

# PRINCESS ESCORT

## プリンセス・エスコート



地には魔物が潜み、山には竜が住んでいる・・・

1週間後にラプティーク城で国の命運を決める会議が行われる。君達は会議に出席するお姫様をラプティーク城まで護衛するために集められた。強大な魔物からお姫様を守るには共に協力力を合わせなければならない。だが、お姫様に危害を及ぼすのは決して魔物だけではないのだ。国に不満を持つ反乱軍が命を狙っているからだ。反乱軍はどこに潜んでいるかわからない。町の至る所に、または・・・

はたして、無事にお姫様をお城まで送り届ける事は出来るのだろうか・・・

### ★ 内容物の説明

- 投票ボックス（外箱+仕切板）  
各プレイヤーの行動を表すために投票ボックスを使います。
- カード60枚  
カードの種類には【クエストカード】【職業カード】【役職カード】【お姫様カード】の4種類あります。



### ★ ゲームの準備

【このゲームは護衛軍となったプレイヤー達が協力し、クエスト、反乱軍から7日間お姫様を護り無事お城へ送り届けるゲームです】

- はじめに  
投票ボックス、各種トークン（プレイヤー共通の場トークン）、シャッフルしたクエストカード（裏向き）日数カード（1日目に日数マーカーを置いた状態）をテーブルの中央に置きます。

#### 【1】親プレイヤーの決定、投票ボックスの割り振り

親プレイヤーは、一番最近旅行に行ったプレイヤーとなります。親プレイヤーは親マーカーを自身の前に置きます。その後、親プレイヤーから時計回りにA~Hの振り分けマーカーを獲得してください。獲得したアルファベットがゲームの間、投票ボックスに記された自身の投票エリアとなります。

#### 【2】職業カードの分配

プレイ人数により職業カードの使用は異なります。カードの左上に書かれている数字（「4+」なら4人以上のプレイ時使用）を見て使用しないカードを取り除いてください。その後、残りの職業カードをシャッフルし各プレイヤーに2枚（3~4人プレイの場合3枚）ずつ配りどちらか1枚を選択し全員同時に公開します。  
（選ばれなかった職業カードはそのゲームでは使用しません）  
配られたカードは各プレイヤーの職業となり、ゲーム中職業の能力を使用する事が出来ます。また、この際にトークンを使用する職業の場合、そのプレイヤーはトークンを獲得してください。（獲得したトークンを含めて、ゲーム中トークンを獲得する場合があります。獲得したトークンは【手持ちトークン】となります。手持ちトークンはプレイヤーの大事な情報です。他プレイヤーに見せない様に隠しましょう。

#### 【3】役職カードの分配

役職カードはプレイ人数によって異なります。

プレイ人数	護衛軍	反乱軍
3~5人	2~4枚	1枚
6~8人	4~6枚	2枚

- トークン66個  
投票ボックスに投票するトークンとなります。種類は基本トークン【剣】【盾】【回復】の3種に加え、一部の職業に配られる特殊トークンがあります。



- HP マーカー45個  
各プレイヤーとお姫様の体力を表します。
- 親マーカー1個  
現在の親プレイヤーを表します。



- 日数カード1枚、日数マーカー1個  
ゲームの進行度を表します。



- 振り分けマーカー  
A~Hのマーカーで各プレイヤーがどの投票ボックスの投票エリアに割り振られるのかを表します。



- 役職カードをシャッフルし各プレイヤーに裏向きのまま配ります。配り終えたら各自こっそり役職を確認してください。※役職を確認出来ない職業の場合見てはいけません。（このとき、絶対に他プレイヤーに自分の役職を見られてはいけません、見てもいけません）役職確認後6人以上でプレイする場合、全プレイヤーは目を閉じ親プレイヤーが10秒数える間、反乱軍は目を開け反乱軍同士確認し合ってください。※役職を確認出来ない職業が反乱軍であった場合、1人だけ目を開けるとい事もあります。

#### 【4】お姫様の決定

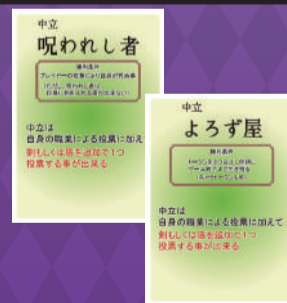
職業同様、人数に合わせて使用しないお姫様カードを抜き、シャッフルして1枚表向きでテーブルの中央に置きます。表向きで置かれたカードが今回の護衛するお姫様となります。（初めてゲームをする場合は【にっこり姫プラン】をオススメします）

#### 【5】HP マーカーの分配

HP マーカーを各プレイヤーに配ります（プレイヤーの初期HPは9です）お姫様にはカードに書かれている数字分のHP マーカーをカードの上に置きます。

### ★ 役職中立について

- 中立は名の通り、護衛軍にも反乱軍にも属しません。個々に勝利条件があり、それを満たした場合のみ単独勝利する事が出来ます。護衛軍と反乱軍の戦いに中立を混ぜる事でまた違った面白さを出す事が出来ます。遊び慣れてしまったら、中立を混ぜて遊んでみては・・・!?



#### 【中立使用方法例】

- 3~5人プレイの場合  
使用する護衛軍1枚と中立カード全てをシャッフルします。その後シャッフルしたカードからランダムに1枚裏のまま取り、残りの使用する護衛軍と反乱軍の中に混ぜシャッフルし配ります。
- 6~8人プレイの場合  
・反乱軍1枚の代わりに中立1枚をランダムで使用します。  
・反乱軍2枚と中立を混ぜランダムに2枚使用します。（残りは護衛軍です）

上記はあくまで使用例です。みんなで遊んでみていろいろと試して楽しんでください☆

# ★ ゲーム開始！

※ゲーム内における【生存】とはHPが1以上ある事で、【死亡】とはHPが0になる事を指します。

## 日中

### 『日中フェイズ』

【1】今回選ばれたお姫様カードの効果が発生します。



【2】親プレイヤーがクエストカード1枚めくりします。その後、お姫様を護る作戦会議（話し合い）が**5分間**行われます。（はやく意見がまとまった場合は時間を切り上げて構いません）  
※作戦会議の内容としては、どうやってクエストを成功させるか、誰がどこに投票するのか、だれが反乱軍なのか などあります。【クエスト成功数値】

プレイヤーは、この後訪れる夜で中央に置かれた共通の場トークンから

【剣トークン】1ダメージ

【盾トークン】剣トークン打ち消し

を投票する事になります。

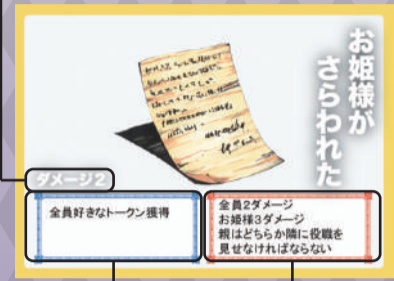
クエストを成功させるには投票で【クエスト成功数値】に記された数値にしなくてはなりません。

お姫様を護るため、クエスト成功を目指し作戦を立てましょう!!

クエストカードの見方（右図参照）

・クエストカードには

【イベントクエスト 枠黄色】【モンスタークエスト 枠灰色】の2種類あります。



【クエスト成功】【クエスト失敗】

### 『夜フェイズ』

【1】親プレイヤーは「夜が訪れました」と言ってください。その声に合わせて全員目を閉じ、指でテーブルをたたきます。

その後、親プレイヤーは目を開け時計回りに投票を行います。



【2】目を開けているプレイヤーは、中央に置かれた共通の場トークンから【剣】または【盾】のトークン1個を手に取りプレイヤーが使用している投票エリア、お姫様投票エリア（図1）クエスト投票エリア（図2）のいずれかに**必ず**投票してください。その後、反乱軍または中立であった場合、さらに【剣】または【盾】を追加で1つ投票しても構いません。（これは任意です）

※職業によって上記と矛盾が発生する場合は職業の能力を優先してください。

※クエストで獲得した自身の【手持ちトークン】はこの時、好きな数投票する事が出来ます。



【3】投票が完了したら左隣のプレイヤーの肩をたたいて投票の番を教えます。教えたプレイヤーは再び目を閉じ「夜が明ける」まで待ちます。

※死亡したプレイヤーは投票に参加出来ないので飛ばしてください。

※どんなにはやく投票しても、10秒は待ってから隣の肩をたたいてください。



【4】【2】と【3】の手順を一巡するまで行います。



【5】一巡して親プレイヤーが肩をたたかれたら、親プレイヤーは「夜が明けました」と言ってください。

全員目を開け、投票ボックスを開け開票に移ります。



【6】開票

トークンは以下の順番で処理します。

（右図参照）

具体例）

お姫様投票エリアに入っていたトークンが

特攻 × 1

盾 × 2 剣 × 3

回復 × 1 の場合



【守護トークン】

ダメージを無効にします



【特攻トークン】

自身と相手に5ダメージ与えます



【占いトークン】

役職をこっそり見る事が出来ます



【剣、盾トークン】

剣は1ダメージ与えます  
盾は剣1つのダメージを打ち消します



【回復トークン】

HPを1回復します  
※回復で初期HPを上回することは出来ません

①特攻の効果が発生しお姫様は5ダメージ受けます。

②剣が3つで3ダメージですが盾2つあるので2ダメージ軽減しお姫様は1ダメージ受けます。

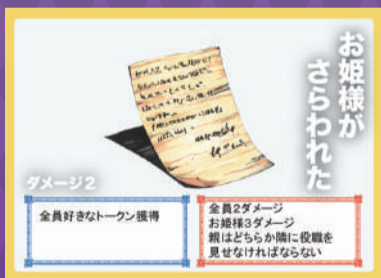
③回復の効果でお姫様は1回復します。（すでに死亡してしまった場合は回復出来ません）

各投票エリアの開票が終わったらクエスト投票エリアの処理に移ります。



【7】クエスト投票エリアのダメージが【クエスト成功数値】を満たしていれば青枠の

【クエスト成功】を実行、満たしていない場合は赤枠の【クエスト失敗】を実行してください。



具体例）

左カードのようなクエストの場合、

入っていたトークンが

剣 × 3 盾 × 1の場合（ダメージ2）

【クエスト成功】となり、全員好きなトークン

（剣 盾 回復）を1個【手持ちトークン】として獲得します。

剣 × 3 盾 × 0の場合（ダメージ3）【クエスト失敗】となり、「全員2ダメージ」

「お姫様3ダメージ」「親プレイヤーはどちらか隣に役職をみせる」効果が実行されます。



【8】クエストの処理が済んだら親マーカーを左隣へ回し日数を1日進め次の日中が訪れます。

・日中フェイズ、夜フェイズを1日とし、これをゲーム終了条件が満たされるまで繰り返します。

※ゲーム途中で死亡してしまったプレイヤーの役職もゲーム終了までは公開しません。

死亡したプレイヤーは会話、投票、クエスト報酬等々全てに

参加する事は出来ません。

### ダメージ2(編成3)

### ・【編成】について

クエストの中には【編成】と書かれたクエストが存在します。

【編成】とは、【編成】に書かれた人数だけで投票を行います。参加出来るのは3人

日中、投票するプレイヤーを話し合い、その話し合いを聞いて親プレイヤーが投票に参加するプレイヤーを決め全プレイヤーに伝えます。

※日中の作戦会議の間に決められなかった場合は、親プレイヤーから時計回りに書かれている人数参加してください。

日中親プレイヤーが決めたプレイヤーのみ投票を行ってください。選ばれなかったプレイヤーは投票には参加出来ませんが、夜が明けるまで目を閉じていてください。

※反乱軍であっても選ばれなければ投票に参加出来ません。

# ★ ゲーム終了条件

日数を進める際に以下の条件のうち、どれか1つ満たした場合ゲーム終了となります。

終了条件でゲームの勝敗が決まります。

### 護衛軍勝利

- ・お姫様が7日目の夜を終えるとき生存している
- ・反乱軍が全て死亡する

### 反乱軍勝利

- ・お姫様が7日目の夜を終える前に死亡する
- ・生存している反乱軍と護衛軍の人数が同数、または護衛軍の人数が反乱軍を下回る

### 中立勝利

- ・役職に書かれている勝利条件を満たした場合

・ゲーム中死亡してしまったプレイヤーも同じ役職が勝てば勝者となります。ただし、【中立】は他の中立が勝利しても自身の勝利条件を満たさなければ勝者になれません。

・反乱軍の死亡とお姫様の死亡が同ターンの場合、反乱軍の勝ちになります。

・反乱軍は勝利条件または敗北条件を満たした事がわかった場合宣言してください。

・中立は勝利条件を満たした場合宣言してください。

・お姫様以外の全プレイヤーが全滅してしまった場合、引き分けとなります。

制作

