

勇者が一撃でやられた!

ストーリー

所要時間 : 1ラウンド 10~15分 を複数ラウンド
 プレイ人数 : 4人

昔、とある国に、最強の勇者とうたわれる者がいた。
 彼は魔物におびやかされる村という村を助けて歩いていた。
 村を救う旅を続けるうちに、彼を信頼する仲間もできた。
 王家の戦士、大工の家に生まれた僧侶、高潔な魔法使い。
 経験を積み上げた彼らは、魔王を討伐する最後の旅に出た。

僧侶「つたりーなあ…けど、ウチらの戦いもこれで最後か」
 戦士「死にたくない…が、頑張ろう！」
 魔法「私がいればヨユーよ。」
 勇者「みんな、いくぞ！」
 バン!

魔王の居室の扉を開けるやいなや、ほとばしる閃光。
 バタリと倒れる勇者。
 一瞬の沈黙…
 「「「やばい！！！」」」
 そして3人は、一目散に逃げ出すのであった---

登場人物



魔法使い
 日常生活に便利な魔法と攻撃魔法を少しかけ使用する魔法使い。プライドが高く、わがままな一面もあるが勇者のことは信頼している。



僧侶
 大工の娘だが、家を継がず聖職者の道に進んだ。「めんどくせー」が口癖だが、面倒見が良い姉御肌な一面もある。

戦士

由緒正しい王国軍の出身。高級な防具を身にまとっているが、極端な小心者。そんな自分を変えるべく、勇者と共に旅を続ける。



魔王

魔族の王。城に一人で住んでおり、城を破壊しにくる勇者達を嫌がり迎撃している。

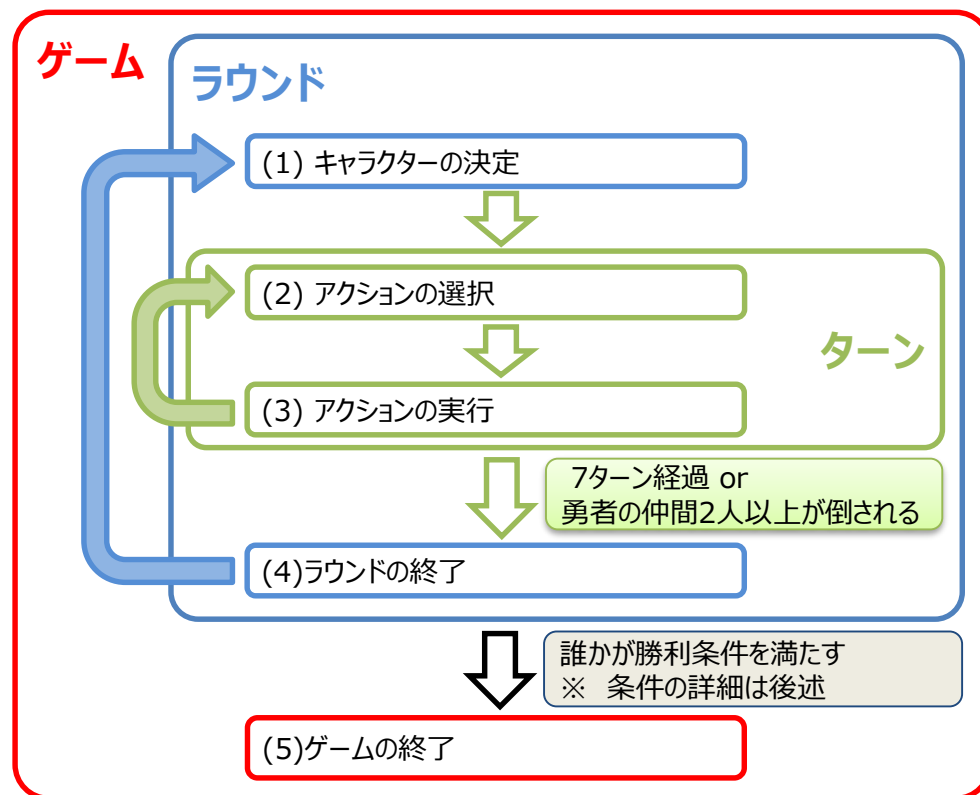


ゲームの目的

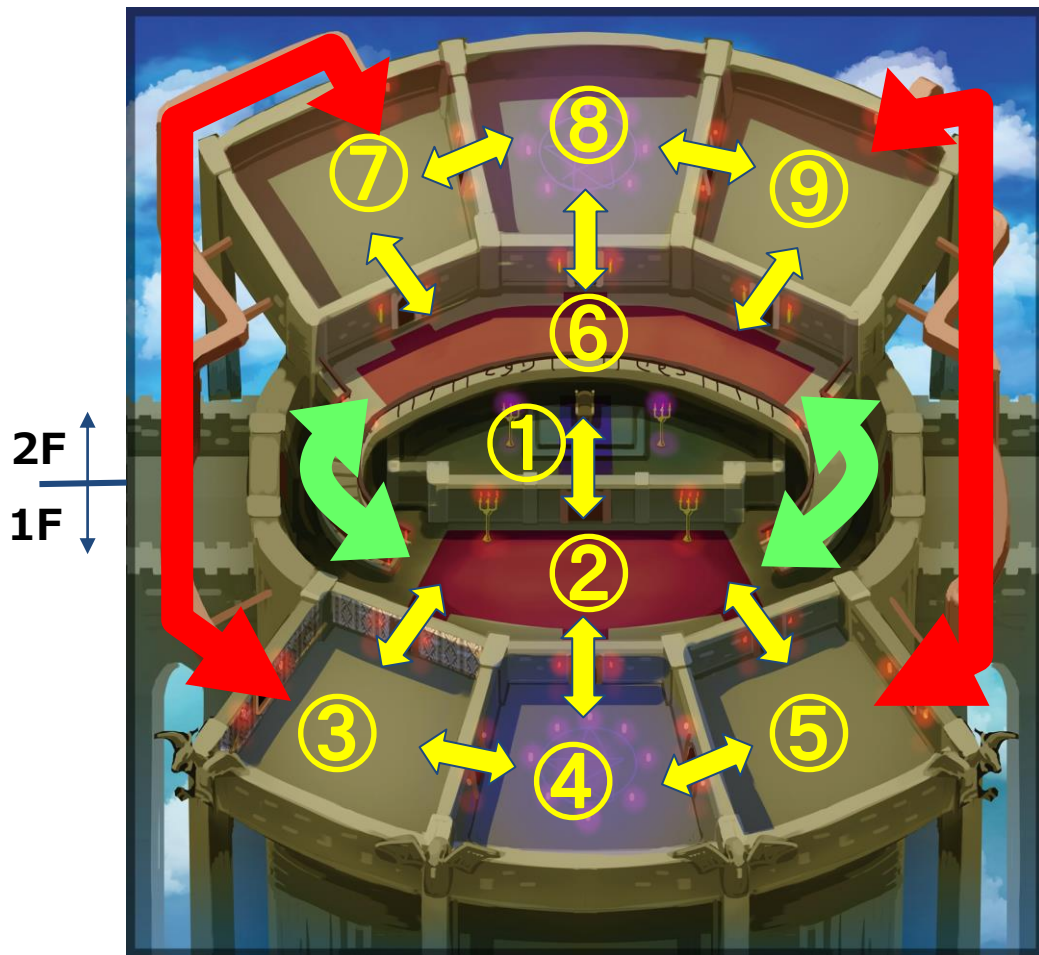
プレイヤーは戦士、僧侶、魔法使い、魔王になって、その役割で遊びます。
 戦士、僧侶、魔法使いは、魔王城の中を逃げ回ります。魔王は逃げる3人を追いかけていきます。
 「移動」や「とどまる」といったノーマルアクションやキャラクター固有のスペシャルアクションを駆使して、魔王から逃げたり、勇者陣を追いかけたりしていきます。
 ラウンドごとにキャラクターを変えてプレイし、10点先取した人がゲームの勝者となります。

ゲームの遊び方

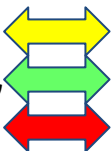
このゲームは**個人戦**です。
 勇者陣が魔王から逃げ切るか、魔王が勇者陣を倒すかが決する事を1ラウンドと呼びます。1ラウンドが終わると、プレイヤーごとに状況に応じた点数がもらえます。
キャラクターを変更しながら何回かラウンドを繰り返す、最終的に勝利条件を満たしたプレイヤーがこのゲームの勝者となります。(※勝利条件は後述。)



■ マップの見方



移動
かいだん
通気口



- ①魔王の間
- ②ロビー
- ③⑤⑦⑧部屋(通気口あり)
- ④⑧部屋(魔法陣あり)

魔法陣

④、⑧の部屋には魔法陣がある。魔王のみ、「移動」「とどまる」実行後、魔法陣の部屋に居た場合はワープできる。ワープは任意で、ワープしないことも可能。
※魔法陣のある部屋で「相部屋殺し」「破壊」を行った場合は魔法陣を利用してワープすることはできない。

通気口

③、⑤、⑦、⑨の部屋には通気口があり、勇者陣のみ通気口を通して移動できる。

라운드의進め方

(1) キャラクターの決定

最初に、そのラウンドでプレーするキャラクターを決めます。シャッフルしたキャラカード(計4枚)を1人1枚ずつ引いてキャラクターを割り振ります。

▽ プレーの準備

キャラクターが決まったら、以下の準備をしてください。

【アクションカード】

各々のプレイヤーは自分のキャラクターのアクションカードを全て手札として持ちます。

例：僧侶であれば、「移動」「かいだん」「とどまる」「通気口」「直す」「蘇生」

【コマ】

魔王のコマ・勇者の棺桶のコマを魔王の間(①)に、勇者陣のコマを1Fのロビー(②)に置きます。

魔王コマ	: 黒色のコマ
戦士コマ	: 緑色のコマ
僧侶コマ	: 青色のコマ
魔法使いコマ	: 赤色のコマ
勇者の棺桶	: 白色のコマ
得点カード用マーカー	: 黄色のコマ
ターンカード用マーカー	: 黄色のコマ

【その他のカード配置】

キャラカード：各々のプレイヤーの前に置きます。

得点カード：キャラカードの前に置きます。得点カード用マーカーを「0」のところに置きます。

ターンカード：魔王のキャラカードの隣に置きます。ターンカード用マーカーを「1」のところに置きます。

(2) アクションカードの選択

準備が整ったらラウンドのスタートです。

まずそのターンに行うアクションを選択します。手札のアクションカードの中から1枚を選択し、自分の前に裏向きにして置きます。

ノーマルカードは何度でも使えます(※勇者陣は連続しては使えません)が、スペシャルカード(SPカード)はラウンド中1度しか使えません。

カードを伏せる順番に決まりはありません。全員がカードを出したら次の手順に進みます。

【※連続して使えません、とは】

勇者陣は、同じアクションカードを2ターン連続して使えません。

(魔王は2ターン連続して使うことができます。)

例えば、僧侶が1ターン目に「移動」を行った場合、2ターン目は「移動」することができません。2ターン目が終わり、3ターン目でアクションカードを選択する時に、再び「移動」できるようになります。

(3) アクションの実行

全員がアクションカードを伏せ終わったら、アクションを実行していきます。

まず魔王の左隣の人(僧侶)が、伏せたアクションカードを表向きにし、カードに書かれたアクションを行います。アクションが終わったら、次の左の人へ…と、時計回りに魔王のプレイヤーまでアクションを行っていきます。

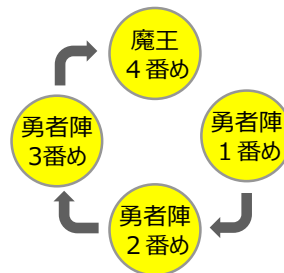
間違えて実行できないカードを出した場合、そのプレイヤーは死亡し、ゾンビ化します。

▽ 生死判定

魔王のアクションが終わったら、

各プレイヤーの生死判定を行います。

最後に魔王がアクションを終えた時点で、魔王と同じマス(=部屋、ロビー)にいる勇者陣のプレイヤーは死亡します。



▽ 死亡(ゾンビ化)

死亡したプレイヤーは、そのマスでゾンビになります。ゾンビになったプレイヤーは、コマをボードから取り除き、死亡したマスにゾンビカードを配置します。ゾンビカードが置かれたマスはゾンビ化したキャラクターが徘徊するようになるため、**魔王以外のプレイヤーは生死判定の際、ゾンビと同じマスにいます、死亡します。**(戦士の「ダッシュ」によって通り抜けることは可能です。) ゾンビ化したプレイヤーはゾンビ化している間はアクションカードを選択することも、アクションを実行することもできません。

▽ ターンの進行

生死判定が終わったら、魔王はターンカードのマーカを1マス進めます。

以後、(2)(3)をラウンドの終了条件が満たされるまで続けます。

(4) ラウンドの終了条件と得点

生死判定の後、下記の条件を満たした場合はラウンドが終了します。

【ラウンドの終了条件】

- 7ターン経過
- 勇者陣のプレイヤーが2人以上死亡している

ラウンドが終了したら、各プレイヤーは下記の点数表にしたがって点数を得ます。

<得点計算表>

	終了時の状況	魔王	勇者陣	
			生存者	死亡
勇者陣勝利	勇者陣全員生き残り	0	3	-
	勇者陣1人死亡	0	2	1
魔王勝利	勇者陣2人死亡	3	1	0
	勇者陣全員死亡	5	0	0

追加得点	勇者の棺桶を持ち帰る (勇者陣が勝ち、かつ自身が生きている場合。棺桶を持っている人のみが得点。)	-	持ち帰った人 のみ +1	0
追加得点	誰かを蘇生させた (勇者陣が勝った場合。僧侶のみが自身の生死にかかわらず得点。)	0	僧侶のみ +1	僧侶のみ +1

※勇者陣とは、僧侶、戦士、魔法使いのことです。

得点を計算したら、自分の得点カード上の得点マーカーを動かします。

(5) ゲームの終了条件(勝利条件)

ラウンドの終了時点で、下記の条件を全て満たした場合はゲームが終了します。

終了条件を満たしたプレイヤーが勝者となります。

- ・ 得点が10点以上
- ・ 自陣が勝利かつ、自身が生き残っている

2人以上が同時に条件を満たした場合は、条件を満たした全員が勝利です。

終了条件については、Q&Aも併せてご覧ください。

アクションカード

■ノーマルカード

アクション	効果	勇者陣	魔王
移動	部屋 ↔ 部屋 または 部屋 ↔ ロビー を移動する。	○	○
かいだん	1Fロビー ↔ 2Fロビー を移動する。	○	○
とどまる	そのマス(部屋、ロビー)にとどまる。	○	○
通気口	通気口のある部屋で使え、通気口を通過して先の部屋に移動する。	○	×

■スペシャル(SP)カード

	SPカード	効果
戦士	ガード	そのターン、戦士と同じマスにいる勇者陣は魔王に倒されない。
	ダッシュ	部屋・ロビーを2マス移動できる(階段も通過できます)。通気口は通れないが、ゾンビのいるマスはすり抜けられる。(戻ることも可能)

	SPカード	効果
僧侶	直す(2ターン)	使用したターンの次のターンのアクション時に、壊れている通気口を修復する。使用した次のターンはアクション選択ができず、「直す」を連続して実行し、2ターン目のアクション実行時に修復が完了する。(通気口が壊れている時のみ実行可。)
	蘇生	ゾンビになった仲間を蘇生させる。

	SPカード	効果
魔法使い	ワープ	他の仲間がいるマスへ移動できる。(アクション実行時点での場所)
	魔王飛ばし	魔王を今いる階とは別の階のロビーに移動させる。(例：魔王が1階の部屋にいる時、2階のロビーに魔王を移動させる。)

	SPカード	効果
魔王	相部屋殺し	勇者陣同士で同じマスにいる場合、そのプレイヤー達は死亡する。全てのマスが対象となる。(どこか1マスを指定するのではない。)
	破壊	任意の通気口を1つ破壊することができ、勇者陣が通れなくなる。

Q&A

Q. かいだんについて

A. 階段を利用して別のロビーへ移動します。階段上に止まるわけではありません。

Q. 勇者の棺桶について

A. 勇者陣は魔王の間に行くことによって勇者の棺桶を手に入れることができます。これを獲得した上で生き残れば(仮に魔王が勝利しても)獲得点数に+1することができます。魔王は勇者の棺桶を持つことができません。追加得点は、勇者の棺桶を獲得した人のみです。

Q. 蘇生について

A. 蘇生してもらったプレイヤーは、蘇生したターンは強制的にその場にとどまります。蘇生した次のターンからアクションを選択できます。この時は死ぬ直前に使っていたアクションがノーマルカードだった場合でも、そのカードも含めて選択が可能です。

Q. 勝利条件について

A. 9点の時点で、魔王もしくは勇者陣いずれにおいても、自陣勝利で生き残っていれば、勝利となります。逆に勇者陣で、自分だけ死んで仲間が生き残り勝利した場合は、得点は10点に足りませんが、生き残るという条件を達成していないので、勝利条件を満たすことはできずに次のラウンドへと移行します。次ラウンド以降は、自陣が勝ち、かつ自身が生き残っていれば勝利です。

ゲームの内容物

- ボード × 1
- コマ
 - 魔王 × 1
 - 勇者の仲間(緑、青、赤) × 1個ずつ
 - 勇者の棺桶 × 1
- キャラカード 4種×1枚ずつ
- アクションカード
 - 戦士用 6種×1枚ずつ
 - 僧侶用 6種×1枚ずつ
 - 魔法使い用 6種×1枚ずつ
 - 魔王用 5種×1枚ずつ
- ゾンビカード × 1
- 得点カード × 4
- 得点カード用マーカー × 4
- ターンカード × 1
- ターンカード用マーカー × 1
- 説明書(本書) × 1

発売元：切札会社ソウキタ
印刷所：萬印堂
イラスト：とりやま まお

