

# IN THE RUIN

□□□□□□ インザルーイン □□□□□□

1~4人 8歳以上 30~45分

プレイヤーは古代遺跡に隠された神秘的な宝石を求めめる探索者です。訪れた者それぞれに対して違った形を見せるこの謎の遺跡に挑みましょう。より多くの宝石を見つけ遺跡の姿を明らかにし無事に生還できた者が勝者です。

## ゲームの目的

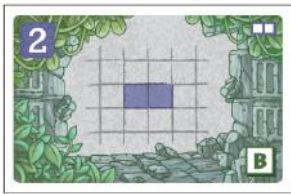
ゲームの目的は、以下の4つの行動によって最も多くの勝利点（以降、VPと呼びます）を得ることです。

- 宝石の獲得：宝石の獲得数に応じたVPを得ます
- ルートの達成：目標カードに記載された目標ルートの達成数に応じたVPを得ます
- マップの記入：記入済みのマスが集合した四角形の領域の面積に応じたVPを得ます
- 遺跡からの脱出：マップの出入口からコマを早く脱出させた順に応じたVPを得ます。

これらの行動は配られたシートにマップを記入し、その上でコマを動かすことで達成されます。

## 内容物

おもて



探索カード 24枚

うら

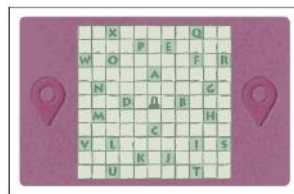


おもて



目標カード 24枚

うら



シート 100枚

- 探索者コマ 4個
- ルールブック 1部
- サマリー 4部
- 筆記具 4本

## マップ記入のルール

プレイヤーはシート上の11×11マスのグリッドに対して、マスに○を記入するかマスを塗りつぶすことでマップを記入します。（以降、マスを塗りつぶすことを、「■を記入する」と便宜上呼びます）

グリッドを囲う罫に○や■を記入することはできません。

○や■の書き直しは現在記入中のマスについてのみ可能です。

探索カードにはピース（マスの集合）が記載されており、このピースを○か■でグリッドに記入します。（各探索カードの左上にはピースを構成するマスの数が記載されています）

グリッド上の○が記入されたマスは、その上を探索者コマが移動可能な〈通路〉として扱います。

グリッド上の■が記入されたマスは、その上を探索者コマが移動不可能な〈壁〉として扱います。

### 《○を記入するルール》

探索カード記載のピースを全て○のみでグリッドに記入します。

グリッドに記入するピースは、回転や反転させて構いません。

記入するマスにアルファベット（以降、「座標」と呼びます）が記されている場合、その座標が見えるように○を記入します。

ピースを記入するマスのうち少なくとも一つは、既に○か■が記入されたマスと隣接しなければなりません。

【注意】縦横2×2マス以上連続で○を並べて記入してはいけません。

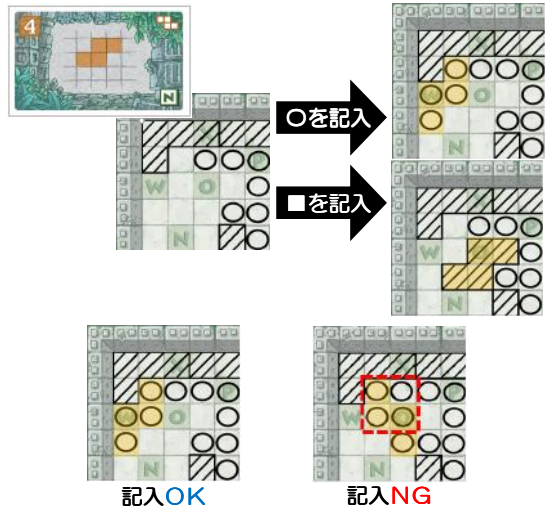
### 《■を記入するルール》

探索カード記載のピースを全て■のみでグリッドに記入します。

（グリッドに沿ってピースの外枠を記入し、その中を好きなように塗りつぶしてください）

グリッドに記入するピースは、回転や反転させて構いません。

ピースを記入するマスのうち少なくとも一つは、既に○か■が記入されたマスと隣接しなければなりません。



## ゲームの準備

各プレイヤーは、好きな色の探索者コマを1つずつ取ります。

シートを各プレイヤーに1枚ずつ配ります。

探索カードの束をシャッフルし、表面を伏せて各プレイヤーに2枚ずつ配ります。

探索カードの束から3枚カードを引き、テーブル上に一列に並べます。探索カードの束を山札として、列の一端に裏向きに置きます。

目標カードの束をシャッフルし、各プレイヤーに表面を伏せて4枚ずつ配ります。各プレイヤーは、表面を確認してから、2枚を手元に残し、残り2枚を目標カードの束に混ぜて戻します。

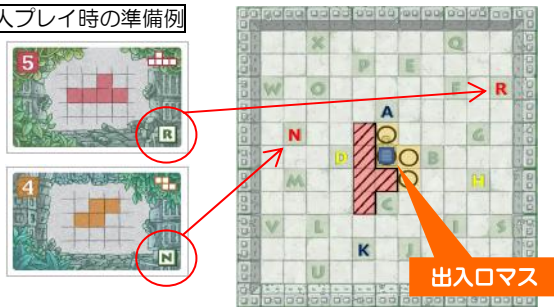
目標カードの束を山札として探索カードの山札の近くに置きます。



各プレイヤーは、配られた探索カードのうち一方に記載のピースを全て○で、もう一方に記載のピースを全て■でグリッドに記入します。この際、グリッドの中央にある出入口マスに必ず○を記入します。全員が○と■を記入し終わったら、各プレイヤーは両方の探索カードの右下に記載の座標を宣言します。

各プレイヤーは、グリッド上の宣言された座標を筆記具でなぞり、そのマスに宝石が獲得できる〈目的地〉とします。(結果として、プレイヤー人数の2倍の〈目的地〉がグリッド上に記入されます)

### 3人プレイ時の準備例



(青と黄の座標は他プレイヤーの宣言により記入)



各プレイヤーは、配られた探索カードを捨て札として山札の近くに表向きで置きます。

各プレイヤーは、探索者コマをグリッド中央にある出入口マスに置きます。

**【注意】準備も含めたゲーム中において、各プレイヤーは他プレイヤーのシートを見てはいけません。**

## ゲームの進行

ゲーム全体は前半ステージと後半ステージに分かれ、各ステージは複数のラウンドから構成されます。

各ラウンドにおいて、全てのプレイヤーは同時に手番を行います。各ラウンドにおけるプレイヤーの行動は、以下の順番で行われる3ステップからなります。

### ステップ1 マップの記入とコマの移動

ステップ1は更に1-1と1-2から構成されます。ステップ1においては、特別アクションを各ラウンド1回のみ使用することができます。(特別アクションについては後述します)

#### ステップ1-1 マップの記入

各プレイヤーは、テーブルに並べられた探索カードのうち山札から最も離れて置かれている同じカードを参照します。



この探索カードを参照

マップの記入として、以下の3つの行動A~Cのうちいずれかを選択し実行します。(行動のパスはできません)

**【注意】行動Cを選択した場合、シートにあるペナルティトラックに1つチェックを入れます。**

#### A. ○の記入

参照した探索カードに従い、グリッド上のマスに○を記入します。

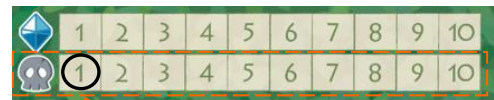
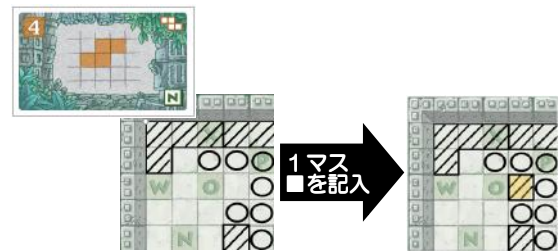
#### B. ■の記入

参照した探索カードに従い、グリッド上のマスに■を記入します。

#### C. 1マスのみ■の記入

参照した探索カードに関わらず、グリッド上の1マスだけに■を記入します。

#### 行動Cの実行例



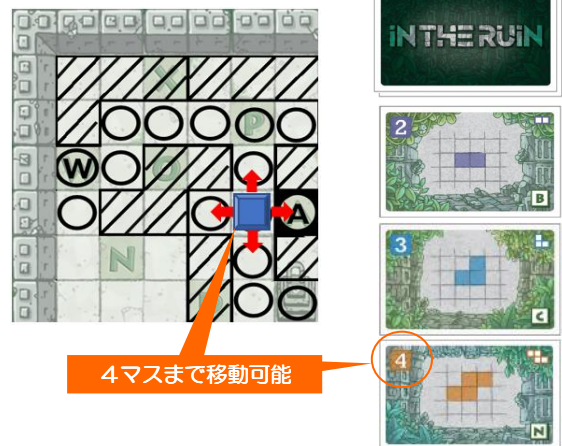
ペナルティトラック

### ステップ1-2 コマの移動

ステップ1-1にて参照した探索カードの左上に記載の数字を確認します。

この数字と同じマス数まで、探索者コマを動かすことができます。コマは〈通路〉の上のみ動けます。コマを動かすのを途中で止めても構いません。

#### ステップ1-2の実行例



4マスまで移動可能

〈目的地〉の上でコマを移動し終えたプレイヤーは、ステップ2で宝石を獲得します。

**【注意】宝石を獲得することをステップ1で各プレイヤーに伝えてはいけません。(ステップ2で宝石獲得の宣言を行います)**

出入口マスへコマを移動させたプレイヤーは、後半ステージにおいてのみ、コマをマップから取り除き「脱出」することができます。

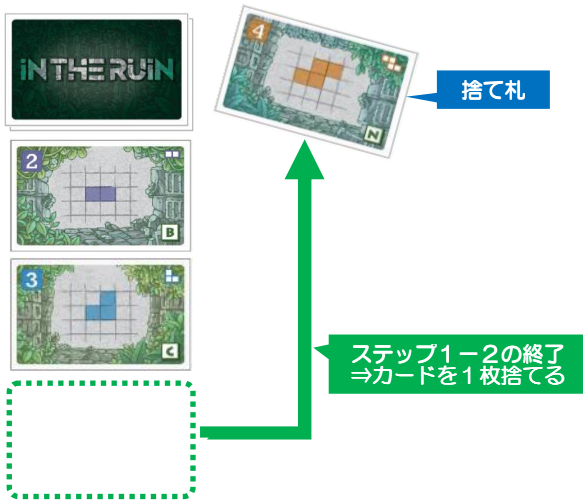
#### 【脱出に関する注意】

脱出を前半ステージで行うことはできません。

脱出を行ったことをステップ1で各プレイヤーに伝えてはいけません。(ステップ2で脱出の宣言を行います)

脱出を行ったプレイヤーは、次のラウンドからゲームの終了までステップ1~2の行動を行うことができません。

プレイヤー全員がコマの移動を終えたことを確認したら、参照した探索カードを捨て札とし、ステップ2へ進みます。



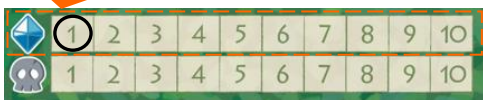
これ以上新たに〈目的地〉が出現しないことを確認したら、3枚並ぶまで探索カードを山札から遠ざかるように端へと詰めながら、新たな探索カードを山札からめくって配置します。山札が切れている場合は、この処理を行いません。

## ステップ2 宝石の獲得と出現

脱出を行ったプレイヤーは、このステップにて脱出を宣言します。以降のゲームにおいてグリッドへの記入は一切できません。

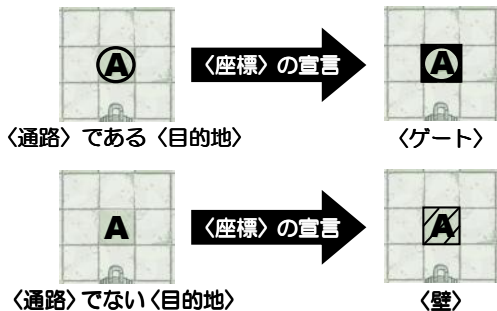
〈目的地〉にコマを置いているプレイヤーは宝石の獲得を宣言し、シートにある宝石トラックにチェックをひとつ入れます。〈目的地〉にコマを置かずに通過させても宝石の獲得はできません。

### 宝石トラック



宝石を獲得したプレイヤーは、目標カードを山札からそれぞれ1枚ずつ引きます。各プレイヤーは目標カードを5枚までしか所持できず、5枚所持している場合は、それ以上カードを引くことができません。宝石を獲得した各プレイヤーは、コマが置かれている〈目的地〉の座標をそれぞれ宣言します。

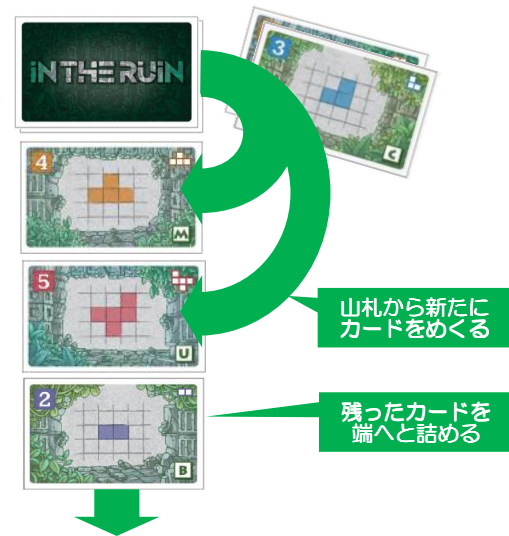
各プレイヤーは、宣言された座標のマスを〈通路〉としているならば、記入済みの○の周囲をふちどり、〈ゲート〉に変更します。〈ゲート〉は、以降のゲームにおいても〈通路〉として扱われます。宣言された座標のマスが〈通路〉でないならば、そのマスに■を記入し、〈壁〉に変更します。



宣言された〈目的地〉の種類の数だけ、山札から最も離れたものから順に探索カードを捨て札とします。例えば、座標Aと座標Bが宣言された場合、探索カード2枚を捨て札とします。複数のプレイヤーが宣言したとしても、同じ〈目的地〉は1種類として数えます。

テーブルに並べられた探索カードを全て捨て札としたら、次は山札から引いて捨て札とします。山札が切れたら、それ以上は捨て札としません。

このとき捨てられた全てのカードの右下に記載の座標に新たな〈目的地〉が出現します。各プレイヤーは、グリッド上の同じ座標を筆記具でなぞります。前述の座標が、ゲームの準備または過去のラウンドにおいて既に宣言済みであれば、新たな〈目的地〉は出現しません。(同じ座標に対して、〈目的地〉が複数回出現することはありません) 新たに出現した〈目的地〉に、いずれかのプレイヤーのコマが予め置かれている場合、上記(宝石獲得の宣言からここまで)の宝石獲得に伴う処理を再び行います。



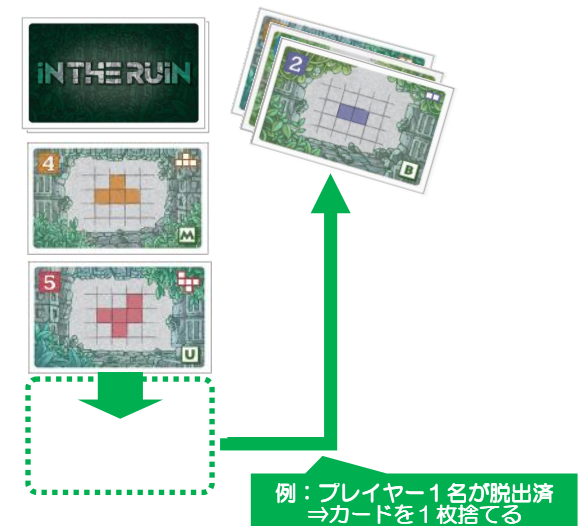
## ステップ3 遺跡の崩壊（後半ステージのみ）

過去のラウンドも含めて脱出を宣言したプレイヤーがいる場合、このステップに進みます。

脱出を宣言済みのプレイヤーの数だけ、山札から最も離れたものから順に探索カードを捨て札とします。テーブルに並べられた探索カードを全て捨て札としたら、次は山札から引いて捨て札とします。この処理において、新たな〈目的地〉は出現しません。

ステップ2と同じように、3枚並ぶまで残った探索カードを山札から遠ざかるように端へと詰めながら、新たな探索カードを山札からめくって配置します。

山札が切れている場合は、この処理を行いません。



## 前半ステージの終了

ラウンドの終了時において探索カードがテーブルに1枚も並んでいない場合、前半ステージの終了となります。山札が切れても探索カードがテーブルに並んでいるなら前半ステージは継続されます。

各プレイヤーは、マップにおける○や■が集合して作る四角形のうち面積が最大のものを選択します。○を記入せず〈通路〉ではない〈目的地〉は上記の四角形に含めてはいけません。

各プレイヤーは、前述の四角形の面積（マス数）と同じVPをスクエアボーナスとして、記入欄（左側）に記入します。

捨て札にある探索カードをシャッフルして新たな山札とし、山札から3枚カードを引き、前半ステージと同様にテーブル上に一列に並べます。

次のラウンドからは後半ステージとなります。

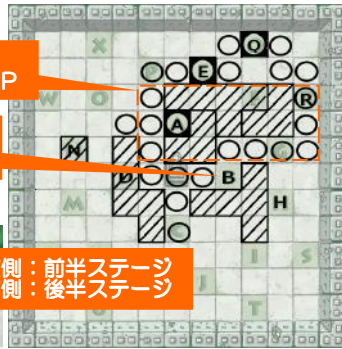
### スクエアボーナスの計算例

縦3マス×横7マス  
⇒スクエアボーナス：21VP

〈通路〉でない〈目的地〉  
⇒四角形に含めるのはNG



左側：前半ステージ  
右側：後半ステージ



## ゲーム（後半ステージ）の終了

後半ステージのラウンド終了時において探索カードがテーブルに1枚も並んでいない場合、もしくは全プレイヤーが脱出している場合、ゲームは終了します。

各プレイヤーは、前半ステージ終了時と同様に、スクエアボーナスとしてVPを計算し、記入欄（右側）に記入します。

更に、各プレイヤーは、以下の①～③のボーナスとしてVPを計算し、各記入欄に記入します。

①[宝トラのチェック数×10VP]を、宝石ボーナスとして記入欄に記入します。

②[ペナルティトラのチェック数×マイナス10VP]を、ペナルティとして受け取ります。更に、以下の脱出順位に応じたVPを加え、栄誉ボーナスとして記入欄に記入します。

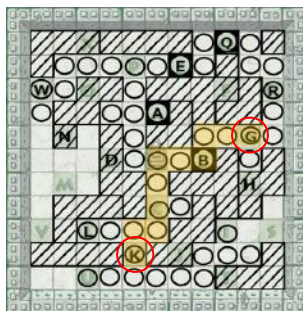
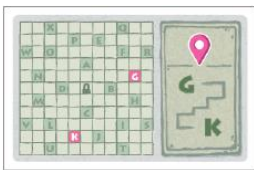
・脱出の順番が1位なら30VP、2位なら10VPを得ます。3位以降は0VPです。

・複数名のプレイヤーが同じラウンドで脱出した場合、ひとつ下の順位に相当するVPをそれぞれ得ます。

・脱出せずコマがマップ上に残っている場合、マイナス20VPをペナルティとして受け取ります。

③[目標を達成した目標カードの枚数×15VP]を、ルートボーナスとして記入欄に記入します。目標カードに記載の2つの座標について、これらの座標のマスも含めて〈通路〉で繋いでいれば目標達成となります。これらの座標のマスは〈目的地〉でなくても構いません。

### カード記載目標の達成例



各プレイヤーは、各記入欄のVPを合計します。合計VPが最も高いプレイヤーが勝者です。最も高いプレイヤーが複数名いる場合、その中で最も多く○をグリッドに記入したプレイヤーが勝者です。グリッドに記入した○の数も同じ場合は、引き分けです。



## 特別アクション

各ラウンドのステップ1において、目標カード1枚を捨て札とすることで、2種類の特別アクションのうちいずれかを1回のみ実行できます。どちらを選択したかは周囲に伝えてはいけません。

### 【+1マス記入】

ステップ1-1において、追加で1マス分○か■をグリッドに記入します。この1マス分の記入も、記載済みの○か■に隣接しないといけません。同じラウンドの行動A～Cにて記入した○か■と隣接させる必要はありません。

行動Cとは異なり、この1マス分の記入によりペナルティトラックにチェックをつける必要はありません。

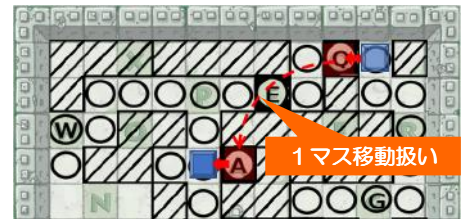
### 【ワープ移動】

ステップ1-2でのコマの移動中において、1マス移動扱いで、ある〈ゲート〉から別の〈ゲート〉への移動が1回だけできます。

双方の〈ゲート〉は〈通路〉でつながってなくても構いません。

この移動にて使用する〈ゲート〉は、他のプレイヤーの宝石獲得により記入したもので構いません。

### ワープ移動の例



## ゲーム中の注意点

- ・シート右側の探索カード（ピース）一覧にチェックをつけることで、山札に残っている探索カードを確認することができます。
- ・他プレイヤーの宝石獲得に伴い〈目的地〉から変更した〈壁〉に対しても、その〈壁〉に隣接して○か■を記入できます。
- ・グリッドに縦横2×2マス連続で○を並べて記入したことに後で気づいたプレイヤーは、その○の集合ごとにペナルティトラックに2つチェックを入れてください。
- ・目標カードの山札が切れたら、その都度捨て札をシャッフルして新たな山札をつくってください。（ゲーム中頻繁に起こりえます）
- ・各トラックに上限はありません（11個目以降は欄外にチェック）

## 一人用ルール

複数人数でのプレイとはゲームの準備が以下のように異なります。

- ・探索カードの束からカードを4枚引きます。
- ・4枚のうち2枚に記載のピースを両方もも全て○で、残り2枚に記載のピースを両方もも全て■でグリッドに記入します。
- ・○と■を記入し終えたら、4枚の探索カードの右下に記載の座標を全てグリッドに記入し、捨て札とします。

脱出の順位は1位扱い（=30VP）です。他は複数人数と同じルールに則って一人でプレイをします。目標として、自己ベストもしくは合計300VPを目指してみてください。

ゲームに関するご質問やご感想は、[info@fudacoma.jp](mailto:info@fudacoma.jp) までお願いいたします。

ゲームデザイン：沢川 游祐

アートワーク：たかみまこと

テストプレイヤー：ゆきこ、ヒロシ、みやもと、うて、みき、まつざわ、しばあん、有我悟、よしひこ、ナカイ、カレー、くろかわさき、mor!、ありす、かわさき、ゆりえ、たかみい、翔、たく、カナイセイジ、kuro、ウメツ、ぐほん、明地宙（順不同&敬称略）