



ミュルマミウスの虜

SEVEN KNIGHTS BEWITCHED

プレイ人数 3~8人
プレイ時間 10分×3ラウンド
対象年齢 9歳以上

遊び方説明書

序章

ここは遙か西方の国「ストリウト」
この国に駐在する「ストリウト騎士団・騎虎隊」は、『規律良く隊列を組むこと』で天下無双の活躍をみせた。

ストリウト騎士団に相対するのは、様々な魔法を操る魔女「ミュルマミウス」

魔女ミュルマミウスは幻惑の魔法でストリウト騎士団に潜伏し、暗影の魔法で五感に制限をかけ、魅了の魔法で騎士を虜にして、寝返らせる術も持っていた。

ストリウト騎士団は魔女ミュルマミウスに惑わされることなく、隊列を整えて見事勝利を取めることができるのか!?

日々受け継がれしストリウト騎士団の名に懸けて、無敵の陣形で
どんな悪鬼羅刹も返り討ちにしてみせる! みんな俺に続け!



① アインズ

ゲームの概要

各プレイヤーには数字が書かれている「騎士タイル」か、数字の無い「魔女タイル」のいずれか1枚を配ります。他のタイルを見る「探求フェイズ」と、他プレイヤーに質問する「質問フェイズ」をそれぞれ一巡ずつ行います。その後の「推薦フェイズ」で『隊長』を一人決め、『隊長』が裏向きのままタイルを中央に並べます。タイルを公開し、順番通りに並んでいけば騎士陣営の勝利。順番通り並んでいなければ魔女陣営の勝利です。なお「探求フェイズ」で「魔女タイル」を見たプレイヤーは『ミュルマミウスの虜』となって、その瞬間から魔女陣営に寝返り魔女の勝利(隊列が揃わない)を目指します。

内容物



騎士タイル 7枚
(騎士タイルと魔女タイルを合わせてタイルと呼びます。)



魔女タイル 1枚



スタートマーカー
1個



本書(説明書)
1枚



(スコア)

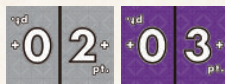
プレイヤーカード(両面仕様)
24枚(8色×3枚)



(矢印)



プレイヤーチップ
16枚(8色×2枚)



得点カード
16枚

(表0/2点・裏0/3点)



3ラウンド得点カード
8枚

(表0/7点・裏0/7点)



公式サイト
heyteam.net



X アカウント
@h_e_y_team

コンポーネントの不具合やご不明な点がございましたら、上記からお問い合わせください。エラッタなども記載します。
共有メモはこちらからダウンロードできます(無くても遊べます)。

ゲームデザイン: 鴨乃汝那 (@kamomemo_jo7)
イラスト: 音島イテル (@nejima_iteru)
デベロップメント・テストプレイ・校正: HEY!
ロゴ: かどたとし

！プレイ中の注意点

魔女ミュルマミウスの魔法により、何らかの意図を持った一切の発言ができません。騎士道精神にのっとり、誇り高きプレイを心掛けてください。

僕達が話せるのは質問フェーズの一問一答だけ。質問内容をメモってみんなで共有するのほひとつの方法だね。自分だけのメモを取ってもいいよ！



2 ドゥーエ

3 トライ

ゲームの準備

基本ルールの方が本当の面白さに気が付けるかも…特別ルールは熟練者にお薦めなんだって…

- ① 箱の上フタを、外装を上にしてテーブル中央に置きます。(4. 号令フェイズで使用します)
- ② 得点カードを取りやすい所に置きます。
- ③ 最近誘惑された (あるいは適当に決めた) プレイヤーがスタートマーカーを取ります。そのプレイヤーは以後「スタピー」と呼ばれます。



4 チェティール

スタピーとは『何者よりも疾く先陣を切る者』という意味を持つ由緒正しき二つ名で有らせられます。

人数によってルールが異なりますので、以下のどちらかを参照してください。(4人プレイはどちらでも選択できます。) 初プレイは基本ルールをおすすめします。また、チュートリアル (4ページ) も参照してください。

4~8 基本ルール「疑心暗鬼」(4~8人)

④ すべてのプレイヤーは同じ色の以下のものを取ります。

プレイヤーカード 2枚
1枚は矢印を表にします。

プレイヤーチップ 2枚

プレイ人数	4人	5人	6人	7人	8人
用意するタイル	1~4 魔女	1~5 魔女	1~5 魔女	1~6 魔女	1~7 魔女

(1~7は騎士タイルの数字「1, 2, 3, 4, 5, 6, 7」の事です。)
上の表を参照して、対応する数字の「騎士タイル」と「魔女タイル」を用意します。
余った騎士タイルは、下図 (※1) を参考に数字が左から昇順になるように並べます。

⑤ 用意したタイルをシャッフルして、各プレイヤーに裏向きのまま 1枚ずつ配り、プレイヤーチップのうち1枚をタイルの穴に入れます。(4, 5人の場合、余った1枚のタイルはテーブル中央に伏せて置きます。)
配られたタイルは誰にも見られないように内容を確認して、再び伏せて自分の前に置きます。

5人プレイの例

3, 4人用特別ルール「暗中模索」(3~4人)

④ すべてのプレイヤーは同じ色の以下のものを取ります。

プレイヤーカード 3枚
2枚は矢印を表にします。

プレイヤーチップ 2枚

すべての「騎士タイル」と「魔女タイル」を用意します。

⑤ 「魔女タイル」を除いた、「騎士タイル」だけをシャッフルして、各プレイヤーに裏向きのまま 1枚ずつ配り、プレイヤーチップのうち1枚をタイルの穴に入れます。配られたタイルは誰にも見られないように内容を確認して、再び伏せて自分の前に置きます。
残りの「騎士タイル」に「魔女タイル」を加えて、シャッフルしてテーブル中央に3枚並べます。 残りは脇によけておきます。(3人の場合：2枚 4人の場合：1枚)

3人プレイの例

ゲームの流れ



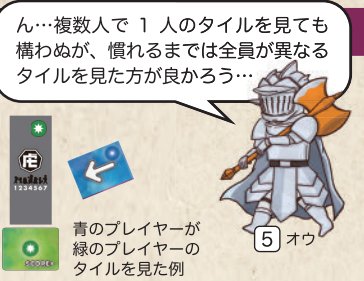
ラウンド (R)

1. 探求フェイズ

4~8 基本ルール「疑心暗鬼」(4~8人)の場合
スタピーから順に時計回りで、自分以外の伏せているタイルを1枚だけ見ます。
(4, 5人の場合は中央のタイルも対象です。)

3・4 3, 4人用特別ルール「暗中模索」(3~4人)の場合(二巡行います。)
スタピーから順に時計回りで、一巡目は自分以外のプレイヤーの前に伏せているタイルを1枚だけ見ます。二巡目は「テーブル中央に伏せているタイル」を1枚だけ見ます。

どのタイルを見たか分かるように自分のプレイヤーカード(矢印)を見たタイルに向けて置きます。この時、魔女ミュルマミウスを見たプレイヤーは「**ただちにミュルマミウスの虜になります(魔女の仲間、すなわち魔女陣営になります。)**」全員がタイルを見終わったら、次のフェイズに移行します。



2. 質問フェイズ

スタピーから順に時計回りで、一度だけ任意のプレイヤーに、数字に関して「はい」か「いいえ」で回答できる質問を行います。

⚠️ すでに知っている情報を広めるための質問はできません。
(自分が見て2だと知る相手に「あなたは2ですか?」、自分の2を知っている相手に「私は2ですか?」など)。

質問されたプレイヤーは正直に回答してください。
⚠️ 「魔女ミュルマミウス」と「ミュルマミウスの虜」は嘘をついても構いません!

全員が質問を終えたら、次のフェイズに移行します。

質問の例

あなたは3以上ですか?

あなたは奇数ですか?

あなたは(あなたが見た)〇〇さんより大きい数字ですか?

あなたは1ですか?

(あなたが見た)〇〇さんは1ですか?

NGな質問の例

(自分が見て2だと知る相手に)あなたは2ですか?

(自分を見て、2だと知っている相手に)私は2ですか?

3. 推薦フェイズ



赤・黄色・水色のプレイヤーが
緑のプレイヤーを推薦した例

『隊長(隊列を並べる人)』を決めるために、手元にあるプレイヤーチップを、隊長にふさわしいと思うプレイヤーの前に「せ~の!」で置きます。

自身を推薦しても構いません。

「魔女ミュルマミウス」は「ミュルマミウスの虜」を推薦できません。
「ミュルマミウスの虜」は「魔女ミュルマミウス」を推薦できません。

最多推薦獲得者が隊長となります。

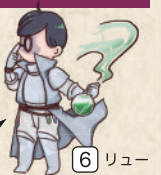
最多同票の場合は「自身を推薦していない方」、それも同条件(全員が自身を推薦している、またはしていない)なら「スタピーから時計回りに数えて遠い方」が隊長となります。

4. 号令フェイズ

①追加の質問

隊長は「追加の質問」を、質問フェイズと同じルールで一回行います。

いっし... 矢... (ここで隊長が牙え渡る質問を魔女ミュルマミウスに投げ掛ければ、あざむ 欺き返して魔女に矢射る事も可能ではないだろうか?)



②隊長のタイル公開とタイルの整列

隊長は自身のタイルを公開します。魔女ミュルマミウスだった場合は、魔女ミュルマミウスと虜の勝利! 即座に清算フェイズへ移行します。

そうでなければ、隊長は他のタイルを伏せたまま、自身のタイルを含めて数字が左から昇順になるように並べます(図1)。

隊長が「魔女ミュルマミウスだ!」と思うタイルは隊列に加えませんが、ミュルマミウスの虜は隊列に加える必要があります。

隊長は他のプレイヤーと相談してはいけません。



3・4 上級 「3, 4人用特別ルール」「上級ルール」(4ページ)の場合は、魔女ミュルマミウスがいない場合があります。魔女ミュルマミウスがいないと思う場合は、すべて隊列に加えます。数字が欠けている場合もあります。

③全員のタイル公開

並べ終わったら、隊長がタイルを1枚ずつ公開します。隊列が昇順に並んでいたらストリート騎士団の勝利! (ここで勝利するのは、魔女ミュルマミウスと虜以外を指します。) そうでなければ魔女ミュルマミウスと虜の勝利!

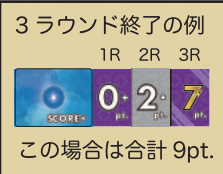


4ページ(次ページ)の「5. 精算フェイズ」に続きます。

5. 精算フェイズ



	1・2ラウンド		3ラウンド	
騎士団の勝利 (虜を除く)	騎士 0 2	魔女 0 0	騎士 0 7	魔女 0 0
魔女・虜の勝利	騎士 0 0	魔女 0 3	騎士 0 0	魔女 0 7



すべてのプレイヤーが上の表を参照して得点カードを受け取り、プレイヤーカード（スコア）の下に得点部分（カードの右半分）が右に見えるように配置します（図2）。1,2ラウンド目の場合はプレイヤーチップ2枚とプレイヤーカード（矢印）を回収して、①（アインス）のタイルだったプレイヤー（いない場合はタイルの数字が最小だったプレイヤー）がスタートマーカーを取って、「ゲームの準備」の⑤★に戻って次のラウンドを開始します。3ラウンド行ったらゲーム終了です。

ゲーム終了

3ラウンド合計の得点が一番高いプレイヤー全員が勝者です。

とは申しはりまして、こちらの遊戯を心ゆくまで堪能され、有意義な時間を過ごした皆様方が勝者やと、あちきは思いますえ？

7 ジェット



上級 選択・上級ルール「前途多難」（4～7人まで）

全員が基本ルールを複数回プレイしてから遊ぶことを推奨します。

「ゲームの準備④」と「ゲームの準備⑤」を以下と入れ替えてください。その他は基本ルールと同じです。

ゲームの準備④: すべてのプレイヤーは同じ色のプレイヤーカード2枚とプレイヤーチップ2枚を取ります（基本ルールと同じ）。

ゲームの準備⑤★: すべての騎士タイルと魔女タイルをシャッフルします。各プレイヤーに裏向きのまま1枚ずつ配り、プレイヤーチップのうち1枚をタイルの穴に入れます。（4,5人の場合、余ったタイルのうち1枚をテーブル中央に伏せて置きます。）残りのタイルはこのラウンドでは使用しませんので、内容を見ないで脇によけておきます。

配られたタイルは誰にも見られないように内容を確認して、再び伏せて自分の前に置きます。

チュートリアル・協力ゲーム「一致団結」（4～7人まで）

チュートリアルは、このゲームに精通している人が初プレイの方に分かりやすく説明できる簡易ゲームです。

以下のような人におすすめ

- ・魔女タイルを入れないので簡単にプレイできます。導入におすすめ。
- ・嘘をつく必要がないので、みんなを心から信じたい人におすすめ。

何度でも繰り返し遊べます！

プレイ人数	4人	5人	6人	7人
用意するタイル	1～5	1～6	1～6	1～7

※ 魔女タイルは使用しません。

※ 4,5人の場合、余った1枚のタイルはテーブル中央に伏せて置きます。

用意するタイルは右の表を参照してください。魔女ミュルマミウスがいないので、号令フェイズでは用意したすべてのタイルを並べます。チュートリアルとしてプレイするときは1ラウンドで終わり、得点はありません。

その他は基本ルールと同じです。

FAQ

- Q 何らかの意図を持った一切の発言ができません。とは具体的にはどういったことでしょうか？
- A ① 自分のタイルや見たタイルの情報、「あの人は怪しい」など、ゲーム進行に関わる内容を話す、あるいは匂わせることです。それ以外は喋っても構いません。
- Q 「ミュルマミウスの虜」を見たら虜になりますか？
- A ② なりません。（ゲームのシステム上、「ミュルマミウスの虜」になっているか否かはミュルマミウスと虜しか知り得ません。）
- Q メモを取ってもいいですか？
- A ③ はい。質問内容をメモして共有してもいいですし、自分だけのメモを取ってもかまいません（自分だけのメモは共有しないでください）。
- Q 隊長が虜だった場合はどうなりますか？
- A ④ 魔女陣営の勝利です。隊列に愛おしきミュルマミウス様を並べてもいいですし、虜であることを明かして精算フェイズに移行してもいいでしょう。
- Q ⑤ ドゥーエが「一問一答だけ」と言っているのに、なぜ隊長は追加の質問ができるのですか？
- A ⑥ みんなからの信頼感で奮起した結果です。
- Q 最適解を導いても100%の正答にたどり着かないのですが？
- A ⑦ 仕様です。最終的な決断は隊長に委ねられています。
- Q 虜は必ず一人ですか？
- A ⑧ 0人や2人以上の場合もあります。
- Q 魔女が欠けていて、隊列が昇順に並んでいない場合はどうなりますか？
- A ⑨ すべてのプレイヤーが騎士0点0を受け取ります。
- Q なぜ3ラウンドだけ7点ですか？
- A ⑩ 全員が最後まで諦めずに楽しめるように、との想いからです。

キャラクターの紹介



heyteam.net

