

ミッドナイトパーティ

ゲームデザイナー: Wolfgang Kramer

用具

- ・ゲストコマ × 30
(青/赤:各6、青緑:5、黄:4、黒:3、緑/白/紫:各2)
- ・ダイス × 1
- ・ヒューゴ × 1
- ・ゲームボード × 1

		
2~8人	30分	8歳以上



ゲームのあらすじ

お城での賑やかなパーティーは最高潮。ゲストたちは酒を飲み、ダンスを踊って大いに盛り上がっています。やがて時計塔の鐘が12回鳴り響くと、ギギギィ…と地下牢の扉が開き、お城のお化け“ヒューゴ”が、中央の階段へと進みはじめました。ゲストたちは慌てだし、次第に騒ぎは広がっていきます。

そしてついにゲストたちがいる上の階段にヒューゴが姿を現すと、ゲストたちは皆我れ先にと安全な空いている部屋に逃げ込みはじめるのでした…。

すべてのプレイヤーは、自分のゲストコマがヒューゴに捕まって地下牢送りにされないようにします。地下牢に捕らわれたコマの各プレイヤーには、恐怖ポイントが分配されます。これはマイナスの得点となります。自分のコマを安全な部屋へと逃がすことのできたプレイヤーは無事です。

3回の恐怖のラウンドを行ったあと、恐怖ポイントの最も少ないプレイヤーがゲームの勝者となります。

ゲームの準備

- ・ゲームボードをテーブル中央に広げます。
- ・ヒューゴは、地下牢の扉の前の「-10」のマスに置きます。
- ・各プレイヤーが、自分のゲストコマの色を決めます。
 - ▶2人プレイのときは、赤・青で、コマを6つずつ。
 - ▶3人プレイのときは、赤・青・青緑で、コマを5つずつ。
 - ▶4人プレイのときは、赤・青・青緑・黄で、コマを4つずつ。
 - ▶5人プレイのときは、赤・青・青緑・黄・黒で、コマを3つずつ。
 - ▶6～8人プレイのときは、全部の色から、コマを2つずつ。
- ・さらに、筆記用具とメモ用紙を用意して、ゲームを始めることができます。

ゲームの手順

- ・ゲームは、3回の恐怖ラウンドからなります。
- ・プレイヤー間の同意により、プレイヤー人数分のラウンドを行うことにすることもできます。

※パーティのはじまり

- ・まずは、すべてのプレイヤーが自分のコマを城の階段のマスに置きます。
- ・最も若いプレイヤーから始めます。まず、自分のコマ1つを任意の空いている階段のマスに置きます。以下、時計回りの順に各プレイヤーが自分のコマを1つずつ空いているマスに置いていきます。これをすべてのコマが階段のマスに置かれるまで続けていきます。
- ・ゲームのはじめには、1つのマスには1つのコマしか入れません。

注意: 地下牢に続く9つのマス(中央の階段)には、コマを置くことはできません。



〈4人プレイの時の配置例〉

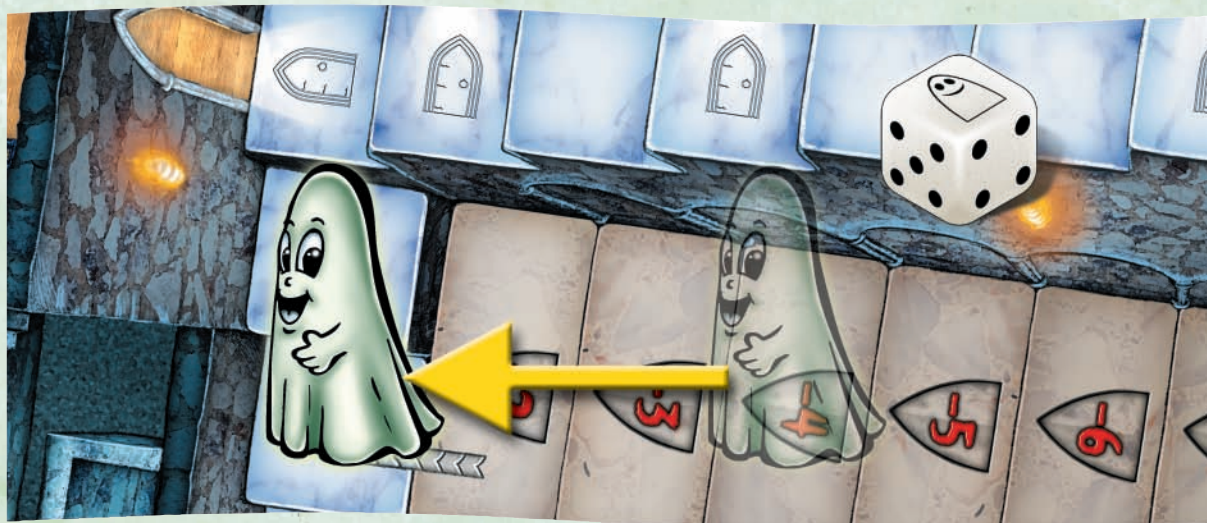
※ダイスを振ってコマを進める

- ・最も若いプレイヤーが、最初にダイスを振ります。手番になったら、ダイスを振って自分のコマを1つ、出た目の数だけ矢印の方向に進めます。
- ・そのあと、左隣のプレイヤーが、ダイスを振って進める番になります。



※ヒューゴが来るぞ、気をつけろ！

- ・お城のお化けヒューゴは、お化けの目が出たときに進みます。
- ・最初ヒューゴは、地下牢から上の階段の方向へ進んでいきます。
- ・ヒューゴは常に3マス分ずつ進んでいきます。
- ・上の階段に到達したら、ボード上の矢印の方向へと進んでいきます。そのあと、ラウンドの間ヒューゴはずっと上の階段を移動していきます。
- ・お化けの目を出したプレイヤーは、自分のコマを動かすことはできません。



注意：7～8人プレイのとき、プレイヤーがお化けの目を出した場合は、ヒューゴは2マスだけ進みます。

※助けて!! どこへ行けば隠れることができるの?

- ・ヒューゴが上の階段のマスに達してからが、ゲストたちにとっての勝負です。プレイヤーは、自分のゲストコマを安全なところに隠れさせようとします。
 - ・上の階段のまわりの空いている部屋には、それぞれ1つずつコマを隠れさせることができます。部屋は11個あり、そこではヒューゴがお客を捕まえることができません。
- 注意:** 部屋の中にお客を逃げ込ませることができるのは、ヒューゴが階段に到達して以降です。到達するまでは入ることはできません。
- ・ゲストコマは、部屋の扉を通して中へと入ることができます。階段のマスと同様に、それぞれの部屋へ入るのも一歩として数えます。
 - ・コマが部屋にはいるときには、ダイスの目がちょうどどの数である必要はありません。余った数の分については、無効になります(例外あり)
使わなかった移動の歩数を他のコマに割り当てることはできません。



例: 青いコマは、寝室の前にいます。1歩移動すればそこに入れますが、寝室にはすでに他のコマが入っています。次の空いている部屋は、隣のキッチンです。ここに入るためには、少なくとも3歩分移動しなければなりません。5の目が出ているのでキッチンに入り、残った2歩分のダイス目は無効になりました。

※マークのある部屋

- ・下の2つの部屋(井戸のある庭、開かずの間)には、すでに別のお化けが待ち伏せています。この部屋にお客が逃げ込んでも、そのお化けがお客に何かするわけではありません。しかし、その部屋に入ったゲストコマのプレイヤーには、そのラウンド終了時に、1恐怖ポイント(マイナス1ポイント)が与えられます。



・下の部屋(大広間・食堂)にゲストコマを逃げさせたプレイヤーは幸運です。これらの部屋にゲストコマがいるプレイヤーは、ラウンド終了時に3幸運ポイント(プラス3ポイント)を獲得します。

ただし、これらの2つの部屋には、ちょうどの目でしか入れません。



※ヒューゴがお客を捕まえる

- ・プレイヤーがお化けの目を振るたびにヒューゴが前進します。ヒューゴがゲストコマの上を通過したり、ゲストコマのいるマスに移動したりしたら、それらのコマは捕まります。
- ・捕まったコマは、そのラウンドの間ずっと地下牢の入り口に閉じこめられます。残念なことに最初に捕まってしまったら、そのコマを-10のマスに置かなければなりません。その次に捕まったコマは-9のマスに置き…と続いていきます。同じマスに複数のコマがいて、同時に捕まったときは、それらのコマをまとめて同じマスに置きます。



※ゲストコマの移動ルール

- ・上の階段のマス上に2つもしくはそれ以上のコマを置いているプレイヤーは、必ずコマを移動させなければなりません。上の階段上のコマが1つしかない場合に限り、必ずダイスは振らなければなりません、コマを移動させずにパスをすることができます。
- ・上の階段のマスに自分のコマが1つもなくなった場合、つまり、自分のコマがすべて部屋に隠れるか、地下牢の入り口に置かれてしまった後でも、自分の番には必ずダイスを振らなければなりません。コマを移動することができなくても、お化けの目が出たら、ヒューゴを移動させなければならないのです。
- ・ゲストコマがヒューゴを追い越しても、何も起こりません。ただし、ヒューゴのいるマスで移動を終えたら、捕まってしまいます。

※ラウンドの終了

- ・上の階段のマスのゲストコマがすべてなくなり、ヒューゴだけになった場合、もしくは、11個の部屋がすべて埋まってしまった場合に、ラウンド終了となります。
- ・後者の場合、その時点で階段上に残っているコマは、直ちに捕まり、地下牢の入り口の「-2」のマスに置かれます。

※得点計算

- ・捕まったゲストコマのプレイヤーには、そのマスに書かれている分の恐怖ポイントが与えられます。
- 例：自分のコマが「-5」のマスにいるプレイヤーは、5恐怖ポイントとなります。「開かずの間」もしくは「井戸のある庭」のコマは、それぞれマイナス1ポイントです。大広間と食堂のコマには、それぞれ3幸運ポイントが与えられるか、恐怖ポイントから引かれます。
- ・各プレイヤーのポイントはメモ用紙に記録していきます。

※次のラウンド

- ・得点計算のあと、次のラウンドに移ります。まず、コマを新たに配置し直します。部屋の中にいるコマはすべて、その部屋の扉の前のマスに置かれます。
- ・そのあと、すべてのプレイヤーは、地下牢の入り口にいるコマを再び任意の空いているマスに置いていきます。これは、まず「-10」のマスのコマから始め、次に「-9」…と、すべてのコマが上の階段に置かれるまで続けていきます。
- ・同じマスに複数のコマが置かれている場合には、恐怖ポイントのより高いプレイヤーの方が先に置きます。それも同点の場合には、若い方のプレイヤーからになります。
- ・最後にヒューゴを地下牢の手前のマスに置き、次のラウンドを開始します。
- ・最も恐怖ポイントの高いプレイヤーが最初にダイスを振り、以下時計回りの順番で進めていきます。

ゲームの終了

- ・3ラウンド終了後、ゲーム終了となります。ここでも得点計算をします。
- ・3回目の得点計算のあと、恐怖ポイントの最も少ないプレイヤーが、ゲームの勝者となります。

〈点数表の例：最も恐怖ポイントの少ないPETERの勝ち〉

PETER	ANDREA	CONSTANZE	MARKUS	BARBARA	WILLIAM
-6	-13	-14	-8	-3	-13
-5	-9	-17	-10	-3	0
+3	-17	-10	-5	-6	-7
<u>-8</u>	-39	-41	-23	-12	-20

ルールヴァリエーション

以下のルール以外は、そのままです。

- ・ヒューゴが階段の矢印のあるマスを通過するたびに、記録用紙を持っているプレーヤーは、用紙に印を付けていきます。これにより、すべてのプレーヤーが、ヒューゴが城の階段を何周したかが分かるようになります。
- ・このヴァリエーションでは、地下牢の入り口、および部屋に書かれている数字は、何の意味も持ちません。
- ・**すべての部屋は、ちょうどの数でないと入ることができません。**

例：4を振って、自分のコマを武器庫に隠れさせます。



- ・基本ゲームと同様に、すべての部屋にはお客は1人しか入ることはできません。しかしこのヴァリエーションでは、部屋にいるコマを追い出すことができます。新たにお客が入ってきたら、それまで部屋の中にいたお客は部屋の扉の前に追い出されます。



例: 青は2を振って、自分のコマをちょうどの数で武器庫に移動させることができます。そこには、すでに赤のコマがあります。武器庫にいる赤プレイヤーのコマを部屋の外に置き、青のコマを部屋に入れます。

- 他のプレイヤーによって追い出されたのでなくとも、自分のコマを部屋から出さなければなくなることがあり得ます。それは、自分のコマが1つも上の階段にいない場合に、ふつうのダイス目を振ってしまったときです。
- 捕まったゲストコマはゲームから取り除かれます。そのときヒューゴを移動させたプレイヤーは、捕まえたコマを自分の前に置いておきます。その中に自分のコマがあってもかまいません。ゲームボード上に自分のコマが1つもなくなっても、ダイスは振り続けます。お化けの目を出して、他のプレイヤーのコマを捕まえることができます。それ以外の目ならば手番はつぎのプレイヤーに移ります。
- ヒューゴが階段の矢印のマスに3回到達したら、すなわち、記録用紙に印が3つ書かれたら、ゲーム終了となります。この最後の移動のときも、ヒューゴはゲストコマを捕まえます。
- ゲームボード上に最も多くの自分のコマを残しているプレイヤーの勝ちとなります。そのコマが階段上にも、部屋の中にもかまいません。同点の場合は、その中で捕まえたコマの数の多い方のプレイヤーの勝ちとなります。

ルール問い合わせ先

Möbius
メビウス ゲームズ

東京都文京区後楽1-1-15
梅澤ビル5階
Tel 03-3815-5956
Fax 03-3815-7956

<e-mail> shop@mobiuss-games.co.jp

<URL> <http://www.mobiuss-games.co.jp/>