

これは、オトモを連れて  
オンセンに没かるカードゲーム



# 秘境魔王城の湯

◆Dark ONSEN Castle◆

## 説明書

### ゲームの準備



### 入浴の準備

- 3枚引いて 2つの行動
- オトモ配置
- オンセン配置
- オンセン観き見
- 伏せカード入替
- これらを5巡



いざ、温泉！

温泉エリアへの伏せた配置は1箇所3枚まで

### 【種族揃いボーナス】

オトモの種族がすべて、オヤブンと同じ時  
➡ 基礎点にオトモの枚数を乗算！

# Story

この世界では

魔神 ヌーカン・シーカーの復讐を目論む

【魔王】と呼ばれる者がいた。

魔王は、人間たちから追放された種族たちを束ね  
人間たちに戦いを挑んだ。

異界の1/3を支配した魔王軍であったが

勇者と呼ばれる人間の登場により  
魔王軍の要塞が次々と陥落してしまった。

戦いに疲弊してゆく魔王軍を見かね

魔王は次元魔術を用いて  
あらゆる世界から温泉の温泉を呼び出し

自身の城に湯船を造り上げ

魔王軍の戦士たちを癒す事にした。

——だがしかし、その湯船で

魔王軍四大王による

しようもない爆弾引手いが勃まった……。

「お前ら馬鹿じやねーの?」

## これは、オトモを連れて オンセンに浸かるカードゲーム



時間 15~30分  
人数 2~5人  
※3人以上複数



内容物	
全カード	60枚
オヤブンカード	6枚
オトモカード	18枚
オンセンカード	36枚
説明書	日本テキスト

## ゲームの目的

温泉に連れて行ったオトモの数。

プレイヤーキャラの回復属性に合った温泉。

風呂上りのコーヒー牛乳。

……などの要素を点数化し、

**より多く点数を獲得した人が勝利！**

となります。



プレイヤーは、自分に有利な温泉を作りながら、オトモを集めて入浴の準備を行ってゆきます。

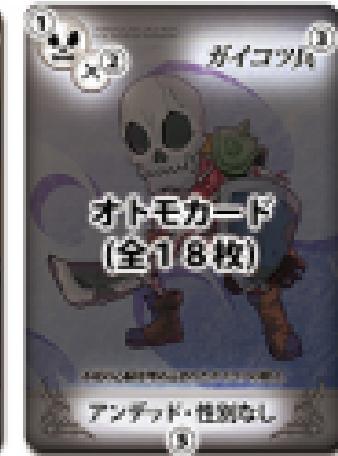
## オヤブンとオトモ

### ●オヤブンカード

魔王軍四天王、または魔王や魔王の側近……つまり、魔王軍のオヤブンたちです。

### ●オトモカード

温泉に連れてゆく事ができるオトモたちです。



①種族アイコン

②性別アイコン

③キャラクター名

④回復属性(オヤブンのみ)

⑤カード内の各種アイコンをテキスト化したもの

## オヤブン、オトモのアイコンについて

### ●種族



人間



魔導



獣人



魔族



アンデッド



ダークエルフ

### ●性別



男性



女性



性別なし

\*性別なしはオンセンカードから性別に関する影響を受けません。

### ●回復属性



体力



魔力



精神

\*これらの情報は、カードの下部にもテキストとして記されています。

## オンセンカード

### ●オンセンカード…全36枚

左上に温泉マークが記されたカードです。  
点数計算時に効果が発生します。

基本的に表向きで配置しますが、同じ温泉  
エリア内に3枚まで伏せて配置できます。

#### ・OUT！…7枚

自分のエリアのオトモカードを  
点数計算から除外する効果があります。

#### ・OUT無効！…1枚

配置された温泉エリアにある  
OUT！の効果をすべて無効化します。

#### ・オブジェ…3枚

温泉エリア1ヶ所に1枚だけ配置されている時、  
自分のエリアに特定の種族のオヤブン、オトモ  
カードがある場合、得点がアップします。

同じ温泉エリアにオブジェが2枚以上ある場合、  
宗教上の都合により、同じエリアのすべてのオブ  
ジェの効果が無効化されます。

#### ・その他のオンセンカード…25枚

特定の条件で点数を獲得できます。

## ゲームの流れ

### ①ゲームの準備

- ・山札(オヤブンカード以外)をよくシャッフルする。
- ・オヤブンカードをランダムに配布する。  
※各自、配られたカードを確認したら伏せて配置する。

### ②入浴の準備を5巡

スタートプレイヤーから順番に以下の手順を行う。

1. 山札から手札としてカードを3枚引く。
2. 「2つの行動」を行う。
3. 余った手札を伏せた状態で捨て札に移して交代。

### ③いざ、温泉！

- ・入りたい温泉を「せーの！」で選択する。  
※力づったらオトモが多いほうが優先。
- ・スタートプレイヤーから順に点数計算をする。
- ・点数が多いプレイヤーが勝利！

## カードの置きかた



#### ①山札

自分の手札にここからカードを引きます。山札が尽きた時点で、捨て札をシャッフルし、新たな山札を作ります。

#### ②捨て札

自分の手札で未使用になった手札を、伏せてまとめておく場所です。**山札との混合に注意！**

#### ③温泉エリア

プレイヤーの人数分の温泉エリアがあり、そこへ、手札からオンセンカードを配置できます。**2人プレイの際は+1箇所**

#### ④個人のエリア (各プレイヤー分)

オヤブンカード、オトモカードを配置する場所です。**相手プレイヤーには見られないように伏せて配置してください。**

#### ⑤手札

山札から引いたカードです。  
自分の手札で残ったカードは、捨て札になります。

## ゲーム進行の説明

### ①ゲームの準備

オヤブンカードを1人1枚ずつランダムに配り、個人のエリアに伏せて配置し、残ったオヤブンカードを伏せたままゲームから除外します。オヤブンカード以外のカードは、よくシャッフルしてゲームの山札とします。

### ②入浴の準備を5巡

スタートプレイヤー(じゃんけんの勝者など)から順に、以下の行動を行ってください。

1. 山札から手札として、カードを3枚引きます。

2. 以下の行動を必ず2つ行います。

A. 手札にあるオトモカードを1枚を、  
自分のエリアに伏せて配置する。

B. 手札にあるオンセンカードを1枚を表向き、  
または伏せた状態で温泉エリアに配置する。  
※伏せて配置できるのは温泉エリア1ヶ所につき3枚まで。

C. いずれかの温泉エリアの  
伏せているカード1枚を覗き見する。

D. 伏せているオンセンカード2枚を入れ替える。  
※同じ行動を2度行ってもOK!

3. 残った手札を伏せたまま捨て札に移し、  
手番を次のプレイヤーへ交代します。

### ③いざ、温泉！

入浴の準備を5巡した後、各プレイヤーは「せーの！」で入りたい温泉エリアを選択します。

...

選択した温泉エリアがカブった場合、オトモカードの枚数が多いプレイヤーが温泉エリアを選択でき、この時あぶれたプレイヤーは、もう一度「せーの！」で空いている温泉エリアの中から入りたい温泉エリアを選択します。

まなかなか決まらない場合はじゃんけん。または、オトモカードが多いプレイヤーから順番に選択してください。

...

すべてのプレイヤーが温泉エリアを選択した後、スタートプレイヤーから順に、オヤブン、オトモカード、選択した温泉エリアのカードをすべてオープンし、点数計算を行います。すべてのプレイヤーの点数計算が終了した後、一番多く点数を獲得したプレイヤーが勝者です。

## 点数計算

自身の個人のエリアと、選択した温泉エリアにある伏せた状態のカードをすべて公開し、「OUT無効！」⇒「OUT！」の順に、オンセンカードの効果を反映して、該当するオトモカードを点数計算から除外します。

OUT！の効果を反映した後、以下の順に点数を計算します。

### ①基礎点

- ・オトモカード1枚ごとに1点獲得する。

### ②種族無いボーナス（基礎点に乗算）

- ・オヤブンカードと同じ種族のみで揃えた場合、オトモカードの枚数分、オトモカードの基礎点を乗算する。

#### 例)

『オヤブン:魔族』『オトモ:魔族×3枚』のとき、基礎点3点が3倍となり、9点に変化する。

### ③オンセン効果ボーナス

- ・残ったオンセンカードの効果を反映する。

## その他

### 【OUT！の解決順】

オトモカードを点数計算から除外する  
OUT！の効果は、  
プレイヤーが効果の順番を選択できます。  
例)

自身のオトモカードが  
人間1枚、獣人1枚、魔族1枚のとき、  
①「オトモ1枚OUT！」  
②「魔族、獣人、ダークエルフ全てOUT！」  
の温泉エリアを選択した場合、  
①の効果を先に解決する前に、  
①の効果を獣人、または魔族に対して適用させる事で、人間1枚をOUTせず、ロスを抑えることができます。

### 【個人のエリアが見たい！】

自身の個人のエリアの内容はいつでも確認できます。

### 【ゲームを遊びやすくするために】

ゲーム開始時には、温泉エリアに何も配置されていないため、コインやミニフィギュアなどの、目印になるものを配置すると、温泉エリアの位置がわかりやすくなります。

\*このゲームの内容物には含まれておりません。

## 変則ルール

ゲームに慣れてきたら、参加プレイヤーの合意の下でルールをアレンジすると、ゲームに新たな読み合いが生まれ、よりエキサイティングなゲームが楽しめます。

### ～変則ルールの一例～

- ▼各自のオヤブンカードを公開してプレイ。
- ▼温泉エリアの数をプレイヤー人数より1つ減らす。（温泉に入れない脱落者ができる）
- ▼温泉選択時にカブって競り負けたら脱落。
- ▼覗き見の際、相手のオトモも覗き見可能。
- ▼手札を引くとき、捨て札が3枚以上ある場合、山札からではなく、捨て札から引く事ができる。
- ▼魔王様は競り負けない。  
ただし、ダークエルフの老師は、魔王様を裏切る気満々なので、魔王様とかち合ったら魔王様は脱落する。

企画・制作・いろいろ

劇団kabrock(げきだんかぶろっく)

URL <http://gekidankabrock.blog.shinobi.jp/>

Twitter @GekidanKabrock

印刷

株式会社ポブルス様

発行日

2017/12/2

ゲームマーケット2017秋

### SPECIAL ★ THANKS

関東橋組カラオケチームの皆さん  
仕事場の皆さん  
むかし遊び俱楽部の皆さん  
越過ギャル男サークル様  
AND YOU!!!

ゲームについての不明点は、  
Twitter、または、  
劇団kabrock  
HYPER SONIC WEBまで！

