

8. ターン進行 最近お化け屋敷に行った人から手番を始めます。いなければ適当な方法で決めます。

1 タイルを配置

山札から1枚引き、表にして屋敷に配置します。



山札を引く順番

左の山札から順に引いていき山札が無くなったなら左隣の山札を引きます。



2 トークンの宣言

使用するトークンの数と用途を以下の3つから宣言します。

- 1: ダイス成功
- 2: 悪霊の拘束
- 3: 能力の使用

3 ダイスを2個振る

自分の手番で必ずダイスを振ります。ゼロ目の場合はトークンを1個得ます。

注意

4 5 の判定はこのダイス目で行います。

4 悪霊の移動

出たダイスの目に従って悪霊が移動を行います。



夫人を目指して最短距離を移動

5 能力の使用

2で宣言したトークンとダイスの成功数の合計値で職業タイルの能力を使用します。使い切れなかった分の持ち越しは出来ません。

失敗 (1 success icon, 1 failure icon)
成功 (2 success icons, 1 failure icon)
 例) ダイスの目 (1 success icon, 1 failure icon) の場合
 合計で「成功1」となります。

左隣のプレイヤーへ手番が移ります

9. タイル配置

配置出来る

- 部屋は部屋と繋がるように配置します。
- ドアはドアと繋がるように配置します。
- 「!」マークは配置した時にすぐに解決します。

配置出来ない

- 部屋からカベ・ドアに繋げて配置することは出来ません。

階段の配置

同色の上下階段が屋敷に置かれると行き来が出来るようになります。(床の色ではなく階段の色で見ます) 同色で2枚目の階段タイルは屋敷と隣接しない場所にも設置できます。その場合は階層になります。その後階層が繋がった場合は階層は統合されます。

注意

悪霊も階段を使って移動を行います。

例.1 1F 2F 繋がる

例.2 1F 繋がる

屋敷のどこにも配置できる場所がない場合はその部屋タイルはゲームから除外します。

10. 部屋の完成 (基本) 部屋が完成した部屋タイルの枚数によってトークンを得ることが出来ます。

カベとドアで全てを閉じると「部屋の完成」となります。部屋が完成すると広さに応じて「トークン」を得ます。得られるトークンは

完成した部屋のタイル数-1 個です。さらに完成した部屋の配色によって追加ボーナスが発生します。部屋タイルが1枚で部屋が完成する場合は1色の部屋完成ボーナスのみになります。

注意

得られるトークンの数が在庫に無ければ在庫分しかトークンを得ることは出来ません。

通常の部屋の完成

カベとドアに閉じられた連続した複数枚の部屋タイル。

(色の名前)の部屋の完成

部屋が完成し1色のみで構成されている部屋。

未完成の部屋

部屋タイルが複数枚連続してありますが閉じられていません。

11. 部屋の完成 (ボーナス) 部屋が完成した時の配色によって追加でトークンを得ることが出来ます。

1色のみ(単色)で構成された部屋の追加ボーナス

赤の部屋	青の部屋	緑の部屋	黄色の部屋	黒の部屋
夫人を2マス移動する	悪霊を2マス自由に移動する	次に振るダイスの目を+1か-1する	山札から部屋タイルを2枚配置する	悪霊にトークンを2個乗せる

同じ色の追加ボーナスはターン中に1度しか発生しません。

3色以上で構成された部屋の追加ボーナス

3色の部屋	4色の部屋	5色の部屋
トークン+1個	トークン+2個	トークン+3個

例.1 部屋タイル4枚でトークンを3個、そして床の色が4色なので追加ボーナスとして追加で2個、合計で5個のトークンを得ます。

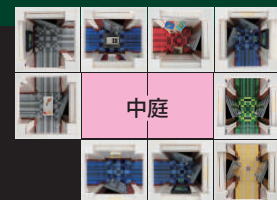
例.2 部屋タイル4枚でトークンを3個得ます。床の色が青で揃っているので追加で「悪霊を2マス移動」を行います。

12. 中庭の完成

四辺が部屋タイルで囲まれた空白地は「中庭」になります。(斜めは含みません) 中庭は部屋タイルでは無いので夫人や悪霊を移動させることは出来ません

庭師の能力を使えば夫人を中庭を通過させることが出来ます。

階段によって階層になった場合は部屋タイルで囲まれた空白地が完成しても「中庭」にはなりません。



13. トークン トークンには3つの使い方があります

- 1 **「成功したダイス」として使う**
 ダイスを振る前に成功したダイスとして宣言することが出来ます。ダイスを振った後にトークンの宣言数を増減させることは出来ません。ダイスを振った後は成功したダイスとして扱います。職業の能力を使用したら在庫に戻します。自分の手番が終了したら未使用のトークンは在庫に戻します。
- 2 **悪霊の動きを止める (悪霊の拘束)**
 悪霊にトークンを置き、その悪霊の移動を封じます。ダイスを振る前に悪霊トークンの上に即座に置きます。一度に複数の悪霊に複数のトークンを置く事が出来ます。(上限はありません)
 悪霊の拘束とは・・・
 悪霊の上にトークンを置くこと「拘束」となり、拘束となった悪霊は移動を行う際にその代わりとして悪霊の上にあるトークンを**移動1マスに対して1つ取り除き在庫に戻します**。職業の能力によって悪霊を移動させた場合は、在庫に戻さずトークンを取り除いたプレイヤーが得ます。
- 3 **特殊能力の使用 (大工のみ)**
 トークンを消費して部屋タイルをストックします。ストックに入る分だけしか部屋タイルを引く事は出来ません。使用したトークンは即座に在庫に戻ります。

14. FAQ

- Q: 庭師の能力で庭を通過して夫人を移動したいんですが、庭がカベで囲まれていてドアがありません。この場合、庭への移動は出来ますか?
 A: 庭に隣接している部屋タイルに夫人を移動可能です。庭がカベによって囲まれていても移動は可能です。
- Q: 拘束している悪霊の居るマスで夫人が移動を完了した場合はゲームに敗北しますか?
 A: 敗北します。悪霊は移動が制限されているだけなのでゲームの勝敗判定に影響はありません。
- Q: 「悪霊を部屋に拘束する(警備員の能力)」と「悪霊の拘束(通常)」のトークンが重複した場合はどちらのトークンを先に取り除きますか?
 A: どちらから先に取り除くかはプレイヤーが選択できます。
- Q: 部屋タイルの「次に振るダイス」とは次の自分の手番で振るダイスですか? 次のプレイヤーですか?
 A: 「8. ターン進行の1 タイルを配置」の場合は自分の手番のダイスが対象です。それ以外は次プレイヤーのダイスが対象になります。
- Q: ダイスを振ったら (1 success icon, 1 failure icon) が出ました。この時の悪霊はどちらのダイスの目で移動を判定しますか?
 A: 悪霊は両方のダイスの目で移動を行います。 (1 success icon) で屋敷に居る全ての悪霊が移動を行います。加えて (1 failure icon) なの悪霊(赤)が追加で移動を行います(順番はどちらが先でも構いません)

ルール等のご質問はこちらまで MAIL: studioturbine@gmail.com Twitter: @Studio_Turbine



Game Design CTR
 Rule Advisor Hiroshi Sakamoto
 Ryota Mitsuhashi

Document Sukekiyo Tanaka
 PV Music Kenichirou Hakariya
 Illustration Masato Hisa

Special thanks Children's Tree Games / C.C.C (Creative Canmapy Colors) / 劇団GAIA_crew