

基本セットカード

(初期山札)

Brass Baritone: メインボードのショップ 1 つの山札の一番上にあるアドリブカードの効果を使用する。

Percussive Ensemble: 演奏中にボリュームトラッカーが 0 になるたびに、コイン 1 枚を得る。

(レジェンドカード)

階層 1

Game of Tones I: パフォーマンス施設に、自分のルートークンが 2 枚以上あるなら 2VP。

Girugamesh I: 自分の山札に 3 枚以上クリーチャーカードがあるなら 2VP。

Leowulf I: バッジトークントラックから 4 枚以上のバッジトークンを取り除いているなら 2VP。

Thrilliad I: レジェンドカードに自分のルートークンが 2 枚以上あるなら 2VP。

Trobyssey I: 自分の山札に、発展スキルカードと(もしくは)アドリブカードが合計 5 枚以上あるなら 2VP。

階層 2

Game of Tones II: 自分の公開されたルーンボーナス 1 つごとに 1VP。

Girugamesh II: 自分の山札にあるボスクリーチャーカード 1 枚ごとに 1VP。

Leowulf II: バッジトークントラックから取り除いているバッジトークン 2 枚ごとに 1VP。

Thrilliad II: 自分のルートークンが置いてあるレジェンドカードの階層 1 種類ごとに 1VP。

Trobyssey II: 自分の山札のカード 5 枚ごとに 1VP。

階層 3

Game of Tones III: 自分の山札のファンカード 1 枚ごとに 1VP。

Girugamesh III: 自分の山札のクリーチャーカード 1 枚ごとに 1VP。

Leowulf III: 自分が VP を得た、これ以外のレジェンドカード 1 枚ごとに 1VP。

Thrilliad III: 自分のルートークンが置いてあるレジェンドカード 1 枚ごとに 1VP。

Trobyssey III: 自分の山札にある発展スキルカードもしくはアドリブカード 1 枚ごとに 1VP。

(イベントカード)

春

Astral Borealis: 演奏中に 1 回、サウンドストーンを 1 個使用することで、自分のバードミーパルに隣接しない施設の効果を使用できる。その後、プレイヤーボードからルートークン 1 枚を取り除き、このジェム置き場に置く。

Bardwood Conservation Project: クリークを鎮静化したとき、即座に、グリーンジェム以外の収入を(本来の収入に追加して)得る。

Merchant Expedition: このイベントの開始時にマーケットトークンを 3 マス動かす(これがイベント I なら右へ、これがイベント II なら左へ、可能な限り)。このイベント中は、カードを購入してもマーケットトークンを動かさない。

The Borrowing Tree: このイベントの開始時に、各プレイヤーはコイン 1 枚を得る。演奏中に 1 回、コインを下記の数だけ使用することで、収入を得る:
コイン 2 枚 → グリーンジェム 1 個
コイン 5 枚 → グリーンジェム 3 個
その後、プレイヤーボードからルートークン 1 枚を取り除き、このジェム置き場に置く。

夏

Adventuring Party: このイベントの終了時に、山札の上にある各クリーチャーカードをゲームから取り除き箱に戻す。

Bardwoodcon: このイベントの開始時に、ファン山札をよく混ぜる。
このイベント中、ファンカードに描かれている両方の効果を使用する。

The Wizard: 演奏中に1回、伝説の川の自分の船コマがあるマスのディスカウントと同じ個数のバードストーン(サウンドストーンとレンジストーンのいずれか1種類)を得る。その後、自分の船コマを最も左のマスに戻す。

その後、プレイヤーボードからルーントークン1枚を取り除き、このジェム置き場に置く。

World Tour: 演奏中に1回、伝説の川の自分の船コマがあるマスのディスカウントと同じ個数のグリーンジェムを得る。その後、自分の船コマを最も左のマスに戻す。

その後、プレイヤーボードからルーントークン1枚を取り除き、このジェム置き場に置く。

秋

Bardwood Stock: このイベントの開始時に、ファン山札をよく混ぜて、ゲームの終了までファン山札を裏向きに置く。

このイベント中、ファンカードを1枚得るたびに、コイン1枚を得る。

Strange Echoes: このイベントの開始時に、各プレイヤーのボリュームトラッカーを6に置く。このイベントの終了時に、各プレイヤーのボリュームトラッカーを0に置き、これによって5以上のボリュームを失ったプレイヤーはグリーンジェム1個を得る。

Strongbard Cup: このイベントの開始時に、各プレイヤーは捨て札置き場にあるカードをすべて山札と一緒にしてよく混ぜても良い。ボーストして1枚以上のクリーチャーカードを捨て札置き場に置くたびに、グリーンジェム1個を得る。

Yodeling Contest: 演奏中に一回、下記のボリュームを支払うことで収入を得ても良い。その後、プレイヤーボードからルーントークン1枚を取り除き、このジェム置き場に置く。

冬

Bardnarok: このイベントの開始時に、各クリーチャー山札の一番上のカード1枚を、それぞれ一番近いショップ施設の山札の上に表向きで重ねて置く(メインボード下側のクリーチャー山札を除く)。

各ショップ施設を使用するには、まず上に置かれているクリーチャーカードを鎮静化しなければならない。

Bar Hoppin': 演奏中に一回、パフォーマンス施設に隣接しているバードに挑戦した場合、1バッジトークンではなく2バッジトークンを得る。その後、プレイヤーボードからルーントークン1枚を取り除き、このジェム置き場に置く。このとき挑戦されたバードはコイン1枚を得る。

Mistletoe Festival: 他のバードがいるエリアで移動を終了したら、そのエリアにいるバードは全員シャッフルを行う。

The Badge Collector: 演奏の終了後に、自分のバッジトークントラックにある左端のバッジトークンをこのカードに置くことで、すでにここに置かれているバッジトークンを得る。

それが自分のバッジトークンだったなら、ゲームから取り除き、グリーンジェム2個を得る。

バッジトークンが無かったなら、代わりにサウンドストーン1個を得る。

Kickstarter Exclusive Pack

Alma Aspirante

Bagpipes: ボリュームが 0 の間、すべてのメロディはリックになる。

(ルール)

Breck (Organ Grinder) と Alma Aspirante (Bagpiper) はすべてのアンロック用ボックスを開けてから使用することをおすすめします。

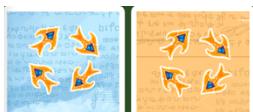
追加演奏収入を得るためのコスト



Breck の初期山札のカードには、追加演奏収入を得るためのコストとして、ボリュームの代わりに、特定のサウンドストーンが描かれています。

Organ Grinder 楽器カードの準備

楽器カード上部にある(黄色い石の点線丸枠)にコイントークン1枚を置きます。



このアイコンを使用することで、即座に楽器カードに置いてあるコイントークンを時計回りの方向に1スペース動かして、移動先のスペースに描かれているバードストーン1個を得ます。

Organ Grinder 楽器カード: 演奏中の効果

演奏中に、ラウドストーン(ピンク)を消費することで即座に楽器カードに置いてあるコイントークンを時計回りの方向に1スペース動かして、移動先のスペースに描かれているバードストーン1個を得ます。演奏中に、この効果を複数回使用することができます。

ソロ チャレンジカード



Easy: 自分のバッジトラックから取り除かれたバッジトークンが 4 枚以下。

Hard: 自分のバッジトラックから取り除かれたバッジトークンが 1 枚以下。



Easy: 対抗者のバッジトークンを 1 枚以上取っている。

Hard: 対抗者のバッジトークンを 3 枚以上取っている。



Easy: クリーチャーを 3 体以上鎮静化している。

Hard: クリーチャーを 3 体以上鎮静化している。



Easy: ボリューム 4 以上、コイン 2 枚以上が残っている。

Hard: ボリュームとバードストーンとコインが合わせて 10 以上残っている。



Easy: ボスクリーチャーを 1 体以上鎮静化している。

Easy: ボスクリーチャーを 2 体以上鎮静化している



Easy: グリーンジェムを 13 個以上持っている。

Hard: グリーンジェムを 17 個以上持っている。



Easy: カードのコストが 3 以下である。

Hard: カードのコストが 4 以上である。



Easy: 3箇所すべてのパフォーマンス施設に自分のルートークンを置いている。

Hard: 3箇所すべてのパフォーマンス施設に自分のルートークンを置いていて、山札にファンカードが 5 枚以上ある(スーパーファンは含めない)。



Easy: 各階層のレジェンドカードから 1 以上のブルージュムを得ている。

Hard: 各階層のレジェンドカードから 2 以上のブルージュムを得ている。

基本セットアンロック用ボックス

*ここから先の内容は、アンロック用ボックスの中身です。必要なタイミングで目を通してください。

春

(概要カード)

ラウドストーン

いつでも(ボリュームの獲得途中でも)、6ボリュームを使用することで、ラウドストーンを得てもよい。

ラウドストーンは、1回の支払いに対して任意の数値のボリュームとして使用できる。コストの数値が6未満であったとしても変更は無い。

演奏フェイズ終了時:3個以上のラウドストーンを所持することはできない。

(イベントカード)

Babbling Brook:このイベントの開始時に、各プレイヤーはルートークン1枚をこのジェム置き場に置く。レジェンド施設を使用するときに、このルートークンをプレイヤーボードの元の場所に戻すことで、レジェンドディスカウントの値を2倍にしてよい。

Loudstone Blooms:演奏中に1回、ラウドストーン1個を使用することで、2メロディーか2リリックを得る。その後、プレイヤーボードからルートークン1枚を取り除き、このジェム置き場に置く。

Pollen McCartney:このイベントの開始時に、各プレイヤーはバッジトラックの左端のバッジトークンをこのジェム置き場に置く。

他のバードに挑戦してバッジトークンを得たときに、ここに同じ色のバッジトークンがあるなら、それを追加で得てもよい。

Trading Shares:演奏中に1回、バッジトラックの空きマスの数と同じ枚数のコインを得る(最大5枚)。その後、プレイヤーボードからルートークン1枚を取り除き、このジェム置き場に置く。

(レジェンドカード)

Bored of the Things I:他のプレイヤーのバッジトークンを所持しているなら2VP。

Bored of the Things II:3VPを得る。自分のバッジトークンを所持している他のプレイヤー1人ごとに1VPを失う。

Bored of the Things III:自分のバッジトラックに残っているバッジトークン1枚ごとに1VP。

夏

(概要カード)

テンポストーン

手番中にいつでも(演奏中でなくても)、テンポストーン1つを使用することで、テンポホイールを時計回りか反時計回りに90度回転してもよい。

すでにソングトラッカーが楽器カードに置いてあるときに、これによって追加の演奏を得ることはない。また、反時計回りにソングトラッカーを越えたときに、ソングトラッカーを楽器カードに置くことはない。

演奏フェイズ終了時:3個以上のテンポストーンを所持することはできない。

このアイコンは、反時計回りテンポです。このアイコンを使用したら、テンポホイールを反時計回りに90度回転してもよい。これによって反時計回りにソングトラッカーを越えたときに、ソングトラッカーを楽器カードに置くことはない。

(イベントカード)

Bro Chella:このイベントの開始時に、各プレイヤーはテンポストーン2つを得る。

このイベント中、テンポストーンを、サウンドストーンもしくはレンジストーンとして使用してよい。

Creature Feature:このイベントの開始時に、各クリーチャー山札の一番上のカードにコイン1枚を置く。コインが置かれているクリーチャーを鎮静化したら、このコインを得る。

このイベントの終了時に、コイン3枚を使用することで、ファンカード1枚を得てもよい。

Golden Parachutes:このイベントの開始時に、各プレイヤーはコイン 4 枚を得る。その後、マーケットトークンを 5 コインのマスに置く。
このイベント中、スキルカードやアドリブカードを購入したら、グリーンジェム 1 個を得る。
このイベントの終了時に、マーケットトークンを、最も左側にある 3 コインのマスに置く。

Metro Gnome:このイベントの開始時に、各プレイヤーはテンポストーン 1 つを得る。
このイベントの終了時に、各プレイヤーは、自分のプレイヤーボードの公開されたルーンボーナス 1 つを得る。

秋

(概要カード)

バーターストーン

演奏中にいつでも、バーターストーン 1 つを使用することで、任意のショップ施設の一番上にあるカードを購入してもよい。対象のショップは隣接している必要はない。通常通りコストとしてコインを払う。

この演奏中にすでにカードを購入した施設(バーターストーンで購入した施設を含む)でこの効果を使用することはできない。

演奏フェイズ終了時:3 個以上のバーターストーンを所持することはできない。

(Saitsea Swelliot 初期山札)

Wavebreak Shoes:作曲フェイズ中に、移動でボートトークンを動かすことはできない。
自分のバードミープルが 1 つのエリアから出るときに、そのエリアにサプライからコイン 1 枚を置く。
自分のバードミープルが、コインが置いてあるエリアに移動したら、そのコインをサプライに戻し、その後、自分のボートトークンを伝説の川で 1 マス進める。

Click Clack(その他):隣接するコインが置いてあるエリアの数と同じ数だけ、~を得る。

Busk:隣接する各エリアに置いてあるすべてのコインを得る。

(イベントカード)

Goldy Rocks:演奏中に 1 回、バーターストーン 1 つを得て、即座に使用してもよい。
その後、プレイヤーボードからルーントークン 1 枚を取り除き、このジェム置き場に置く。

Howling Contest:ボーストして、少なくとも 1 枚のクリーチャーカードを捨て札に置いたら、バッジトラックにある左端のバッジトークンをここに置く。
このイベントの終了時に、ここに置いているバッジトークンが最多(複数のプレイヤーが同数でも可)のプレイヤーはグリーンジェム 2 個を得る。

Hype,Hype,Hype!:このイベントの開始時に、各プレイヤーは伝説の川の最も左側のマスに、自分のバッジトラックの左端のバッジトークンを置く。

ファンカードを 1 枚引くたびに、伝説の川に置いた自分のバッジトラックを 1 マス右に進める。
このイベントの終了時に、伝説の川の自分のバッジトラックが置かれているマスのレジェンドディスカウントの値と同じ個数のグリーンジェムを得る。その後、そのバッジトークンをゲームから取り除く。

La-La-Pa-Loo-Za:このイベントの開始時に、各プレイヤーは左隣りのプレイヤーに、自分のバッジトラックにある左端のバッジトークン 1 枚を渡す。

このイベントの終了時に、自分のバッジトラックで公開されているブルージェムアイコン 1 つごとにグリーンジェム 1 個を得る。

(レジェンドカード)

Superstar Trek I:2 種類以上のストーンを所持しているなら、2VP。

Superstar Trek II:3VP を得る。自分のレジェンドディスカウントと同じ数だけの VP を失う。

Superstar Trek III:所持している資源トークン(コイントークンと各種バードストーン)1 種類ごとに 1VP。

(概要カード)

オプストーン

手番中にいつでも(演奏中でなくとも)、オプストーン 1 つを使用することで、他のバードストーン 1 つを得る。演奏フェイズ終了時: 2 個以上のオプストーンを所持することはできない。

(イベントカード)

Bamalam: このイベントの開始時に、プレイヤー人数と同じ個数のグリーンジェムをここに置く(グリーンジェム置き場から)。

他のバードに挑戦したら、ここからグリーンジェム 1 個を得る。

Boast-a-docious: 他のバードミーパルがいるエリアでボーストして、1 枚以上のクリーチャーカードを捨て札にしたら、そのエリアにいる各バードのバッジトラックからバッジトークン 1 枚を取る。

Ragnar Rocks: このイベントの開始時に、各バードストーンを 1 つ、ここに置く。

他のバードに挑戦したら、ここからバードストーン 1 つを得るか、コイン 2 枚を得る。

Word is a Vampire: 他のバードから挑戦されたバードはボリュームをすべて失い、挑戦したバードは、挑戦されたバードが失ったのと同じ数のボリュームを得る。

ミューズ

(概要カード)

ゲームの準備

1. 各プレイヤーは、自分のバードのアイコンが描かれたミューズカード 4 枚を受け取ります。
2. 各プレイヤーは、ミューズトークン 1 枚を受け取り、自分のミューズカードの束の上に重ねて、プレイヤーボードの左側に置きます。

遊び方

休止フェイズ:

休止フェイズ中、スキルカード 2 枚を引いたあとに、ミューズアクションを行うために、ミューズトークンにグリーンジェムを置くことができます。置かなければならないグリーンジェムの個数は、(その時点でミューズトークンに置かれているグリーンジェムの個数+1)です。つまり、そのプレイヤーが今回のゲームで初めてミューズアクションを行うときは、グリーンジェム 1 個を置きま

す。2 回目なら 2 個、3 回目なら 4 個、4 回目なら 8 個を置きます。

ミューズトークンに置かれたグリーンジェムを取り除いてはいけません。これらのグリーンジェムは、ゲーム終了時に得点計算に使用します。

その後、手札のスキルカード 1~2 枚を捨て札にしても構いません。もしもそうしたならば、即座に手札に 2 枚になるように山からカードを引きます(山札が足りなければ、捨て札を混ぜ直します)。

スキルカードを引き直すかどうかを決めた後に、2 種類のミューズアクションのいずれかを行います。

1. オプストーン 1 つとグリーンジェム 1 個を得る。
2. 手札か、ソングタブローにあるスキルカード 1 枚を、ミューズトークンの下にある同じ名前のミューズカードに入れ替える。ミューズカードにはブルージェムが描かれていて、効果もより強力です。

(ミューズカード)

Off the Cuff: いずれかの施設の一番上かソングタブローにあるアドリブカードの効果を 2 回使用する。

Busk: 隣接するエリアに置かれたコインをすべてサプライに戻し、バーターストーン 1 つを得る。

My Ships Don't Lie: 隣接する、コインが置かれたエリア 1 つごとに、メロディー 1 かリリック 1 を得る。

(レジェンドカード)

Dora's Unboxing I: 自分の山札にあるミューズカードが 2 枚以上なら、2VP。

Dora's Unboxing II: 自分のミューズトークンに置かれたグリーンジェムが、3/7/15 個なら、それぞれ、1/2/3VP。

Dora's Unboxing III: 自分の山札にあるミューズカード 1 枚ごとに 1VP。

他のプレイヤーのバッジトークンを所持しているなら 2VP。

Spirits of the Grove

(初期山札)

1.スピリットカードをカードの裏面の種類ごとに分けて、それぞれをよく混ぜ、3つの裏向きの山札を作ります。

2.各プレイヤーは、各山札から1枚のスピリットカードを引き、手札にします。

イベント:この拡張セットのイベントカードを使用するときは、スピリットカードも使用してください。

遊び方

各プレイヤーは3枚のスピリットカードを持ちます。スピリットカードは強力です。使用することで、1回きりの収入を得ます。

スピリットカードは、自分の手番中に使用することができます。使用できるフェイズによって3種類の異なるタイプがあります。

モーニングスピリットは、作曲フェイズに使用できます。デイタイムスピリットは、演奏フェイズに使用できます。ナイトスピリットは、休止フェイズに使用できます。

スピリットカードを使用したら、描かれている収入をすべて獲得します。その後、使用済みのカードを表向きでプレイヤーボードの左側に置きます。使用しなかったスピリットカードによって、ゲーム終了時に収入を得ることはありません。

他のプレイヤーのバッジを消費することで、メロディーを得る。

獲得するメロディーの数は、そのバッジの元の持ち主のバッジトラックにおける現在のメロディ防御の値に等しい。

ソロモード

この拡張セットをソロモードで使用する場合、ゲーム開始時に、対抗者は各ジェム置き場からグリーンジェム1個を得ます。

Brie Yonsay

Magic Mic: 演奏中に、このカードにルーントークンが置かれていないなら、プレイヤーボードからルーントークン2枚を取り除き、ここに置いててもよい。ルーントークンを置くときに、ここに置かれたルーントークンを通常通りに使用してもよい。

ここに置かれたルーントークンを使用したならば、公開されたルーンボーナスを1つ得る。

Brute Wintersteen

6-Stringed Mimic: 他のプレイヤーのバッジを消費することで、メロディーを得る。

獲得するメロディーの数は、そのバッジの元の持ち主のバッジトラックにおける現在のメロディ防御の値に等しい。

(スピリットカード)

Spirit of Alacrity: 任意のエリアへ移動する。この手番中、自分のポートトークンを通常の2倍動かす。ポートトークンが動いたマス数に等しい数のボリュームを得る。

Spirit of Competition: 自分のバッジトラックの左端にあるバッジトークン1枚を、他のプレイヤーのバッジトークンとして使用できる。

Spirit of Patience: この手番中、スキルカードを2枚ともソングタブローに置く。その後、テンポホイールを時計回りに90度回転させて、ボリュームを1を得る。

Spirit of Style: モチーフを使用する。この効果で、グリーンジェムを得ることはできない。

Spirit of the Swindler: いずれかの施設にある任意のクリーチャーカード1枚にバッジトークンを置く。その後、プレイヤーボードからルーントークン1枚を取り除く(可能なら)。

Spirit of Affection: ファン山札の一番上に見えているカードの効果を両方使用する。

Spirit of Companionship: 任意の施設の、自分のバッジが置かれているスマートクリーチャー1枚を鎮静化する。

Spirit of Tenacity: 自分のバッジトラックの公開されているメロディアイコンの個数と同じ数だけサウンドストーンを得る。

Spirit of Cadence: 自分のテンポホイールを好きな場所に合わせる(この効果によって演奏がおきることはない)。その後、レジェンド施設で階層1の山札を選び、コストを払わずに使用する。

Spirit of Charity: すべてのバードストーンを捨てる。捨てたバードストーン1種類ごとにグリーンジェム1個を得る。

Spirit of Composure: スキルカード1枚を捨て札にする。その後、捨て札と山札をよく混ぜて、新しい山札を作る。

Spirit of Pride: 1回ポーストする。これによって捨て札にしたクリーチャーカード1枚ごとにグリーンジェム1個を得る。

Spirit of Travel: 自分のレジェンドディスカウントの数と同じ個数のグリーンジェムを得る。その後、自分のポートオートーンを最も左のマスに戻す。

(イベントカード)

Ebb of Spring: このイベントの開始時に、各プレイヤーはテンポホイールを好きな場所に合わせる。このとき、アイコンがある四等分スペースにルーンボーナスがあるならば、それを得る(この効果によって演奏がおきることはない)。

Spring Spirits Day: このイベントの開始時に、各プレイヤーは自分の未使用のスピリットカード1枚ごとにコイン1枚を得る。

Eve of Summer: このイベントの開始時に、各プレイヤーはスキルカードを引くまで山札からカードを引く。引いたスキルカードをソングタブローに置く。スキルカード以外のカード(ファン、アドリブ、クリーチャー)を引いたら、通常通りに処理を行う。

Summer Spirits Day: このイベントの開始時に、各プレイヤーは、自分の未使用のスピリットカード1枚ごとにサウンドストーン1つを得る。

Autumn Spirits Day: このイベントの開始時に、各プレイヤーは、自分の未使用のスピリットカード1枚ごとにレンジストーン1つを得る。

End of Harvest: このイベントの開始時に、各プレイヤーは手番順に、いずれかの施設にあるバッジトークンが置かれていないクリーチャーカード1枚にバッジトークンを置く。

Eye of Winter: このイベントの開始時に、各プレイヤーはボリュームをすべて失い、ラウドストーン1つを得る。

Winter Spirits Day: このイベントの開始時に、各プレイヤーは、自分の未使用のスピリットカード1枚ごとにグリーンジェム1個を得る。