

ゲームの概要

ヴァンパイアレーダーは「見えない恐怖」をテーマにした協力型戦略対戦ボードゲームです。
プレイヤーはヴァンパイア役(1人)と人間役(1~3人)に分かれて戦います。ヴァンパイアは1体でコマはありません。
ヴァンパイアは場所を知られないように人を襲い、人間はレーダーや銃を駆使してチームで戦います。
あなたは生き残りをかけた戦いに勝つことができるでしょうか…

セット内容

- タイル…9枚
- 人間コマ…12個(3色、各4個)
- サマリ…4枚
- トークン…25個(銃弾15個、コウモリ10個)
- 衝立…1枚
- スタートプレイヤーマーカー(ヴァリアントルール用)…1個

勝利条件

■人間側の勝利条件

- ・ヴァンパイアのHP(体力)を0にする。
- ※人間側は勝利条件を満たせば、人間側全員の勝利となります。

■ヴァンパイア側の勝利条件

- 以下の2つの勝利条件のどちらかを満たせば勝利となります。
- ①人間コマを一定数襲撃する。
 - 2人で遊ぶ場合…人間コマを1コマ以下にする。
 - 3-4人で遊ぶ場合…人間コマを2コマ以下にする。
 - ②ボードと手持ちの残りすべての銃弾をHITさせても、ヴァンパイアのHPを0にできないような状態にさせる。

ヴァンパイア役の決定

一番ヴァンパイアっぽいプレイヤーを1人選んでください。
初めての場合、ボードゲーム慣れしている人がいいでしょう。



ゲームの流れ

ヴァンパイアの左隣の人間プレイヤーから時計回りにプレイヤー1、プレイヤー2、プレイヤー3とします。

ヴァンパイアのスタート位置決定

人間のターン

プレイヤー1




( OR ) × 2 まで

移動 拾う レーダー 銃撃


プレイヤー2

プレイヤー3

ヴァンパイアのターン

( OR  OR ) × 2 まで

移動 襲撃 回復

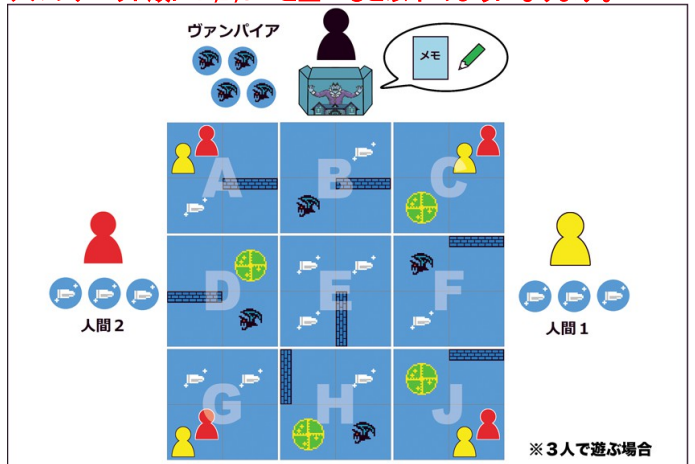
 ヴァンパイア居場所メモ

ゲームの準備

■ボードの作成

タイルを並べてボードを作ります。

初めての場合、以下の図のようにタイルを配置してください。
アルファベット順にA,B,C〜と並べると以下ようになります。

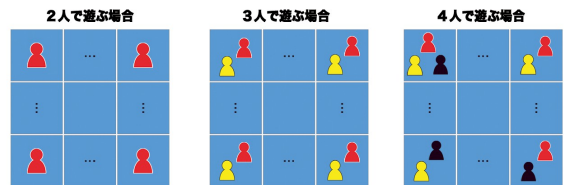


このとき、以下のことに注意してください。

- ・6×6マスの形に配置する。
- ・4隅にはブランクマスを使用する。
- ・壁は3個以上つながらないように配置する。
- ・壁は外周と重ならないよう内側へ配置する。
- ・コウモリマスが隣あわないように配置する。
- ・レーダースマスが隣あわないように配置する。
- ・レーダースマスは4隅のすぐ横には配置しない。

■人間コマの設置

プレイ人数により、次のように人間コマを四隅に配置します。



■銃弾/コウモリトークンの設置

ボードに記載された通りに銃弾トークンとコウモリトークンをボードに置きます。

■銃弾トークンの配付

次のように、人間プレイヤーに銃弾トークンを配付します。



■ヴァンパイア行動メモ

居場所を記録するメモとエンピツを用意し、衝立で隠してください。

■ヴァンパイアHP

- コウモリトークンをヴァンパイアのHPとして使用します。
ヴァンパイアの衝立の前にコウモリトークンを並べてください。
- ・2人で遊ぶ場合、スタート時4ポイント。(2個あまり)
 - ・3人で遊ぶ場合、スタート時4、最大4ポイント。(2個あまり)
 - ・4人で遊ぶ場合、スタート時5、最大6ポイント。(1個あまり)

■ヴァンパイアのスタート位置決定

外側に面する箇所以外(4x4=16マス)から選び、誰にも見られないように番号をメモしてください。ヴァンパイアは1体のみです。

行動内容

★人間の行動

人間の行動は移動/銃撃の2点です。
自分の色のコマで0~2回までの行動ができます。
※同じコマで2回行動でも2つのコマで1回ずつでもかまいません。

①移動

タテかヨコに1つだけ移動することができます。壁は越えられません。
銃やレーダーのマスに移動した場合、『銃弾トークンを取る』『レーダーを使うこと』は移動した行動のみで行えます。

■レーダーマスへ移動したとき

コマが乗ったレーダーマスからヴァンパイアまでの移動距離をヴァンパイアが宣言します。

移動距離に関して壁は無視して、図を参考にしてください。

すでに乗っているコマは、移動せずにレーダーを使用することはできません。

再び使うには、他のマスから移動してくる必要があります。

3	2	3	4
2	1	2	3
1	0	1	2
2	1	2	3

■銃弾マスへ移動したとき

銃弾マスの上に乗っている銃弾トークンをコマの持ち主が取ることができます。取らないことも選択できます。一度銃弾トークンを取得したマス上は、トークンがない状態となります。

②銃撃

人間コマからタテかヨコへの直線的な攻撃を行います。
ただし、壁を越えて攻撃することはできません。



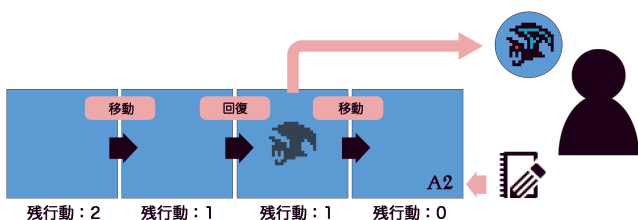
銃撃する場合は手持ちの銃弾トークンを1個ゲームから取り除き、どのコマからどの方向へ攻撃するのが宣言します。
ヴァンパイアは攻撃があたった場合、うめき声を上げてHITを宣言し、HPを1つ減らします。**同じマスにいる場合、どの方向でもHITします。**

★ヴァンパイアの行動

ヴァンパイアの行動は移動/襲撃/回復の3点で、0~2回までの行動ができます。

ヴァンパイアの居場所がわかってしまう行動(襲撃/回復)には原則として、そのターン内での1行動が追加されます。

この追加行動により、思わぬ連鎖を生み出すことができます。
ヴァンパイアはターン終了時に居場所をメモしてください。



①移動

タテかヨコに1つだけ移動することができます。壁は越えられません。

②襲撃

ヴァンパイアのいる場所かその隣に人間コマがある場合、そのマスまで移動し、移動先にあるすべての人間コマをゲームから除外します。壁は越えられません。
襲撃した場合、そのターン内での1行動が追加されます。

③回復

ヴァンパイアのいる場所かその隣にコウモリトークンがある場合、そのマスまで移動し、移動先にあるコウモリトークンを自分のHPに加えます。壁は越えられません。一度コウモリトークンを取得したマス上は、トークンがない状態となります。
回復した場合、そのターン内での1行動が追加されます。

2人でのゲーム

このゲームは2人でも遊ぶことができます。
2人で遊ぶ場合、以下のルールを適用してください。
★人間の1ターンでの行動回数を2回から3回へ変更する。
★ヴァンパイアはHPの回復ができない。コウモリトークンでの回復行動は行動回数の追加のみとする。

ヴァリエントルール: 踏み出す勇氣 (3-4人プレイ時推奨)

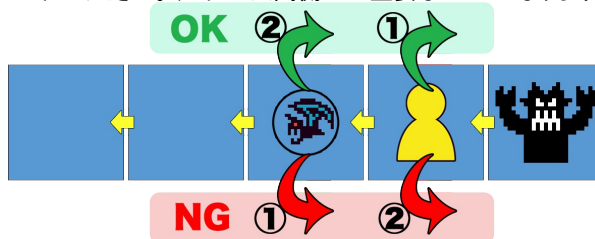
以下のルールを適用することで、人間プレイヤーのプレイ順を変更し、役割を持ち回りで遊ぶことができます。
・ゲームの準備時に、ヴァンパイアの左隣のプレイヤーにスタートプレイヤーマーカー(以下、マーカー)を渡します。
・ゲーム中、人間たちのターンの開始時には、マーカーを持っているプレイヤーから時計回りに順にプレイします。
・人間役全員の行動が終了したら、時計回りで次の人間プレイヤーにマーカーを渡してください。
・変更するのはプレイ順のみです。コマや銃弾は入れ替えません。

難易度の調整

スタート時のヴァンパイアのHPを調整するためにコウモリトークンに予備を用意しています。ヴァンパイアを倒すことが難しいや簡単などありましたら、調整して遊んでみてください。

注意

★行動は1行動ずつ順に処理してください。特にヴァンパイアが回復や襲撃をする場合は行動した順番でトークンやコマをボードから取り上げてください。(これは人間側への重要なヒントになります。)



★相談は自由にできます。ヴァンパイアも人間の相談に介入してもかまいません。

★コウモリでの回復は最大HPに達していても行えます。しかし、その場合は行動の追加のみでHPを増やすことはできません。

★3人以上でのプレイの場合、脱落する人間役が出ますが、脱落時に所持している銃弾トークンもゲームから除外されます。

★銃撃する人間コマとヴァンパイアが同じマス上にいる場合、どの方向へ銃撃してもHITとなります。

★銃撃方向に人間がいても、人間にあたることはありません。

★ヴァンパイアのHPをあらわすコウモリトークンは衝立の外に置いて、人間役に残りHPがわかる状態でプレイしてください。

クレジット

▲ : <http://kaboheru.com>
▲ : @kaboheru
✉ : pumpkinhelmets@gmail.com
ゲームデザイン : 金子裕司
イラストレーション : 金子裕司
編集 : zetton
協力 : ヨキ
印刷協力 : (株)萬印堂
ルールのご質問はtwitterもしくはMailまでお問い合わせください

