

土蜘蛛草子

取扱説明書 ver.2.0

【あらすじ】

平安時代中頃。京都の北山にて、人々が忽然と姿を消してしまう事件が多発しており、これを解決せんと聞きつけた三人の大名とその家来の武士たちが北山へと調査へ向かった。彼らは山奥を進んでいく道中に見つけた大きな洞穴で奇怪な怪物と遭遇する。

洞穴の中心に巣を構えた、鬼の頭を持つ巨大な蜘蛛の妖怪。その足元には、沢山の骸が落ちている。そう、この事件は妖怪土蜘蛛が山にやってきた人々を襲い、喰らっていたことが原因だった。

土蜘蛛を放置してしまえば、被害は増え続けるばかり。武士たちは刀を取り、土蜘蛛を討たんと進んでいった…

内容物



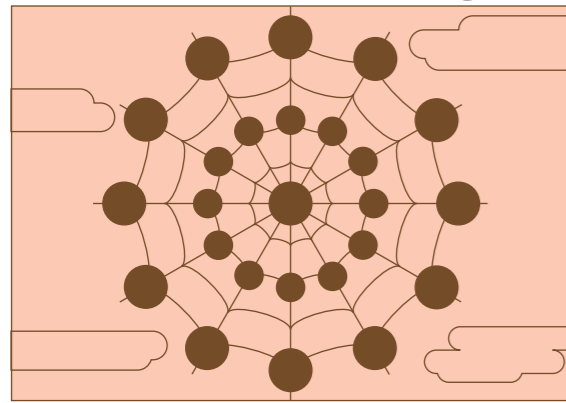
土蜘蛛駒…1



武士駒(大名)…各色1×3



武士駒(家来)…各色3×3



盤…1



系チップ…30



骸…10

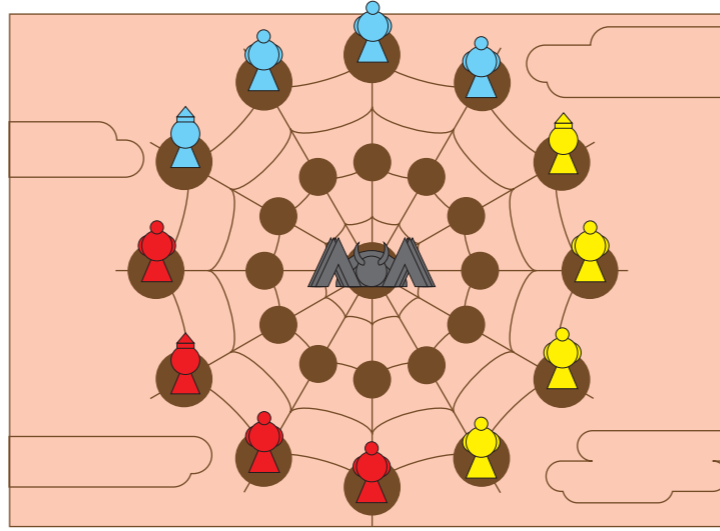
開始前の準備

壱、土蜘蛛プレイヤーを一人、武士プレイヤーを二～三人決めます。土蜘蛛プレイヤーは骸と系チップを手元に用意します。各武士プレイヤーは自身の駒の色を決めておきます。

弐、盤の中央に土蜘蛛駒を配置します。

参、土蜘蛛駒を囲うようにして、武士駒を一番端のマスに、同じ色でまどめるように配置します。

例



ゲームの流れ

壱、武士プレイヤー→土蜘蛛プレイヤーの順番で行動します。準備が終わったのち、武士プレイヤー内で順番を決めてください。

弐、各プレイヤーは、以下の動きに沿って行動します。

【武士プレイヤーの動き】

駒を一つ動かす(0~1マス)

マスでの行動(任意)

終了

【土蜘蛛プレイヤーの動き】

駒を一つ動かす(0~2マス)

マスでの行動(任意)

終了

弐番の行動を繰り返し、ゲームを進行します。

(各プレイヤーのマスでの行動は、次ページに記載しています)

勝利条件

【武士プレイヤー】

土蜘蛛に捕食されないように攻撃を行い、土蜘蛛プレイヤーの所持している骸を無くしたら土蜘蛛討伐完了となり、武士プレイヤーの勝利となります。

【土蜘蛛プレイヤー】

武士の攻撃を耐えつつ、全ての武士を捕食したら土蜘蛛プレイヤーの勝利となります。

マスでの行動(武士)

武士駒を動かしたあと、動かしたプレイヤーは以下の三つのうちいずれか一つ行動を取ることができます。この行動は任意なので、土蜘蛛側の様子を見て何もしないことも可能です。(ただし、武士プレイヤーの最初の手番は行動できません。)

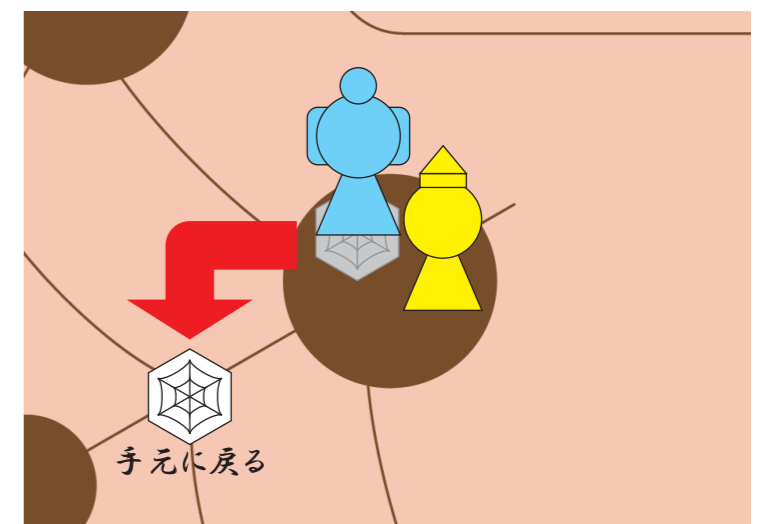
一、列の駒を動かす

行動前に動かした武士駒と列の駒を一つ動かすことができます。これによって動かした武士の行動は出来ず、そのプレイヤーの手番は終了となります。

一、系を切る

武士駒を動かしたとき、動いた先のマスに系チップを下に置かれた武士駒がある場合に取りることができる行動です。その武士の下にある系チップを一つ、土蜘蛛プレイヤーの手元に戻します。土蜘蛛プレイヤーの手元に戻った系チップは再度使用することが可能です。

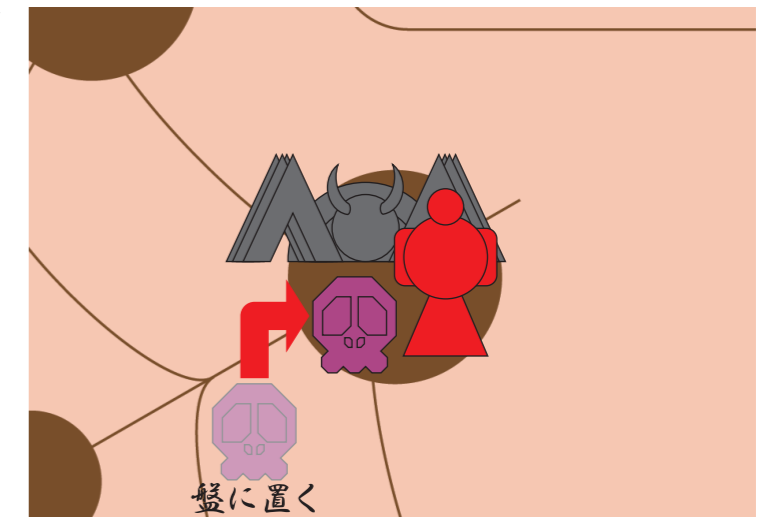
例



一、土蜘蛛に攻撃

武士駒の移動先のマスに土蜘蛛駒がある場合に取りうる行動です。そのマスに骸が2つ以上無ければ、土蜘蛛を攻撃します。土蜘蛛の傷口から喰らった人間の骸がこぼれ、土蜘蛛プレイヤーの持つ骸を1つ、そのマスに置きます。大名が攻撃するとき、骸を2つそのマスに置きます。

例



裏に続きます。➡

マスでの行動(土蜘蛛)

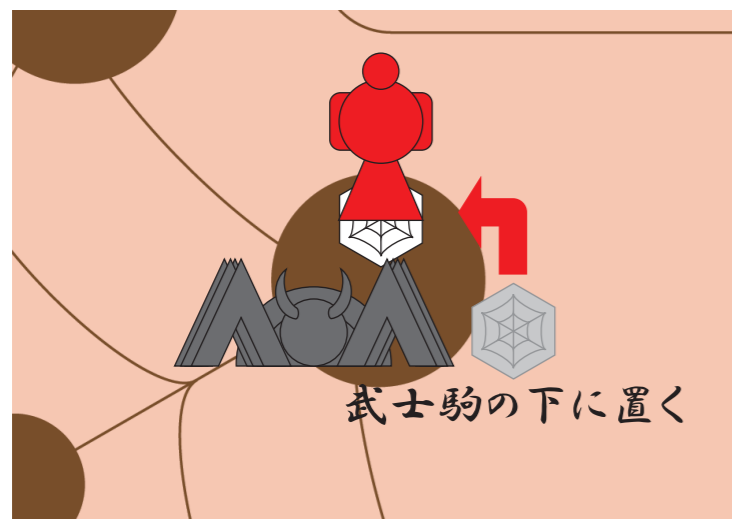
土蜘蛛駒を動かしたあと、土蜘蛛プレイヤーは以下の三つのうちいずれか一つ行動を取ることができます。こちらも任意なので、武士側の様子を見て、何もしないことが可能です。

一、糸を吐く

土蜘蛛駒の移動先のマスに武士駒がある場合に取れる行動です。所持している糸チップを1つ、武士駒1つの下に置きます。その武士駒は、その駒を操作する武士プレイヤーの手番中に動かすことが出来ません。

骸が5つ以下で、武士駒が2つ以上あるとき、代わりにそのマスにある武士駒いずれ2つの下に置くことができます。

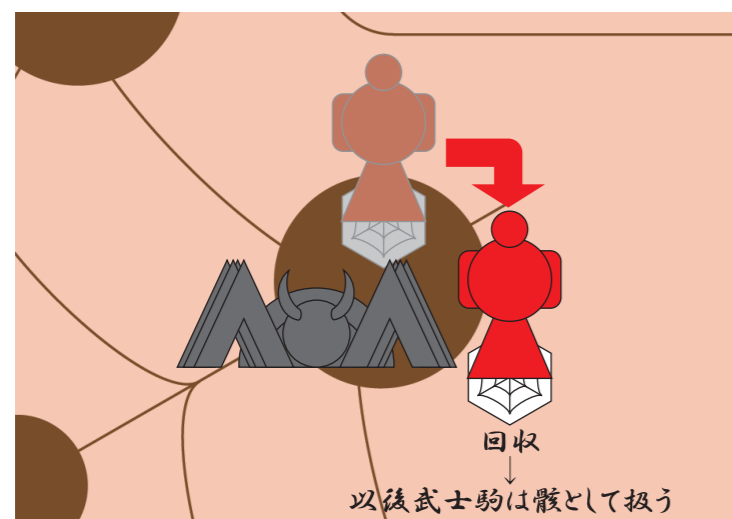
例



一、捕食

糸に絡めとった武士を土蜘蛛が捕食します。土蜘蛛駒と同じマスにあり、糸チップを下に置かれた武士を1つ、糸チップごと土蜘蛛プレイヤーが回収し、以降それを土蜘蛛の骸として扱います。骸として扱われた武士駒は盤に戻らず、攻撃された際にゲームから除外されます。大名駒を捕食したとき、その手番の後にもう一度土蜘蛛の手番を行うことができます。

例



一、回復

土蜘蛛駒の移動先のマスに骸が1つ以上あれば取れる行動です。所持している糸チップを3つゲームから除外することで、骸を1つ、そのマスから回収することができます。土蜘蛛プレイヤーの所持する骸が3つ以下であれば、糸チップを4つ除外することで、追加で骸を1つマスのどこかから回収することができます。

(除外された武士駒を回収することは出来ません。)

例

