

TWO ROOMS 説明書

トゥールームス

霧に覆われた古い大きな館。吸血鬼が棲んでいると噂されるこの館に、少年たちは失踪した少女「ニーナ」を探しに来ました。少年たちは魔の手から仲間を救い出し、無事に館から脱出することは出来るでしょうか？

TWO ROOMSは、2人用の協力型ゲームです。あなたたちは目を開くたび、館の中の一人となって行動し、少年たちが望む結末へと導きましょう。

プレイヤーは手番になると、二つの部屋のどちらかにキャラクターを入室させます。キャラクターの中には吸血鬼がまじっており、入る部屋や入室の順番を間違えると負傷者が出るかもしれません。また、相手の手番中は目を閉じて待つため、相手の行動を推測する必要があります。覗くたびに変化する部屋の状況から事態を推測し、キャラクター同士の力を合わせて吸血鬼の主「マント」を倒し、「ニーナ」を救い出すことを目指します。

内容物

■緑の部屋（蓋箱）、赤の部屋（身箱）
箱に覆われた部分を部屋に見立てて使用します。



■キャラクターカード 16枚

部屋にあるカード同士の組み合わせによって効果が発動します。

a) カードカラー

赤カードと青カードの2種類があります。赤カードは吸血鬼のカード、青カードは少年たちのカードとなります。

b) キャラクター番号

部屋の中にあるカードのうち、番号が小さいカードからスキルを適用します。



c) 条件アイコン

効果が発動する条件を表します。

d) キャラクタースキル

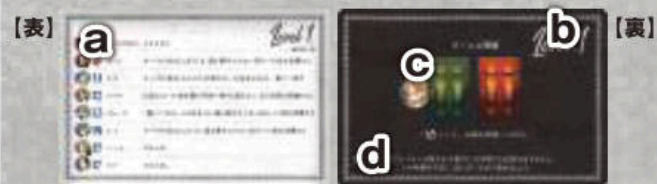
キャラクターが持っているスキルの内容が記載されています。

e) キャラクター名

■レベルカード 12枚

各レベル（難易度）で使用するキャラクターカードのリストです。ゲームの準備、およびプレイ中に使用します。

□レベルカード1～5 各2枚



a) キャラクターカード一覧

※レベルカード2～5は赤カードのみ記載されています。

b) レベル

1～5までの難易度が記載されています。

c) 「セットアップキャラクター」の配置

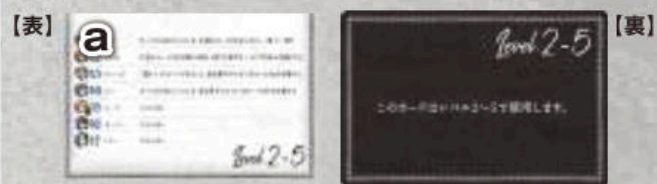
ゲームの準備で部屋にあらかじめ入れるキャラクターカードについて記載しています。

d) 特殊ルール

通常と異なるルールが追加される場合、記載されます。

□青レベルカード 2枚

レベル2～5に挑戦する際、レベルカード2～5と併せて使用します。

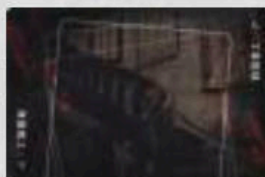


a) キャラクターカード一覧

青カードのみ記載されています。

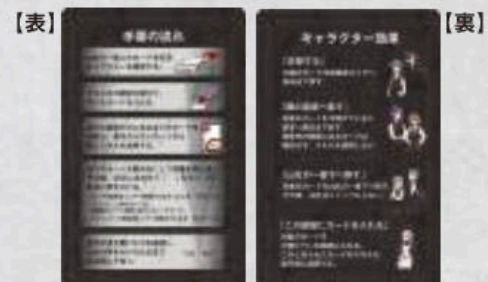
■負傷者エリアカード 1枚

部屋の外に配置し、スキルによって負傷したキャラクターカードをこの上に表向きで重ねます。



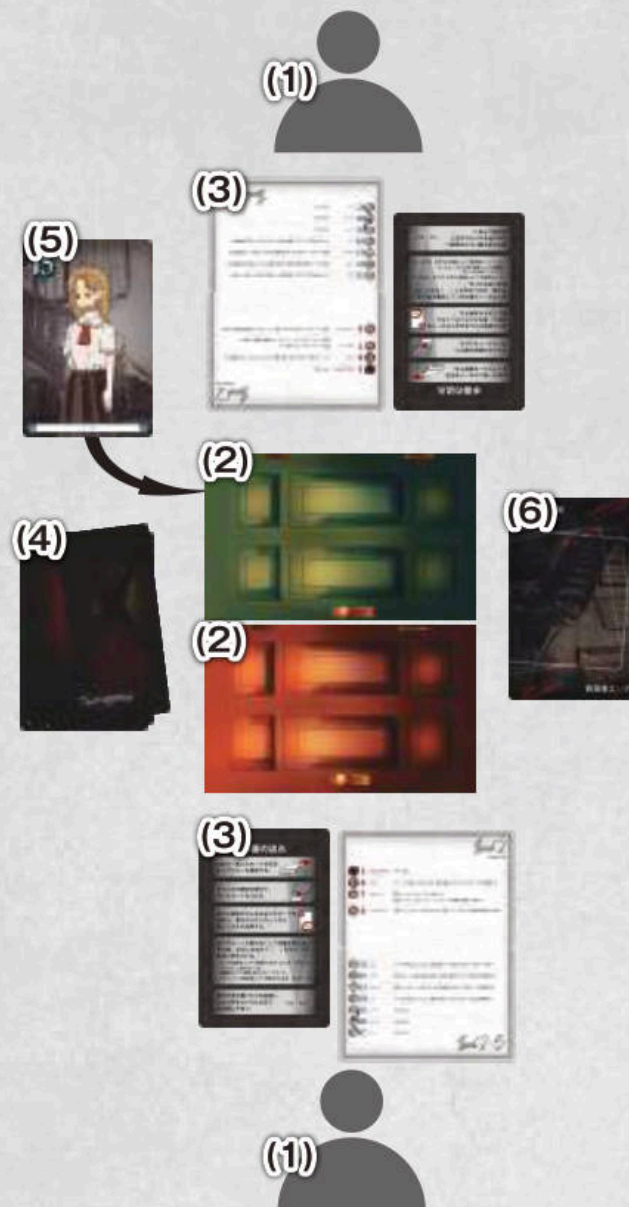
■サマリーカード 2枚

ゲームルールを確認することができるカードです。必要に応じて使用します。



ゲームの準備

- (1) プレイヤーは向かい合って座ります。
- (2) 緑の部屋、赤の部屋を内側を下にして、プレイヤーの間に横向きで縦に並べます。(下図参照)
- (3) 挑戦するレベルを決め、対応するレベルカードを用意します。(レベル2～5は青レベルカードと組み合わせて使用します)ゲームに慣れていない方はサマリーカードも手元に置きます。
- (4) 挑戦するレベルで使用するキャラクターカードをレベルカードで確認し取り出します。取り出したカードからそのレベルの「セットアップキャラクター」を取り除き、残りをよく混ぜ山札として二つの部屋のわきに置きます。
- (5) 使用するレベルカードを参照し、「セットアップキャラクター」を裏向きにしてそれぞれの部屋の中へ入れます。
- (6) 負傷者エリアカードを山札と反対側に置きます。
- (7) 適当な方法で先に手番を行うプレイヤーを決めます。



ゲームの流れ

このゲームではプレイヤーが交互に手番を行い、相手プレイヤーの手番中は常に目を閉じています。ゲーム中会話などはしても良いですが、ゲームの進行にまつわる相談はしてはいけません。(相手の知らない情報を発言してはいけません)

- (1) 手番プレイヤーでないプレイヤーは、声をかけられるまで目を閉じます。
- (2) 目を閉じたことを確認した後、手番プレイヤーは山札の一番上からカードを1枚引き、内容を確認します。
- (3) 引いたカードを二つの部屋のどちらに入れるべきかを考え、片方の部屋を開けます。
※どちらの部屋を開けたか相手にわからないよう、なるべく音がしないよう注意してください。
- (4) 開けた部屋にある全てのカード(手番で引いたカードを含む)をキャラクター番号の小さい順に確認し、キャラクタースキルを適用していきます。
- (5) 全てのキャラクタースキルを確認・適用したら、カードを裏向きにして部屋を閉じ、相手プレイヤーに声をかけます。
このとき声をかけるセリフは、手番で起こった状況に応じて変化します。

どのカードも負傷者エリアへ移動させなかったとき 『クローズ』

「マント」以外のカードを負傷者エリアへ移動させたとき 『ブラッド』

「マント」を負傷者エリアへ移動させたとき 『エスケープ』

※「マント」を含む複数枚のカードを負傷者エリアへ移動させた場合は『エスケープ』となります

- (6) 相手プレイヤーが目を開けたのを確認したら、手番を交代します。

ゲームの終了条件を満たすまで、(1)～(6)を繰り返していきます。

以下のいずれかの条件を満たしたとき、その手番を以ってゲームの終了へと進みます。

・「ニーナ」を負傷者エリアに移動させた

・手番開始時に、山札にカードがない(且つ「マント」が負傷者エリアにない)

→敗北

・手番終了時に、「ジョージ」と「ルイ」が負傷者エリアにある

・手番終了時に「マント」が負傷者エリアにある(且つ「ニーナ」が負傷者エリアにない)

→ニーナ探索フェイズへ

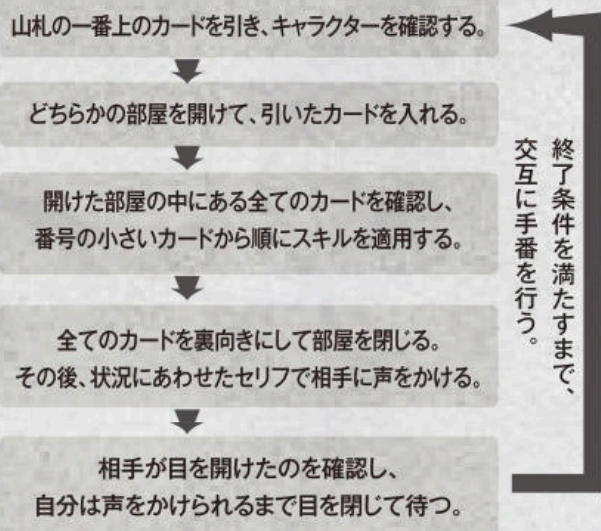
ニーナ探索フェイズ

ニーナ探索フェイズは「マント」を負傷者エリアに移動させていないプレイヤーが行います。
※この際、各プレイヤーは目を閉じる必要はありませんが、相談などをしてはいけません。

ニーナ探索フェイズを行うプレイヤーは、現在「ニーナ」が『緑の部屋』『赤の部屋』『山札』のどこにあるかをひとつだけ宣言し、確認します。

宣言した場所に「ニーナ」がある→勝利
宣言した場所に「ニーナ」がない→敗北

進行のまとめ



「ニーナ」が負傷者エリアにある。
もしくは
自分の手番の初めに山札がない。

敗北

「マント」を負傷者エリアに移動させていないプレイヤーが「ニーナ」がどこにあるかを宣言する。

宣言した場所に「ニーナ」がない。

敗北

宣言した場所に「ニーナ」がある。

勝利

キャラクタースキルについて

キャラクタースキルは条件、対象・効果から構成されており、キャラクターカードごとに内容が異なります。
キャラクタースキルが記載されていないカードにスキルはありませんが、他のカードの効果の対象となります。

条件

部屋の中にあるカード群(手番で引いたカードを含む)がキャラクタースキルの条件を満たしていれば、効果を発動します。条件を満たしていない場合は、効果を発動しません。
※条件のないカードは部屋の中にあるカード群にかかわらず、必ずスキルを適用します。

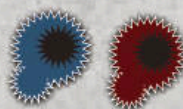
対象・効果

部屋の中にあるカード群(手番で引いたカードを含む)から当てはまるものを対象として選び効果を発動します。
※「山札」と指定がある場合のみ、部屋の中のカードでなく山札のカードを対象とします。
※対象が「任意」と記載されている場合は、そのカード自体を対象とすることが可能です。

効果の種類

- ・攻撃する:対象のカードを負傷させます。負傷したカードは、部屋から負傷者エリアへ表向きで移動させます。
- ・隣の部屋へ移す:対象のカードをこの手番で開けていない部屋へ裏向きで移します。移動先の部屋にあるカード群は確認せず、スキルを適用しません。
- ・山札へ戻す:対象のカードを山札の一番下へ戻します。その後、山札はシャッフルしません。
- ・この部屋に入れる:対象のカードを今開けている部屋へ入れます。このとき入れたカードのスキルも番号順に適用します。

キャラクターカードのキャラクター番号が書かれたアイコンは、スキルによって形が異なります。



「攻撃する」の効果を持つキャラクターカード



「攻撃する」以外の効果を持つキャラクターカード



スキルを持たないキャラクターカード

キャラクターカード一覧

	1 クロコウモリ	スキルなし
	2 アカコウモリ	スキルなし
	3 カチューシャ	カードが3枚以下のとき、山札の一番上のカード1枚をこの部屋へ入れる
	4 キセル	青カードが2枚以上のとき、最も番号の大きい青カード1枚を山札の一番下へ移す
	5 モノクル	「14 ルイ」のカードがあるとき、「14 ルイ」のカードを攻撃する
	6 マント	カードが3枚以上のとき、最も番号の大きい青カード1枚を攻撃する
	7 スカーフ	「15 ニーナ」のカードがあるとき、「15 ニーナ」と「7 スカーフ」のカードを隣の部屋へ移す
	8 ソバージュ	「6 マント」のカードがあるとき、「6 マント」のカードを隣の部屋へ移す
	9 ブラウス	スキルなし
	11 エマ	カードが4枚以上のとき、任意のカード1枚を山札の一番下へ移す
	12 アリサ	任意のカード1枚を隣の部屋へ移す(条件なく、必ず効果が発動する)
	13 ジョージ	「11 エマ」のカードがあるとき、最も番号の小さい赤カード1枚を攻撃する
	14 ルイ	カードが3枚以上のとき、最も番号の小さい赤カード1枚を攻撃する
	15 ニーナ	スキルなし
	16 モーリー	スキルなし
	17 トミー	スキルなし

ルール補足

- ・手番に時間制限はありません。
- ・手番中、山札の残り枚数を数えても構いません。推理のヒントにはずです。
- ・「マント」を負傷させた手番の終了時に、「ニーナ」が負傷していると敗北となります。
- ・「マント」を負傷させた手番の終了時に、山札のカードがなくなっているても、ニーナ探索フェイズに進むことができます。
- ・キャラクタースキルの条件を満たされていても、その対象がいなかった場合、効果は発動しません。
(例として、「ルイ」の条件を満たされていたときに、部屋に赤カードがない場合など)



ゲームデザイン: YUTRIO(秋山昂亮,高津勇星)
イラスト: オノデラ
デザイン: 別府さい
編集: 白坂翔

製造・販売元
株式会社ビチカートデザイン
東京都豊島区東池袋3-13-7
池3ビル5階