

アンドレさんと ドロボウたち

プレイ人数：2～4人 プレイ時間：20～30分 対象年齢：8歳以上

1.はじめに

このゲームでは、各プレイヤーは真夜中の宝石店に忍び込んだ泥棒となり、警備員のアンドレさんの視線をかいくぐりながら、店に散らばる宝石を盗んだり、宝石を盗品リストと交換したりして、最も多くの得点を獲得することを目指します。

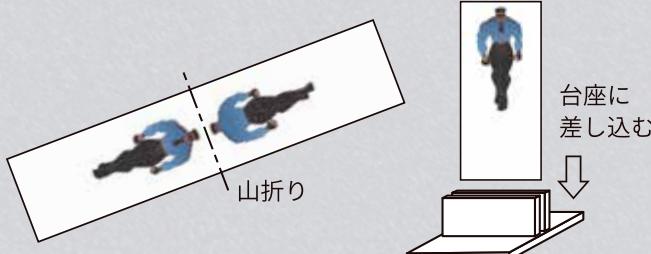
2. 内容物

- ・ゲームボード（両面） 1枚
- ・泥棒コマ 4個
- ・アンドレさんコマ（コマ本体） 1枚
- ・アンドレさんコマ（台座） 1個
- ・宝石チップ 24枚（6枚×4色）
- ・盗品リストカード 10枚
- ・サイコロ 1個

3. ゲームの準備

ゲームの開始前、次の準備を行います。

①アンドレさんコマを組み立てます。



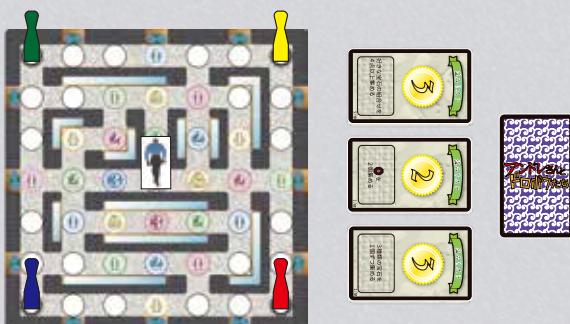
②ゲームボード上の指定のマスに宝石チップ24枚を配置します。
注：2人で遊ぶ場合、3点チップ4枚と、最も外周の1点チップ4枚（ゲームボード上に点線で表示されているチップ）は配置しません。

③アンドレさんコマをゲームボードの中心のマスに、正面を↑の方に向けて配置します。

④盗品リストカードをよく切り、裏向きにしてゲームボードの横に置きます。その後、上から3枚をめくり、表向きにしてゲームボードの横に配置します。

⑤一番最近宝石店に入店した人が最初の手番プレイヤーとなります。宝石店に入店した人がいない場合は、最初の手番プレイヤーを好きな方法で決めます。また、残りのプレイヤーの手番順を好きな方法で決めます。

⑥各プレイヤーは手番順に自分の泥棒コマをゲームボードの四隅のうち、空いている好きなマスに配置します。



ゲームの初期配置例

4. ゲームの流れ

このゲームは手番順に進行します。各手番では次の3つのフェイズを順番に行います。

- (1) 泥棒フェイズ
- (2) アンドレフェイズ
- (3) 盗品リスト交換フェイズ

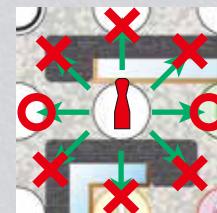
(1) 泥棒フェイズ

①手番プレイヤーはサイコロを振ります。

②手番プレイヤーは、出た目に従って自分の泥棒コマを移動させます。1から5の目が出た場合、その目の数だけ移動させます。6の目が出た場合、泥棒コマを移動させることはできません。

★泥棒コマ移動のルール★

- ・泥棒コマは十字方向にしか動けません。斜めに移動したり、壁をすり抜けたりすることはできません。



泥棒コマが移動できるマス

- ・他プレイヤーの泥棒コマがあるマス、アンドレさんコマがあるマスを通過することはできません。
- ・二つのマスの間を往復することはできません。
- ・アンドレさんの視線上に止まることはできません。ただし、アンドレさんの視線上を通過することはできます。
- ・移動の途中で通過したマスにある宝石チップはすべて手番プレイヤーが獲得して手元に置きます。
- ・アンドレさんコマやほかの泥棒コマに挟まれるなどしてサイコロの目の数だけ移動できない場合は、後述する「捕まった時の処理」を行います。

(2) アンドレフェイズ

①次の手番プレイヤーが、手番プレイヤーの出したサイコロの目に従ってアンドレさんコマを移動させます。1から4と6の目のときは、その目の数だけ移動させます。5の目ときは、アンドレさんコマを移動させることはできません。

②アンドレさんコマを動かしたプレイヤーが、アンドレさんの視線の向きを決定します。

③アンドレさんの視線上に泥棒コマがある場合は、その泥棒コマのプレイヤーは泥棒コマをアンドレさんの視界の外に逃がします。

★アンドレさんコマ移動のルール★

- ・アンドレさんコマには前後があります。アンドレさんの視線は、アンドレさんコマの正面から壁にぶつかるまでの直線上に延びています。



- ・アンドレさんコマは、動かす前の向きから180度後ろに向かって進み始めることはできません。
- ・アンドレさんコマは、十字方向にしか動けません。斜めに移動したり、壁をすり抜けたりすることはできません。
- ・アンドレさんコマに追いつかれた泥棒コマのプレイヤーは、後述する「捕まった時の処理」を行います。
- ・アンドレさんコマの向きを決めるとき、その直前に居たマスの方を正面に向けることはできません（アンドレさんは後ろを振り向けません）。

★泥棒コマが逃げるときのルール★

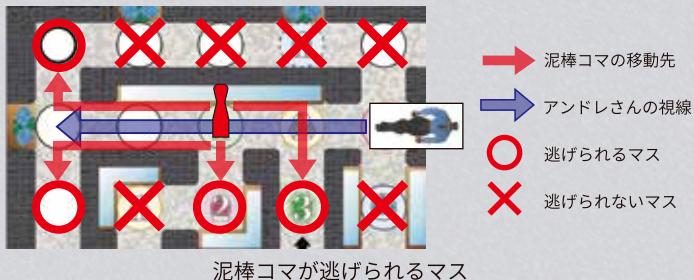
- ・アンドレさんコマの移動と、アンドレさんの向きにより、アンドレさんの視線上に泥棒コマが入った場合、泥棒コマはアンドレさんの視線の外に逃げなくてはなりません。



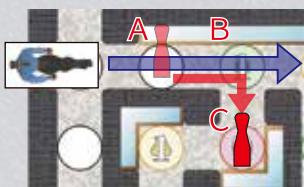
アンドレさんの視線上に
泥棒コマがある

泥棒コマが逃げなくてはならない場合

- ・視線の外に逃げるにあたり、最も近い場所に移動させる必要はありません。ただし、視線の外に逃げる以上に移動させたり、アンドレさんをすり抜けたりすることはできません。



- ・泥棒コマを逃がした後、逃がした泥棒コマのプレイヤーは、移動したマスの数だけ手持ちの宝石チップをゲームボード上の逃げた経路上に置きます。置く宝石チップの種類と場所は次の手番プレイヤー（アンドレさんを動かしたプレイヤー）が選びます。



①赤の泥棒コマはAのマスにいました。
しかし、移動してきたアンドレさんの視線上に入ってしまい、Cのマスまで逃げました。



赤プレイヤーの手持ちの宝石チップ

②赤プレイヤーは左の通り3枚の宝石チップを持っていました。

③赤の泥棒コマは2マス移動したので、アンドレさんを動かしたプレイヤーは赤プレイヤーの手持ちの宝石チップから赤3点と青2点の宝石チップを選びました。



④アンドレさんを動かしたプレイヤーは左の通り赤3点の宝石チップをAに、青2点の宝石チップをBに置きました。

泥棒コマが逃げる場合の例

- ・アンドレさんの視線上に複数の泥棒コマがある場合は、まずアンドレさんコマに一番近い泥棒コマから視線の外に逃がし、これをアンドレさんの視線上に泥棒コマがいなくなるまで繰り返します。
- ・アンドレさんコマや他の泥棒コマ等に挟まれてアンドレさんの視線の外に移動できない場合、「捕まった時の処理」を行います。

●捕まった時の処理●

- ①捕まった泥棒のプレイヤーが、泥棒コマをゲームボードの空いている四隅のマスのいずれかに置きます。自分が最初に配置した場所でなくても構いません。
- ②一度に複数の泥棒が捕まった場合は、捕まった順に泥棒コマを置きます。
- ③すべての泥棒コマを置き終わったら、捕まったすべての泥棒のプレイヤーが持っていた宝石チップをゲームボード上の空いているマスに置きます。置く場所はアンドレさんを動かしたプレイヤーが決めます。

(3) 盗品リスト交換フェイズ

- ①手番プレイヤーは、場に出ている盗品リストカードの中から1枚選び、自分の手持ちの宝石チップと交換することができます。
- ②盗品リストカードを交換する場合、交換に使った宝石チップはゲームから取り除きます。
- ③交換した盗品リストカードは、自分の手前に表向きにして置いておきます。
- ④盗品リストカードを交換した場合、盗品リストカードの山から1枚をめくって場に置きます。
- ⑤ゲームの終了条件を確認し、ゲームが終了しない場合は次のプレイヤーに手番が移ります。

<盗品リストカードについて>



A: カードの得点

B: カードの交換条件

C: カードの通し番号
ゲームには使用しません

- ・一回の手番で交換できる盗品リストカードの枚数は1枚までです。
- ・盗品リストカードの交換は任意です。交換に必要な宝石チップを持っているのに、あえて交換しないことも可能です。
- ・交換した盗品リストカードは、そのゲーム中はずっと交換したプレイヤーの手元に残ります。アンドレさんに見つかったり、捕まつたりしても、場に戻ったり、他のプレイヤーの手に渡ることはありません。

5. ゲームの終了条件

以下のいずれかの条件を満たした場合、ゲームを終了し勝敗判定を行います。

- ・盗品リストカードの山が無くなった時
注：盗品リストカードがすべて交換された時ではありません。
- ・ゲームボード上の宝石チップの枚数が4枚以下になった時

6. 勝敗判定

盗品リストカードの点数と手持ちの宝石チップの点数を合計し、最も点数の多いプレイヤーが勝者となります。

同点の場合は、手持ちの宝石チップの枚数が多いプレイヤーを勝者とします。それも同じ場合は、それらのプレイヤーで勝利を分かち合います。

クレジット

ゲームデザイン：タク／T A Q（出汁巻亭）

パッケージイラスト、アンドレさんデザイン：きゅう

エディター：すつーか（出汁巻亭）

rick（出汁巻亭）

Na（出汁巻亭）

コンポーネント印刷：株式会社 萬印堂様

カード印刷：株式会社 アドプリント様

スペシャルサンクス：ショップ 娯楽屋 秋葉原スペース店様
テストプレイにご協力頂いた皆様

制作・著作：出汁巻亭

本ゲームについてのお問い合わせは以下にお願いします。

mail : dashimakitei.18@gmail.com

Twitter: @dashimakitei



© 2018 出汁巻亭 dashimakitei