



ゲームガイド Ver.1.0

プレイ人数：3～6人
 プレイ時間：5～15分
 対象年齢：12歳以上

1. 概要

I. このゲームについて

5つの部屋を進み脱出を目指す少女を、2つの陣営に分かれたあなたたちが導きます。ゲーム終了時、あなたが天使なら少女が生存している場合、あなたが悪魔なら少女が死亡している場合、勝利となります。

II. 情報公開について

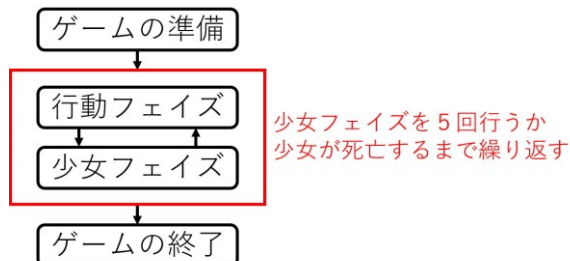
このゲームは正体隠匿ゲームであり、持っている情報が重要なゲームとなります。それぞれが持つ情報についてのやりとりは、(ゲーム中での行動を除いて)一切行わない前提のルールとなっています。しかし、禁止事項ではありません。遊ぶメンバーで情報のやりとりの有無や程度について取り決めておくと良いでしょう。

2. カードの種類

- ① **部屋カード**……10枚
裏面が茶色のカードです。損傷・回復・反転・発見の4種類です。
- ② **少女カード**……1枚
元気と大怪我の面があるカードです。
- ③ **出口カード**……1枚
出口と断頭台の面があるカードです。
- ④ **行動カード**……36枚
裏面が赤色のカードです。垂直・平行・逆転・転移・再生・偵察の6種類です。
- ⑤ **役割カード**……6枚
裏面が紫色のカードです。天使・悪魔の2種類です。

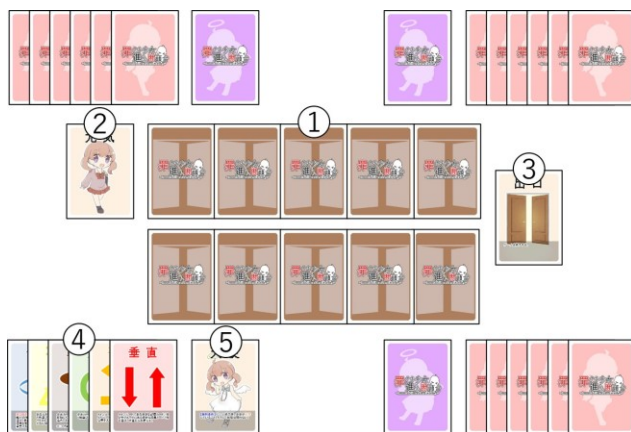
3. ゲームの流れ

このゲームは以下の流れで行います。ゲームは時計回りで進行します。



I. ゲームの準備

以下の図を参考にカードを配置します。その後、ランダムな方法で親を決めて、行動フェイズに移ります。

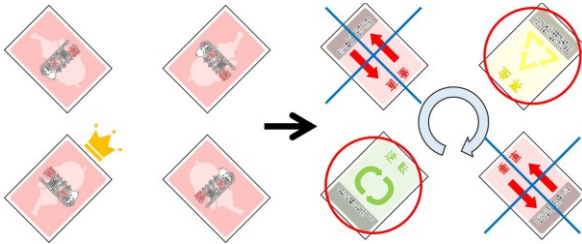


- ① **部屋カード**
部屋カードはシャッフルし、裏向きに5枚を横に並べた列を2つ作ります。
- ② **少女カード**
元気の面を表にして、部屋カードの上列の左側に置きます。このカードは少女の現在の状態を表しています。少女カードがある部屋カードの列を**メインルート**、少女カードがない列を**サブルート**とします。
- ③ **出口カード**
出口の面を表にし、部屋カードの列の右側に置きます。出口カードは常に**メインルート**にあるものとして扱います。
- ④ **行動カード**
6種類の行動カードを各1枚ずつ配ります。行動カードは他の人に見えないように手で持ちます。
- ⑤ **役割カード**
役割カードはシャッフルし、裏向きで1枚ずつ配ります。受け取った役割カードは他の人に見えないように確認してから、卓上に伏せておきます。自分の役割カードは、いつでも確認できます。使用する役割カードの枚数は、プレイ人数によって変えることをオススメします(以下参考)。

人数	天使カード	悪魔カード
3～4人	2枚	2枚
5～6人	3枚	3枚

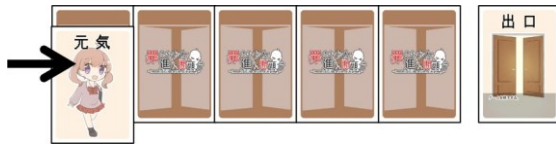
II. 行動フェイズ

- ① それぞれ自身が**手に持っている行動カード**を1枚選んで、裏向きで卓上に伏せます。
- ② 全員が行動カードを伏せたら、同時に表向きにして公開します。
- ③ 公開した行動カードの行動を**親から順番**に実行します。ただし、公開した行動カードが**他の人と被った場合は行動失敗**となり、行動できません。行動カードの行動で部屋カードを選ぶ時、**少女カードの下にある部屋カードは選択できません**。
- ④ 全員の行動が終了したら、公開した行動カードは**表向きでそれぞれ自身の前に**置きます。ゲーム中、**再使用はできません**。



III. 少女フェイズ

- ① 少女カードを**1つ右**の部屋カードに移動させて、**部屋カードの上に乗**せます。
- ② 部屋カードが**裏向きなら表向き**にします。
- ③ 部屋カードに記載された効果を実行します。効果の実行は**必ず**行います。
- ④ **5回目**の少女フェイズでない、または少女が**死亡していない**なら、**親を1つ左隣の人**に移動して、行動フェイズに戻ります。



IV. ゲームの終了

5回目の少女フェイズが終了、または少女が死亡したら、ゲームが終了します。少女が死亡していないなら、出口カードを確認します。出口の面が表なら**少女は生存**して、断頭台の面が表なら**少女は死亡**します。

ゲームの勝敗の判定は、全員の役割カードを公開して行います。**天使カード**を持っている人は少女が**生存している場合**、勝利します。**悪魔カード**を持っている人は少女が**死亡している場合**、勝利します。

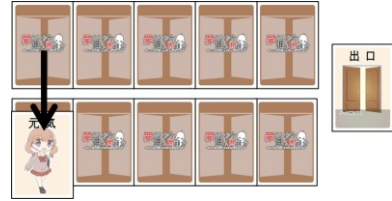
V. ゲームの再開

ゲームが終了したら、ゲームの準備を行うことで再び遊ぶことができます。**どのような結末であれ、少女は入口に戻るのです。**

4. 補足説明

・転移カード

転移カードの行動を行う時は、少女カードを左右に移動させずにサブルートの一部屋カードに移動させます（1回目の行動フェイズならそのままサブルートに移動させる）。その後、少女カードがある列がメインルート、少女カードがない列がサブルートになります。



・再生カード

再生カードの行動で、すでに使用した行動カードを選ぶ場合、どのカードを選んでも、再生カードの行動として使用します。例えば、再生カードの行動で選んだ行動カードが、その行動フェイズで他の人が公開している行動カードと同じ種類の場合でも、行動失敗となりません。

・偵察カード

偵察カードは他の人と被っても、行動失敗とならず、必ず行動できます。偵察カードの行動で選んだカードを見る時は、他の人に見せないように確認して、元の場所に元の状態（表向きなら表向き、裏向きなら裏向き）で戻します。その後、カードの種類の宣言は行っても行わなくても良いです。カードの種類を宣言する時は、ウソをついても構いません。例えば、このゲームに存在しない名称を挙げることも可能です。ただし、その場合、一緒に遊ぶメンバーに伝える名称を宣言すると良いでしょう。

クレジット

発行日：2020年4月25日 初版発行

発行サークル：AMaRo Project.

ゲームデザイン：瀬田まみむめも

連絡先：seta_mmmmm_novel@yahoo.co.jp

イラスト：さなやま

ゲーム印刷：プリントオン株式会社

ゲームガイド印刷：プリントネット株式会社

Web サイト・問い合わせは URL もしくは QR コードから

URL：

<http://amaro-project.sakura.ne.jp/innocentgirl.php>

