

- KUFU -

2-4人 ~90分 10才~

砂に埋もれたピラミッドを探索せよ！！ ページがばらばらになってしまっている一冊の古文書を頼りにクフ王のピラミッド調査し、王の玄室までたどりつき、無事に地上に脱出できるか。

内容物

ピラミッド1、時間ボード1、てっぺん▽1、(内部通路、玄室、小部屋、隠し部屋)、アクティブタイル4
古文書1、黒トークン1、赤トークン5、探検隊コマ1、時間コマ1、呪いコマ(黒)1、
王の碑文タイル1、ふせん、スタートプレイヤーマーカー1

準備

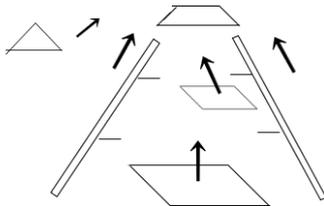
ピラミッドを組みます。下の図1を参照。ピラミッドが組み終わったら頂点に△部分を乗せます
紋章タイル・通路・部屋・階段コマは種類ごとに分けておきます。

各自アクティブタイルを1つ受け取りオンの面を表向きに。

タイムマーカーを時間ボードの0に置きます、呪いコマ(黒)を2人なら に、3人は に、4人は に置く。

王の碑文タイルは裏側の上面しておく。

図1



- 1、台形の屋根部分に柱を4本刺します
- 2、透明な板を2枚中段にセットします
このとき、4か所に滑り止めがついている事を確認してください。ゲーム中透明板が滑ってしまう可能性があります。

今回挑戦するレベルを決定します

レベル1 王の玄室を見つけるところまでプレイ。ゲームのやり方を覚えましょう

レベル2 王の玄室と王妃の玄室を見つけ、さらに王の隠し部屋を見つけ無事に地上に脱出する。

ここではレベル2の準備方法を説明します。レベル1は巻末に記載してあります。

古文書のページをバインダーから全て外し、裏向きでシャッフル。再度バインダーに綴じます。

まずはピラミッドへの入口を設定します。

古文書のページをランダムに開き、そのページの右上にある印に従い

入口通路と探検隊コマをピラミッド最上階部分に設置します。その後古文書を閉じる。

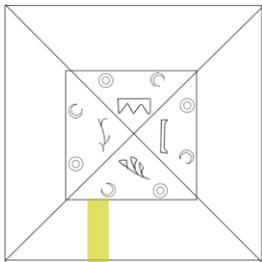
開いたページが2つマークが書いてあるページだった場合、左側にあるマークになります。

※ページのマークにより4種類の辺に入口がある。

さらに太陽なら右側、月なら中心より左側の任意の位置にに入口をセットします。

配置方法は図2を参考にしてください

図2



ページ右上のマークが  と  だった場合
反対側の辺へ向かって真っすぐに配置します。

一番最近包帯を巻かれた人がスタートプレイヤーとなりスタートプレイヤーマーカーを持ちます。

各自ふせんをプレイ人数に応じた枚数受け取り手元に。(2人11枚、3人7枚、4人5枚)

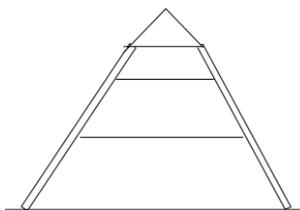
残ったふせんは今回のゲームには使いません。

スタートプレイヤーが古文書を持ちゲームスタートです。

遊び方

ピラミッドは3層に分かれており、上の段から透明な板がある場所を上層・中層・下層と呼びます

図3



上層

中層

下層(テーブル面)

手番には、次の2つから1つを選び実行した後、次(左隣)のプレイヤーの手番となります。
ただし、後述の他プレイヤー手番に協力していた場合、手元のアクティブタイルを表向きにして手番終了となります。
(次回の自分の手番アクションを先に使用してしまったということです)

1 古文書の解読

解読の前に、すでに古文書に誰かのふせんが貼られている場合、任意の枚数を外すことができます。
はがすとき、なるべく各ページの内容が見えないようはがします。

注意：このとき一度はがしたふせんは貼りなおしてはいけません。
※下向きについているふせんはゲーム終了まで外してはいけません。

解読

最初のページ、もしくはすでに古文書の途中にふせんが貼られているページを開きます。
ページを開いた後で、古文書を閉じて他のページから開始したいということではできません。
今開いたページから右側のページを人数により次行のページ数までめくれます。
めくれるページ数は付せんがついたページを除いて(2-3人プレイ:4ページ 4人3ページまで)

※可能なら開いたページのアクションを行い手番終了も可能です。
今開いた数ページのうちから1つのページに自分の手元に残っているふせんをページの上側か右側に1枚だけつける事ができます。(任意)

ページをめくってもアクションできない場合、したくない場合は手番終了となります

※どのページでも手元に付せんがない場合はつける事ができません。
※古文書のページを手前側(左側)に戻すことはできません。
※ページの内容についていつでも他のプレイヤーと発言・相談は可能です。
内容を口頭で他のプレイヤーに伝えるのは可能です。
古文書に触れる事ができるのは手番プレイヤーだけです。
隊員同士でふせんを直接やりとりすることはできません。



ページの種類

紋章 次の3つから1つを選択して手番終了となります

1. このページにふせんを付け手番終了
2. このページ下部にある紋章を取得して手番終了
3. 1と2両方のアクションを行い手番終了



紋章を取得した場合、全員に見えるように取得したプレイヤーの前に置きます。

ヒント：紋章のページにふせんをつけて他のプレイヤー手番時に紋章を取得させる作戦も。

※取得した紋章は他のプレイヤーに渡したり破棄することはできません。

協力プレイ

手番プレイヤーが他プレイヤーと協力して通路・階段・部屋をピラミッドに配置することができます。
自分がページをめくり通路・階段・部屋を配置したいが、所持している紋章では通路等を配置できない場合、他のプレイヤーに協力を呼びかけることができます。

例：○のマークがあれば新しい通路が開けますが、誰かありますか？

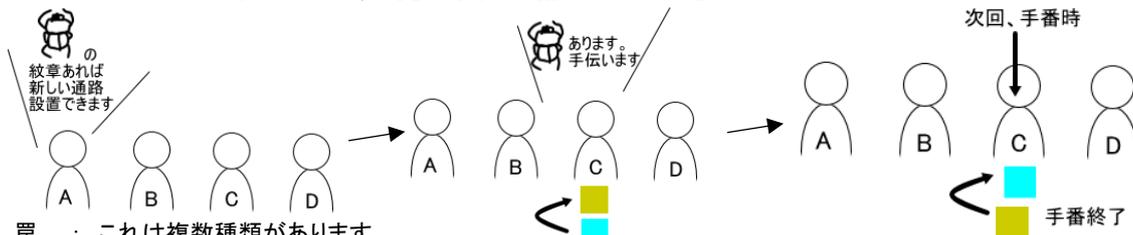
この呼びかけに対し、自分が持っている紋章を使いますと宣言すれば手番プレイヤーが今宣言した通路・階段・部屋を設置できます。

手番プレイヤーに協力したプレイヤーは、自分のアクティブタイルを裏向きにします。

アクティブタイルが裏向きのプレイヤーは、次回手番が回ってきたときに

アクティブタイルを表向きにして手番終了となります。

※アクティブタイルが表向きになるまで協力プレイはできません



罨：これは複数種類があります

ページを開いた瞬間、自動的に罨が発動します。(発動条件があるものもあります)

例：3人プレイで4ページまでめくって2つ罨のページがあった場合、条件次第で複数の罨が作動します。

この場合、罨解除のためのふせんは1つのページにしかつけられません。

1手番に貼れるふせんは手元に複数のふせんがある場合でも1つまでです

ふせんのないもう1つの罨はまた発動する危険があります。

罨の処理を行った後、手番プレイヤーが手元のふせんを罨が発動したページの上側か横側に

貼り付けて、この罨が発動した(作動済)を表します。

付せんがついている罨は、今後このページを開いても発動しません。

※手元のふせんがなく、該当ページにふせんを貼れない場合、ふせんがつけられるまでは、

このページが開かれるたびに発動条件を満たしていれば罨が発動します

今後そのページのふせんを外された後、新たにそのページが開かれた瞬間、発動条件を満たしていれば罨が発動します

ふせんにより一時的に罨の発動をおさえていたということです。

※罨の効果によりいったん除外された通路や階段はこのゲーム中2度と使用できません。

ヒント：罨のページでも、ふせんをつけるページによっては、ふせんをつけなくてもこのゲーム中

発動させなくする事もできます。

たとえば罨の次のページにふせんをつけて、その次のページから探索開始するようになれば、その罨はもう発動しません。

通路：階段：部屋

手番プレイヤーはそのページに書いてある番号の通路・階段・部屋をピラミッドに配置することができます。今探検隊コマがいる通路・部屋・階段に接続するようには配置できません。

探検隊は常に目視で確認しながら新しい部分を探検していきます。

通路・部屋・階段どれを配置する場合もピラミッドの真上から見て方向を合わせて設置します。

ひとつの通路や部屋の出口には1つの通路・部屋しかつなげません。

通路・部屋は黒い床の部分に重ねておきます。角の一部でもがつながっていればつながっているとみなします。

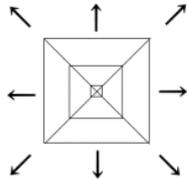
通路等は基本的に8方向のどこかに向かいます

※通路・部屋・階段はピラミッドをはみでるように配置はできません。

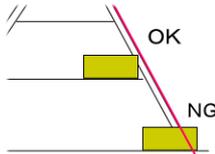
ただし、最後の脱出通路だけはピラミッドの外にいくらでも構いません。

※部屋と部屋だけは連続で接続することができません。

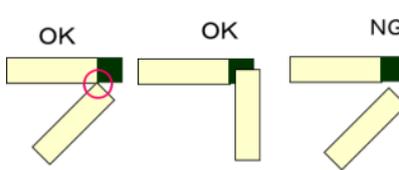
8方向



通路等のはみだし



重ねる部分の判定



通路・部屋・階段の配置条件として特定の紋章が必要な場合があります。

手番プレイヤーが該当する紋章を持っていたならそれを使用して通路・階段・部屋を設置できます

※各プレイヤーが1手番に使用できる紋章は1つだけです。

他のプレイヤーが必要な紋章を持っていた場合、前述の協力プレイで設置することができます。

※該当ページの通路・階段・部屋がピラミッドに設置後、そのページの下側に手番プレイヤーが手元から1枚付せんをページの下側に貼り付けます

すでにそのページの上か横に付せんがつけられている場合、その付せんをページの下側に付けなおしても構いません。

※手番プレイヤーが付せんを持っていない場合、紋章が揃っていてもピラミッドに通路・階段・部屋を設置できません。

※通路：階段：部屋を設置した際にページ下側に付けた付せんはゲーム終了まで外すことはできません。

ただし、古文書をめくる際の最初のページ(手がかかり)として利用することはできません。

ヒント：通路・階段・部屋を設置するたびに手元の付せんは減っていきますので、特定のプレイヤーだけが付せんがなくなるような事がないようにしましょう。

戦略として、ページの横側に付せんをつけて他のプレイヤーの開始時の手がかかり・足がかかりにすることはできません。

ヒント：鍵となるページには付せんをナナメに付ける等工夫すると探索が有利に進むでしょう。

通路・階段設置のページには伸びている方向が記載されていないページがあります。

その場合、古文書をいったん閉じ、ランダムに開いたページの右上記載のマークの方向にのびることになります。

ただし、設置しようとした方向にすでに通路・部屋・階段があり新しく設置するものとぶつかってしまう場合、

翻訳ミス扱いとなり、設置しようとした階段・通路はこのゲームから除外されます。

2 ピラミッド内部を移動、または口の撤去

移動 探検隊コマを今いる場所からつながっている他の通路・階段・部屋等へ何マスでも移動できます。

ただし、赤口が置かれてしまっている通路・部屋・階段は通り抜けることができません。

口の撤去方法

探検隊コマから離れた場所の口撤去は手番プレイヤーがその場所へ探検隊コマを移動し、

撤去宣言して口1つを撤去して手番終了となります。

現在の場所が口が現れたなら、撤去しないか他の場所への移動と通路・部屋・階段の設置はできません。

※移動できないだけで古文書解読はできます。

手番で1か2を行った後、左隣のプレイヤーに古文書を渡して手番終了となります。

スタートプレイヤーに手番が回るたび時間コマを1マス進めます。

王(ファラオ)の棺発見した時からスタートプレイヤーに手番が回る度に呪いコマが1マスプレイヤー側に動き出します。

勝利条件

最初に選んだレベルクリアの条件を満たしたら勝利です。

敗北条件

時間コマと呪いコマが同じマスに入ったら(王の呪いにより全員死亡)ゲーム終了。

古文書の誤訳によりこれ以上探索できない(通路等を配置することができない)とき。

注意

ひとりの隊員が紋章を集中して持ってしまうと開けられない扉が出てきます。

全員で均等に持つようにしましょう

レベル1のプレイ時

古文書から ページの下部に マークがついていないページをゲームから除外します。

スタートプレイヤーは の紋章を持ちます。

呪いコマを の位置へ

通路・階段・部屋王の碑文タイルを今回のゲームから除外します。

プレイ手順はレベル2と変わりません。

今回は王の間を発見できたらゲームクリアとなります。

最後に、この地に伝わる言い伝えが書いてある

神聖なるこの場を汚す者に災いあれ！！



を全て持つ欲深き者は地獄の業火に焼かれるであろう

王妃は最も深き場所で眠り、王は神へと続く道の先に眠る
王の輝きは王の御霊より地に眠る

レベル2は複雑になるので、攻略が難しすぎる場合には下のフローチャートを参考にしてください

