそのカードを自分のカード置場に移動する。そのカードに一致する精霊パワートラックの自分のマーカーを 1 つ進める。
 3. 2 枚目の冒険カード: さらにもう 1 枚表向きの冒険カードを選び、そのカードを 1 枚目と同様に得るか、それを焼却する(裏向きにその冒険カードのデッキの一番下に置く)。
 4. 新たな冒険カード: これにより一番上のカードが無くなった冒険カードのデッキの一番上を公開する。
- ◆ 城塞(Fortress): 任意のリソース(同じでも別々でもよい)を 2 つ支払って金貨を 2 枚得る。

○ B:再編成する

再編成は以下の 4 ステップを順に実行する。

1. エルダーヴェイルの自分のユニットを 1 体ずつ撤収する。撤収したユニットは自分のカードアクション(後述)に置いてそれを実行するか、準備エリアに戻す。
2. 冥界(Underworld)の自分のユニットをすべて準備エリアに戻す。
3. カードアクション上の自分のユニットをすべて準備エリアに戻す。
4. 自分の準備エリアに金貨で雇った傭兵がいる場合、そのミニチュアとカードをサプライに戻す。
5. 自分のトレイに得点マーカーが残っているなら、それを栄光トラック(Glory Track)のスペース()に置く。

▷ カードアクション

再編成の時点で、自分のカード置場のカードのカードアクションを実行できる。

カードのカード名の上の部分にユニットの表記があるのがカードアクションで、そのアクションを実行するために必要なユニットを意味する。この表示がワーカーの場合、任意のユニットが使用可能。

カードアクションは任意の順番で解決可能だが、すでにユニットが置かれているカードにさらにユニットを置くことはできない。

▷ スタートカード

スタートカードは最初からカードに置かれている特別なカードで、アクションを 3 つ持っていてそれぞれ 1 回ずつ実行が可能。そのうちどれか 1 つを実行しても、他のアクションは実行できる。このカードは冒険カードではなく、破壊できず、オーラ(後述)をつけることができず、カード置場のカード 1 枚に数える。

- ◆ 召喚(Summon): 廃墟タイル「扉(Portal)」と同様に、指定のコストを支払ってユニットを 1 体トレイから準備エリアに移動する。

- ◆ 収集 (Gather) : その枠に示されたリソースを得る。この枠は向上アクション(後述)の対象にでき、その場合は置かれた宝物トークンのリソースを得る。
- ◆ 居住 (Dwell) : 廃墟タイル「水車小屋 (Mill)」と同様に、まだエルダーヴェイルに残っているワーカー1人を住居に変換できる。

○ 住居

住居は水車小屋 (Mill) の廃墟のアクションか、スタートカードの「居住 (Dwell)」アクションで建築できる。住居の建築は以下の手順で実行する。

1. 自分のワーカーがいて、まだ誰の住居も置かれていない精霊の領土タイルを1枚選ぶ。
2. その精霊の領土に示された居住コスト(家シンボルの下のリソース)を支払う。
3. トレイから住居の屋根を1つ取り出し、その領土のワーカーの上にかぶせる。これ以降、このワーカーは住居となり、ワーカーやユニットではなくなる。
4. その住居に隣接している、任意のプレイヤー(自分を含む)の住居1つにつき2VPを得る。
5. その精霊の領土の精霊の紋章の数だけ、精霊パワートラックのマーカーを進める。

○ フリーアクション

ターン中、以下の行動はフリーアクションとして、アクション中も含め任意の時点で任意の回数実行できる。

- ▶ 宝物トークンを捨ててリソースを得る: 自分のトレイの宝物トークンを1個捨てて、そこに表記されたリソースを得る。カードの枠に置いている宝物トークンは捨てられない。このフリーアクションは、他のプレイヤーのターン中を含む任意の時点で実行できる。
- ▶ カード置場の枠に宝物トークンを置く: トレイの宝物トークン1つを、自分のカード置場のカードの枠(□)に置く。そこにすでに他の宝物トークンがある場合はそれを捨てる(それによりリソースを得ることは無い)。
- ▶ 魔法カードのプレイ: 魔法カードやクエストカードにはプレイするタイミングが表記されている。「君のターン中 (on your turn)」と書かれているカードはフリーアクションとしてプレイできる。
- ▶ オーブ報酬を得る: 自分が得たオーブ1つをオーブ報酬 (Orb Reward) の空いているスペースに置き、そこに描かれているものを得る(★つき数字はVP)。
- ▶ オーブをコスト枠に置く: カード置場の冒険カードの枠のうち、コストの枠(矢印の左側の枠)にオーブを1つ置く。そのコストは0(リソース不要)になる。
- ▶ カードをオーブで強化する: カード置場のカードの左上にオーブシンボルがあるものにオーブを置く。これにより、そのカードが強化される。内容は各カードのテキスト参照。
- ▶ (選択ルール) 傭兵を雇う: 傭兵を使用している場合、金貨1枚かオーブ1つでサプライの傭兵を1体雇い、自分のユニットとして使うことができる。そのカードを手元に置き、そのミニチュアを自分の準備エリアに置く。金貨1枚で雇った場合はそれを支払い、オーブで雇った場合はカード左下にオーブを置く。金貨で

雇った傭兵は次の自分の再編成でサプライに戻るが、オーブで雇った場合はこのゲームの残りの間使用できる。

● 冒険カードとカード置場

冒険カードは獲得したら自分のカード置場に置く。カード置場には最初はスタートカード1枚のみがあり、それ以降のカードはその脇に並べて置く。各冒険カードの右上には精霊の紋章があり、それを獲得するたびにその紋章に対応する精霊パワートラックの自分のマーカーを1つ上げる。

○ 枠

一部のカードには枠(□)が描かれていて、フリーアクションとして自分の宝物トークンを置くことができる(特に指定がないかぎり表向き)。その枠にアイコンが描かれていた場合、そのアイコンの代わりにこの宝物トークンのアイコンが描かれているものとして扱う。

一部のカードアクションは、矢印の左側(コスト)を支払うことでのみ実行することができる。そのコスト枠が空の場合は実行ができない。そこに宝物トークンを置くことで、その表記リソースがコストとなる。コスト枠にはオーブを置くこともでき、その場合コストは0(リソース不要)になる。

○ オーブ強化

一部のカードは左上にオーブが描かれていて、フリーアクションとしてここにオーブを置くことができる。オーブが置かれているカードは、そのテキストに従いカードが強化される(あるいはオーブを置かないかぎりカードが使用できない)。

○ 特別なカード

一部の冒険カードは特殊なルールがあり、カード名の前のアイコンで示される。



ドア

枠の部分に置かれているリソースは、そこに示された精霊の紋章に対応する精霊パワートラックで自分が単独で最上位の場合のみ受け取る。



宝物庫

ゲーム終了時、枠内の宝物トークンに対応して VP を得る。



オーラ

オーラは一旦カード置場に置き、フリーアクションとしてカード置場のカードのうち、カードアクションを持つ(再編成時にユニットを置ける)冒険カードにつけることができる。各カードにオーラは1枚のみ。スタートカードにはつけられない。

カードが捨てられたら、ついているオーラも捨てる。オーラの獲得コストを支払うことで、オーラを現在のカードから他のカードにつけなおせる。単についているオーラを外すことはできない。

● 戦闘

ある領土にあるプレイヤーのユニットを配置した(ターンのアクションとしてユニットを置いた)とき、そこに他のプレイヤーのユニットかモンスターがいる場合、その領土で戦闘が発生する。また、あるプレイヤーがある領土にユニットを配置して、それによりモンスターが突進してきた場合、そこで戦闘が発生する。いずれの場合も、戦闘の解決はその領土でのアクションが終わった後で解決する。

- ◆ 平和な幕開け:各プレイヤーが最低1回ずつ再編成を行う(栄光トラックに全員の得点マーカーが置かれる)までは、戦闘は発生せず、モンスターも突進しない。

戦闘は以下のステップで解決する。

1. 合流:手番プレイヤーの左隣から時計回り順に、各プレイヤーはその領土に隣接する領土にいる自分のユニットを望む数戦闘の発生した領土に移動し、戦闘に合流させてよい。その領土に元々ユニットがいなかったプレイヤーがユニットを合流することもできる。
2. ダイス数の決定:各ユニットは指定数(プレイヤーボードの各ユニットの部分に表記)の戦闘ダイスを振ることができる。各プレイヤーは戦闘に参加している自分のユニットの戦闘ダイス数を合計し、さらにその領土またはそこに隣接している領土にある自分の住居1つにつき戦闘ダイスを1個追加する。モンスターがいる場合、モンスターの戦闘ダイス数はカード右下に表記されている。
3. 追加ダイス:手番プレイヤーの左隣から時計回り順に、各プレイヤーは望む数の剣を支払って、1個につき戦闘ダイスを追加で1個得る。このステップ中、呪文や能力で戦闘ダイスを増やすことが可能。ただし、各プレイヤーの戦闘ダイスの個数は最大6個まで。
4. 戦闘ダイスをふる:各プレイヤーは動じに戦闘ダイスをふる。モンスターの戦闘ダイスは誰かが担当してふる。この時点で、呪文や能力によりダイスの目を変更することができる。
5. 勝者の決定:戦闘の勝者を1人決定する。各プレイヤーは自分のダイスの最も目の大きいダイス1個を比較し、その目が最も大きいプレイヤーが勝利する。最大のプレイヤーが複数いる場合、次に目の大きいダイス1個を比較し(無い場合は0扱い)、その目が最も大きいプレイヤーが勝利する。それも等しい場合、同様に各ダイスを大きい順に比較し、先に目が大きい方のプレイヤーが勝利する。最大の目のプレイヤーが複数いて目の内容も完全に一致する場合、全員が敗北する。
6. 栄光の獲得:戦闘の勝者は栄光トラックの自分のマーカーを1つ先のスペースに進める。これは敗北したプレイヤー数やユニット数に関係なく1スペース。モンスターのいる戦闘に勝利したプレイヤーは、栄光トラックを進める代わりにそのモンスターの属する精霊の精霊パワートラックを1つ進めてもよい。

7. 戦死者の除去: 敗北したプレイヤーのすべてのユニットをその領土から取り除き、冥界(Underworld)に置く。敗北したモンスターはエルダーヴェイルから取り除く。住居は戦闘では取り除かれない。

○ 冥界

ユニットが1つ冥界(Underworld)に置かれたら、そのユニットの持ち主は剣を1つ得る。

○ 栄光トラック

栄光トラック(Glory Track)を進める指示がある場合、自分のマーカーを1スペース右側に移動し、そのスペースの上側に示されたものを受け取る。栄光トラックが最後のスペースにある状態でさらに進める必要がある場合、1回につき2VPを受け取る。

オーブが置かれているスペースに最初に入ったプレイヤーは(2VPの代わりに)そのオーブを受け取ることができる。

のアイコン1つは、自分の栄光トラックを1つ進めることを意味する。

● 精霊パワー

精霊パワートラック(放射状に各精霊の色が並んでいるスペース列)は、各プレイヤーがゲーム中に得た精霊の力を意味する。各トラックには5つのスペースがあり、内側から外側に進めていく。脇の数字はそこまで進んだ場合のVPである。

あるプレイヤーがある精霊パワートラックを進める場合、そのトラックにまだ自分の得点マーカーが置かれていないなら中央のマーカーのうち1つをそのトラックの2のスペースに置き、すでに置かれているならそのトラックを1スペース外向きに進める。各精霊パワートラックの最後まで最初にマーカーを進めたプレイヤーは、そこに置かれたオーブを得る。

精霊パワーに用いる各プレイヤーの得点マーカーは4つしかない。5種類目の精霊パワートラックを進める指示があった場合、他のトラックに置いたマーカーを改めて指定の精霊パワートラックの最初のスペースに置きなおすか、その指示を無視する。

冒険カードの獲得により精霊パワートラックを進めた場合、そのカードを失ってもトラックは戻さない。

● モンスター

モンスターはゲームで用いる各精霊につき1体ずつ存在する。モンスターは自分が属する精霊の領土のうち、中央にねぐら()アイコンがあるもの置かれた際に、その領土に置かれる。

○ モンスターの突進

モンスターのいる領土に隣接する領土にユニットを配置したら、そのモンスターはユニットを置いた領土に移動し、戦闘が発生する。ただし、平和な幕開けの最中は突進も起こらず戦闘も発生しない。

複数のモンスターが1つの領土に入ることはできず、モンスターがすでにいる領土に他のモンスターが突進することもない。複数のモンスターがユニットを配置した領土に隣接している場合、そのうち1体のみを突進するモンスターとして選ぶ。

○ モンスターの能力

モンスターの能力は、原則としてそのモンスターがエルダーヴェイルにいる間のみ適用される。ただし、平和な幕開けの最中はモンスターは眠っており、モンスターは突進も戦闘もせず、能力は適用しない。

▷ モンスターの破壊

モンスターが戦闘の結果などで破壊された場合、冥界にはおかず、カードと共に脇に置いておく。通常は破壊されたモンスターがゲームに戻ることはない。

▷ モンスターの支配

ゲームの効果により、プレイヤーのモンスターを支配することができる場合がある。その場合、そのモンスターカードを自分のカード置場に置き、そのモンスターのミニチュアをただちに自分の準備エリアに置く。支配されているモンスターは、これ以降（モンスターではなく）ユニットとして扱う。これ以降そのモンスターが突進することはないが、モンスターの能力は有効である。

のシンボルのある能力は、支配前であれば全プレイヤーに、支配後であれば支配するプレイヤーに対してのみ有効である。支配されたモンスターが冥界に行った場合、支配は終了し、モンスターとカードはゲーム外に置く。

▷ ねぐらに戻る

効果によりモンスターがねぐらに戻る場合、そのモンスターのミニチュアをエルダーヴェイルの属する精霊の領土のねぐら  のタイルに置く。そこにユニットがいる場合、そのユニットはすべて冥界に行く。そのねぐらに他のモンスターがいる場合、手番プレイヤーはそこに隣接する空いている領土を1つ選び、置かれていたモンスターをそこに移動して改めてねぐらにモンスターを戻す。隣接する空いている領土が無い場合、そこに置かれていたモンスターは破壊される。

● ゲームの終了

ゲームは以下のどちらが発生した場合に終了条件を満たす。

- ◆ いずれかのプレイヤーが6つすべての住居を建築する。
- ◆ 領土スタックの領土がすべてエルダーヴェイルに置かれる。

終了条件が満たされたら、そのプレイヤーのターンを最後まで行い、その後（終了条件を満たしたプレイヤーを含む）各プレイヤーが最後の1ターンを実行し、ゲームを終了する。

○ 最終得点

各プレイヤーはここまでに得たVPに加えて以下のVPを得る。

- ◆ 未使用のオーブは1個1VP。
- ◆ 各精霊パワートラックのマークは、その位置の左右に書かれているVP。
- ◆ 各住居は、精霊パワートラックでの自分のその精霊のマークの位置に該当するVP。その領土の精霊の紋章の数は無関係。

- ◆ カード置場の各カード(スターターカード/冒険カード)は、精霊パワートラックでの自分のその精霊のマーカの位置に該当する VP。ただし、住居 1 つにつきカードは 3 枚までしか得点できない。
- ◆ カード置場の宝物庫(🔮)カードによる得点。
- ◆ 最後に、現在の得点が低い方から順に、プレイヤーは手札の予言カード(ピラミッドに目)を公開し、そこから点数を得る。

合計 VP が最も高いプレイヤーが勝利。同点の場合、その中で所有リソース(魔法カードを含む)の合計数が多いプレイヤーが勝利。

● 選択ルール: 傭兵

プレイヤーが一時的なユニットとして利用できる傭兵が登場する。

準備: 使用する傭兵のミニチュアとカードのセットを望む数サプライに置く。現在は「ミノタウロス (Minotaur)」と「シェイプシフター (Shapeshifter)」が利用できる。

ゲーム進行: プレイヤーはフリーアクションで金貨かオーブで傭兵を雇うことができ、雇われた傭兵は、金貨なら次の再編成まで、オーブなら以降のゲームの間、自分のユニットとして扱える。

各傭兵の能力はカード参照。

● 選択ルール: 神託の地

廃墟タイル「神託の地 (Oracle)」を使用する。

準備: 2-3 人ゲームなら、最初にエルダーヴェイルに置く精霊の領土タイル 1 枚を「神託の地」に置き換え、その精霊の領土タイルはスタックに戻す。4-5 人ゲームなら、2 枚目のダンジョンの代わりに神託の地を加える。

ゲーム進行: 神託の地にユニットを配置したら、プレイヤーは冒険カード 1 枚か魔法カード 1 枚を得る。冒険カードを得る場合、冒険カードのトレイから表向きの冒険カードを 1 枚選び、指定のコスト(カード右上)を支払ってそのカードを自分のカード置場に移動する。そのカードに一致する精霊パワートラックの自分のマーカを 1 つ進める。その後、その冒険カードのデッキの一番上を公開する。

● 選択ルール: ミニ拡張「ドラゴンの大母」

注: ミニ拡張は 1 つのみ採用することを推奨。

モンスターとしてドラゴンの大母 (Mother of Dragons) が出現する。

準備: ドラゴンの大母 (Mother of Dragons) のミニチュアとカード、ドラゴンの巣 (Dragon's Den) の領土タイル、収集品タイル (黄の丸) 5 枚を準備する。ミニチュアとカードはボード脇に置き、ドラゴンの巣タイルは領土スタックの上半分に加えてシャッフルする。収集品タイルは裏向きにシャッフルし、3 個をドラゴンのカードの脇に裏向きに重ねて置く。残り 2 個は使わない。

ゲーム進行: ドラゴンの巣にユニットを配置した時、金貨 1 枚を得る。

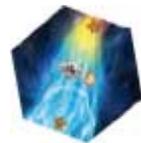
ドラゴンの能力はカードを参照。

● 選択ルール:ミニ拡張「霜の巨人」

注:ミニ拡張は1つのみ採用することを推奨。

モンスターとして霜の巨人(Frost Giant)が出現する。

準備:霜の巨人(Frost Giant)のミニチュアとカード、ビフレストの領土タイル(右図)を準備する。ミニチュアとカードはボード脇に置き、タイルは領土スタックの上半分に加えてシャッフルする。ビフレストは廃墟でも精霊の領土でもない。



ゲーム進行:ビフレストが公開されたら、それをエルダーヴェイルの領土タイル1枚とのみ接する位置に、ビフレストの2★の辺が接するように置く。その後新たな領土タイルを1枚引き、ビフレストの10★の辺に接する位置に置く。ビフレストに霜の巨人を置く。

ビフレストの空いている4辺に接する位置には新たな領土は置けない。

ビフレストやそこに接する領土にユニットを配置する場合、通常のルール以外の制限はない。ビフレストにユニットを配置したとき、魔法カードを1枚引く。

ビフレストに接する領土に居住したとき、接する側の辺に書かれたVPを追加で得る。

● 選択ルール:魔法ドラフト

初期手札5枚のカードをドラフトで決める。

準備:各プレイヤーに初期の5枚の魔法カードの代わりに7枚ずつ配る。各プレイヤーはその中から1枚選んで手元に裏向きに置き、残り6枚を左隣に渡す。その後受け取ったカードから1枚を選んで残りを左に回すことを、カードを5枚裏向きに置くまで繰り返す。残った2枚は捨てる。手元に置いた5枚の魔法カードが最初の手札になる。

● 選択ルール:ドア抜き冒険

ドアカードを使用しないことで、よりゲームが派手になる。

準備:冒険カードデッキの使用する精霊のドアカードをすべて対応するデッキの一番下に置き、一番上のカードを公開する。

● 選択ルール:戦術トークン

想定外のユニットの損害を回避する。

準備:各プレイヤーに戦術トークン(丸にTACTICS)を1つずつ配り、各プレイヤーは「TACTICS」と書かれている面を表にして持つ。

ゲーム進行:戦闘のステップ7(戦死者の除去)において、自分の表向きの(TACTICSの面が表の)戦術トークンを裏返すことで、このステップにエルダーヴェイルから除去される自分のすべてのユニットをそこに残すことができる。

フリーアクションとして、剣を3つ支払うことで、裏向きの戦術トークンを表向きに戻せる。

● 選択パーツ:FXベース

モンスターフィギュアを置く際に、そのフィギュアの下に同じ色のベースを、スイッチを入れて置く。スイッチは中央がオフで、右が通常のモンスター、左のLがLegendary Setの専用モンスター。