



鷲巢の忍者たち

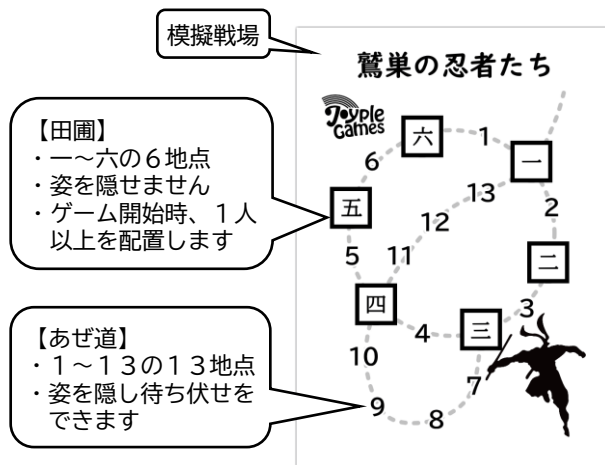
2-6人 5~20分

『鷲巢の忍者たち』

『鷲巢の忍者たち』は、3人一組の忍者チーム同士で戦い、1人以上の勝ち残りを目指すゲームです。

コンポーネント

① 鷲巢トランプ	1組
② 通常トランプ	1組
③ プレーヤーコマ	6色×3個=18個
④ 模擬戦場	1枚



準備 1

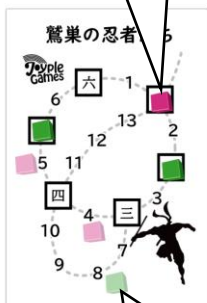
- ① スタートプレイヤーを決めます
- ② 手番順は時計回りとします
- ③ 全員が1手番を実行する期間を1ターンとします
- ④ 鷲巣トランプを13枚全て場に並べます
- ⑤ スタートプレイヤーから順に任意の鷲巣トランプを1枚ずつ入手します
- ⑥ 3周して全員が3枚の鷲巣トランプを入手したら、余った鷲巣トランプは箱にしまいます
- ⑦ 入手した鷲巣トランプを各自の前に並べ公開します
- ⑧ 通常トランプをシャッフルし、1人3枚ずつ配って各自の手札とします
- ⑨ 余った通常トランプは表向きで山札とします
 - ✓ ゲーム中、山札から誰がどんなカードを入手したかは公開情報となりますが、入手後の手札は非公開とします
 - ✓ メモは許容しますが推奨しません
- ⑩ スタートプレイヤーから順に1コマずつ一～六いずれかの田圃に配置します
 - ✓ 同じ田圃に複数のコマを配置できます
 - ✓ 他プレイヤーのコマが配置されている田圃にも配置できます
 - ✓ 2コマ目、3コマ目の配置はパスできます

準備 2

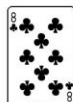
- ⑫ 田圃に配置しないコマは待ち伏せを行います
- ✓ 待ち伏せには手札を1枚消費します
 - ✓ 待ち伏せ地点は消費した手札の数字の場所です
 - ✓ 待ち伏せのため消費した手札は鷲巣トランプの隣に伏せておきます
 - ✓ 待ち伏せ地点の変更はできません



田圃に配置した
コマは公開情報



状況説明のため
薄くコマを表示
させていますが
待ち伏せ地点は
非公開情報です



戦闘 1

- ① スタートプレイヤーから1人ずつ順番に②か③どちらか片方を選んで実行します
 - ✓ パスはできず、必ず1つのコマを動かします
 - 待ち伏せコマしかない場合、必ず1つのコマを出現させ、動かさなければなりません
 - ✓ ④の条件に注意してください
- ② 山札から1枚引いて手札に加え、手札を1枚選んで消費し、任意の1つの自分のコマを動かします
 - ✓ 消費した手札は捨て札とします
 - ✓ コマの動かし方（原則）
 - 現在地点を0とします（初期値が0）
 - 田圃、あぜ道を問わず、数字が書かれている地点に到達するたび1ずつ歩数をカウントアップします
 - 消費した手札の数字と同じ歩数の地点に止まります（途中では止まれません）
 - 移動開始時に進行方向を決定します
 - あぜ道が分岐する箇所以外では進行方向を変更できません
 - あぜ道の分岐点で、いま来た道に戻ることはいけません
 - 1回の移動で同じ地点を複数回通過するのは問題ありません

戦闘 2

- ✓ 待ち伏せコマの動かし方
 - 待ち伏せコマは、動かす前にまず出現する必要があります
 - 出現で1歩を消費します（初期値が1）
 - その他は原則と同じです
- ✓ 止まった地点に他プレイヤーのコマが存在していた場合、任意の1コマを選んで、ゲームから除外します
- ✓ 山札が尽きたら捨て札を山札とします
- ③ 鷲巣トランプを1枚消費し、任意の1つの自分のコマを動かします
 - ✓ 消費した鷲巣トランプはゲームから除外します
 - ✓ コマの動かし方は②と同じです
- ④ 山札の一番上のカードの数字が13の状態を手番が回ってきた時の特記事項
 - ✓ もし待ち伏せしているコマが存在する場合は、必ず待ち伏せしているコマを動かしてください
 - ✓ 待ち伏せしているコマがない場合は通常通り②または③を実行してください
 - ✓ 手番プレイヤーが③を選び、鷲巣トランプでコマを動かした場合、山札の一番上のカードは変わりませんので、次のプレイヤーにも④の条件が適用されます

ゲームの勝者

1つ以上のコマが最後まで残ったプレイヤーの勝利となります

例：

赤VS緑

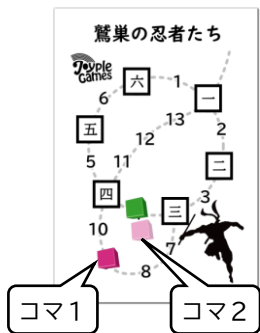
現在、赤の手番

緑のコマは「4」で停止中

赤のコマ1は「9」で停止中

赤のコマ2は「4」で待ち伏せ中

赤は鷲巣ランプを全て消費済



この状況では赤の手札が1、3、4、8、11、12、13のいずれかであれば緑のコマを除外できます

3つ例示しますので他のケースも考えてみてください

① 手札が1

✓ コマ2を地点4に出現させる

② 手札が8

✓ コマ2を地点4に出現させ4→四→10→9→8→7→三→4と移動させる

③ 手札が13

✓ コマ1を9→10→四→5→五→6→六→1→一→2→二→3→三→4と移動させる

世界観

下野国芳賀郡真岡郷（現・栃木県真岡市）は
柳営（江戸幕府）の直轄地だった
真岡郷南西の鷺巣（わしのす）は街道の分岐点である
鷺巣には各地から公儀隠密が参集し
日夜 模擬戦を行った……

江戸時代の鷺巣は河辺の湿地帯であり
人の背より高いアシが生い茂る中に
田圃が点在していた
湿地の泥沼は徒歩で抜けられず
人々はあぜ道を作って行き来した
アシの中に潜む者は
すぐ隣にいても気付かない



待ち伏せには最適の地だが
果たして自分は待ち伏せていたのか
待ち伏せられていたのか
答えが出た時には もう遅いのであった



作：deztec (JoypleGames)

絵：イラストAC

第1版 2021.4.10