

林間学校のしおり



■『ヒュードロ』ゲーム概要

林間学校の肝試し中に神隠しにあった少年少女。プレイヤーは彼らを導く「守護霊」と邪魔する「悪霊」に分かれて競う、正体隠匿ありのチキンレース型カードゲーム。

10歳以上 3-4人用 15分

■内容物

プレイカード 26枚
・道しるべカード
ランク 1~8 × 3
(24枚)



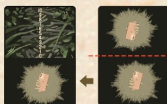
・悪霊カード：1枚



・お守りカード：1枚



スコアカード：4枚
マーカー：2枚



※最初に遊ぶ前に、マーカーを図のように切り離しておきます。±10点を超えたら裏返して使います。

■ラウンドの準備

①スコアカードとマーカーを各プレイヤーに配ります。

②プレイカード（以下、カードと呼びます）は
3人用：23枚（1~7×3+悪霊+お守り）
4人用：25枚（1~8×3+悪霊）
を使用します。余ったカードは脇によけておきます。

カードを裏向きでよく混ぜ、山札として場の中央に置きます。

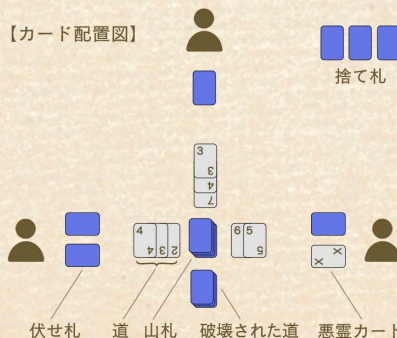
なお、ゲーム中に山札の残り枚数を数えることはできません。

③山札からカードを4枚引き、山札を囲むように東・西・南・北に1枚ずつ表向きで並べます。それぞれの方向に並べたカードを道と呼びます。以下のカードが出たときは、再びよく混ぜて並べ直してください。

・悪霊カードやお守りカードが出たとき
・ランクの中央値（3人用は4、4人用は4または5）の道しるべカードが、2枚以上出たとき

ゲームは3ラウンドの合計点で競います。昨夜いちばん夜更かしした人が最初のラウンドのスタートプレイヤーです。スタートプレイヤーから一人ずつ時計回りに手番を行います。

【カード配置図】



■手番の流れ

プレイヤーは道を延ばす または ヒュードロのどちらかを行います。それぞれの手順は以下の通りです。

★道を延ばす

守護霊、あるいは、守護霊をよそおった悪霊が少年少女を下界へとつなげる道に誘います。

①カードを引く
山札から1枚以上引いて手札とします。引いた手札を確認してから、次の手札を引くか決めます。山札が尽きるまで何枚でも引くことができます。

②カードを並べる
手札から1枚だけ、東・西・南・北、いずれかの道の端にカードを並べます。それぞれの道は、2枚目のカードが置かれた時点で、次のどちらかの並び方に決まります。

昇順：数字が大きくなるように並べる
降順：数字が小さくなるように並べる

どちらの場合も隣り合うカードの数字の差が1以上になるように置きます。同じ数字は並べられません。

3 ▶ 4 ▶ 5 ▶ 6 ▶ 7 連番OK
1 ▶ 2 ▶ 4 ▶ 5 ▶ 7 飛び飛びOK
1 ▶ 2 ▶ 4 ▶ 5 ▶ 5 × 同じ数字はNG
6 ▶ 5 ▶ 3 ▶ 2 ▶ 4 × 逆順はNG

置けるカードが手札にない場合は、
①カードを引く を続ける必要があります。
山札が尽きた場合のみ、カードを置かず次のステップに続きます。

③カードを伏せる
残った手札があれば、全て裏向きにして自分の前に重ならないように置きます。これを伏せ札と呼びます。自分の伏せ札はいつでも確認できます。（裏面へ続く）

★ヒュードロ

絶望、あるいは、希望へと続く道を、霊の力で取り除きます。

ヒュードロを行うときは「ヒュードロ！」と宣言し、いずれかの道に並べられた最新のカードを1枚取り除きます。
ただし、お守りカード（※後述）だけは取り除くことができません。

取り除いたカードは捨て札となります。裏向きで重ならないように場の隅に並べて、手番終了です。

捨て札が3枚以上集まると、霊の力が満ちあふれて、ラウンド終了時に守護霊プレイヤーのみ+1点となります。

道の1枚目のカードをヒュードロしてカードが無くなった場合、次手番以降のプレイヤーはカードが無くなった道に好きなカードを並べることができません。

★悪霊カード

ラウンド開始時、全てのプレイヤーは守護霊ですが、山札から悪霊カードを引いたプレイヤーは、ただちに悪霊になります。

悪霊カードは、道しるべカードのように道に並べることができませんが、自分を含む任意のプレイヤーの手番終了後に1度だけ、道を破壊する力があります。

自分が悪霊カードを引いた手番終了後すぐに使用することもできます。

悪霊カードを引いたときは、他のプレイヤーにばれないように、前述の★道を延ばす③カードを伏せるのタイミングで伏せ札にします。

☆悪霊カードの使い方（ドロドロ）

「ドロドロ！」と宣言し、伏せ札にしていた悪霊カードを表向きにしたら、破壊する道の一つを選び、並んでいるカードを全て重ねて裏向きにします。

破壊した道にカードを並べることはできません。使用した悪霊カードは表向きのまま自分の前に置いておきます。使用した悪霊カードは失点にはなりません。

★お守りカード ※4人用は無し

どこにでもつなげることができる万能カード。ヒュードロで取り除くことはできません。それ以外は道しるべカードと同じ扱いで、伏せ札にすると失点になります。

お守りカードが含まれている道をドロドロで破壊することはできません。

1 ▶ 2 ▶ 守 ▶ 4 ▶ 5

7 ▶ 5 ▶ 守 ▶ 3 ▶ 2

1 ▶ 守 ▶ 2 ▶ 4 ▶ 6

6 ▶ 4 ▶ 3 ▶ 守 ▶ 2

1 ▶ 3 ▶ 5 ▶ 7 ▶ 守

4 ▶ 3 ▶ 2 ▶ 1 ▶ 守

お守りカードの前後が
降順・昇順になっていればOK
ランクの上限・下限を
超えることもできます

■ラウンドの終了条件

以下のいずれかの条件を達成すると、その手番が終わったときにラウンドが終了します。
勝利条件を満たした後にドロドロはできません。
もし、ラウンド終了時に悪霊カードが伏せ札のときは名乗り出てください。通常の伏せ札として失点計算します。

■守護霊の勝利

いずれかの道が3人用は5枚、4人用は6枚になった場合、下界へと通じる道が完成して守護霊の勝利になります。

■悪霊の勝利

山札が尽き、最後のカードを引いたプレイヤーの手番終了時に道が完成していない場合、脱出への道は閉ざされて悪霊の勝利になります。



■得失点

ラウンド終了後、各プレイヤーは下記に従って得失点を集計し、スコアカードの数字にマーカーを合わせます。

■守護霊の勝利

- （山札から悪霊が引かれなかったときは得点が半分になります）
- ・道を完成させた守護霊：+4点（+2点）
- ・その他の守護霊：+2点（+1点）

■悪霊の勝利

- ・悪霊：+4点

■共通の得失点

- ・捨て札が3枚以上集まると守護霊のみ+1点
- ・伏せ札1枚につき-1点
（使われなかった悪霊カードやお守りカードも伏せ札として扱います）

■次のラウンドの準備

スタートプレイヤーを左隣りのプレイヤーに交代し、同じ手順で次のラウンドを始めます。
通算3ラウンド行い、合計点が最も高いプレイヤーの勝ちです。

■クレジット

ゲームデザイン・アートワーク 土屋 邦彦
ルール校正・校閲 グラム

404号室はホラーをテーマにゲームやイラストを制作している土屋 邦彦のホームページです。
イベントに参加するときのサークル名でもあります。
最新情報やサポートはこちらをご覧ください。



404