

## ミイラの呪い(Fluch der Mumie)

2～5人、8歳以上向けの危険に満ちた宝探し

### 内容物

マグネットボード×1

ミイラの磁石コマ(2個組)×1

探検家の磁石コマ×4(赤、緑、青、紫)

アングのライフトークン×12(赤、緑、青、紫各3つ)

カバーボード×2(ミイラ用1枚、探検家用1枚)

探検家サイコロ(白)×5

ミイラサイコロ(茶)×1

ミッションカード×23(赤、青、白各5枚、緑、黄各4枚)

### ゲームの目的

1人のプレイヤーがミイラ役となり、残りは探検家となる。各探検家はピラミッドから持ち帰るべき5種類の宝を指定される。5つの宝を見つけた時点で、その探検家が勝利する。ミイラは探検家を捕まえようとする。探検家を捕まえるたびに、彼らからライフトークン(アング)を1つ奪うことができる。規定の数のライフトークン(プレイヤー数による)を集めればミイラの勝利となる。

### ゲームの準備

最初のゲームの前に、シートからカード・ライフトークン・カバーボードを切り離しておく。

マグネットボードを箱の中央に差して立てる。このボードは両面とも同じピラミッド内部を表している。ミイラ役プレイヤーを決める。ミイラ役プレイヤーがボードの片側に、残りのプレイヤーがもう片側に座るように箱を置く。ミイラ役はゲーム中にボードの反対側を見てはならない！

ミイラ側にはミイラカバーボードをはめ込み、反対側には探検家カバーボード(キャンプの絵が描かれている)をはめ込む。

各探検家は自分の色を決め、その色のアングを3つ受け取り、同色の磁石コマをマグネットボード上のスタートマス(階段のところ)に置く。

ミイラ役はミイラの頭コマ(大きい方)を自分側の石棺(玄室マス)に置き、対極のコマ(小さい方)を探検家と同じ側に置く。

探検家が4人未満のときは、使わないコマとアングを箱に戻す。

ミッションカードを裏側の色ごとに分けて切り、5つの山札を作る。各探検家はそれぞれの山から1枚ずつカードを引き、他のプレイヤーに見せないようにして手元に置いておく。残りのカードは裏向きのまま脇にどけておく。

ミイラ役がミイラサイコロを受け取り、探検家サイコロを準備したらゲーム開始！

### ゲームプレイ

(3～5人プレイ用ルール;2人用ルールの変更点については後述する)

ミイラ役の左隣のプレイヤーから始め、時計回りに進行する。よって、まず探検家が全員行動してからミイラが行動し、再び探検家全員の行動という順番で進める。

## 探検家ターン

- 1.サイコロをリセットする(可能なら)
- 2.サイコロを振る
- 3.移動する
- 4.ミッションカードを達成する(可能なら)

### 1.サイコロをリセットする

ミイラの面が出ているサイコロが前のターンから回ってきたら、ターンの最初にそれらをリセットしてもよい。その場合、ミイラ役は即座に割り込みターンを行う(後述)。そののち、プレイヤーは5個のサイコロをすべて振ることができる。

### 2.サイコロを振る

プレイヤーはミイラの面が出ていない探検家サイコロをすべて振る(ゲーム開始時、最初のプレイヤーは5個すべてを振る)。結果に満足なら出目に従ってコマを移動させる。そうでなければ振り直す。1回目にミイラの面が出なかったサイコロに限る。望む限り振り直してよいが、ミイラが出たサイコロは脇に避けておかなければならない。

### 3.移動する

プレイヤーは振ったサイコロの出目から1つを選び、その選択(1か2か3か4か矢印)をミイラ役に宣言せねばならない。次に、同じ数だけボード上の自分のコマを移動させる。移動するときには以下のルールに従う:

- ・コマは縦方向か横方向に動かす(斜めには動かさない)。移動方向は変えてよい。
- ・1ターン中に行き戻りすることで同じマスに何度も入ってよい。
- ・選択した数字分は必ず移動せねばならない。それができない場合はサイコロを振り直さねばならない。
- ・壁やミイラがいるマスは障害物であり、入ったり通り抜けたりすることはできない。
- ・スタートマスや玄室マスには入れない。
- ・数字を選んだ場合、他の探検家コマを飛び越せる(ただし飛び越したマスも移動数に数える)。1つのマスには1つのコマしか置かれない。
- ・矢印を選んだ場合、縦か横方向へ障害物の手前までコマを直進させる。この場合の障害物とは、ミイラ・他の探検家・壁・スタートマス・玄室マスである。

*矢印を選んだときは必ずコマを動かさねばならない。同じマスに留まることはできない。*

### 4.ミッションカードを達成する

探検家が自分の持つミッションカードに描かれた宝の上で移動を終えたら、対応するカードを出し、全員(ミイラ役も)が見えるように表にして置いておく。5つのカードを表にしたら、そのプレイヤーの勝利である。

### 探検家ターンの例

青プレイヤーのターン。前のターンで2個のサイコロがミイラ面を出していた。彼はリセットせず、それ以外の3個のサイコロを振った。出目はミイラ、1、2。ミイラのサイコロを脇に避ける。彼は出目が気に入らず、残った2個のサイコロを振りなおした。結果は1と4。

青プレイヤーは4マス移動すると宣言し、赤のスカラベまで移動した。赤のスカラベが描かれたミッションカードを出し、自分の前に表にして置く。これで彼のターンは終了した。次の赤プレイヤーはサイコロをリセットすることにした。

ミイラ役は割り込みターンを行う(後述)。その後、赤プレイヤーは5個すべてのサイコロを振ることになる。

## ミイラターン

### 通常のみイラターン

(最後の探検家のターンが終わったあと):

ミイラ役はミイラサイコロを振り、その出目にミイラが出ている探検家サイコロの数を足す。合計数だけミイラを移動させてよい。ミイラは縦か横方向に移動し、壁は通過できず、スタートマスや玄室マスには入れない。

ミイラが探検家のいるマスに入ったら、ターンは即座に終了して探検家は捕らえられる。探検家コマは玄室マスに置かれ、その探検家はミイラにライフトークンを1つ渡さねばならない。ライフトークンをすべて失ったプレイヤーはゲームから脱落する。ミイラコマは探検家を捕らえたマスに留まる。

**重要!** 通常のみイラターンが終わっても、ミイラが出た探検家サイコロはそのまま残る。探検家がリセットするまで変化しない。

### 割り込みみイラターン

(探検家がリセットを行ったあと):

ミイラが出ている探検家サイコロと同じ数だけミイラを移動させる。ミイラサイコロは振らない。(先の例では、赤プレイヤーのターン前に3マス移動できる。)それ以外は通常のみイラターンと同じ。みイラターンが終わったら、割り込みを引き起こした探検家は5個すべての探検家サイコロを振る。

## ゲームの終了

ゲームは以下の場合に即座に終了する。

- ・探検家の誰かが最後のミッションカードを達成した。この探検家の勝利。
- ・みイラ役が規定のライフトークンを集めた。規定数は:
  - 探検家2人: ライフトークン4つ
  - 探検家3人: ライフトークン6つ
  - 探検家4人: ライフトークン7つこの場合、みイラ役の勝利。

## 2人用ゲーム

上記のルールに以下の変更点を適用する:

探検家は2つのコマと2人分のライフトークンを使い、ミッションカードを10枚引く(各色2枚)。各コマごとに通常のターンを行う(順番は固定する)。ミッションカードはどちらのターンでも達成できる。そのあとみイラのターンとなる。

探検家は10枚のミッションカードを達成すれば勝利し、みイラはライフトークンを3つ集めれば勝利する。

2人プレイで重要なことは、探検家が正直にプレイして不正を働かないことだ。真の冒険家にとって名誉より大事なものがあるだろうか?

## 特殊な状況のルールとヒント

探検家サイコロがすべてみイラの面になったらどうなるのか?

そのプレイヤーはターンを失い、サイコロはそのまま残る。次のプレイヤーは必ずリセットせねばならず、ミイラの割り込みターンが発生する。

もしミイラ役直前の探検家がこれを起こしたら、ミイラ役は通常ターン(5+ミイラサイコロの出目分移動)を行い、次に割り込みターン(5マス移動)を行う。

**3方を壁に囲まれ、残りをミイラに塞がれた探検家はいかなる出目でも移動できない。**

プレイヤーはそのことを宣言せねばならない。そのターンは完全に飛ばされる(サイコロをリセットしたり振ったりできない)。

探検家は、玄室マスからは2方向へ出られる(壁の裂け目を通して)。

**重要:**磁石がしっかりと働くように、すべてのコマはマスを中心に置くこと。もしミイラコマが探検家のいるマスに入ったのに探検家コマを「捕まえ」なかった場合でも、探検家は捕らえられたと見なす。

**ミイラのヒント:**常にミッションカードの色をチェックし、探検家がどの色を残しているかを確認しよう。

**探検家のヒント:**ゲームの前半は互いに協力しよう。後半でもミイラ役が勝ちそうになったら協力したほうがよい。