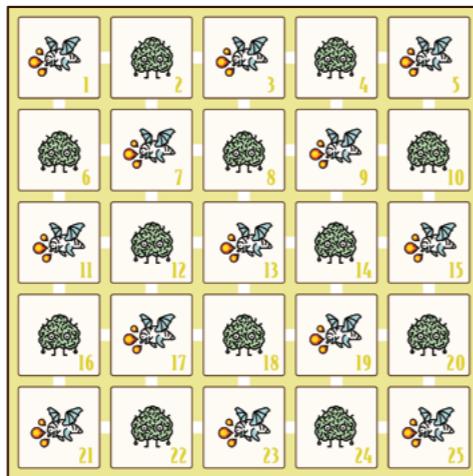


## セット内容 [パーツの種類と役割]



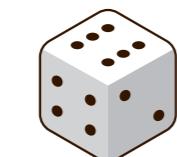
ルールブック  
(1人1枚)



ゲーム盤  
(1枚)



コマ  
(4つ)  
※各自でご用意ください



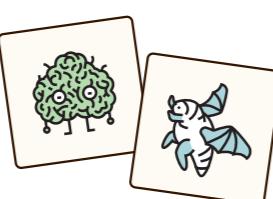
サイコロ  
(1つ)  
※各自でご用意ください



ミッションカード  
4枚



ゴールカード  
4枚



モンスター  
パネル

## ルールメイキング対話クエストの進め方

- ミッションカードとゴールカードを1枚ずつランダムにプレイヤーに配ってください。  
そのとき、各カードは伏せた状態で配ってください。
- プレイヤーがスタート地点にコマを置いたタイミングで時間をはかりはじめてください。残りの制限時間は5分ごとに声をかけてください。複数のグループが同時にゲームをする場合で、全体を仕切る人（ゲームマスター）がいるときは、ゲームマスターが代表して時間をはかります。ゲームマスターがないときは、グループの4人のうちの誰かが時間をはかります。
- 1ゲーム目、2ゲーム目が終了したタイミングで、振り返りの時間を必ず取りましょう。「冒険の書（表）」の質問に沿って、プレイヤー同士で感想や意見を出し合って、振り返りをします。
- 2ゲーム目が終わったら、最後に「冒険の書（裏）」を読みましょう。読み終わったら、最後にみんなで感想や意見を出し合って、振り返りをします。

ゲームの時間設定	
導入・準備	5分
1ゲーム目	15分
振り返り1	10分
2ゲーム目	15分
振り返り2	10分

※これはモデルとしての時間設定です。  
※ゲームをする際に、ゲーム時間や振り返りの時間を適宜調整してください。

## GAME GUIDE BOOK

# RULEMAKING

## ルールメイキング対話クエスト

## DIALOGUE QUEST

かつて、ここは誰もが平和を信じ、穏やかな日々を過ごしていた世界だった。

しかし、その平和は突如として去った。

ある日、世界の中心から黒い雲がうず巻き、やがてそれは漆黒の闇へと変わった。

そして、闇の中から現れたのは、見る者すべての心に恐怖をさせつける魔王だった。

魔王がその不気味な声でさけぶと、瞬く間に魔物たちがわき出し、

かつて平和だった町や村を次々におそつた。

そんな中、勇敢に立ち上がる者がいた。あなたである。

町一番の勇気を持つあなたは、もうこれ以上の犠牲をゆるすことはできないと決意し、

魔王をたおすための冒険の旅に出ることを決心した。

しかし、魔王をたおすには特別な武器が必要だという。

その武器は伝説の地にかくされているが、

それを手に入れるためには数々の難しいミッションをクリアしなければならない。

きっと数々の罠、未知の敵、そして自身の限界を試すような過酷な試練が待ち受けているだろう。

しかし、あなたの決意はゆるがない。

たった一人で、最強の武器を手に入れ、再び光を取り戻すために――。

いち早くミッションをクリアし、ゴールにたどり着き、その手に伝説の武器を手に入れよう。

そして、暗黒の支配者、魔王をたおし、再びこの世界に平和を取り戻すのだ！

――冒険の旅は今、ここから始まる。

クラス／チーム名

学校名

名前

# GAME GUIDE BOOK RULEMAKING ルールメイキング対話クエスト DIALOGUE QUEST

## 勝利条件

ミッションをクリアして、最初にゴールのマスにたどり着いたプレイヤーが勝利です。

▶ゴールカードに書かれている数字のマスを経由してゴールしよう。

▶ミッションカードに書かれているミッションをクリアしてゴールしよう。

2つの条件をクリアせずゴールのマスにたどり着いた場合はクリアするまでプレイを続けます。ミッションをクリアせずゴールのマスにたどり着くと、ルール違反となり、そのプレイヤーはリタイアになります。

1位がゴールしても残りのプレイヤーも制限時間までゴールを目指しましょう。制限時間までに全員がゴールしたらプレイは終了となります。

## 制限時間

1ゲーム15分

## ゲームプレイの準備をしよう

①プレイヤーは自分のコマを1つ選んでください。

②ミッションカードとゴールカードをランダムに1枚ずつ受け取ります。

③各プレイヤーは自分のミッションカードとゴールカードが他のプレイヤーに見えないようにします。

④プレイヤーはゴールカードに書かれているスタートの数字と同じ数字のマスにコマを置きます。

全員がスタートのマスにコマを置いたらゲームを始めます。

## 自分の番(ターン)のプレイの行動

1 プレイの順番はゴールカードに記載のアルファベット順に行います。  
(A → B → C → D)

### 移動

- ▶自分がいるマスの縦横4マスのいずれか1マスに移動できます。ナーベルの移動はできません。同じマスにとまるプレイヤーは2名までとなります。すでに他のプレイヤー2名が同じマスにいる場合は、誰もそのマスに移動することはできません。
- ▶ゴールカードに書かれている経由地にたどり着いたら宝石ピースを1つ取り他プレイヤーに経由したことを伝えます。

### こうげき 攻撃

- ▶自分がいるマスの縦横4マスにいるモンスター1体に攻撃をする。プレイヤーの攻撃力は「1」です。モンスターを倒したら、その空いたマスにそのまま移動することができます。
- ▶ブルモスに攻撃をしたプレイヤーはブルモスの体力が分かるようにブルモスパネルをマスに置いてください。



### ぼうがり 妨害

- ▶プレイヤーは1プレイ中に2回妨害することができます。1回の妨害で、モジャーラ2体を置くことができます。
- ▶すでにモンスターがいるマスにモジャーラを置くことはできません。同じマスに置けるモジャーラは最大1体までです。
- ▶自分のマスにモジャーラを置かれたプレイヤーは次のターンにモジャーラを倒さないと移動・協力・他のモンスターに攻撃することはできません。

### こうごく 協力

- ▶他のプレイヤーに協力をお願いすることができます。指名した他のプレイヤーが協力してくれるときに、ゲーム盤の攻撃されていないブルモスを1体と一緒に倒すことができます。
- ▶協力に応じたプレイヤーは次のターン行動することができません(1ターン休み)。協力をお願いされたプレイヤーは協力を断ることができます。  
例 AがBに協力をお願いしたい場合、BはAの協力を断ることができます。
- ▶協力を断られた場合は、協力をお願いしたプレイヤーは別の行動をとることができます。  
例 AがBに協力をお願いしたが断られた場合、Aは移動や攻撃など、別の行動をとることができます。
- ▶協力を倒せるモンスターは攻撃されていないブルモスのみです。モジャーラや、体力が2または1のブルモスを倒すことはできません。



2 プレイヤーの行動は「移動」「攻撃」「妨害」「協力」「休憩」の5種類あり、1ターンにつき1つ行動を選ぶことができます。

### きゅうけい 休憩

- ▶自分のターン時に何も行動をせず、その場に留まります。

## 特別ルール

- ▶他のプレイヤーが止まっているマスに移動したときに、移動したプレイヤーが同じマスにいるプレイヤーに対して「交渉」することができます。
- ▶移動してきたプレイヤーは自分のミッションカードまたはゴールカードの交換を、他のプレイヤーに対してお願いすることができます。
- ▶この時、お互いのミッションカード、ゴールカードを見せ合うことができます。
- ▶「交渉」を持ちかけられた他のプレイヤーは、交渉に合意することも、断ることもできます。

### 合意した場合

お互いのミッションカードまたはゴールカードを伏せた状態でカードを交換します。  
※交換したミッションカードのクリア状態はそのまま引き継がれます。  
※相手プレイヤーがすでに経由地に辿り着いていた場合、ゴールカードを交換しても経由地に行く必要はありません。



### 断られた場合

「交渉」をお願いしたプレイヤーは「チャレンジ」をすることができます。

### チャレンジ

交渉したプレイヤーがサイコロを振り「5」または「6」の目がでたとき、強制的に交渉を断つたプレイヤーに対してミッションカードまたはゴールカードを交換させることができます。



※ミッションが交換されたとき、お互いに進めていたミッションの状況は引き継がれます。

### ふっこう 復活

- ▶ゲーム開始10分経過でこれまで倒したすべてのモンスターが復活します。(ゲーム盤におかれたパネルを全て取る)プレイヤーがいるマスにモンスターが復活したときは、復活したモンスターを次のターンで倒さないと、次のターン移動・協力・他のモンスターに攻撃することはできません。



## 初めてプレイする方のためのプレイガイド

初めてプレイする方は、以下の行動に注意しながらプレイをしてみよう。

### PLAY 1 GUIDE

#### ミッションカードに書かれているミッションを忘れずに達成してゴールを目指そう！

ミッションカードに書かれているミッションをどのようにすれば達成できるか考えながらゴールを目指そう。移動と攻撃だけでなく、ときには協力や休憩、妨害の行動が有効になることもあります！

### PLAY 2 GUIDE

#### 妨害行動を積極的に使おう！

妨害行動は1人2回まで使用することができます。プレイの中盤以降、マスにいるモンスターが減ってきたタイミングで使うとより有効的です。相手の進路妨害や行動不能にすることで自分がより早くゴールにたどりつけることができます。

### PLAY 3 GUIDE

#### 自分のミッションやゴールの達成が難しい限り相手からの交渉は断ろう！

交渉は自分と相手のミッションカードまたはゴールカードを交換する特別ルールです。しかし、お互いにミッションとゴールが分からずで交渉することになるため、自分にとって得になるか分かりません。その場合は、自分が持っているミッションやゴールの達成が難しいと感じた場合のみ、交渉に応じましょう。順調にミッションをクリアしているときやゴールに近づいているときは勇気をもっても断りましょう。