

# かくされた部屋

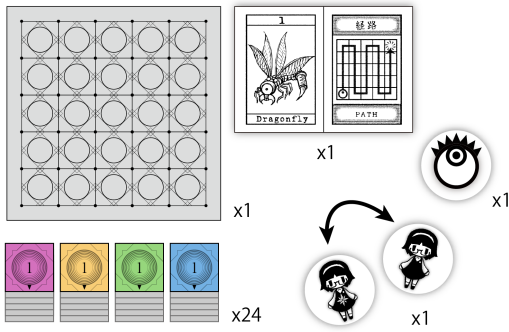
## Hidden Rooms

1人用ボードゲーム、20～30分

### 概要

このゲームでは、あなたは暗闇を探る子供となり、徘徊する化物に捕まることなく空間から脱出することを目指します。

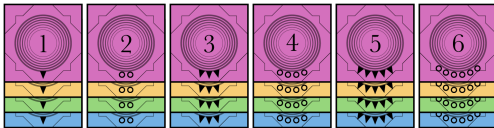
### 内容物



- 部屋タイル (24枚): 部屋の様態を数値と色で表したタイルです。
- ボード (1枚): 6x6 マスのボードです。あなたの探索する空間を表します。
- 子供駒 (1個): 表に星のない子供の絵、裏に星のある子供の絵が描かれた駒です。あなたの現在位置を示します。
- 化物駒 (1個): 一方を向いた目の描かれた駒です。化物の現在位置と向きを示します。駒が向いている方向 (上下左右) を区別します。
- 部屋の書 (1部): ステージの番号、そこで出会う化物の見た目、名前、経路が5組分記された冊子です。
- マニュアル (1部): この文書です。

### 部屋タイルの構成

部屋タイルは色別に4つのグループに分けられ、各色に1から6までの値のタイルが1枚ずつ存在します。タイルの値は、下方に付された印の数でも参照できます。

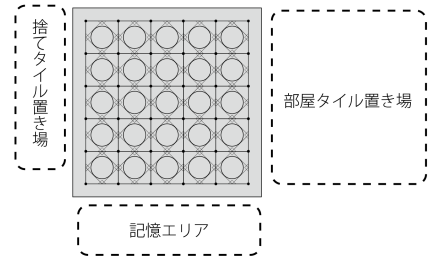


### ゲーム全体の流れ

ゲーム全体を通して、部屋の書に記されたいくつかのステージに挑戦していきます。挑戦するステージはランダムに決まり、同じステージに重複して挑戦することもあります。

ステージの挑戦に2回成功すればゲームクリア、3回失敗するとゲームオーバーです。

### ゲーム全体の準備



ゲームのはじめに、まず手元にボードを置きます。ボードの脇に部屋タイル置き場を、その反対側に捨てるタイル置き場を、ボードの手前に記憶エリアを確保します。そののち、部屋の書は1番のステージを開き、子供駒は星のない面を表にします。

### ステージの流れ

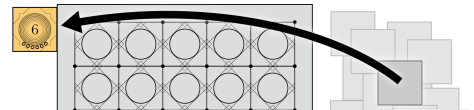
最初にステージの準備 (後述) をした後、まずは化物の手番を行い、次にプレイヤーの手番を行います。以降この手順をステージの終了条件が満たされるまで交互に繰り返します。

### ステージの準備

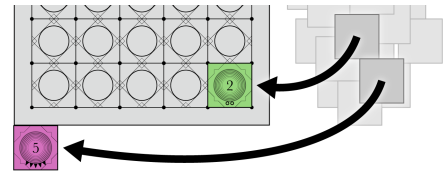
まず、部屋タイルをすべて裏向きにしてよく混ぜ、部屋タイル置き場にランダムに寄せ集めておきます。

そして、部屋タイル置き場から1枚取って表にし、今回のステージを決めます。部屋の書にある、タイルに書かれた値と同じ番号のステージが、今回プレイするステージです。ステージは1番から5番まであります。値が6のタイルが出た場合は、いま開いているステージをそのままプレイしてください。

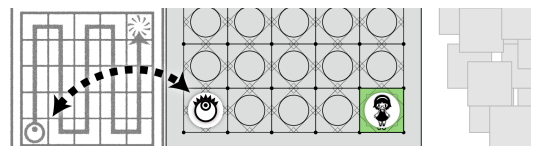
ステージが決まったら、今引いたタイルは表のまま捨てるタイル置き場に置きます。



次に、部屋タイル置き場から部屋タイルを2枚取って表にします。そのうち1枚を選んでボードの右下隅のマスに置き、残りの1枚は表のまま記憶エリアに置きます。



最後に、子供駒をボードの右下隅のタイルの上に置きます。化物駒は、部屋の書の経路図に記された経路を示す矢印の起点のマスに置いて、経路上の次に進むマスの方へ向けます。

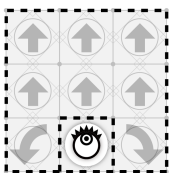


## 化物の手番処理

化物は一手番に **2回** 行動します。

各行動では、まずは化物の目の前のマスを中心とした **3x3** マスの四角形の領域に子供駒があるかチェックします。

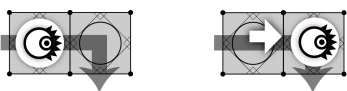
子供駒が上記の範囲にあるならば、化物は経路を外れてでも、次のように動いてこの行動を終えます。(その結果、化物は経路をショートカットしたり、逆戻りすることがあります。)



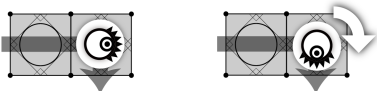
- 子供駒が化物駒の横のマスにあるなら、子供駒のあるマスの方へ向きを変えます。
- 子供駒がそれ以外の場所にあるなら、1マス前進します。

子供駒が上記の範囲にないならば、化物は次のように動いてこの行動を終えます。

- 今いるマスの経路の進行方向を向いていれば、1マス前進します。



- 今いるマスの経路の進行方向を向いていなければ、経路の進行方向へ向きを変えます。



## あなたの手番処理

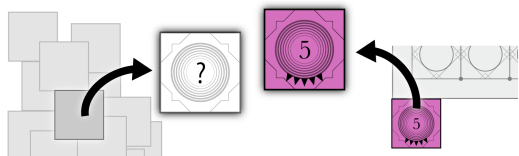
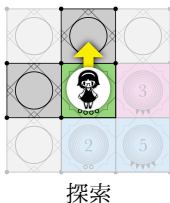
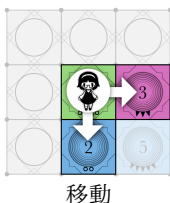
あなたは、手番のはじめに **2回**まで、「移動」を行うことができます。

移動を行うと、今いるマスの上下左右にある、すでにタイルが置かれているマスへ子供駒を動かすことができます。

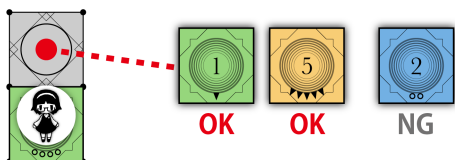
移動が終わったら、続けて「探索」を行うことができます。

探索を行う場合、まずは今いるマスの上下左右にある空きマスの中から移動したいマスを1つ決めます。

そののち、行動の成否を判定するため、部屋タイル置き場か、記憶エリアからタイルを1枚取ります。部屋タイル置き場から取った場合、そのタイルを表にします。



- 取ったタイルが子供駒の置かれたタイルの値以上であるか、色が同じであるなら、取ったタイルを移動先のマスに置き、その上に子供駒を置いてこの行動を終えます。



- そうでなければ、取ったタイルを表のまま記憶エリアに置いてこの行動を終えます。

このとき、すでに記憶エリアにタイルが **5枚** 置かれていたら、今取ったタイルと記憶エリアのタイルを裏にして、部屋タイル置き場のタイルに混ぜます。

探索を行ったら、そこであなたの手番は終了します。

移動、及び探索の実行は任意です。移動に関しては、手番で1回だけ行う、2回行う、1回も行わない、の3つの選択肢があることになります。(移動を行わずに探索だけを行った場合、一切身動きがとれないまま化物の手番になることもあります。)

## ステージの終了条件

あなたがステージの脱出口に辿り着いたとき、あなたはステージに勝利します。ステージの脱出口は、ボードの左上隅のマスです。

化物が経路の終端か、あなたのいるマスに辿り着いた場合、あなたはステージに敗北します。(これはあなたが自らの意志で化物のいるマスに侵入した場合も同様です。)

ステージが終了したら、ボード上と記憶エリアから駒とタイルをすべて取り除きます。子供駒の表裏は変更しないでください。

## ゲームの終了条件

子供駒の表が星のない面の状態でステージに勝利したら、子供駒の表を星のある面にします。

- 今回のステージに、子供駒の表が星のある面の状態で勝利したとき、あなたはゲームに勝利します。
- **3回**目に挑戦したステージに、子供駒の表が星のない面の状態で敗北したとき、あなたはゲームに敗北します。
- また、**4回**目に挑戦したステージに敗北したとき、あなたはゲームに敗北します。

ステージ終了時にまだゲームの勝敗が決まっていなければ、次のステージに進みます。

## クレジット

作者: はくし (空理計画 2017)

Twitter@kuuriplan

Mail: createblankdevelop@gmail.com

Web Site: <http://kuuri.net>

マニュアル校正協力: aki