

Kidnap Machine

「キッドナップ・マシン」 一人用ボードゲーム 5分

あなたは暗闇の空間で目覚めました。なにか恐ろしい存在が、あなたを捕らえようと這い回っています。運と知恵と勇気を頼りに、この空間から脱出しましょう。

◆コンポーネント (別シートに含まれるもの) :

敵の駒 (1枚)、あなたの駒 (3枚中の1枚を任意に選択)、ボード、敵リスト

◆用意するもの :

6面体サイコロ (1つ)

準備:

- ・プレイシートが一番**左上**のマスに「**3**」と記入し、あなたの駒を置く。
- ・サイコロを振る。敵リスト (別紙) 内の、出目に対応する敵が今回の敵となる。
(余ったタイルやマーカーを、敵を指す矢印に接するように置いて示すとよい。)
- ・敵の**出発地点のマス**に、**プレイヤーのゴール**を示す印を記入し、敵の駒を置く。
- ・敵のコマを、次に進むマスの方に向かせる。

手順:

毎ターン、以下の**1.**と**2.**の手順を順番に処理する。

1. まず、あなたが移動する。

- ・空白でないマスになれば、1手番に**2マス分**まで、上下左右に移動できる。
- ・この移動と<探索>行動は、両方を同じ手番の中で行うことができる。

<探索>(あなたの行動)

空白のマスに移動する場合、移動先のマスを決めたのち、次の行動を行う。

- ・サイコロを振って、出目と今いるマスに記された値とを比べる。
 - ・出目がマスの値**未満**ならあなたは移動に**失敗**し、今いるマスに留まる。
 - ・出目がタイルの値**以上**ならあなたは移動に**成功**し、次の処理を行う。
 - ・**もう一度**サイコロを振り、サイコロの出目と同じ値を移動先のマスに書き込む。そののち移動先のマスにあなたの駒を置く。
- ・<探索>に成功しても失敗しても、そこであなたの手番を終える。

2. 次に、敵を移動させる。

- ・敵は基本的に、決められた経路に沿って**2歩分**移動して手番を終える。
- ・敵は経路上の次に進むマスの方を向いていれば、1歩消費し**1マス前進**する。
- ・もし経路上の次に進むマスの方を向いていなければ、1歩消費し**次進むマスへ向き直る**。

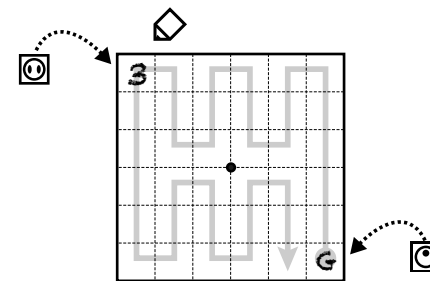
<追跡>(敵の行動)

あなたが敵の目の前のマスを中心とした、**3×3マスの領域**にいる場合、敵は**決められた経路を離れてでも**次の行動を行う。

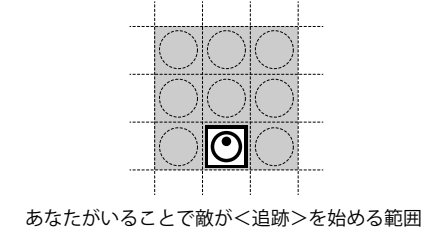
- ・あなたが敵の**真横**にいるなら、敵は1歩消費し**あなたのいるマスへ向き直る**。
- ・あなたが敵の**真横以外**にいるなら、敵は1歩消費し**1マス前進**する。

勝敗:

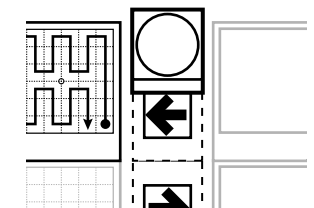
- 敵とあなたが同じマスにいるとき、あなたは敵に捕まり、ゲームに敗北する。
- 敵が経路の終着点に着いたら、ゲームは終了し、あなたは敗北する。
- あなたが敵の出発地点にたどり着けば、脱出に成功し、ゲームに勝利する。



ゲームの準備。
プレイヤーのスタート地点に3を記入し、駒を置く。
敵のスタート地点にゴールを記入し、敵の駒を置く。
(敵の経路を描き込む必要はない。)



あなたがいることで敵が<追跡>を始める範囲



「今回の敵」の表示方法

補足 ●次シートは厚めの紙に印刷することをおすすめします。●左側の駒部分を切り離し、各々20mm角に切り分けた上で、厚みのあるものに貼り付けてタイルにしてください。●残りの部分はボード(上段)と敵リスト(下段)です。