

帰投線

-KITOSEN-



しばまる屋

1 ゲームの概要

崩れていく世界。旧文明の残滓により、かろうじて生活する居留地の住民に、ある噂がもたらされます。「帰投門という門の先に、安全な世界があるらしい」。その噂を信じ、祈りを胸に旅立つ者たち。「この場所で、“いい子”でいなさい」と引き留める、もうひとつの祈りを振り切って…。

プレイヤー同士で協力して、キャラクターコマたちを帰投門へ導いてください。到達できるキャラクターコマが多いほど、祈りが成就するでしょう。あ、居留地へ引き返すことも、祈りの成就につながるかもしれませんよ。

2 内容物

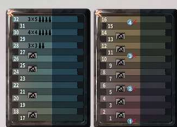
・マップカード 16枚



・キャラクターコマ 4個



・カウントカード 2枚



・帰投門チップ 4個



・説明書 1枚

マップカードの見方

① 崩壊番号

崩壊する順序を決める数字です。

② 帰投線

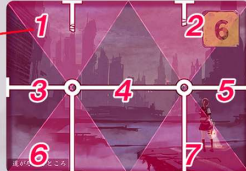
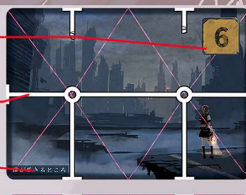
キャラクターコマが移動できる線です。

③ マップカード名

その場所の名称です。

④ エリア

キャラクターコマが止まることのできる場所です。赤い線によって、1枚のマップカードがエリア1～7の7つのエリアに分かれています。



カウントカードの見方

ゲーム開始時は、選んだ難易度の開始カウントを表示します。

・困難 3×5

・標準 4×4

・容易 3×3



[30を表示した状態]



[29を表示した状態]

1手番が終了するたびに、上のカードを1段動かして、カウントを1減らします。カウントの途中には、次のアイコンがあります。

・崩壊アイコン

マップカードが1枚崩壊します。



・帰投門閉鎖アイコン

指定された番号の帰投門チップが閉鎖されます。



3 ゲームの準備

難易度の選択

3つの難易度で遊べます。難易度を選びます。

難易度	容易	標準	困難
マップ	3×3、9枚	4×4、16枚	3×5、15枚
帰投門チップ	2個	4個	4個
キャラクターコマ	2個	4個	4個
開始カウント	28	30	32

難易度「容易」での初期配置



- ① 崩壊番号1～4のマップカードを裏向きに混ぜ、3枚並べたあと、表向きにします。余った1枚は③に混ぜます。
- ② 崩壊番号13～16のマップカードを裏向きに混ぜて3枚並べたあと、表向きにします。余った1枚は③に混ぜます。
- ③ ①②の余りと崩壊番号5～12のマップカードを合わせて裏向きに混ぜて3枚並べ、表向きにします。全てのマップカードを崩壊番号が右上になるよう整えます。余った7枚のカードは使いませんので箱に戻します。
- ④ 帰投門チップ2個(①②)を裏向き(赤い面)に混ぜて並べ、表(数字の面)にします。
- ⑤ 好きなキャラクターコマ2個を、マップ右端にある、図で示したエリア5へ置きます。
- ⑥ カウントカードを配置します。

難易度「標準」での初期配置



- ① 崩壊番号1～4のマップカードを裏向きに混ぜて4枚並べたあと、表向きにします。
- ② 崩壊番号13～16のマップカードを裏向きに混ぜて4枚並べたあと、表向きにします。
- ③ 崩壊番号5～12のマップカードを裏向きに混ぜて8枚並べたあと、表向きにします。全てのマップカードを崩壊番号が右上になるよう整えます。
- ④ 帰投門チップ4個を裏向き(赤い面)に混ぜて並べ、表(数字の面)にします。
- ⑤ キャラクターコマ4個を、マップ右端にある、図で示したエリア5へ置きます。
- ⑥ カウントカードを配置します。

難易度「困難」での初期配置



- ① 崩壊番号1～4のマップカードを裏向きに混ぜ、3枚並べたあと、表向きにします。余った1枚は③に混ぜます。
- ② 崩壊番号13～16のマップカードを裏向きに混ぜて3枚並べたあと、表向きにします。余った1枚は③に混ぜます。
- ③ ①②の余りと崩壊番号5～12のマップカードを合わせて裏向きに混ぜて9枚並べ、表向きにします。全てのマップカードを崩壊番号が右上になるよう整えます。余った1枚のカードは使いませんので箱に戻します。
- ④ 帰投門チップ4個を裏向き(赤い面)に混ぜて並べ、表(数字の面)にします。
- ⑤ キャラクターコマ4個を、マップ右端にある、図で示したエリア4と5へ置きます。
- ⑥ カウントカードを配置します。

準備は完了です。スタートプレイヤーを任意の方法で決め、ゲームを開始してください！

4 ゲームの目的

プレイヤーは協力して、帰投門が閉鎖されないうちにキャラクターコマを帰投門まで導きましょう。しかし途中の帰投線はいたるところで寸断されているうえ、崩壊が進んでいきます。力を合わせて、帰投門への帰投線をつないでください。

5 ゲームの進め方

スタートプレイヤーから時計回りに手番を行います。手番で行える行動は **A キャラクターコマの移動**、**B 隣接するマップカードの交換**、**C マップカードの180°回転**、**D 帰投の断念**のうちのひとつです。行動が終わったら、カウントをひとつカウントダウンします。崩壊や帰投門の閉鎖が発生する場合はその処理を行います。以上で手番終了です。次のプレイヤーに手番が移ります。

- ▶ AからDのいずれかひとつの行動を行う
- ▶ カウントダウンをひとつ進める
- ▶ 崩壊が発生したら崩壊処理を行う
- ▶ 帰投門の閉鎖が発生したら閉鎖処理を行う
- ▶ 時計回りに次のプレイヤーに手番が移る

A キャラクターコマの移動

任意のキャラクターコマ1個を、つながっている帰投線に沿って終端まで移動させます。途中で移動を終えることはできません。移動中にほかのキャラクターコマを追い越したり、その手前で止まったりすることはできません。

移動しようとしている
キャラクターコマ

他のキャラクターコマ

通れる帰投線(黄の線)

他のキャラクターコマのため
通れない帰投線(赤の線)

移動終了できる所(赤三角)



表向きの帰投門チップまで帰投線が繋がった場合、移動の一連の行動として帰投できます。使用した帰投門チップを裏返します。一つの帰投門を使用できるのは、キャラクターコマ1個だけです。裏向きになった帰投門からは帰投できません。



B 隣接するマップカードの交換

表向きのマップカード1枚を選び、その上下左右に隣接するカード1枚と場所を入れ替えます。向きは変えられません。また、キャラクターコマが置かれているマップカードは入れ替えできません。



C マップカードの180°回転

表向きのマップカード1枚を選び、その場で180度回転させます。コマがあっても回転可能です。



D 帰投の断念

ゲームを開始してから一度もA、B、Cの行動によって場所が移動していないキャラクターコマ1個を、ゲームから除外します。

カウントダウン

行動が終わったら、カウントカードを1段動かし、カウントを1減らします。

カウントを進める途中にアイコンがあった場合は、その処理を行います。 27から26にした例



崩壊処理

崩壊アイコンがある場合、次の順番に進む前にマップカードを1枚崩壊させます。

- ① マップを右側から見て、表向きのカードが残っている最初の縦列を選びます。
- ② その縦列にある表向きのカードのうち、崩壊番号が一番大きいカードを裏返します。



崩壊したマップカードは、通過、交換、回転ができません。

崩壊したマップカード上にキャラクターコマがいた場合、そのキャラクターコマをゲームから取り除きます。

閉鎖処理

帰投門閉鎖アイコンがある場合、アイコンに書かれている番号と同じ帰投門チップを裏返します。裏返った帰投門からは帰投できません。その帰投門がすでに裏返っている場合は、何も起こりません。

6 ゲームの終了と得点

次のいずれかを満たしたら、ゲームは終了します。

- マップ上から、すべてのキャラクターコマがなくなった
- 残っているすべてのキャラクターコマについて、これ以上帰投できないとプレイヤーが判断した
- カウントが1になり、その手番の処理をすべて終えた

ゲーム終了後、得点を計算します。

- 帰投したキャラクターコマ1個 : 10点
- 帰投を断念したキャラクターコマ1個 : 5点
- 崩壊に巻き込まれたキャラクターコマ : 0点
- 完全帰投ボーナス: 残りカウントと同じ点数

すべてのキャラクターコマが帰投した場合、最後のキャラクターコマが帰投したときのカウントを、完全帰投ボーナスとして加えます。例えば、4個すべてのコマが帰投し、その時点のカウントが20の場合は

10点×4個+完全帰投ボーナス20点=60点 です。結末はカウントカード裏面をご覧ください。