

NEST EXPLORERS

ネスト エクスプローラー

取扱説明書



プレイ可能人数：2～4人
プレイ推奨年齢：6～200才
プレイ時間目安：15～25分

Presented by TOYCAPSL 2015

ご質問・ご感想は、右記までご連絡ください。 yanagawa@honkytonk.co.jp

読み終わったら取扱説明書は、大切に保管してください。

セット内容

■ゲーム札……………80枚 ■取扱説明書(本紙)……………1枚



A = パワー数値
B = スキル
C = イベント
D = 進行数

目的

■あなたは、遊ぶたびに構造が変わる「不可思議な迷宮」に挑む冒険者です。
■迷宮の奥「地下12階」には、「伝説の宝」があります。他の冒険者より早く到達・脱出し、「伝説の宝」を一番早く持ち出すことを目指してください。

語句説明

ゲームをやりながら覚えれば、大丈夫です。

伝説の宝	…… 各迷宮に1つ、必ず存在する「もの凄いモノ」です。
迷宮	…… 各自が作成していくゲームマップのことです。
階層	…… 繋げて置かれる「迷宮札」による迷宮の深さ。札1枚を「1階層」と呼びます。
進行数	…… あなたが進んだ迷宮の深さの数。進行数「1」で地下1階層です。進行数「12」で地下12階に到達です。
スキル	…… 自ターンのいずれかのタイミングで発動できます。
イベント	…… 札を見た瞬間、発動させます。
バトル	…… 魔獣との戦闘。基本、避けることはできません。
渾死	…… 「職業札」がウラ返ることです。全滅後、「記録点」まで戻され、自ターンが終了します。同時に、全ての「職業札」が蘇生します。
全滅	…… 「職業札」が全て「渾死」になった状態です。全滅後、「記録点」まで戻され、自ターンが終了します。同時に、全ての「職業札」が蘇生します。
記録点	…… 全滅から復活する際のスタート地点です。
蘇生	…… 「職業札」がオモテ返ることです。
ターン	…… 自ターンが来てから、次の相手ターンに移るまでの間。相手ターン時は、自分を見る・聞く・考えるの3行動に制限されます。トドレに行く・発言するの行動は場合によって有効です。
山場	…… 誰の手持ちでもない札の山。ウラ返しておきます。
捨て場	…… 全員共通の 使用後 または 不要な札置き場。「山場」の札がなくなったら、捨て場の札を再度切りなおして「山場」にします。
捨てる	…… 手札を 捨て場に置くことです。

準備

- ジャンケンで勝者から、反時計回りで「職業札」を1枚ずつ選び、各自合計2枚を自分の前にオモテ向きで置きます。
- 「職業札」以外の全ての札をよく混ぜて切り、ウラ向きにして「山場」とし、各自 相手に見えないように4枚ずつ手札に取ります。
- 最後に「職業札」を取った人から ゲーム開始です。

ゲームの流れ

＜各自ターンで行うこと＞

- ① 自ターン開始時、「山場」から札を1枚引きます。
- ② ①の後、以下 行動A～Cを、順不同で全て行えます。いずれの行動も 行わなくても構いません。

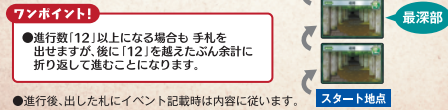
行動A 迷宮の進行

以下、状況別に説明します。

★迷宮の最深部にいる (迷宮に出ている札が全てオモテ向きである) 時、地下12階より前の階層にいる場合

※進行数「12」(地下12階)に達するまでは、そこを越えるまで進行させます。
(この道を「行き路」と呼びます)

●自分の迷宮の 次の階層に進行数の書かれた「迷宮札」を1枚 オモテ向きで出して進行します。
(進むための札を、「進行札」と呼びます)



●進行数「12」以上になる場合も 手札を出しますが、後に「12」を越えたぶん余計に折り返して進むことになります。

●進行後、出した札にイベント記載時は内容に従います。

★迷宮の最深部にいる時、進行先に (相手が置いた) ウラ向きの札が置かれている場合

●まずは、自分の進行を行います。



ウラ向きの札をヨコにずらし、自分の 進行札を出します。札にイベント記載時は、それに従います。

その後、ウラ向きの札をオモテ返し、その札の内容に従います。

ワンポイント!

- 進行札が「隠し通路」の時、ウラ向きの札が「仕掛け札」だった場合、相手の「仕掛け札」を 捨て場に置き、無効にできます。
「隠し通路」は 進行札(進行数「1」)として迷宮に出したままにします。

ウラ向きの札が「仕掛け札」だった場合

- 記載内容に従います。
- 渾死効果の場合、「職業札」の任意の1枚をウラ返します。この時、2枚とも渾死となった場合は「全滅」です。(「全滅」については後述)
- イベント終了後、「仕掛け札」は 捨て場に送ります。

ウラ向きの札が「魔獣札」だった場合

- 魔獣とのバトルになります。魔獣のパワー数値を 自分の「職業札」のパワー数値が数回以上になると 勝利です。
- パワー数値の不足ぶんは、手持ちの「仲間札」を任意の枚数出すことで 補えます。
- 「職業札」や 出した「仲間札」のスキルは、1枚につき1回ぶん 使用できます。
- 渾死状態の「職業札」は、戦闘に参加できるスキルも使えません。
- スキル内容で数値の半分の計算をする時は、端数を切り捨てます。
- 魔獣に勝てない場合、即「全滅」です。(「全滅」については後述)
- イベント終了後、「魔獣札」や 出した「仲間札」は 捨て場に送ります。

★迷宮の最深部にいる時、地下12階より先の階層にいる場合

※「行き路」から折り返して迷宮を作成していきます。(この道を「帰り路」と呼びます)

※進行数「13」以上の場合、同じ進行数の数値のぶんの「行き路」の札を出さなければいけません。

●「帰り路」の進行度が「行き路」の進行度を越えると迷宮脱出 (ゲームクリア) です。



ワンポイント!

- スタート地点のヨコの位置に「帰り路」の進行札を置くことでは、ゲームクリア になりません。
- 「行き路」と「帰り路」で、出した札の進行数によっては進行札の枚数は変わります。

★全滅や仕掛けの効果で 場所を戻された後、進行先にウラ向きの進行札が置かれている場合

●進行札を出さずに1枚先の札を オモテ向きにして進行させます。

※進行先にウラ向きの札が数枚ある場合でも、1ターンで進めるのは1階層(1枚)ぶんだけです。

●進行後、札にイベント記載時は内容に従います。



全滅

- 「全滅」後、以下の「記録点」まで戻され、進行が終了します。
・「行き路」作成時は、スタート地点
・「帰り路」作成時は、行き路の最深部
- 最深部から「記録点」までの間にある進行札は、全てウラ返します。
- 「職業札」を全て蘇生 (オモテ返し) させます。
※行動B/Cを行っていない時に「全滅」をすると、行えないまま自ターンが終了します。

行動B スキルの使用

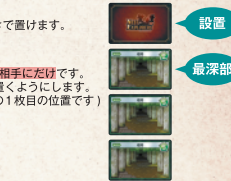
- 「職業札」のスキルは、自ターン中に1枚につき1回使えます。
- 「仲間札」のスキルは、自ターン中1枚につき1回使え、何枚でも出せます。ただし、出した「仲間札」は、捨て場に送ります。

行動C 仕掛けの設置

- 任意の相手1人の迷宮に、「仕掛け札」または「魔獣札」をウラ向きで置けます。

●置けるのは、自ターン中に1枚までで、ウラ向きの札が1枚も置かれていない相手にだけです。また、必ず迷宮の最深部の次の階層に置くようにします。(進行数「12」以上の場合は、「帰り路」の1枚目の位置です)

※行動Cに限り、遊び始めてすぐの、各自1ターン目には実行できません。



- ③ ②の行動終了後、手札枚数が6枚以上の時は、12になるまで任意の札を捨て場に送ります。
- ④ ①～③で1人の1ターンが終了。時計回りで 次の相手のターンになります。

ゲームクリア

■誰かが迷宮を脱出するとゲーム終了。1番早く脱出できた人が「伝説の宝」を持ち出した勝者です。