

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宝石を求める探索者です。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

このゲームでは、各プレイヤーが、それぞれ配られたシートに筆記具で通路と壁を書き込み、遺跡のマップを作成します。

作成したマップには探索者を表すコマが置かれ、通路に沿ってゲーム中に指示される目的地へとコマを移動することで宝石を獲得し、勝利点（以降、VPと呼びます）を得ます（①）。

ゲーム終了までに、マップの出入口へコマを移動し、遺跡から脱出させないとVPを失います（②）。

宝石を獲得する以外にも、マップ中の特定の2か所を通路でつなげたり（③）、マップに通路や壁を隙間なく書き込むことで（④）、VPを得ることができます。

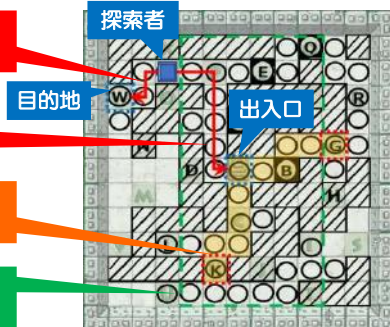
ゲーム終了時に、最も多くのVPを得たプレイヤーが勝者です。

①目的地へ探索者を動かし宝石を獲得

②探索者を動かし出入口から脱出

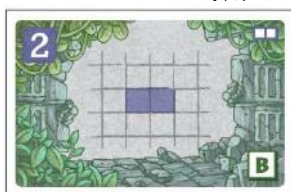
③2つのマスをつなぐ目標ルートを構築

④隙間なく通路や壁をマップに記入



内容物

探索カード 24枚



おもて

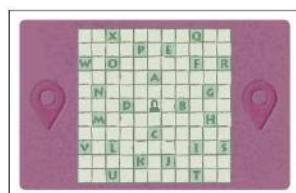


うら

目標カード 24枚



おもて



うら

シート 100枚



- 探索者コマ 4個
- サマリー 4部

- ルールブック 1部
- 筆記具 4本

マップ作成のルール

プレイヤーはシート上の11×11マスのマップに対して、マスに○を記入するか、マスを塗りつぶす（以降、「■を記入する」と呼びます）ことでマップを作成します。

○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）が記されており、このピースを○か■でマップに記入します。

マップ上の○が記入されたマスは〈通路〉となり、探索者コマはその上を移動できます。

マップ上の■が記入されたマスは〈壁〉となり、探索者コマはその上を移動できません。

《○を記入するルール》

探索カード記載のピースを全て○のみでマップに記入します。

マップに記入するピースは、回転や反転させて構いません。（カードの右上には反転したピースが記されています）

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》

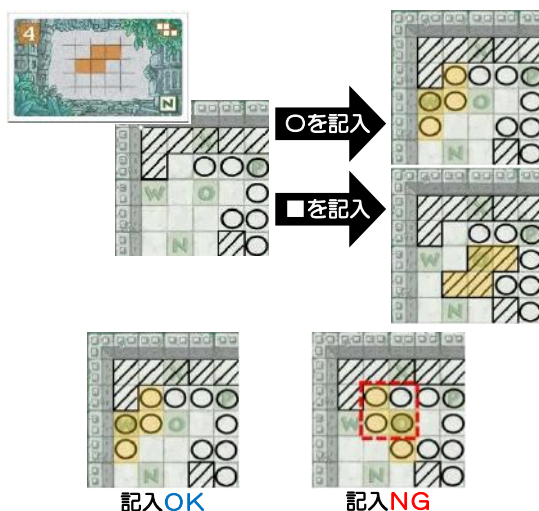
探索カード記載のピースを全て■のみでマップに記入します。

（マップ上の格子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）

マップ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。

■で記入済みの○を塗りつぶすことはできません。



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。

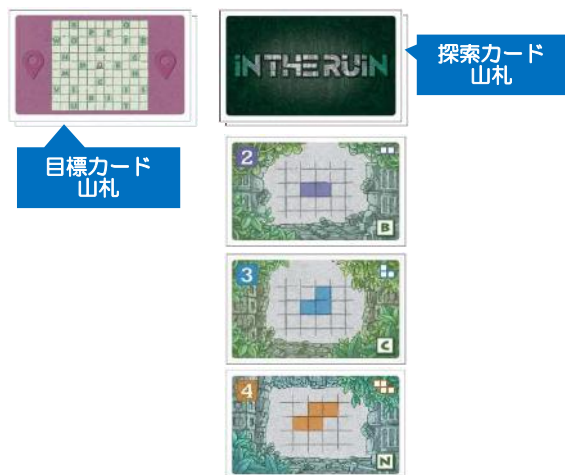
探索カードの束をシャッフルし、各プレイヤーに表面を伏せて2枚ずつ配ります。

探索カードの束から3枚カードを引き、表面が見えるよう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4枚ずつ表面を伏せて配ります。

各プレイヤーは、配られた探索カードと目標カードの表面を確認したうえで、探索カード4枚のうち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。



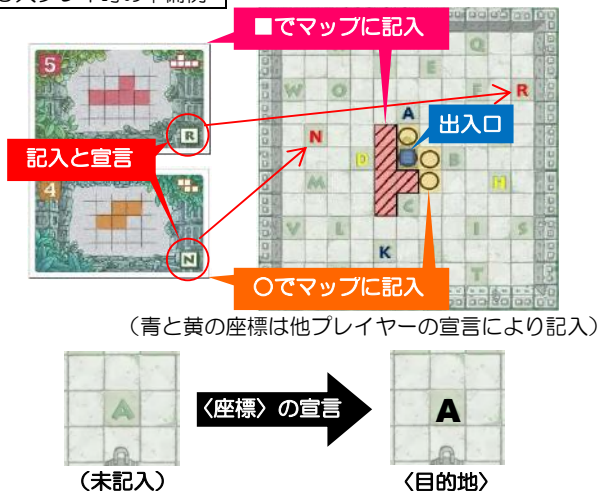
各プレイヤーは、配られた2枚の探索カードの一方に記載のピースを全て○で、もう一方に記載のピースを全て■でマップに記入します。一つの○はマップ中央の出入口に記入し、少なくとも一つの■はいずれかの○に隣接するように記入します。

【注意】準備も含めてゲーム中において、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。

全てのプレイヤーが○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、マップ上の宣言された座標を筆記具でなぞります。以降、そのマスは、到達することで宝石が獲得できる〈目的地〉となります。（結果として、プレイヤー人数の2倍の〈目的地〉がマップ上に出現します）

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、探索者コマをマップ中央にある出入口に置きます。

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、5ページにて説明します）

ステップ1-1 マップの記入

各プレイヤーは、テーブルに一列に並べられた探索カードのうち山札から最も離れた端にあるカードを確認します。他のカードは確認しません。



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

確認した探索カードに従い、マップ上のマスに○を記入します。

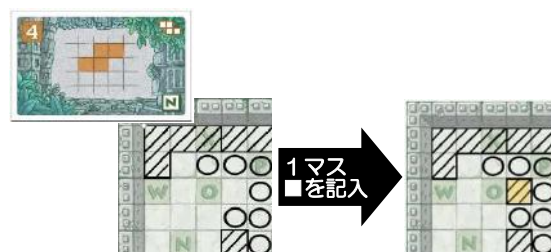
B. ■の記入

確認した探索カードに従い、マップ上のマスに■を記入します。

C. 1マスのみ■の記入

確認した探索カードに関わらず、マップ上の1マスのみに■を記入します。

行動Cの実行例



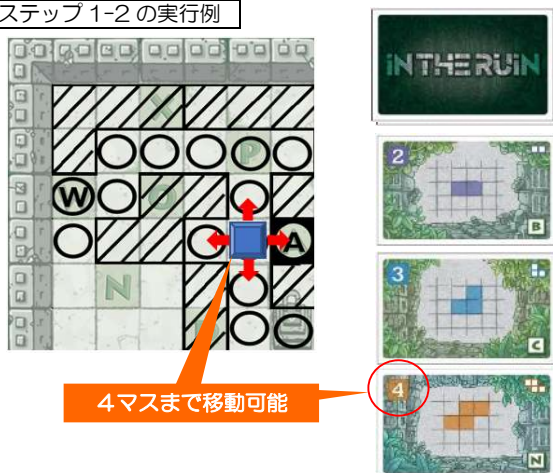
減多にありませんが、ゲーム中においてマップ上の全てのマスが記入済みで行動Cも実行できない場合、マップはそのままにしてペナルティトラックに1つチェックをいれてください。

ステップ1-2 コマの移動

ステップ1-1にて確認した探索カードの左上に記載の数字を確認します。(この数字はピースを構成するマス数と同じです)

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の実行情例



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)

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

各プレイヤーは、脱出順に応じたVPをゲーム終了時に得ます。(詳細は5ページにて説明します)

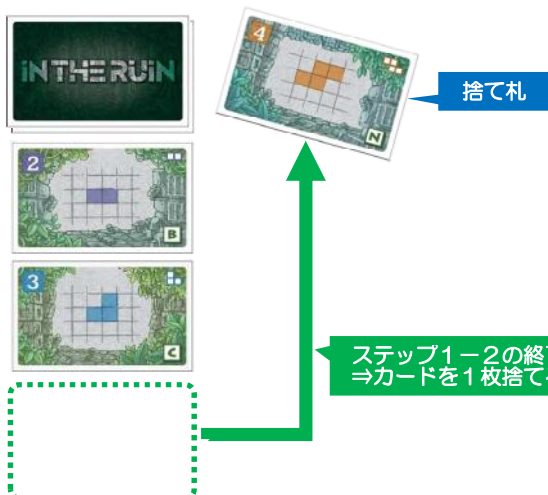
【脱出に関する注意】

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、これ以降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。

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



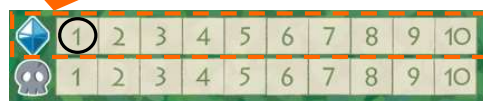
ステップ2 宝石の獲得と出現

脱出を行ったプレイヤーは、このステップの開始時に脱出を宣言します。以降のゲームにおいてマップ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、宝石の獲得を必ず宣言し、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た場合、宝石の獲得はできません。

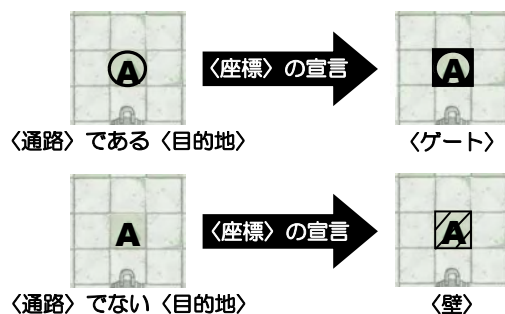
宝石トラック



宝石を獲得した各プレイヤーは、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ません。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。

全てのプレイヤーは、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。

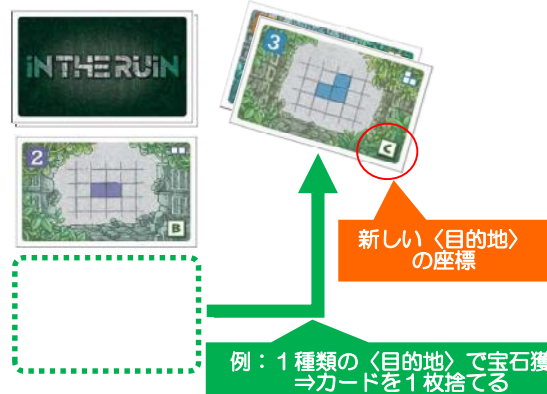


宝石を獲得した〈目的地〉の種類の数だけ、山札から最も離れたものから順に探索カードを捨て札とします。例えば、座標Aと座標Bが宣言された場合、探索カード2枚を捨て札とします。複数のプレイヤーが宣言したとしても、同じ〈目的地〉は1種類として数えます。

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された座標のマスが新たな〈目的地〉となります。各プレイヤーは、マップ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宣言済みであれば、新たな〈目的地〉は出現しません。(同じ〈目的地〉が複数回出現することはありません)

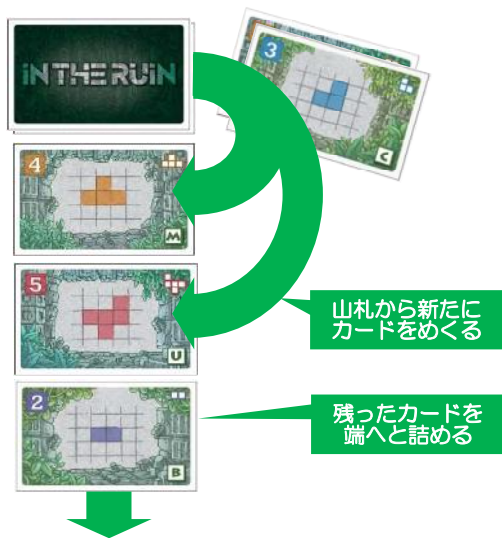
新たに出現した〈目的地〉に、いずれかのプレイヤーのコマが予め置かれている場合、上記(宝石獲得の宣言からここまで)の宝石獲得に伴う処理を再び行います。



例：1種類の〈目的地〉で宝石獲得 ⇒ カードを1枚捨てる

これ以上〈目的地〉が新たに出現しないことを確認したら、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、3枚並ぶまで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。



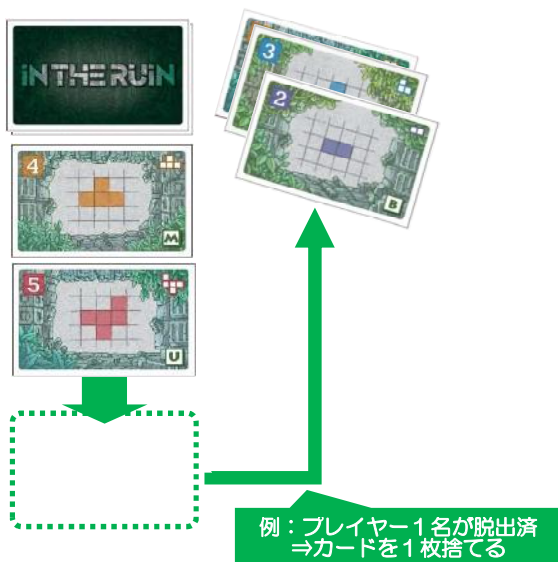
ステップ3 遺跡の崩壊（後半ステージのみ）

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のみ、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、山札から離れた端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。

最後に、ステップ2と同じように、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、3枚並ぶまで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。

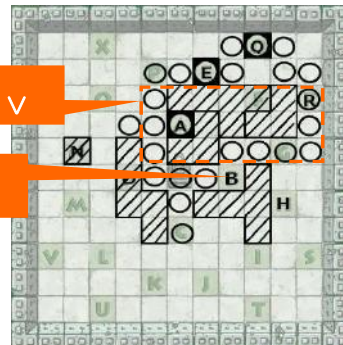
捨て札にある探索カードをシャッフルして新たな山札とし、山札から3枚カードを引き、前半ステージと同様にテーブル上に一列に並べます。

次のラウンドからは後半ステージとなります。

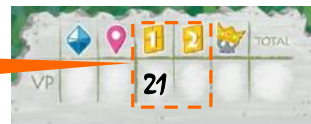
スクエアボーナスの計算例

縦3マス×横7マス
⇒スクエアボーナス：21V

〈通路〉でない〈目的地〉
⇒四角形に含めない



左側：前半ステージのVP
右側：後半ステージのVP



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。

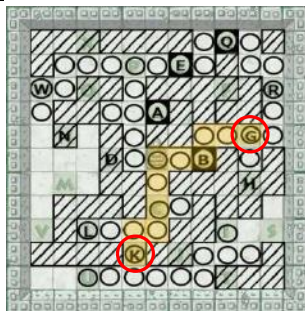
①[宝石トラックのチェック数×10VP]を、宝石ボーナスとして記入欄に記入します。

②[ペナルティトラックのチェック数×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を得ます。

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を含めて〈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、その中で最も多く〇をマップに記入したプレイヤーが勝者です。マップに記入した〇の数も同じ場合は、引き分けです。

①宝石トラック4チェック
⇒宝石ボーナス：40VP

②目標カード3枚達成
⇒ルートボーナス：45VP

③1位脱出 & ペナルティトラック1チェック
⇒栄誉ボーナス：30-10=20VP

40 45 21 66 20 191

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ラウンド中に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マス分〇か■をマップに記入します。この1マス分の記入も、記載済みの〇か■に隣接しないといけません。同じラウンドの行動A～Cにて記入した〇か■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。

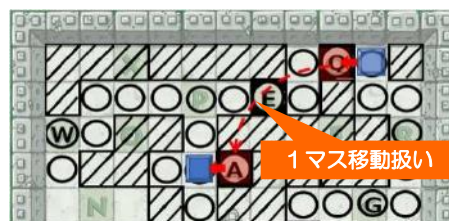
【ワープ移動】

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〉で繋がっていても構いません。

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も構いません。

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〉に隣接して〇か■を記入できます。
- ・マップに縦横2×2マス連続で〇を並べて記入したことに後で気づいたプレイヤーは、その〇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してください）

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。

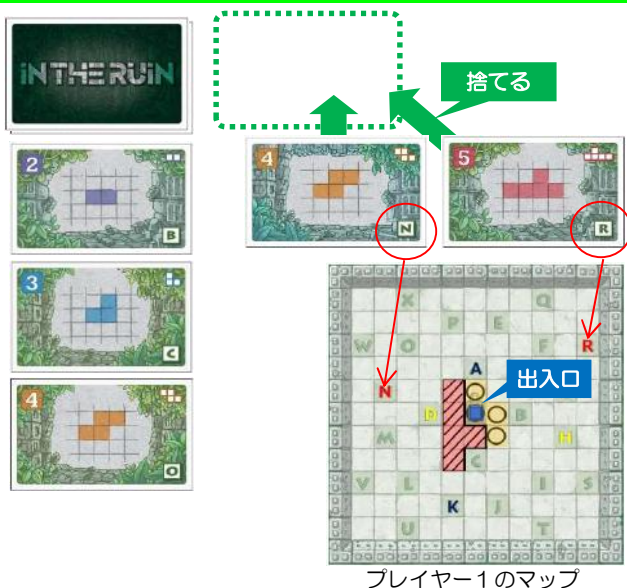
- ・探索カードの束からカードを4枚引きます。
- ・4枚のうち2枚に記載のピースを両方とも全て〇で、残り2枚に記載のピースを両方とも全て■でマップに記入します。
- ・〇と■を記入し終えたら、4枚の探索カードの右下に記載の座標を全てマップに記入し、捨て札とします。

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。

ゲームの準備および進行の一例

ゲームの準備から第1ラウンド終了までの一例を説明します。

ゲームの準備



ゲームは3人プレイです。

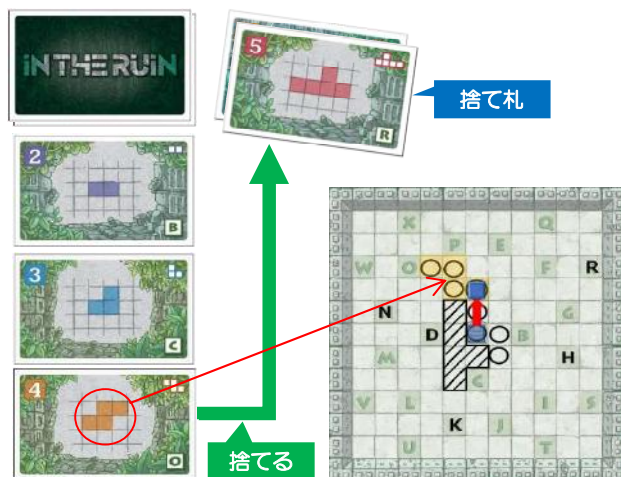
プレイヤー1には、座標Nと座標Rの探索カードが配られました。プレイヤー1は、前者のピースを○で、後者のピースを■でマップに記入し、記入が完了したことを周囲に伝えます。

全てのプレイヤーが記入を終えたのを確認したら、各プレイヤーは手持ちの探索カードの座標を両方とも宣言します。

プレイヤー1は座標Nと座標Rを、プレイヤー2は座標Aと座標Kを、プレイヤー3は座標Dと座標Hを宣言したので、マップ上の同じ座標を筆記具で全てなぞり、それらのマスを〈目的地〉とします。

最後に、各プレイヤーは探索者コマを出入口マスに置きます。

ステップ1-1 & 1-2 マップの記入&コマの移動



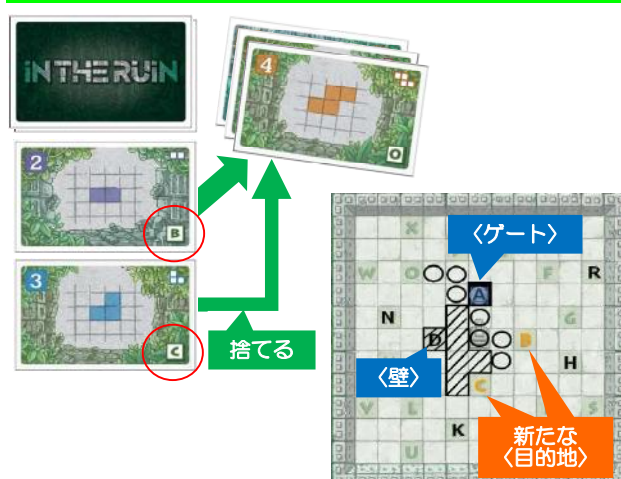
ステップ1-1において、各プレイヤーは、山札から最も離れた探索カード（上図だと座標O）に記載のピースをマップに記入します。プレイヤー1は、行動Aとして、このピースを○で記入します。

ステップ1-2において、座標Oの探索カードの左上に記載の数字は[4]なので、各プレイヤーは、探索者コマを4マス分まで移動させることができます。

プレイヤー1は、コマを2マス分移動させて、座標Aのマスの上に置き、移動が完了したことを周囲に伝えます。このとき、〈目的地〉にコマを置いたことを周囲にはまだ伝えません。

全てのプレイヤーがコマの移動を終えたのを確認したら、座標Oの探索カードを捨て札として、ステップ2へ進みます。

ステップ2 宝石の獲得と出現



プレイヤー1は座標Aでの宝石の獲得を宣言します。

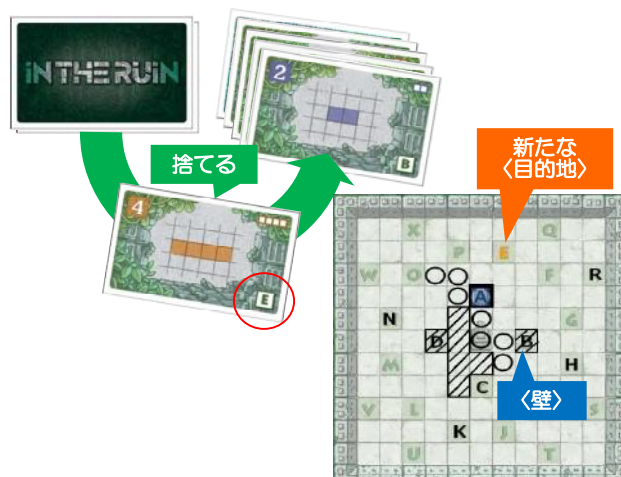
プレイヤー2は座標Dでの宝石の獲得を宣言しました。

プレイヤー3は何も宣言しませんでした。

プレイヤー1は、座標Aの〈目的地〉を〈通路〉としているので、そのマスに○に変更し、座標Dの〈目的地〉は〈通路〉としていないので、そのマスに■を記入し〈壁〉に変更します。

宣言された座標はAとCの2種類なので、テーブルに並べた座標Cの探索カードと座標Bの探索カードの2枚を捨て札とします。

座標Cと座標Bに新たな〈目的地〉が出現します。各プレイヤーは、マップ上の座標Cと座標Bを筆記具でなぞり、それらのマスを〈目的地〉に変更します。



このとき、プレイヤー3は、座標Bのマスにコマを予め置いていたので、座標Bのマスが〈目的地〉となったことを受け、座標Bでの宝石の獲得を宣言しました。

プレイヤー1は、座標Bの〈目的地〉を〈通路〉としていないので、そのマスに■を記入し〈壁〉に変更します。

座標が1種類宣言されましたが、テーブルに並べた探索カードは全て捨てられているので、山札から探索カードを1枚捨てます。

捨て札とした探索カードに記載の座標はEでした。座標Eに新たな〈目的地〉が出現します。各プレイヤーは、マップ上の座標Eを筆記具でなぞり、そのマスを〈目的地〉に変更します。

どのプレイヤーも座標Eでの宝石の獲得を宣言しなかったため、ステップ2を終了し、新たに探索カードを3枚並べます。

このたびはお買い上げくださり、ありがとうございました。ゲームに関するご質問やご感想は、info@fudacoma.jp までお願いいたします。

ゲームデザイン：沢口游祐

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、カナセイジ、kuro、ウメツ、ぐほん、明地宙（順不同&敬称略）