



南都探勝

2～7人 20分

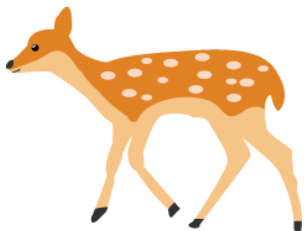
南都（なんと）

=平城京（奈良市, 大和郡山市）

探勝（たんしょう）

=観光

つまり「南都探勝＝奈良観光」です

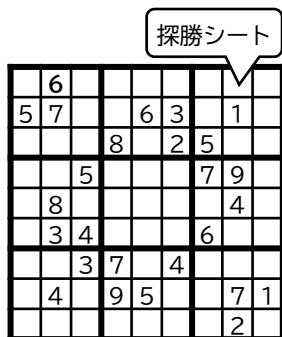


『南都探勝』はルート選択パズルで遊ぶ「レガシー系
アブストラクト風ゲーム」です。

南都へ合宿にやってきた鷲巢の忍者学校の生徒たちは、
探勝として街を探索する訓練を行います……。

コンポーネント

- ① 記録シート 1枚
- ② 探勝シート (ナンプレ) 多数
- ③ 鷲巢トランプ (両面オモテのトランプ) 1組
- ④ 筆記具 7本
- ⑤ 記録駒  15個
- ⑥ 奈良観光カード 1枚

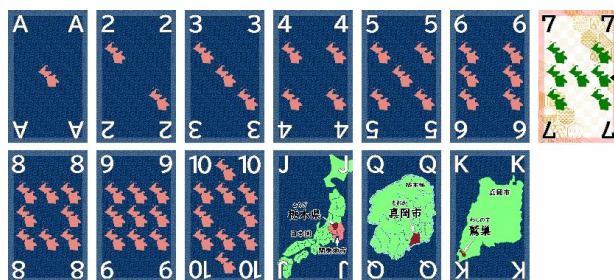


- ① 記録シート、鷺巣ランプを並べます
- ② 記録シートの上に記録駒を置きます
- ③ 探勝シートを各プレイヤーに2枚配ります
- ④ 各プレイヤーは最初のラウンドで使用する探勝シートの面を決めます
- ⑤ 筆記具を各プレイヤーに1本配ります
- ⑥ 適当な方法でスタートプレイヤーを決めます
- ⑦ 奈良観光カードを配置します

※ ゲーム進行上の機能はありません



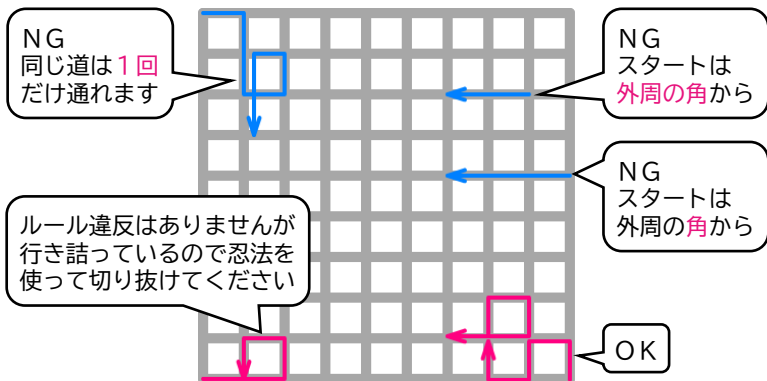
- ① スタートプレイヤーから右回りに1人ずつ順番に手番となります
✓ パスはできません
- ② 手番プレイヤーは、白い面がオモテの鷲巣トランプを1枚選んで裏返します
- ③ 全プレイヤーは、②で裏返した鷲巣トランプに記載の数字に従って探勝を行います（P5）
- ④ 行き詰りは忍法で切り抜けます（P6）
- ⑤ 探勝に成功した数字があれば○で囲みます（P8）
- ⑥ 13枚の鷲巣トランプが全て裏返るか、脱落者が出た場合に1ラウンドが終了し、次のラウンドへ進みます（P9）
- ⑦ 4ラウンドでゲームは終了し、勝利点を数えて勝敗を決定します（P11）



図の場合、
トランプは
7だけ選
べる

探勝のルール

- ① 外周の角からスタートします
✓ 続きは前回の終了地点から
- ② 現在の手番で裏返された鷲巣ランプに記載の数字を移動力と呼び、全プレイヤーは必ず移動力と同数の道を進みます
- ③ 全ての道は1回だけ通れます
- ④ 既に通った道と交差するのは構いません
- ⑤ 同じ角は2回まで通過できます
- ⑥ 行き詰った場合は忍法（P 6）で切り抜けます
- ⑦ ルール違反を行った場合は身代わりの術を必ず使い次の手番で再スタートします



ムササビの術

- ① シート外周で行き詰った場合に**最優先**で使います
- ② 反対側の外周まで飛びます

鎖鎌（くさがま）

- ① ムササビの術を使えない場合に使います
- ② 過去の通行記録を×印を記入して破棄し、1度通った道を、**鎖鎌1回につき1つ**だけ、再度通行します

身代わりの術

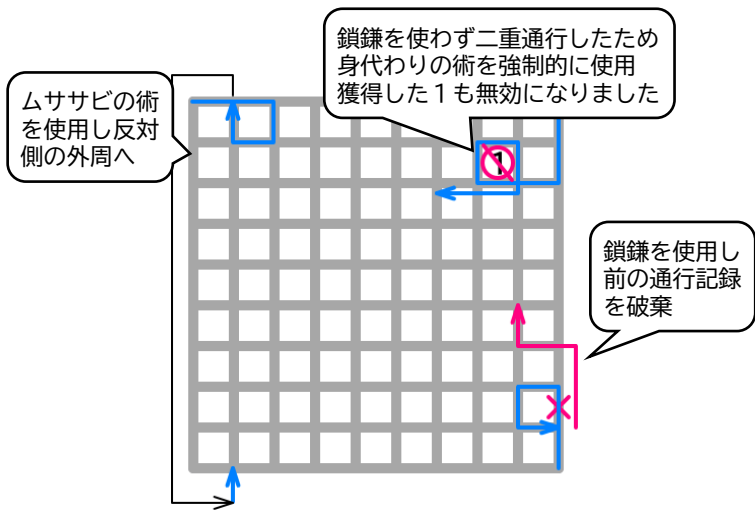
- ① ルール違反をした場合に**強制的に使用**します
- ② このラウンドで身代わりの術を使用する時点までに達成していた探勝の成功（**P8**）を全て取り消し、取消の記録として○を斜線で打ち消します
- ③ 移動力が残っていた場合、それは無駄になり、次の手番より外周の角から再スタートします

忍法の使用記録

- ① 忍法を使用する際は記録シート上のマスの上の記録駒を取ります
- ② マス上の記録駒が尽きたらマス外の駒を取ります

忍法の使用制限

- ① 忍法は探勝で行き詰ったかルール違反をした場合のみ使用できます
- ② 2人プレイでは  マスの記録駒は取れません
- ③ 2人プレイでは **6回**、3人以上では **9回**が、1ラウンド中の全プレイヤーの忍法使用回数の上限です
 - ✓ 忍法使用回数の上限に達した手番内に限り、上限を超えて忍法を使用できます
 - ✓ 記録駒が尽きたら他の物で代用してください
- ④ 1手番内で忍法を使う回数は無制限です



探勝の成功

探勝シート上の数字マスについて下記いずれかの条件が満たされた場合に「探勝の成功」となります。探勝の成功により勝利点を獲得することが、探勝の目的となります。

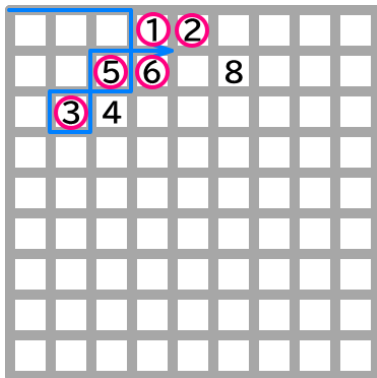
- ① 現在の手番の探勝が終了した際に数字マスの **4 角い** **ずれか**に止まった
- ② 数字マスの **4 辺を囲んだ**

成功の記録

探勝に成功した数字マスの数字を○で囲みます。勝利点獲得の際に、○で囲んだ数字を参照します。

例

- ・初手で1 3が裏返された
- ・道を1 3進み3と5を囲み1と2と6に接する角で止まった
- ・この手番では数字マス5個の探勝に成功した



- ① 前手番までに忍法の使用回数上限に達しており、行き詰まりまたはルール違反によって探勝の続行が不可能になったプレイヤーは、そのラウンドから脱落します
- ② 脱落したプレイヤーは、そのラウンドで達成していた全ての探勝の成功が取り消されます

ラウンドの終了条件

手番終了時に下記いずれかの条件を満たしていた場合、ラウンドは終了します。

- ① 1人以上の脱落者がいる
- ② 1人以上のプレイヤーが探勝シートの数字マス全てについて「探勝の成功」を達成した
- ③ 鷲巣トランプが13枚全て裏返っている

- ① 各プレイヤーは記録駒を記録シート上に戻し、前ラウンドの探勝シートから任意の「探勝の成功」を、**戻す記録駒と同じ個数**だけ斜線で取り消します
✓ 「探勝の成功」が記録駒より少ない場合、不足分のペナルティは免除されます
- ② 鷲巣トランプを全て白い面がオモテの状態にします
- ③ 各プレイヤーは新ラウンドで使う探勝シートの未使用面を選択します
- ④ 前ラウンドの最終手番プレイヤーの左隣のプレイヤーが、新ラウンドのスタートプレイヤーです

補足説明

- ・ 探勝シートは両面を使用するため、筆記具や筆圧によっては裏面のインク等で机が汚れる場合があります
- ・ 必要に応じて、机に未使用の探勝シートを敷く等、**汚れを防止する対策**を行ってください
- ・ 探勝シートはナンプレなので、100円ショップ等で市販されている**ナンプレで代用**できます
- ・ 探勝シート次第で難易度が変わるため、どんな勝敗になっても「運のせい」にできる他、苦手な人に有利なシートを渡す等の調整も可能です
- ・ 「4ラウンド20分」という**プレイ時間の目安**は、「1手番30秒を目安に、行き詰まりを恐れず直感でサクサクとプレイする」という作者が希望する遊び方を前提としています

4 ラウンドが終了するとゲームは終了します

勝利点の獲得

① 「探勝の成功」の数

= 勝利点

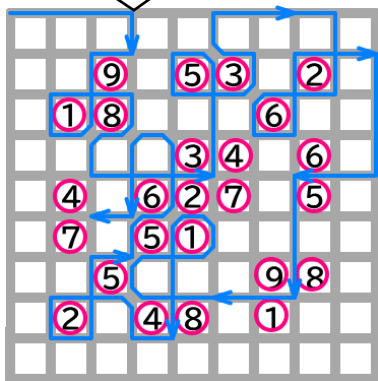
勝敗

- ① 勝利点が最も多いプレイヤーがゲームの勝者です
- ② 同点の場合は手番がより遅いプレイヤーが勝ちます

探勝シート上の数字マス数は不定なので全達成 = 25点とは限りません

例

- ・ トランプの選択は
4 → 1 3 → 1 2 → 1 1 →
5 → 3 → 2 → 1 0 → 9 →
7 → 1
- ・ 図の探勝シートの
プレイヤーが全数字マスで
「探勝の成功」を達成し
11 手番でラウンド終了
- ・ 忍法は不使用のため取消なし
- ・ 勝利点は○の数 = 25点



栃木県真岡市鷲巣は、鬼怒川沿いの小さな町です。

『鷲巣トランプ』は、鷲巣の町域を絵柄にした両面オモテのトランプで、1から13まで各1枚、計13枚で1組となっています。

通常のトランプに「5番目の絵柄（スート）」として加えることで、遊び慣れたゲームに少し色を付けることができます。

鷲巣は、江戸時代には幕府の直轄地でした。

「鷲巣は公儀隠密の訓練地だった」という架空の設定は『鷲巣の忍者たち』（2021年4月発表）で初登場しました。忍者とゲームの相性は抜群です。

作者は今後も時々『鷲巣トランプ』を使ったゲームを作りたいと思っています。その際はきっと、忍者たちも再登坂してくれることでしょう。

南都探勝

作：deztec (JoypleGames)

絵：イラストAC

第1版 2022.10.15

Player 2-7 Time 20min

