

魔王様のお引越し

遊び方説明書

プレイ人数 2~6人
 プレイ時間 20~30分
 対象年齢 7歳以上

セットアップに必要な時間:1分程度
 初回プレイ時ルールを理解するのに
 必要な時間:5分程度



魔王様のムチャ振りによって
 始まった魔王城のお引越し。
 しかし手下のゴブリンたちは
 「かしこさ3」なので荷物を縦
 に積んでしまいます。ドアに
 荷物を通るのか通らないの
 か? 通らなったら魔王様の
 地獄の炎で焼かれちゃう!?

ゲームの概要

このゲームは、実際の部屋にあるモノとモノの長さを足してヒモ(ドア)の長さと比較し、どちらが長いかを予想するゲームです。

「赤いモノ」に「まるいモノ」...こんな
 あいまいな指令じゃ、わかんねーべよ



魔王様の指令を
 受けたゴブリンA

そこをうまくやるのがお前らの
 仕事じゃ!(地獄の炎)

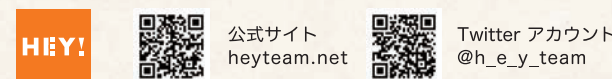
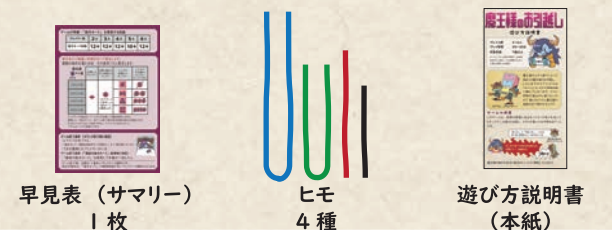
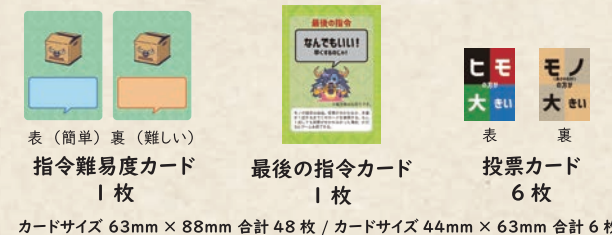
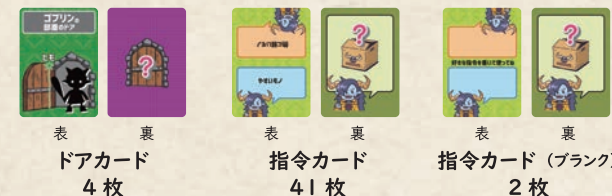


魔王様の指令を自分に都合のいいように解釈してしまおう!

内容物



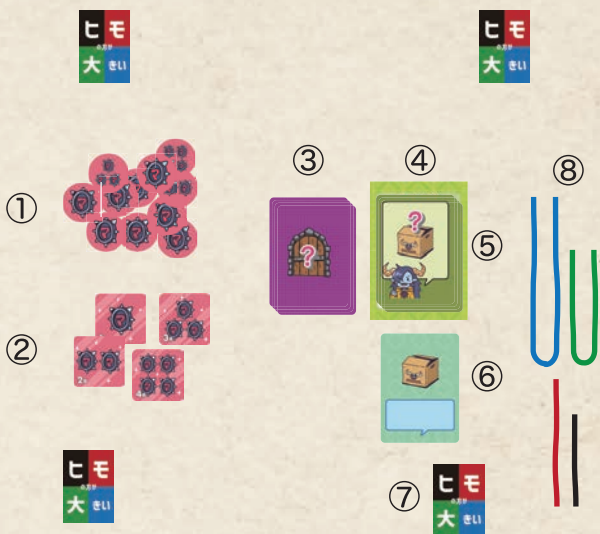
魔王メダル (点数) 1点12枚 / 2点1枚 / 3点1枚 / 4点1枚
 ボーナスタイル (一人勝ちボーナス) 各1枚



ゲームデザイン: 田中宏明
 ディレクション: かどたとし, 田中宏明
 パッケージイラスト・一部アイコン: サナダシン
 デベロップメント・テストプレイ・校正: かどたとし, 田中宏明
 ふうらと, Tadashi, まさひろ, 池本七音, じよな
 ロゴ・グラフィックデザイン: かどたとし

© 2023 HEY!

1. ゲームの準備



- ① 「魔王メダル」を各プレイヤーが取りやすい位置に置きます。
- ② 「ボーナススタイル」を各プレイヤーが取りやすい位置に置きます。
- ③ 「ドアカード」をシャッフルして山札にします。
- ④ 「指令カード」(「指令カード(ブランク)」を除く)をシャッフルして、プレイ人数表(下図参照)の枚数を取って山札にします。残りはゲームに使用しませんので箱に戻します。「指令カード(ブランク)」は自分でお題を書き込むカードです。ゲームに慣れたら使用してみてください。

プレイヤー数	2人	3人	4人	5人	6人
指令カード枚数	12枚	12枚	12枚	10枚	12枚

- ⑤ 「最後の指令カード」を「指令カード」の山札の1番下に入れます。
- ⑥ 「難易度カード」の表(簡単)を使うか裏(難しい)を使うかを相談して決め「指令カード」の山札の近くに置きます。(ゲーム中に難易度は変更しません)
- ⑦ 各プレイヤーに「投票カード」を1枚ずつ配ります。
- ⑧ 「ヒモ」はラウンドごとに使用するものが変わるので脇に覚えておきます。

2. ゲームの遊び方

最近引越しをしたプレイヤーがスタートプレイヤーとなってゲームを開始します。その後は左隣のプレイヤーに手番をまわします。手番のプレイヤーは以下の流れに沿ってプレイを行います。

① ラウンドの準備

「ドアカード」の山札から1枚取って表に向けず。一度使用したドアカードは使用しません。カードの色に対応する「ヒモ」を取り出し、ヒモの長さを全員が5秒ずつ確かめます。ヒモは長さがわからないように適当に置いておきます。



② 指令カードの準備

手番のプレイヤーは「指令カード」の山札から1枚取って「指令難易度カード」のフキダシの色と同じ部分が見えるようにすでに置かれているカードの下に差し込みます。



最後の指令カードについて

「指令カード」が無くなってラウンドが続いている場合「最後の指令カード」を使用します。「最後の指令カード」で投票が割れなかった場合は、次のプレイヤーがもう一度「最後の指令カード」でモノを指定します。もし手番が1巡しても投票が割れなかった場合は、そこでゲーム終了となります。

③ モノの指定

手番のプレイヤーは、「指令カード」に当てはまる「実際の部屋にあるモノの一边の長さ」を指定します。(一边の例:「机の横幅」「本棚の奥行」「カーテンの縦幅」など)

ゲーム中で1度使用したモノと、ヒモそのものは指定できません。指定したモノが当てはまるかどうかの基準はプレイヤー同士で相談してください。

※当てはまるモノがどうしても見つからない場合は、「指令カード」を捨てて手番を左隣のプレイヤーにまわします。

※ヒモは「⑤長さを測る」まで触ってはいけません。

「④投票」へ

④ 投票

「指令カード」で指定されたモノの長さが、ヒモより大きい小さいかを予想して、全員同時に投票します。「指令カード」が複数枚公開されている場合は、指定されたモノの辺を足した長さを予想します。

ゴブリンどもよ! (プレイヤーのこと)
「指令カード」すべての一边を足すのじゃぞ!



投票の確認

A 全員の投票が「ヒモの方が大きい」

手番を左隣のプレイヤーにまわし「②指令カードの準備」へ



B 全員の投票が「モノの方が大きい」

今回使用した「指令カード」を捨てて、左隣のプレイヤーに手番をまわし、「②指令カードの準備」へ



C 投票が割れた

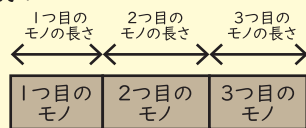
「⑤長さを測る」へ



⑤ 長さを測る

「投票が割れたモノを指定したプレイヤー」が長さを測ります。ヒモを使用して「指令カード」で指定されたモノの一边を測ります。「指令カード」が複数枚公開されている場合は、長さを足していきます。

例1

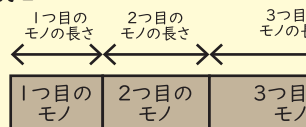


ヒモの長さ

「ヒモの方が大きい」に投票したプレイヤーが正解



例2



ヒモの長さ

「モノの方が大きい」に投票したプレイヤーが正解



「⑥点数の計算」へ

⑥ 点数の計算

得点表を確認して、表の左から順番に処理を行って得点します。複数の条件を満たせば、その条件ごとに得点します。

「正解したプレイヤー」は1点を獲得します。

「投票が割れたモノを指定したプレイヤー」は1点を獲得します。さらに、このラウンドで使用した「指令カード」すべてを獲得します。

「1人だけ正解したプレイヤー」がいた場合、ラウンドに応じたボーナススタイルを獲得します。

「1人だけ不正解のプレイヤー」がいた場合、ラウンドに応じた点数を失います。

得点表
メダル = 1点

	正解したプレイヤー	投票が割れたモノを指定したプレイヤー	1人だけ正解したプレイヤー	1人だけ不正解のプレイヤー (2人プレイを除く)
1ラウンド目				
2ラウンド目				
3ラウンド目		このラウンドで使用した「指令カード」を獲得します。		
4ラウンド目				

2人プレイの場合は「1人だけ不正解」の欄は使用しません。獲得した「指令カード」はゲーム終了時の同点処理の時のみ使用します。0点より小さくなることはありません(マイナスにはなりません)。メダルはいつでも両替できます。

⑦ ラウンドの終了

ゲーム終了条件のいずれかに該当した場合、ゲーム終了です。

そうでない場合、手番を左隣のプレイヤーにまわし「①ラウンドの準備」に戻ります。

ゲーム終了条件 (ラウンド終了時に判定)

- ・4ラウンドが終了する
- ・「指令カード(最後の指令カードを除く)」が1枚も残っていない
- ・7点を獲得したプレイヤーがいる

3. ゲーム終了

点数が1番多いプレイヤーの勝利です。同点の場合は、「指令カード」の獲得枚数が多いプレイヤーの勝利となります。

