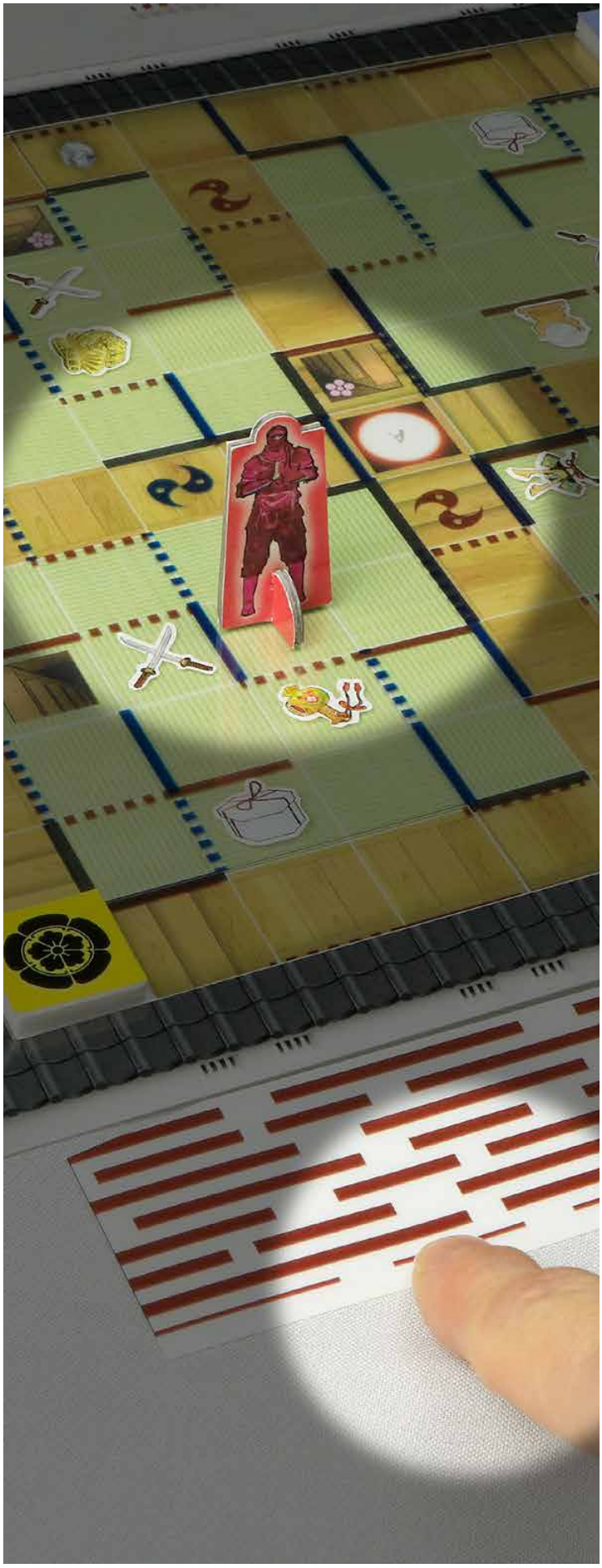
ゲームルール（ドラフト7.02J）

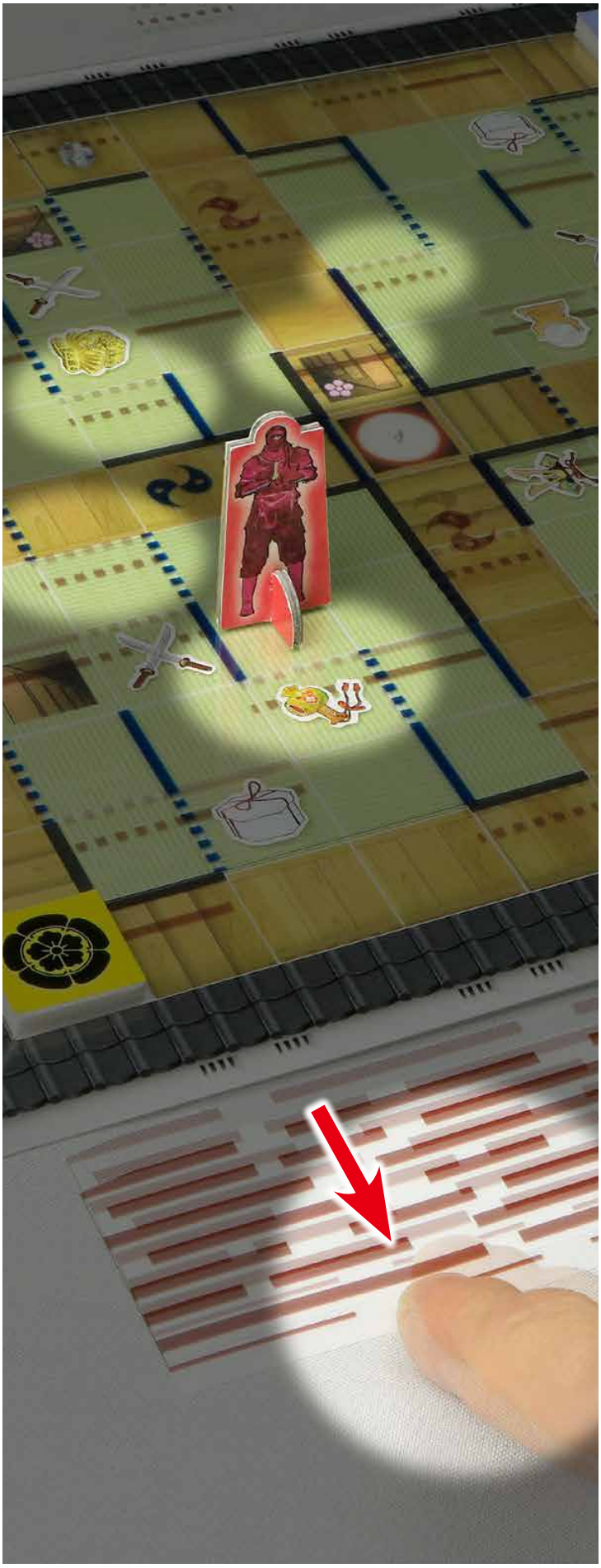
［詳細版／日本語］

プレイ人数：2–4人　プレイ時間：15–90分　年齢：10歳＋

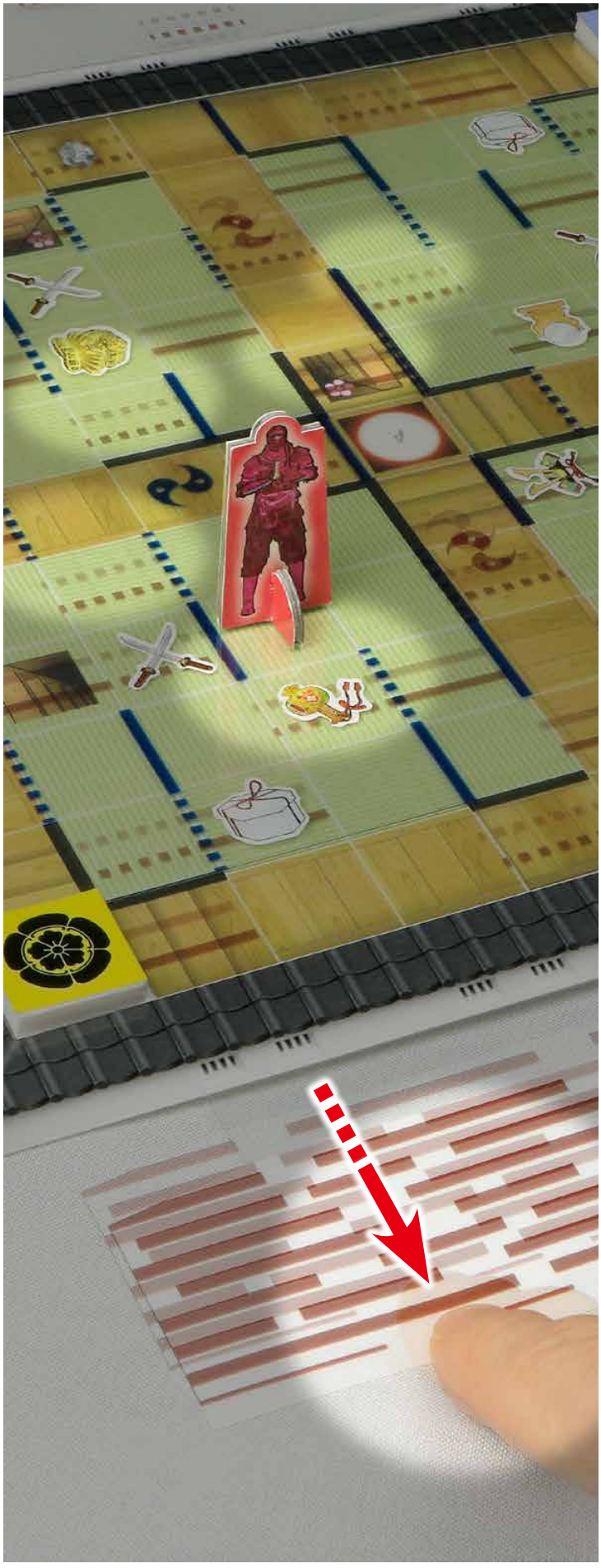
マーティン・ネーデルガード・アンデルセン
Martin Nedergaard Andersen

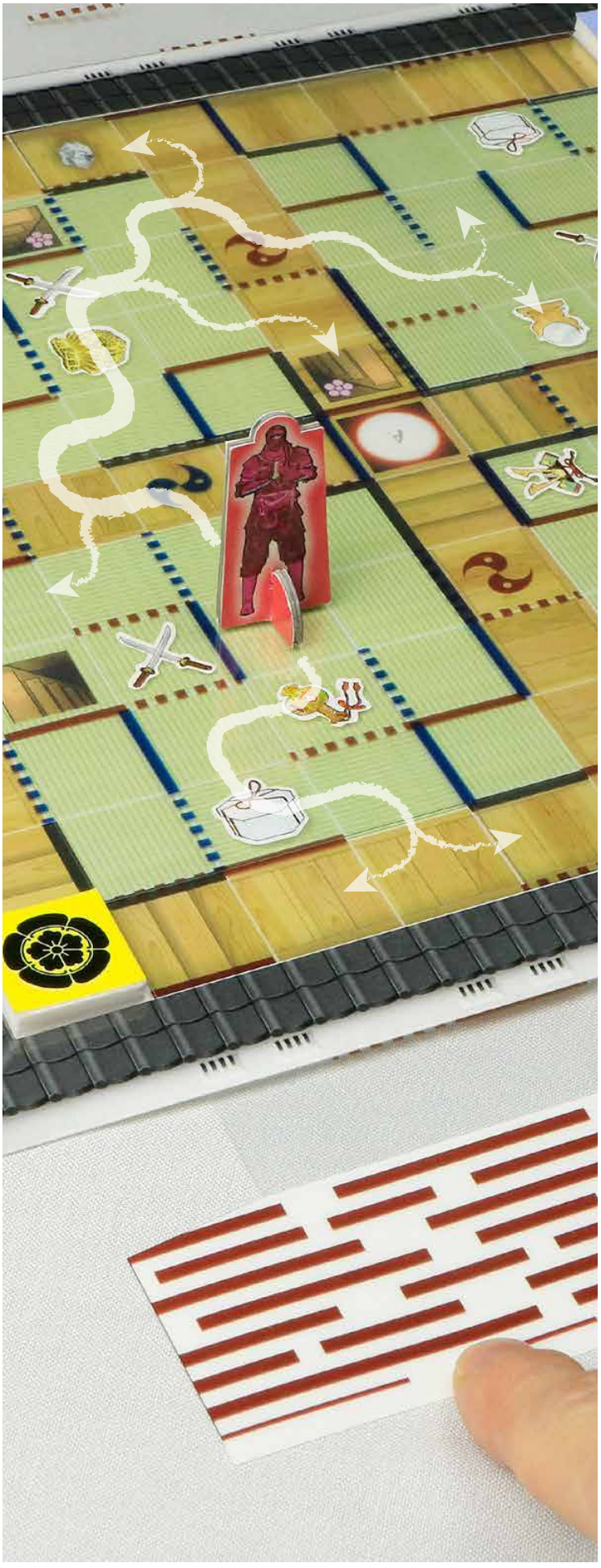
バナナムーン・スタジオ
Banana Moon Studio Sapporo





盤が動く！　壁が動く！





そこに忍の径ができる！

もくじ

序

プロローグ

舞台は秘宝が眠る幻の城 …… 6
我知城（がちじょう）の秘宝と、城に潜む宝守（たからもり）の妖怪 …… 7
知恵と忍術を駆使し、城と敵を攻略せよ …… 7

ゲーム概要

ゲームのあらまし 8 – 12

コンポーネント

ゲームコンポーネント

メインボードまわり …… 13
個別プレイヤー用アイテム …… 14
共用アイテム …… 15

準備

ゲームの準備

1. ステージとミッションを決める …… 16
2. 最初のプレイヤーと陣地を決める …… 16
3. メインボードのセッティング …… 16
4. アイテムのセッティング …… 17
5. 最初に持つ道具と武器を引く …… 18
6. コマをスタート位置に置く …… 18

基本

ゲームの進め方

ゲームの目標 …… 19
ゲームの開始と進行 …… 19

手番のプレイ

一回の手番プレイ ＝ 三手 …… 20
一手にカウントされる動作 …… 20
一手にカウントされない動作 …… 20

動かす

忍者コマの動かし方

3つのエリアと特殊マス …… 21
各エリア共通の動作条件 …… 22
地上の動作条件 …… 22
水場の動作条件 …… 23
屋根上の動作条件 …… 23・24
マスの条件
・通常マス …… 24
・コマが止まっているマス …… 24
・水陸共用マス …… 24
・宝物（ほうもつ）マス …… 25
・水晶マス …… 25
・道具マス …… 25
・武器マス …… 25
・召喚場（しょうかんば）マス …… 25
・陰陽（いんよう）マス …… 25
・陣地 …… 25
・隠し階段マス …… 25
・我知也（ガチャ）の隠し階段 …… 25

壁の動かし方

1マス分のスライド＝一手 …… 26

取得する

アイテムの取得

宝物の取得と所持 …… 27

水晶・道具・武器の取得／交換と所持 … 28・29

使う

道具の使い方

・竹筒（たけづつ） …… 30

・縄梯子（なわばしご） …… 30

・鈎縄（かぎなわ） …… 31

・隠れ布（かくれぬの） …… 31

・結界（けっかい） …… 31

・薬（くすり） …… 31

武器の使い方

武器の使用条件 …… 32

武器を使って他の忍者を襲う …… 33

襲撃用の武器

・鉤爪（かぎづめ） …… 34

・刀（かたな） …… 34

・手裏剣（しゅりけん） …… 34

逃走用の武器

・煙玉（けむりだま） …… 34

忍（しのび）／召喚（しょうかん）チップの所持 …… 35

かえるチップの所持 …… 35

操る

宝守召喚（たからもりしょうかん）

【3・4人プレイ】宝守召喚プレイの手順 … 36・37

【2人プレイ】宝守召喚プレイの手順 …… 38

宝守の動作条件

・鬼（おに） …… 39

・轆轤首（ろくろくび） …… 39

・河童（かっぱ） …… 39

・天狗（てんぐ） …… 39

クライマックス

ゲームのクライマックス

帰陣宣言とゲームの終了 …… 40

得点計算 …… 41

FAQ

よくある質問

42－45

リファレンス

ステージとカード詳細

ステージシート …… 46－50

ミッションカード …… 51

我知也（ガチヤ）カード …… 52・53

召喚カード …… 54

クレジット

制作チーム

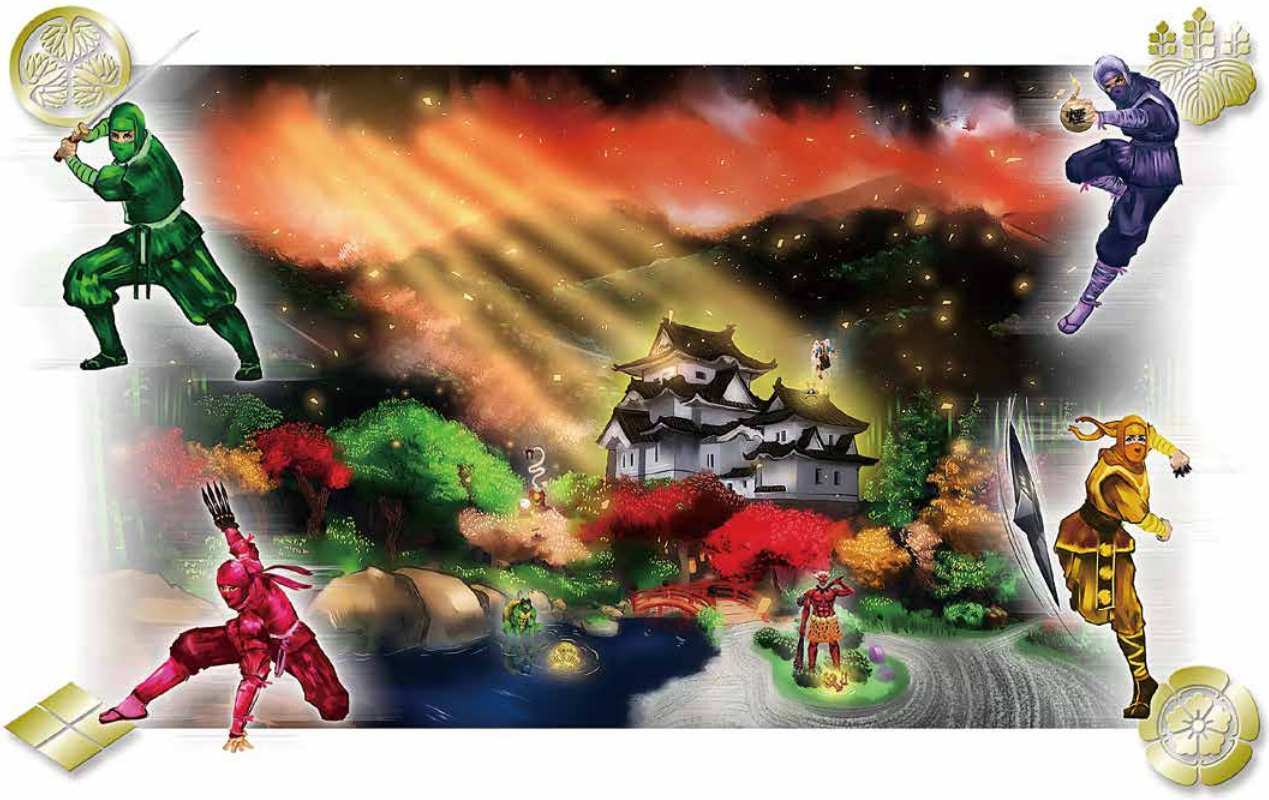
55

プロローグ

舞台は秘宝が眠る幻の城

戦国時代、古より噂されていたものの、その在処は謎に包まれていた幻の城「我知城」が、とある山奥でついに発見された。一夜にして忽然と姿を現したその城には、不思議な力を宿す秘宝が眠り、それらを手にした者は必ずや天下人になれるという。その報は瞬く間に、天下取りを狙って虎視眈々と機会をうかがっていた徳川、豊臣、織田、武田の武将たちのもとに伝わる。彼らはすぐさま陣営の忍の者を城に送り込み、我先にと宝物の争奪戦を繰り広げる。

だがその城は、全体が刻々と位置を変えていく迷路になっており、しかも宝守の妖怪が潜む“あやかしの城”だったのだ――



我知城の秘宝と、城に潜む宝守の妖怪

尊の鏡

映ったものに尊い神の力が宿るとされる神聖な鏡。自身の姿を映すため武将たちが奪い合う。

小判

日本古来の金貨。武器や兵力に膨大な金子が必要な武将たちには無くてはならないもの。

轆轤首

自在に伸縮する首を持つ少女の妖怪。宝物の盗人を見つけると、壁越しでも首を伸ばして捕らえる。

打出の小槌

願い事を唱えて振ると叶うとされる小槌。天下取りを願う武将たちの夢の宝。

我知の兜

黄金の装飾が施された絢爛豪華な兜。最高の権威の象徴と言われ武将たちのあこがれの品。

天狗

長い鼻・赤い顔で山伏の格好をした妖怪。飛ぶための翼を持ち、宝物を持ち去った忍者を屋根上まで追い、捕らえる。

水晶

霊石と崇められ、ある時は秘宝へと姿を変え、ある時は妖怪を召喚する。

鬼

角と牙を持つ怪力の妖怪。迷路の壁を突き破りながら忍者を追い、城の宝物を奪い返す。

河童

手足に水掻きを持ち、水中での動きに強い妖怪。水場に逃げ込んだ忍者を捕らえることができる。

知恵と忍術を駆使し、城と敵を攻略せよ

～忍の道具と武器～

竹筒

竹でできた、中が空洞の筒。水中に潜む時にくわえて息をする。

縄梯子

縄でできた折りたためる梯子。屋根に登ったり降りる際に使う。

隠れ布

身につけることで敵の忍者から身を隠す布。妖怪には効かない。

鉤爪

鋭い爪を手の甲につける武器。至近距離から敵を突く。

刀

侍の刀より短く反りがない忍者特有の武器。斜め方向にいる敵を切りつける。

鉤縄

縄の先端に鉄製の鉤をつけた道具。壁を越える際に使用する。

結界

妖怪除けの境界をつくり、宝守から身を守る。人間である敵の忍者には効かない。

薬

敵方の忍者からの襲撃で受けた傷を治す秘伝の薬。

手裏剣

風車のように回転させて打ち（投げ）、離れた位置にいる敵を襲う武器。

煙玉

敵に襲撃された際、煙幕を発生させる火薬玉。相手が視界を失っている隙に逃げる。

ゲームのあらまし

動く迷路の城で、知恵と忍術を駆使する
トレジャーハンティングゲーム

｜ プレイ人数：2–4人 ｜ プレイ時間：15–90分 ｜ 対象年齢：10歳＋ ｜

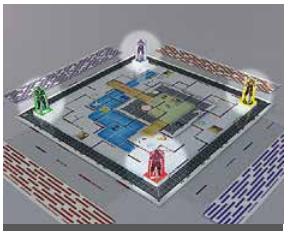
ゲームの目的

プレイヤーは戦国武将の命(めい)を受けた忍者です。
ミッションカードに示された任務を全うすべく、自分の陣地から出発し、
迷路になった城の中で、宝物、水晶、忍(しのび)／召喚(しょうかん)チップをゲットして
自分の陣地に帰ってくることを目指します。

詳しくは
→ P19：ゲームの進め方

プレイヤーは各陣の忍者

指示されたものを集めるため


自陣からスタート

迷路の中で任務を遂行

ミッションの遂行

ミッションの宝物、水晶、忍／召喚チップをゲットするために、忍者は、
①城内のマスでアイテムを取得したり、
②他の忍者を襲撃したり、
③宝守（妖怪）を召喚して操ったりしなくてはなりません。

詳しくは
→ P19：ゲームの進め方

宝物や水晶、チップを
ゲットするには

①ボードのマスでアイテム取得

②他の忍者を襲撃

③宝守を召喚し、操る

手番のプレイ

各プレイヤーは、時計回り順に手番のプレイを繰り返します。
自分の手番では、
ⓐ自分の忍者を動かす、ⓑ壁（赤い線・青い線の透明シート）をスライドさせる
を、合計三手（3回の動作）行います。

詳しくは
→ P20：手番のプレイ

時計回り順に
手番のプレイを行う

ⓐ 忍者コマを動かす

ⓑ 壁のシートをスライド

1回の手番 ＝ ⓐ ⓑ 計三手

忍者を動かす

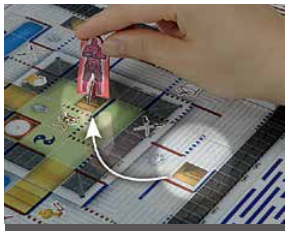
忍者は、開けた空間（壁から壁までの間）を自由に動くことができます。
宝物（4種）のマスに止まる、水晶のマスを通過することで、アイテムをゲットします。
迷路に行く手を阻まれているなら、壁をスライドさせ、進路をつくりましょう。
隠し階段から秘密の通路を通り抜けることもできます。

詳しくは
→ P21：忍者コマの動かし方
→ P26：壁の動かし方
→ P27：アイテムの取得

壁に閉じられていない
開けた空間内を自由に動く

宝物マス、水晶マスで
それぞれのアイテムをゲット

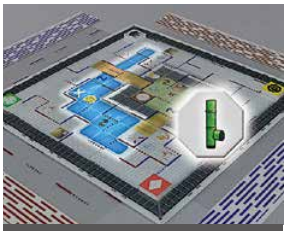
壁をスライドさせて
忍者の進路をつくる

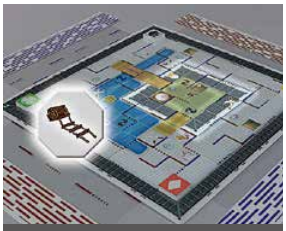

隠し階段を使えばワープできる

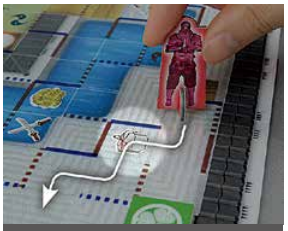
道具を使う①

水場に入ったり、屋根に登るには、
それぞれ専用の道具「竹筒（たけづつ）」「縄梯子（なわばしご）」が必要です。
道具を取得（または交換）するには道具のマスを通過します。
ただし“くじ引き”式です。何をゲットするかはお楽しみ！

詳しくは
→ P27：アイテムの取得
→ P30：道具の使い方


水場に入るには「竹筒」が必要


屋根に登るには「縄梯子」が必要


道具マスを通過して
道具をゲット

どの道具をゲットするかは
くじ引きのお楽しみ

道具を使う②

道具には、ほかにも
壁を越える「鉤縄（かぎなわ）」、隠れる（他の忍者からの襲撃を防ぐ）「隠れ布」、
宝守（妖怪）から身を守る「結界（けっかい）」、傷を癒やす「薬」があります。
※道具の使用は一手にカウントされません。

詳しくは
→ P30：道具の使い方

「鉤縄」で壁を越えられる

「隠れ布」で襲撃を防ぐ

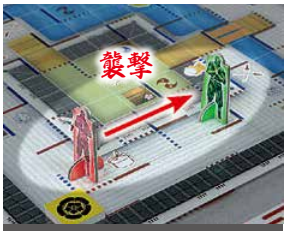
「結界」で妖怪から身を守る

「薬」で傷を癒す

武器を使う①

他の忍者を襲撃するには、武器の「鉤爪（かぎづめ）」「刀」「手裏剣（しゅりけん）」が必要です。
武器を取得（または交換）するには武器のマスを通過します。
ただし“くじ引き”式です。
武器の中には、襲われた側が使う「煙玉（けむりだま）」もあります。

詳しくは
→ P27：アイテムの取得
→ P32：武器の使い方



他の忍者を襲うには
武器が必要

襲撃用の「鉤爪」「刀」「手裏剣」

武器マスを通過して
武器をゲット

逃げるための「煙玉」

武器を使う②

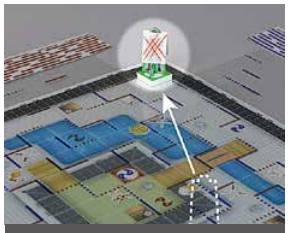
襲撃が成功したら、相手からアイテム（宝物 or 水晶 or 道具）を奪うことができ、
忍チップもゲットできます。
倒された忍者は傷を負い、自陣に戻されます。
※襲撃（武器の使用）は一手にカウントされません。

詳しくは
→ P32：武器の使い方

襲撃が成功したら

相手からアイテムを一つ奪い

忍チップもゲット


倒された忍者は負傷し自陣へ

宝守（妖怪）を操る

シートのスライドで、ボード中央のマスに赤と青の陰陽印を合体させると、
宝守（鬼 or 轆轤首 or 河童 or 天狗）が召喚されます。カードに示された手数分
宝守を操って、他の忍者を捕捉し、宝物を返還させることを試みます。
成功すれば、召喚チップをゲットできます。

詳しくは
→ P36：宝守召喚

ボード中央で陰陽印が合体

カードを引いて
召喚された宝守を操る

他の忍者を捕らえて
宝物を返還させる

成功したら、召喚チップをゲット

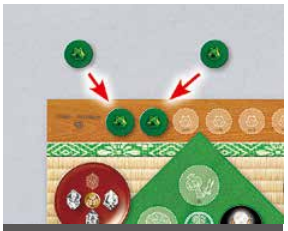
人生、山あり谷あり？　①“還る”縁起物 かえる

他の忍者や宝守（妖怪）に宝物やアイテムを取られても
悲観することはありません。
かわりに縁起物の“かえる”を引くことができるのです。
ゲーム終了時に得点に変わるお楽しみです！

詳しくは
→ P32：武器の使い方
→ P36：宝守召喚
→ P35：かえるチップの所持

他の忍者や宝守に
アイテムを取られたら

縁起物の「かえる」を引く

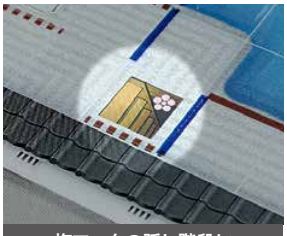

ゲーム中は裏を見ちゃダメ

ゲーム終了時に得点に変わる

人生、山あり谷あり？　②予期せぬ超常現象 我知也（ガチヤ）

梅紋章の隠し階段に止まったら、ちょっとしたギャンブルです。
我知也カードをめくり、指示に従います。
アイテムをゲットしたり、失ったり、瞬時に居場所が変わったり、などなど
予期せぬことが起こります。

詳しくは
→ P25：我知也の隠し階段


梅マークの隠し階段に
止まったら

我知也カードを引き
指示に従う

良くも悪くも、何かが起こる

ゲームのクライマックス

ゲットしたトークンやチップは、自分の取得物ボードに並べましょう。
ミッションカードに示された数に達したら、目印の陣旗(じんばた)を立て、
これから「帰陣！」することをみんなに宣言します。
さて、無事に自分の陣地へ帰れるかな？

詳しくは
→ P40：ゲームのクライマックス

ゲットしたアイテムは
取得物ボードへ

ミッションの数を満たしたら

旗を立て「帰陣！」を宣言

帰陣への茨の道が待っている!?

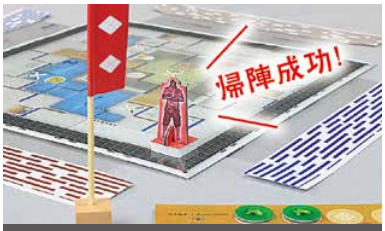
ゲームの終了

帰陣途中、我知也カードで水晶を失ったり、他の忍者や宝守に宝物を
奪われたりして、ミッション条件を下回ってしまったら、帰陣失敗。
陣旗を下ろし、プレイを続けます。
無事、帰陣を果たしたら、その時点でゲーム終了！

詳しくは
→ P40：ゲームのクライマックス

帰陣途中でミッション条件を
下回ってしまったら

旗を降ろし、プレイ続行



無事帰陣したら、ゲーム終了！

得点計算

全員、得点計算を行います。
最も得点の高いプレイヤーの勝ち！

宝物
1枚 20点

忍／召喚
1枚 10点

水晶
1個 5点

帰陣したプレイヤー
+30点

道具
1枚 2点

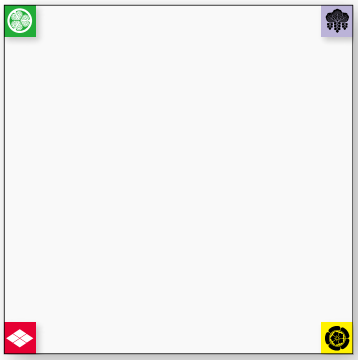
武器
1枚 2点

かえる
1枚 0〜15点

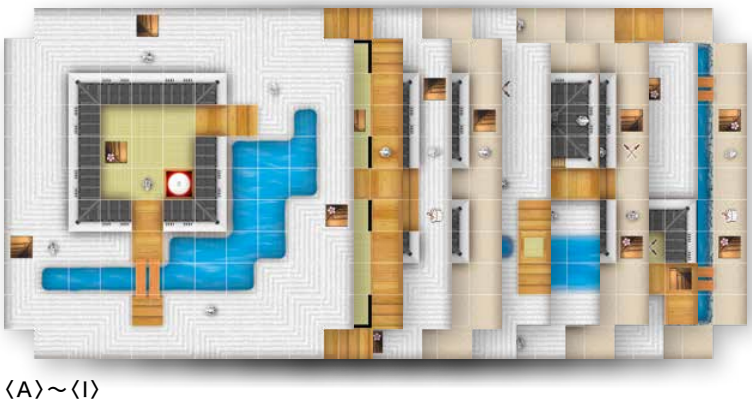
ゲームコンポーネント

メインボードまわり

台紙 1枚

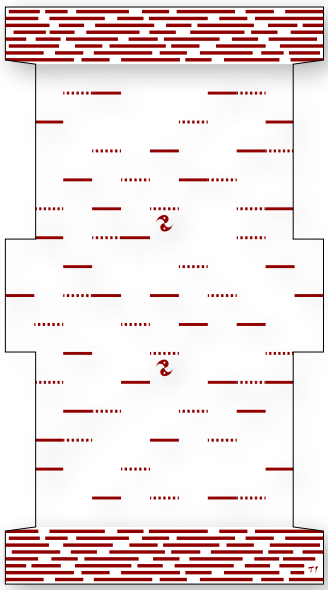


ステージシート スタンダード版2～5枚（2～5種×各1枚）
デラックス版6～9枚（6～9種×各1枚）
※枚数はクラウドファンディング後に正式決定

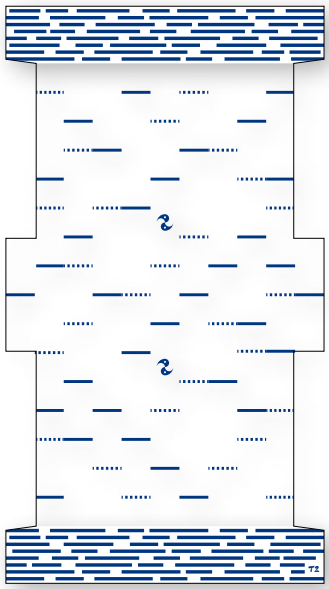


〈A〉～〈I〉

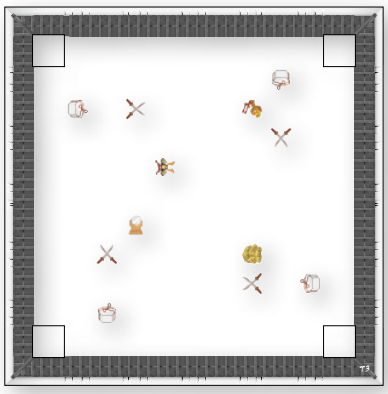
透明シート 3枚（3種×各1枚）



〈T1〉赤壁



〈T2〉青壁



〈T3〉宝物・道具・武器

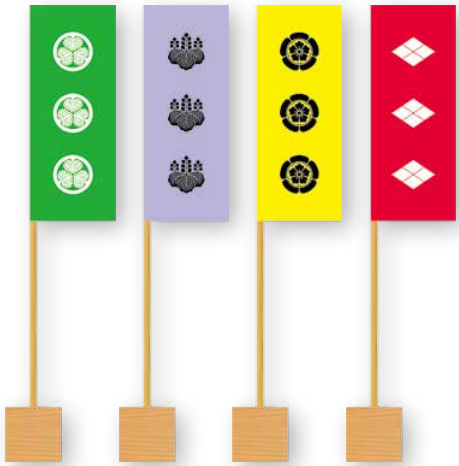
個別プレイヤー用アイテム

忍者コマ 4個（4種×各1個）

徳川　豊臣　織田　武田

※デラックス版には、
透明プラスチック製の
脚が付属します。

陣旗（じんばた） 4本（4種×各1本）



徳川用　豊臣用　織田用　武田用

マーカー 20枚（5種×4組）

徳川用　豊臣用

織田用　武田用

取得物ボード 4枚（4種×各1枚）

徳川用　豊臣用　織田用　武田用

早見帖 4部（1種×4部）

共用アイテム

ミッションカード 4枚（4種×各1枚）

我知也（ガチヤ）カード 20～28枚（20～28種×各1枚）

※枚数はクラウドファンディング後に正式決定

召喚（しょうかん）カード 8枚（8種×各1枚）

宝守（たからもり）コマ 4個（4種×各1個）

鬼　轆轤首　河童　天狗

※デラックス版には、透明プラスチック製の脚が付属します。

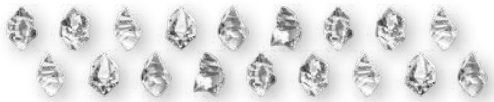
宝物殿（ほうもつでん）ボード 1枚

※デラックス版には、立体型の宝物台が付属します。

宝物トークン 12枚（4種×各3枚）

鏡　小判　小槌　兜

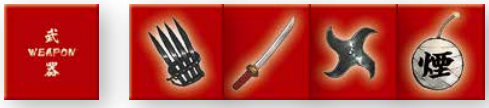
水晶ピース 18個



道具トークン 18枚（6種×各3枚）

竹筒　縄梯子　鉤縄　隠れ布　結界　薬

武器トークン 12枚（4種×各3枚）



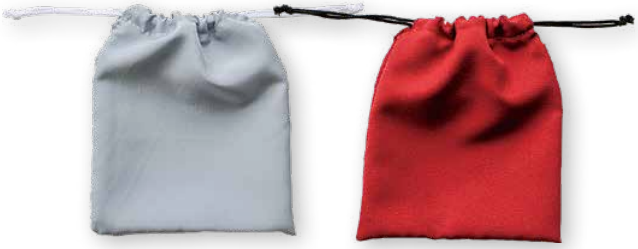
鉤爪　刀　手裏剣　煙玉

忍（しのび）／召喚チップ 16枚（1種×16枚）

忍　召喚

かえるチップ 20枚（5種×2～5枚）

道具袋／武器袋 各1枚



道具袋　武器袋

ゲームの準備

1. ステージとミッションを決める

◇プレイヤー同士で話し合い、使用する**ステージシート**[→P46]と**ミッションカード**[→P51]を、**それぞれ１種類**ずつ選びます。

※ミッションカードは難易度別に４種類あり、取得すべきアイテム数の構成が異なります。２人プレイの場合は〈難易度１〉〈難易度２〉の２種から選び、３・４人プレイの場合は全種から選びます。

ステージシート

ミッションカード

2. 最初のプレイヤーと陣地を決める

◇任意の方法（じゃんけんやサイコロなど）で、最初のプレイヤーを決めます。**最初のプレイヤー**の**陣地**は**徳川陣（緑色）**となります。

◇他のプレイヤーは、豊臣陣（紫色）、織田陣（黄色）、武田陣（赤色）のうち、自分の着席位置に近い陣地を自陣とします。

台紙

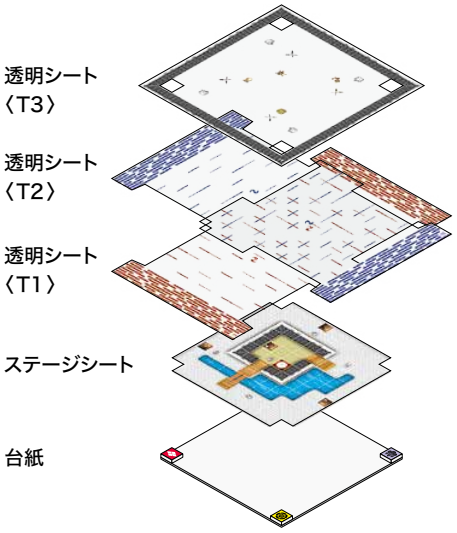
3. メインボードのセッティング

◇プレイ順が**一番最後**となる**プレイヤー**（徳川の右隣のプレイヤー）が、**メインボード**を構成する**ステージシート**と各種**透明シート**の**向き**、赤壁・青壁の**初期位置**を決め、セットします。

※ステージシートと透明シート〈T3〉は、セットする向き（角度）により、アイテムやエリアの配置が変わります。透明シート〈T1〉と〈T2〉は、セットする向きと位置により迷路の状態が変わります。

◇メインボードに重ねる順番は、必ず下から「**台紙**」→「**ステージシート**」→「**透明シート〈T1〉**（赤壁）」→「**透明シート〈T2〉**（青壁）」→「**透明シート〈T3〉**（宝物・道具・武器）」の順とします。

※重ねる順番が違うと、プレイ中にコマの位置が動いてしまうなどの不具合が生じますので注意してください。



4. アイテムのセッティング

共用アイテム

それぞれプレイの妨げにならない場所に置きます。

①道具トークン

道具袋（グレーの布袋）に入れます。

※ステージシート〈A〉でプレイする場合は、竹筒と縄梯子を取り除きます。

※２人プレイの場合は、全種類１枚ずつ取り除きます。

②ミッションカード

各プレイヤーから見やすい場所に置いておきます。

③武器トークン

武器袋（赤の布袋）に入れます。

④宝物殿（ほうもつでん）ボード

宝物トークンと宝守コマを置くボードです。

⑤宝物トークン

宝物殿ボードの中央部に、４種それぞれ表向きに重ねて置きます。

⑥宝守（たからもり）コマ

宝物殿ボードの四隅に一つずつ置きます。

⑦水晶ピース

⑧忍（しのび）／召喚（しょうかん）チップ

⑨かえるチップ

良くシャッフルし、数字の面を下向きに置きます。

⑩召喚（しょうかん）カード

良くシャッフルし、裏向きに重ねて置きます。

※２人プレイの場合は、「３」と表示されたカードを取り除きます。

⑪我知也（ガチャ）カード

良くシャッフルし、裏向きに重ねて置きます。

個別プレイヤー用アイテム

各プレイヤーの前に置きます。

⑫陣旗（じんばた）

自陣の色（紋章）の陣旗を取得物ボードの横に倒して置きます。

⑬マーカー

自陣の色のマーカー４種（竹筒・縄梯子・隠れ布・結界）と、傷マーカー（白色）を並べて置きます。

⑭取得物ボード

自陣の色（紋章）の取得物ボードを置きます。持ち物置き場になります。

⑮早見帖

プレイ中の参照用に必要なプレイヤーのみ置いておきます。

5. 最初に持つ道具と武器を引く

❖各プレイヤーは、**道具袋**から（袋の中を見ないように）**道具トークン**を1枚引き、自分の**取得物ボード**に**表向き**に置きます。

❖**武器袋**から（袋の中を見ないように、他のプレイヤーにも見せないように）**武器トークン**を1枚引き、自分の**取得物ボード**に**裏向き**に置きます。

※自分の取得物ボード上の武器トークンは、いつでも見てかまいません（他のプレイヤーに見せないように）。

道具は表向き、武器は裏向きに置く

6. コマをスタート位置に置く

❖各プレイヤーは、**メインボード**の自分の**陣地**の上に、**忍者コマ**（各陣の色と紋章がプリントされたもの）を置きます。

※2・3人プレイの場合、使わない忍者コマは除きます。

【2人プレイの場合のみ】

❖空いている陣地のいずれかに、**鬼**の**宝守コマ**を置きます。

徳川陣　豊臣陣　織田陣　武田陣

2人プレイの場合のみ

空き陣地のいずれか

ゲームの進め方

ゲームの目標

❖話し合って選んだ**ミッションカード** [→P51]に記された任務が、**全プレイヤー共通の目標**になります。

※ミッションカードは難易度別に４種類あります。ミッション条件は、取得・所持すべき宝物、水晶、忍／召喚チップの数で構成されます。

❖目標達成のための流れは次の通りです。

1. **自陣**からスタート（出陣）
2. 城内で**宝物**、**水晶**、**忍（しのび）／召喚チップ**を取得する
   - ボード上の**マスで取得**（宝物・水晶）[→P27・28]
   - 他の**忍者**を**襲撃して取得**（宝物・水晶・忍チップ）[→P32～]
   - **宝守（たからもり）**を**召喚・操って取得**（召喚チップ）[→P36～]
3. 取得物が**ミッション**条件の数に達したら**陣旗**を掲げる [→P40]
4. **自陣**に戻ってくる（帰陣）

※ミッションカード〈難易度４〉の場合のみ、帰陣不要です。

ミッションカード〈難易度１〉の例

ゲームの開始と進行

❖**徳川陣（緑色）**のプレイヤーから**手番のプレイ** [→P20]を行います。

❖以降、**時計回り順**に、各プレイヤーが**手番のプレイ**を繰り返します。

❖いずれかのプレイヤーが、**ミッション条件を満たし帰陣**した時点で**ゲーム終了**です。全てのプレイヤーの得点を計算し、**最も得点の高いプレイヤーが勝者**となります。[→P41]

※各プレイヤーの取得物ボード上にあるトークン、チップ、ピースが得点になります。帰陣を果たしたプレイヤーにはボーナス得点が与えられます。

手番のプレイ

1回の手番プレイ ＝ 三手

❖各プレイヤーの手番では、**一手にカウントされる動作**を必ず**3回（忍者の三手）**行います。

※忍者が傷を負っている時は、二手に制限されます。[→P33]

❖**一手にカウントされない動作**は、手番中であれば、タイミングや回数に**制限なく**行うことができます。

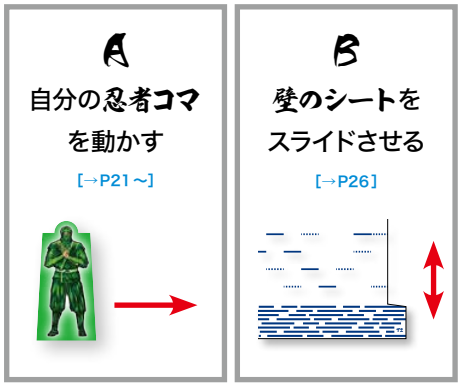
一手にカウントされる動作

A. 自分の**忍者コマ**を動かす
B. **壁のシート**をスライドさせる

❖手番中に、AとBは**それぞれ最低1回**は行わなくてはなりません。動作の**順序は任意**です。

※手番内に忍者を1マスも動かせなかった場合、あるいは脱出不能状態の空間に閉じ込められている時は、任意の空いている陣地へ移動し手番終了とします。

計三手



※傷を負っている場合は、A・B各1回の計二手に制限

一手にカウントされない動作

※「宝守召喚のプレイ」のみ、タイミングや回数に制限（忍者の三手終了後に追加動作として）があります。[→P36～]

忍者コマの動かし方

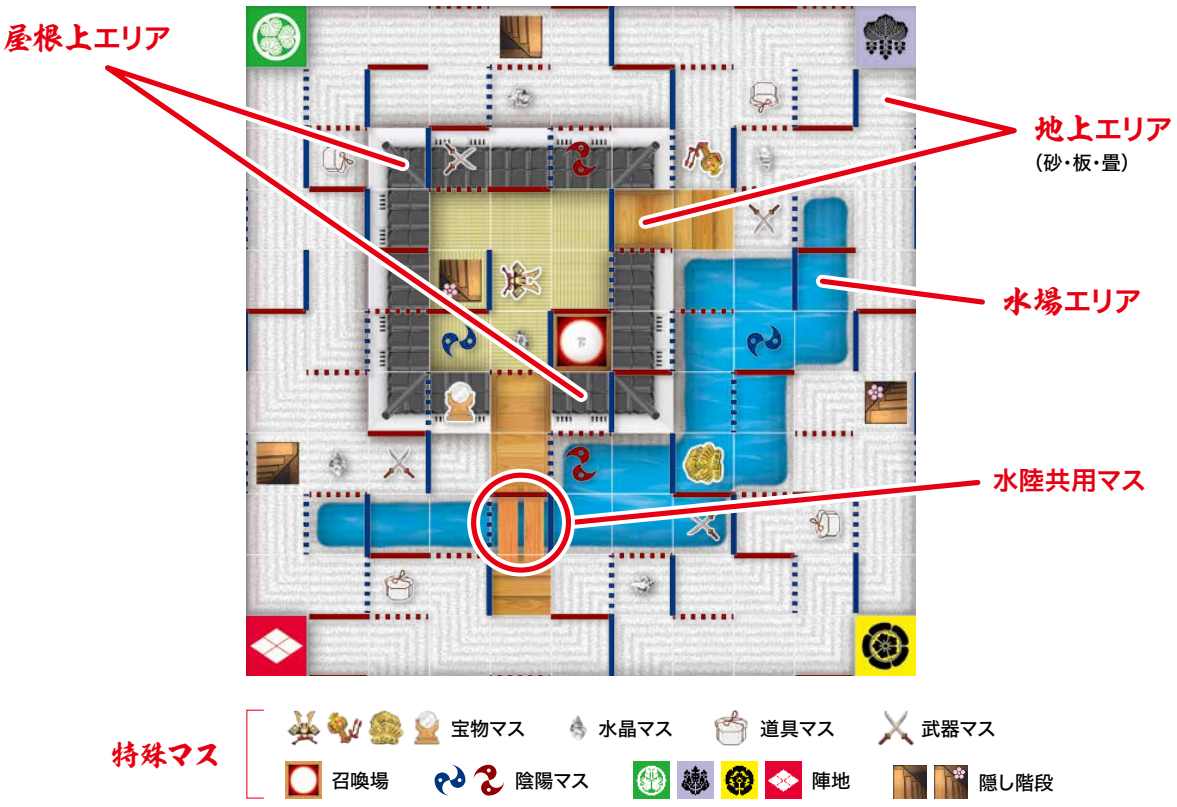
自分の忍者コマを移動させることで、宝物や水晶、道具、武器といったアイテムを取得したり、他の忍者を襲う位置に行きます。

3つのエリアと特殊マス

❖メインボード上には**地上**、**水場**、**屋根上**のエリアがあり、それぞれに**忍者コマ**の動作条件（制約）が異なります。[→P22～]

❖アイテム、マーク（シンボル）などの絵柄が描かれているマスは**特殊マス**で、通常のマスとは異なる条件や動作が適用されます。[→P24・25]

ステージシート〈B〉を使用した場合の例

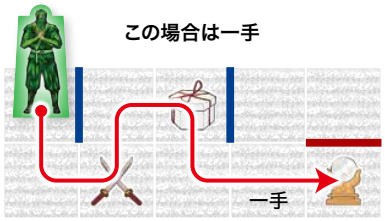


各エリア共通の動作条件

忍者コマの移動は、「止まるまで」が一手

❖**忍者コマ**を動かす際は、移動できる範囲内であれば、**何マスでも移動**することができ、**止まったマスまでの移動を一手**とカウントします。

※移動できる範囲は、エリアや道具の使用状況によって変わります。

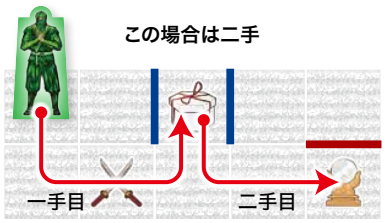


一手と見なされる経路・見なされない経路

❖同一マス内でUターン（進路の逆方向への折り返し）することなく、一筆書きで辿れる経路での移動は一手です。

※移動先のマスへの最短ルートである必要はありません。

❖同一マス内でUターンする場合は、そのマスで一回止まらなくてはなりません（そのマスまでが一手）。



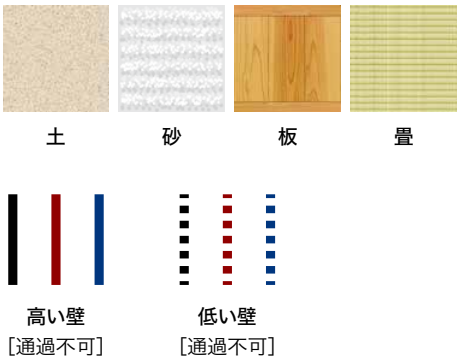
地上の動作条件

❖**地上**とは、**地面**（土・砂など）**と床**（板・畳など）**のエリア**です。

※陣地も地上エリア内の扱いとなります。

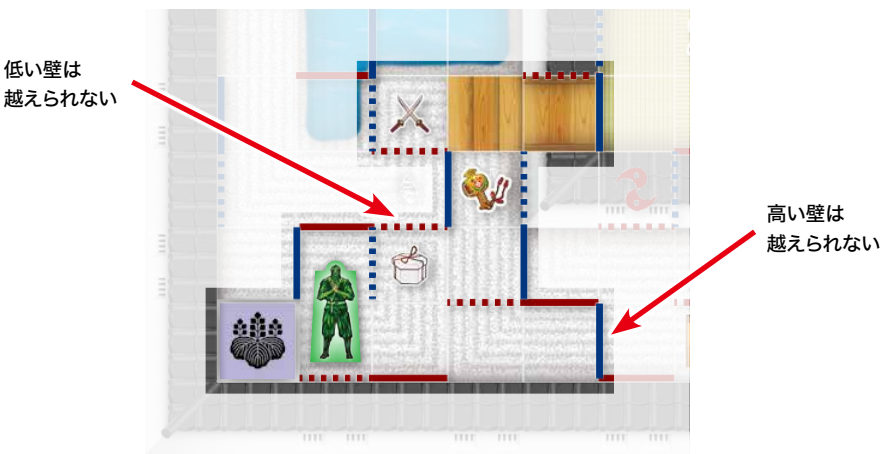
❖**地上**のエリアでは、**高い壁**（太い実線）や**低い壁**（破線）に囲まれた空間内を、**道具**を使用することなく、何マスでも移動することができます。任意のマスで止まることができ、止まったところまでを一手とします。

❖道具の**鉤縄**（かぎなわ）を使うと**高い壁**や**低い壁**を越えることができます。［→P31］



緑色の忍者の位置から移動できる範囲（地上エリア）

※道具を使わない場合



水場の動作条件

❖**水場**とは、**水のある**（池・井戸・浴場などの）**エリア**です。

❖**水場**に入るためには、**道具の竹筒（たけづつ）を使用**しなければなりません。また、**水場**に留まっている間は、目印として**竹筒マーカー**を**忍者**に着せて（被せて）おきます。（→P30）

❖**傷**を負っている場合は、**水場**に入れません。

❖他のエリアと**水場**との出入りは、入る時も出る時も、境界に**高い壁**（太い実線）や**低い壁**（破線）のない場所からのみ可能です。

※ただし、鈎縄の使用で壁を越えた移動が可能です。

※エリアを出入りする際には、境界のマスで止まる必要はなく、一手内の連続した動作とすることができます。

❖**水場**では、**低い壁**（破線）は**通過**することができ、**高い壁**（太い実線）までの空間内を、何マスでも移動することができます。

水場

竹筒
（道具）

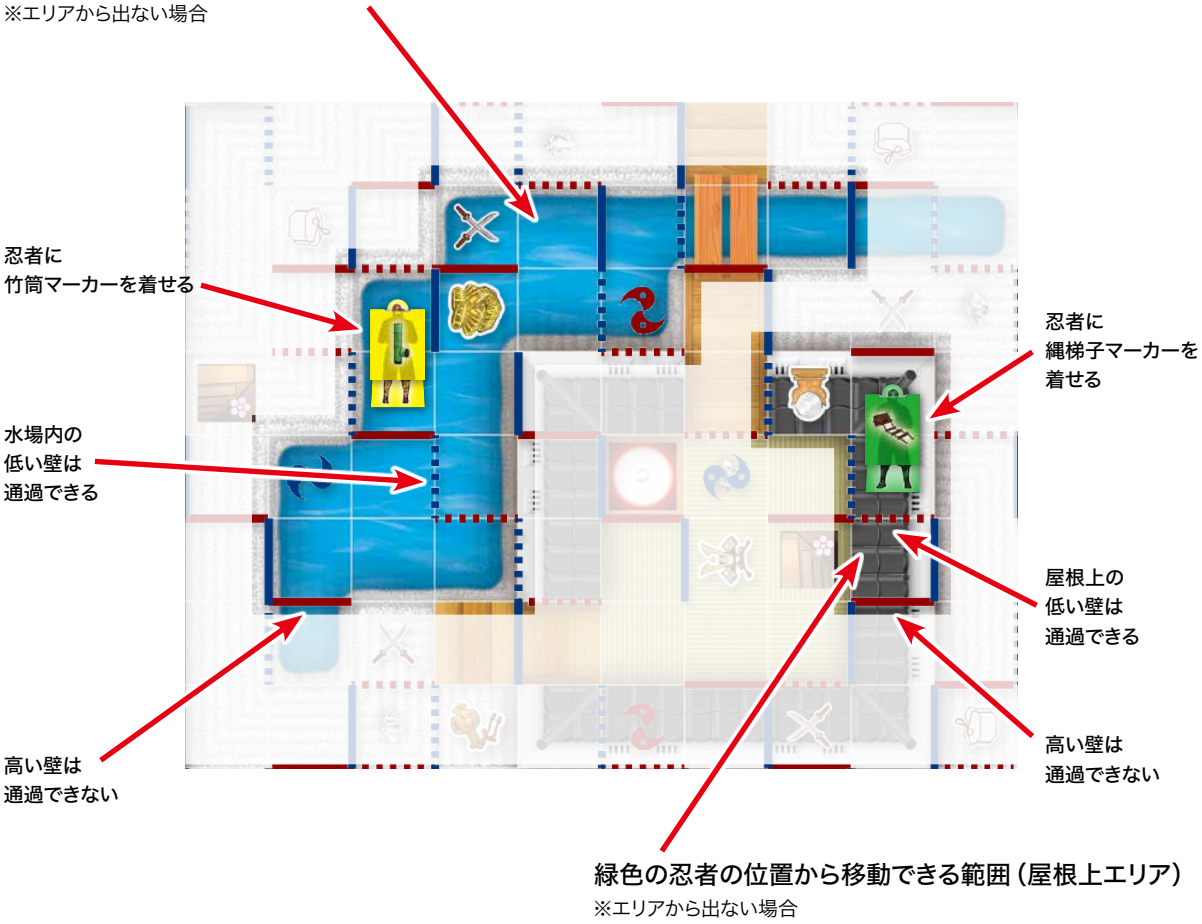
竹筒
マーカー
（黄色の例）

高い壁
［通過不可］

低い壁
［境界は通過不可］
［エリア内は通過可］

水場・屋根上の移動範囲

黄色の忍者の位置から移動できる範囲（水場エリア）
※エリアから出ない場合



緑色の忍者の位置から移動できる範囲（屋根上エリア）
※エリアから出ない場合

屋根上の動作条件

※P23：水場・屋根上の移動範囲もあわせてご覧ください。

❖**屋根上**とは、屋根（瓦）**の上のエリア**です。

❖**屋根上**に登るためには、**道具の縄梯子（なわばしご）を使用**しなければなりません。また、**屋根上**に留まっている間は、目印として**縄梯子マーカー**を**忍者**に着せて（被せて）おきます。（→P30）

❖**傷**を負っている場合は、**屋根上**に登れません。

❖他のエリアと**屋根上**との出入りは、入る時も出る時も、境界に**高い壁**（太い実線）や**低い壁**（破線）のない場所からのみ可能です。

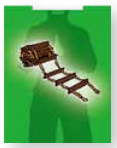
※ただし、鉤縄の使用で壁を越えた移動が可能です。

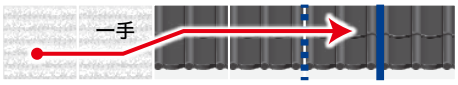
※エリアを出入りする際には、境界のマスで止まる必要はなく、一手内の連続した動作とすることができます。

❖**屋根上**では、**低い壁**（破線）は**通過**することができ、**高い壁**（太い実線）までの空間内を、何マスでも移動することができます。

屋根

縄梯子
（道具）


縄梯子
マーカー
（緑色の例）



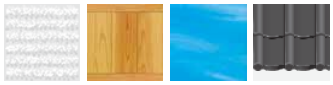
高い壁
［通過不可］

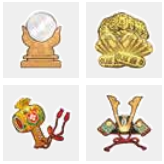
低い壁
［境界は通過不可］
［エリア内は通過可］

マスの条件

❖**忍者**を移動する際、「通過できるマス」「止まれるマス」「必ず止まるマス」「止まれないマス」があります。

❖アイテムやマークなどの絵柄が描かれている**特殊マス**は、**通常マスとは異なる効果や動作条件**が適用されます。

マスの種別		マスの説明	忍者の動作条件	通過	止まる
通常マス		アイテムやマーク（シンボル）などの絵柄の描かれていないマスは通常マスで、特殊効果はない	［通過］［停止］ともに可	○	○
コマが止まっているマス	忍者コマ 宝守コマ（2人プレイのみ）	**【基本】**コマは障害物となる	［すれ違い］［同一マスへの停止］ともに不可	×	×
		【例外】隠れ布を使用中の忍者が止まっているマスのみ	［すれ違い］可、［同一マスへの停止］不可	○	×
水陸共用マス		橋が描かれたマスは、地上エリアとしても水場エリアとしても使うことができる	**【同エリア内の忍者同士】**［すれ違い］［同一マスへの停止］ともに不可	×	×
			【別エリアの忍者同士】［すれ違い］［同一マスへの停止］ともに可	○	○

マスの種別		マスの説明	忍者の動作条件	通過	止まる
宝物マス		マスに描かれた種類の宝物を取得できる [→P27]	**【宝物を取得する場合】** 必ず［停止］する	×	○
			【宝物を取得しない場合】 ［通過］［停止］ともに可	○	○
水晶マス		通過するだけで必ず水晶を取得する [→P28]	［通過］［停止］ともに可	○	○
道具マス		通過するだけで必ず道具を取得または交換する [→P28・29]	［通過］［停止］ともに可	○	○
武器マス		通過するだけで必ず武器を取得または交換する [→P28・29]	［通過］［停止］ともに可	○	○
召喚場（しょうかんば）マス		メインボードの中央のマスで、宝守（たからもり）が召喚される場所 [→P36～]	［通過］可、［停止］不可	○	×
陰陽（いんよう）マス		赤または青の陰陽印のあるマスで、宝守の河童（かっぱ）と天狗（てんぐ）だけが瞬間移動できるマス [→P39]	［通過］［停止］ともに可	○	○
陣地		メインボードの四隅にあるマスで、地上エリアにあるマスとして扱う	［通過］不可、必ず［停止］	×	○
隠し階段マス		 全ての隠し階段マスは秘密の通路でつながっており、ひとつの隠し階段マスから他の隠し階段マスに瞬間移動することができる	**【秘密の通路で瞬間移動する場合】** 出口で必ず［停止］	**出口で必ず止まる**	
			【秘密の通路を使わない場合】 ［通過］［停止］ともに可	○	○

我知也（ガチヤ）の隠し階段

❖梅の紋章が付いている**隠し階段**は、超常的な力が宿された、予期せぬことが起こるマスです。このマスに**忍者**が止まった時は、ただちに**我知也カード**を１枚引き、カードに記載された指示[→P52・53]に従います。

我知也カード

※通過したときは該当しません。また、宝守が止まった時も該当しません。

※カードの指示による動作は、一手としてカウントされません。

※カードの指示により忍者を移動した場合は、移動先のマスの効果（アイテムの取得など）は適用されません。

※使用したカードはよけておき、なくなったらシャッフルして再利用します。

壁の動かし方

透明シートをスライドさせることで、迷路の障害物である壁の位置を変えて忍者の進路を作ったり、赤青の陰陽印を合体させて宝守を召喚したりします。

1マス分のスライド ＝ 一手

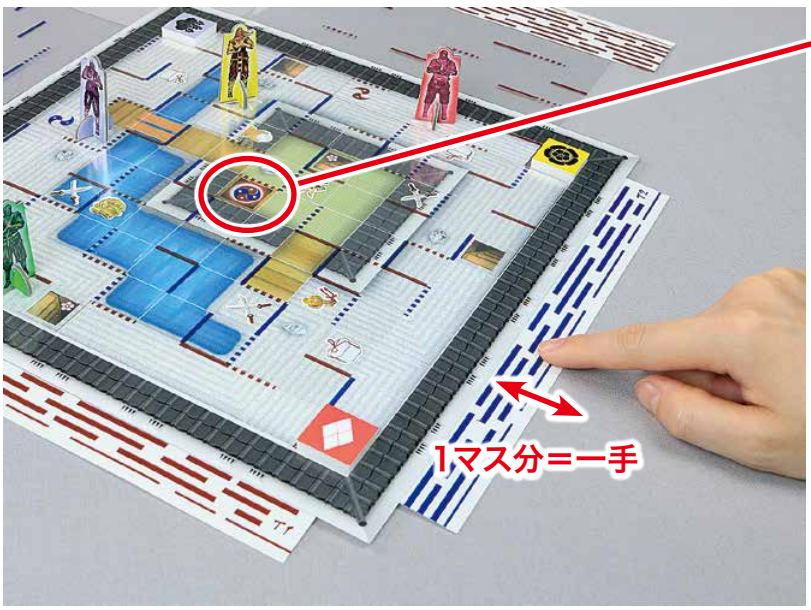
❖**透明シート〈T1〉**(赤壁)または**〈T2〉**(青壁)の端をつかみ、スライドさせます。

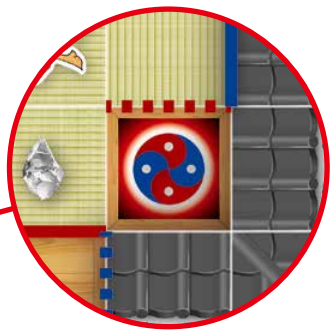
❖**1マス分のスライド**を**一手**とカウントします。

※**【グッドマナーで楽しく】**一度シートを動かしてからキャンセルしてやり直すのは、良いマナーとは言えません。ルールとしてはあえて規定しませんが、プレイヤー同士で話し合って許容範囲を決めてください。

❖**3・4人プレイの場合**のみ、**赤と青の陰陽印が召喚場**(ボード中央のマス)**で合体**するようにスライドさせた位置で手番を終え、水晶1個供えると、**宝守**を**召喚**することができます。[→P36〜]

※2人プレイの場合、陰陽印の合体はプレイに影響を与えません。





召喚場での陰陽印の合体

アイテムの取得

アイテムの描かれたマスに止まったり通過することで、ミッションに指示されている宝物や水晶を取得したり、任務の遂行に役立つ道具や武器を取得することができます。

宝物の取得と所持

宝物は必ずマスに止まって取得

❖**宝物マス**（**鏡**、**小判**、**小槌**、**兜**）に**止まる**と、そのマスに描かれている**宝物トークン**を、**宝物殿**から**１枚**取得することができます。

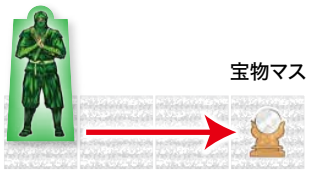
※ただし、宝物殿にその宝物が残っていない場合は取得することができません。

❖取得した**宝物トークン**は、自分の**取得物ボード**に**表向き**に置きます。

❖**同じ種類**の**宝物トークン**は**１枚**しか所持することができません。

※すでに所持している宝物と同種の宝物マスに止まっても、その宝物を追加取得することはできません。

宝物はマスに止まって取得



宝物殿ボード

取得物ボード

・表向きに置く
・１種につき１枚のみ所持可

水晶・道具・武器の取得／交換と所持

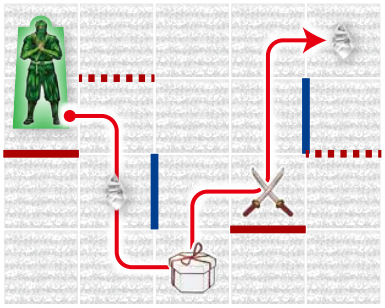
マスを通過することで取得／交換

❖**水晶マス**、**道具マス**、**武器マス**を**通過**したら、通過したマスのアイテムを**１つずつ**取得または交換します。

※「通過」とは、遠回りでも一筆書きで辿れるルートであれば有効とします。Uターン（同一マス内での進路の逆方向への折り返し）がある場合は通過には該当せず、無効です。

❖一手で通過するマスの数（取得／交換するアイテム数）に制限はありませんが、同じ自分の手番内（例えば、一手目と二手目）で同一マスを複数回行き来しても、取得／交換するのは１回分のみです。

水晶・道具・武器はマスを通過するだけで取得または交換



この場合、水晶×2、道具×1、武器×1
取得または交換

水晶の取得／交換と所持

❖**水晶マス**を**通過**したら、必ず**水晶ピース**を取得します。水晶置き場から**水晶ピース**を１個取り、自分の**取得物ボード**に置きます。

❖**水晶ピース**は**合計４個まで**所持することができます。５個目を取得した場合は、直ちに**水晶**５個と**宝物殿**にある**宝物トークン**１枚を交換します。

※すでに所持している宝物と同種の宝物に交換することはできません。

❖**宝物殿**に交換できる**宝物**が１枚もない場合はバーストで、５個の**水晶ピース**全てを失います。

水晶マス

水晶ピース

水晶置き場

取得物ボード

・４個まで所持可

５個目を取得したら

直ちに、宝物１個と交換

※交換できる宝物がない場合

水晶５個失う

バーストで全て失う

道具の取得／交換と所持

❖**道具マス**を通過したら、必ず**道具トークン**を取得または交換します。取得する場合は、**道具袋**から（袋の中を見ないように）**道具トークン**を１枚引き、自分の**取得物ボード**に**表向き**に置きます。交換する場合は、所持している任意の**道具トークン**１枚を**道具袋**に返してから、１枚引き直します。

❖**道具トークン**は同じ種類を複数所持することができますが、**合計３枚**しか所持することができません。

※すでに３枚所持している場合は、道具マスを通過する度に交換しなくてはなりません。

道具マス

道具トークン

武器の取得／交換と所持

❖**武器マス**を通過したら、必ず**武器トークン**を取得または交換します。取得する場合は、**武器袋**から（袋の中を見ないように、他のプレイヤーにも見せないように）**武器トークン**を１枚引き、自分の**取得物ボード**に**裏向き**に置きます。交換する際は、所持している任意の**武器トークン**１枚を**武器袋**に返してから、１枚引き直します。

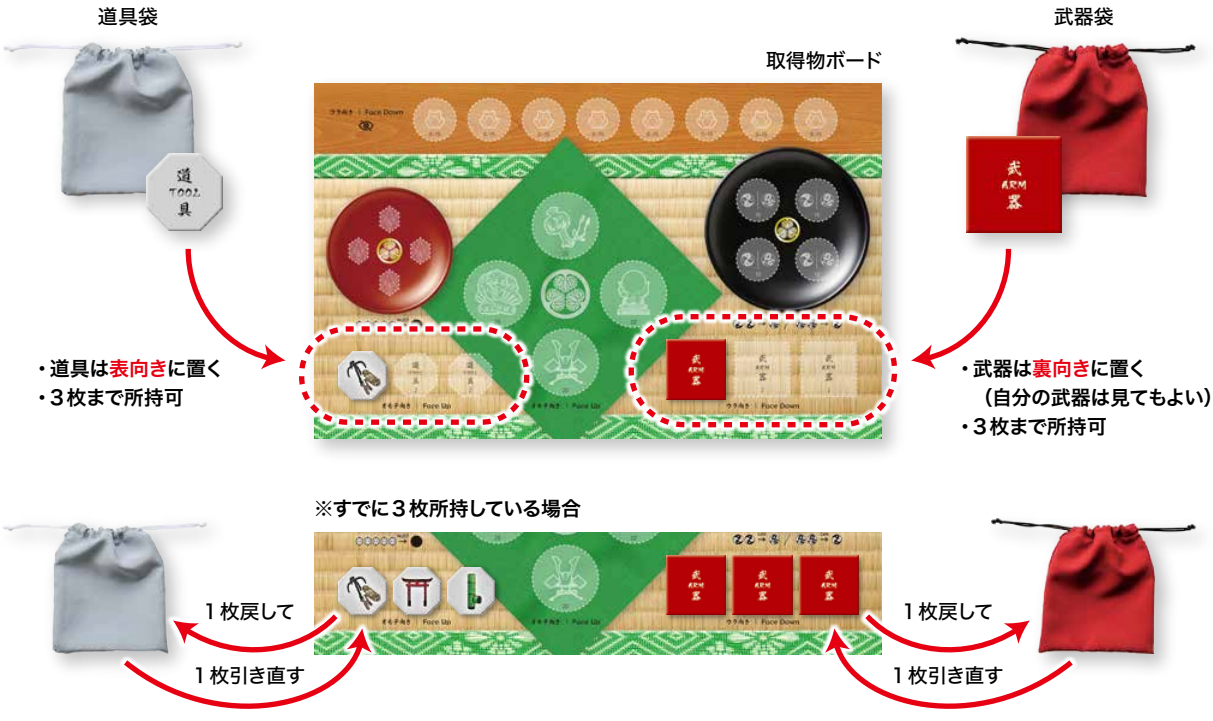
※自分の取得物ボード上の武器トークンは、いつでも見てかまいません（他のプレイヤーに見せないように）。

❖**武器トークン**は同じ種類を複数所持することができますが、**合計３枚**しか所持することができません。

※すでに３枚所持している場合は、武器マスを通過する度に交換しなくてはなりません。

武器マス

武器トークン



道具の使い方

道具の使用は、任務の遂行に欠かせない忍術です。水場や屋根上のエリアに入ったり、壁を越えたり、他の忍者からの襲撃や宝守からの捕捉を防いだり、傷を癒したりできます。

❖自分の**取得物ボード**にある**道具**、自分の**マーカー**は、自分の手番中に使用することができ、**手番内であれば、いつでも、いくつでも**使用できます。ただし、**忍者**が一度に着けることができる**マーカー**は1枚のみ（重ね着不可）です。

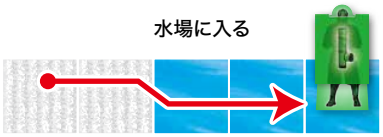
❖**道具**の使用は、手数にはカウントされません。

❖手番中に取得した**道具**を、その手番内で使用することもできます。

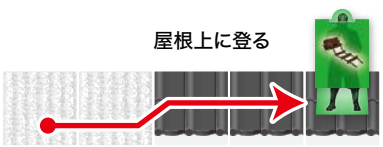
道具は
手番内に使用

マーカーは
重ね着不可

道具の種別	道具の機能	使用方法
竹筒（たけづつ） 	❖水場に入り、留まることができる ❖留まる手番回数は無制限 ※ステージシート〈A〉でプレイする場合はゲームから除外する[→P46]	❖水場に入る際に竹筒トークンを道具袋に戻し、自分の竹筒マーカーを忍者に着せ（被せ）る ❖水場に留まっている間は竹筒マーカーを着けたままとし、水場から出る際に外す
縄梯子（なわばしご） 	❖屋根上に登り、留まることができる ❖留まる手番回数は無制限 ※ステージシート〈A〉でプレイする場合はゲームから除外する[→P46]	❖屋根上に登る際に縄梯子トークンを道具袋に戻し、自分の縄梯子マーカーを忍者に着せ（被せ）る ❖屋根上に留まっている間は縄梯子マーカーを着けたままとし、屋根上から降りる際に外す

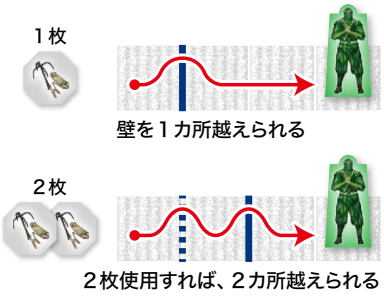


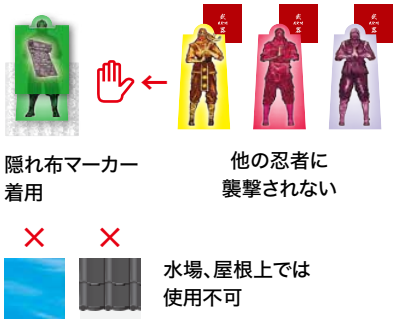
竹筒マーカー
着用



縄梯子マーカー
着用

道具の種別	道具の機能	使用方法
鉤縄（かぎなわ） 	❖1枚につき1カ所の高い壁または低い壁を越えて進むことができる ※複数枚使えば、その枚数分の壁を越えることができる	❖壁を越える際に鉤縄トークンを道具袋に戻す
隠れ布（かくれぬの） 	❖次の自分の手番までの間、他の忍者から見えなくなり、武器で襲われるのを防ぐ ※他の忍者は、隠れている忍者を襲うことができない [→P32]	❖隠れる際に隠れ布トークンを道具袋に戻し、自分の隠れ布マーカーを忍者に着せ（被せ）る ❖マーカーは次の自分の手番までの間着けたままとし、次の自分の手番開始時に外す ❖地上のみで使用でき、水場と屋根上では使用できない ※結界との併用不可
結界（けっかい） 	❖次の自分の手番までの間、結界を張り宝守から身を守る ※宝守は、宝守召喚のプレイで、結界を使用中の忍者を捕捉することはできない [→P36〜]	❖結界を張る際に結界トークンを道具袋に戻し、自分の結界マーカーを忍者に着せ（被せ）る ❖マーカーは次の自分の手番までの間着けたままとし、次の自分の手番開始時に外す ❖地上のみで使用でき、水場と屋根上では使用できない ※隠れ布との併用不可
薬（くすり） 	❖他の忍者から襲われて受けた傷 [→P33] を癒し、手数制限を回避する ※薬を使用することで「負傷中の二手制限」がなくなる	❖手番の開始時に薬トークンを道具袋に戻し、自分の忍者コマから傷マーカーを外す ※薬を使用するタイミングは、他の忍者に襲われた時点（他の忍者の手番中）ではなく、次の自分の手番時





武器の使い方

相手に密かに忍び寄り、武器を使って襲うことでアイテムを奪い、忍(しのび)チップを獲得できます。倒された忍者は、傷を負い自陣に戻されるかわりに、縁起物の“かえる”を拾います。

武器の使用条件

❖**武器**には、他の**忍者**を**襲う際に使用**するもの（**鉤爪**(かぎづめ)、**刀**(かたな)、**手裏剣**(しゅりけん)）と、**襲われた際に使用**するもの（**煙玉**(けむりだま)）があります。

※武器の種類により襲うことができる条件が異なります。[→P34]

❖自分の**取得物ボード**にある**武器**は、自分の**手番内であれば、いつでも**使用できます。ただし、一度に複数種の併用は不可です。

❖**武器**の使用は、手数にはカウントされません。

❖手番中に取得した**武器**を、その手番内で使用することもできます。

❖**武器**での襲撃は自分と**同じエリア内にいる忍者に対して有効**です。エリア境界を跨いだ(越えた)相手を襲うことはできません。

※例：地上から地上の相手への襲撃は可、地上から水中の相手への襲撃は不可、地上から屋根越しの地上の相手へは不可。

❖**隠れ布**を使用中の**忍者**や、**負傷**中の**忍者**を襲うことはできません。

※隠れ布は、他の忍者に襲われてから着けることはできません。

❖**武器**は**秘密の通路**経由では使用できません（隠し階段マスから、離れた位置の隠し階段にいる忍者への襲撃は不可）。

❖**武器**と**鉤縄**(かぎなわ)の同時使用はできません（鍵縄を併用し、壁を隔てた相手を襲撃することは不可）。

襲う際に使用【襲撃用】

鉤爪

刀

手裏剣

襲われた際に使用【逃走用】

煙玉

襲えない相手

隠れている忍者

負傷中の忍者

武器を使って他の忍者を襲う

襲う側の忍者の動作手順

1. 自分の**忍者**を「**襲撃可能なマス**」に止めます。

※武器の種類により、襲撃可能なマスの位置が異なります。[→P34]

2. 使用する**武器トークン**を**表向き**にし、相手に**提示**します。相手に**煙玉**(けむりだま)を**出されたら襲撃失敗、それ以外は成功**です。

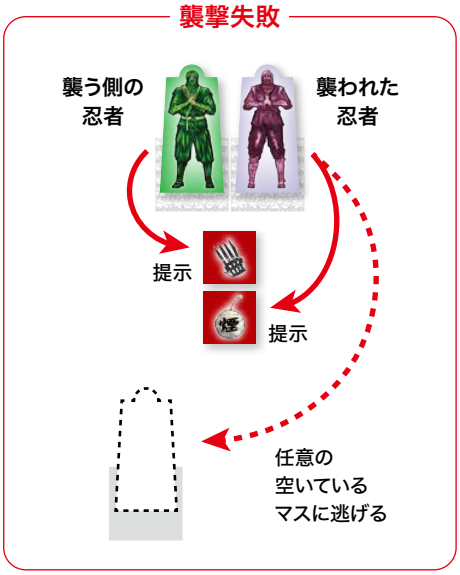
※忍者コマの位置関係によっては、同時に複数の忍者を襲うこともできます。

3. 成功したら、相手の所持している**宝物**、**水晶**、**道具**のいずれか**1つを奪い**ます。さらに、チップ置き場から**忍チップ**(しのび)を**1枚獲得**します。(襲撃失敗の場合は、何も得られません)

※武器、忍／召喚チップ、かえるチップを奪うことはできません。
※獲得した忍チップの所持には制約があります。[→P35]

4. 使用した**武器トークン**は、**武器袋**に戻します。

※襲撃失敗の場合も、使用した武器トークンを武器袋に戻します。



襲われた忍者の動作手順

❖他の**忍者**に**襲撃**された際、**煙玉**を持っていれば**逃げる**ことができます。

【煙玉で逃げる場合】

1. 相手に**武器**を提示された時に、自分の**煙玉トークン**を**提示**し、自分の**忍者**を**任意の空いているマスに移動**します。

※水場や屋根上に移動するには、それぞれ道具(竹筒／縄梯子)が必要です。
※移動先のマスの効果(アイテムの取得など)は適用されません。

2. 使用した**煙玉トークン**は、**武器袋**に戻します。

【逃げられない場合】

1. **煙玉を出せない**(出さない)**時**は、相手に**宝物**、**水晶**、**道具**のいずれか**1枚を奪われ**た上で、**傷を負い自陣に戻され**ます。

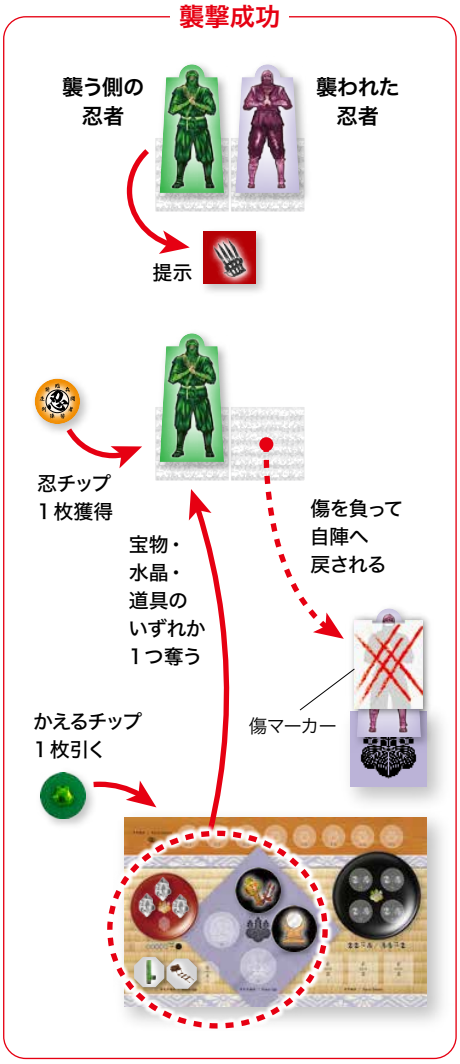
※自陣に他の忍者が止まっているときは、止まっている忍者を空いている陣地に移動させた上で、自分が自陣に戻ります。

2. チップ置き場から**かえるチップ**を**1枚**(数字面を見ないように)**引き**、**取得物ボード**に置きます。[→P35]

※ただし、チップ置き場にかえるチップが残っていない場合は取得できません。
※数字面はゲーム終了まで見てはいけません(ゲーム終了時に得点となります)。

3. **傷**を負った**忍者**には目印として**傷マーカー**を着せ(被せ)、**次の手番**が「**二手**」に**制限**されます。(傷マーカーはその手番の最後に外します)

※ただし、薬を使用することで「二手制限」を回避することができます。[→P31]



襲撃用の武器

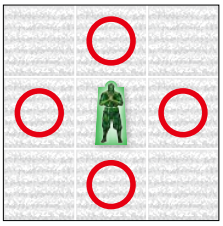
武器の種別　使用方法　　襲撃側の忍者　襲撃可能な相手の位置

鉤爪（かぎづめ）

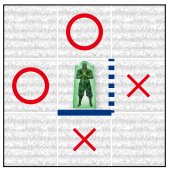
至近距離から相手を突く武器

❖境界が開いている縦横に隣接するマスにいる忍者を襲うことができる

※境界が高い壁または低い壁の場合は襲えない



縦横の隣接マスが襲撃可



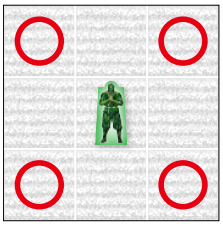
壁があると襲えない

刀（かたな）

斜めの位置から相手を切りつける武器

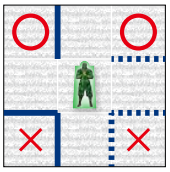
❖境界の一辺以上が開いている斜め方向に隣接するマスにいる忍者を襲うことができる

※境界が二辺とも高い壁または低い壁の場合は襲えない



斜めの隣接マスが襲撃可

一辺に壁があっても襲える



二辺とも壁があると襲えない

手裏剣（しゅりけん）

離れた位置から相手を打つ（投げる）武器

❖一直線上に１マス以上離れた位置のマスにいる忍者を襲うことができる

※隣接するマスからは襲えない

❖手裏剣は低い壁を全て貫通する（高い壁は貫通不可）

1マス以上離れたマスが襲撃可

低い壁は貫通して襲える

隣接マスは襲えない

高い壁は貫通しない

逃走用の武器

武器の種別　使用方法

煙玉（けむりだま）

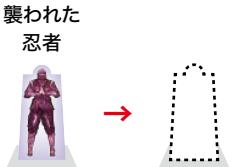
発煙させてその隙に逃げるための武器

❖襲われた側の忍者が使う

❖任意の空いているマスに逃げることができる

※水場や屋根上に移動するには、それぞれ道具（竹筒／縄梯子）が必要

※移動先のマスの効果（アイテムの取得など）は適用されない



任意の空いているマスへ

忍／召喚チップの所持

❖**忍チップ**と**召喚チップ**は兼用で、片面が「**忍**」で反対面が「**召喚**（陰陽印）」になっています。

❖**武器による襲撃成功**[→P33]**で獲得**したチップは、**取得物ボード**に「**忍**」**の面を表**にして置きます。

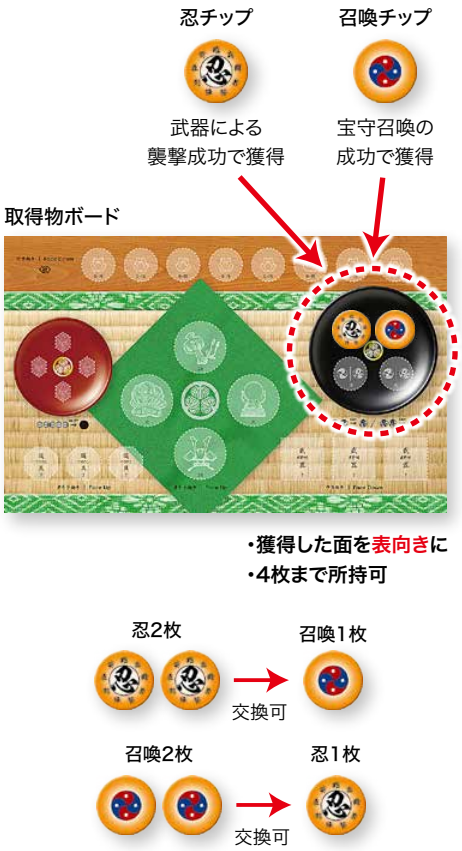
❖**宝守召喚プレイの成功**[→P37・38]**で獲得**したチップは、**取得物ボード**に「**召喚**（陰陽印）」**の面を表**にして置きます。

❖所持している**忍／召喚チップ**は、**忍チップ**２枚を**召喚チップ**１枚と交換、または**召喚チップ**２枚を**忍チップ**１枚と交換することができます。

※自分の手番内であれば、いつでも交換することができます。

❖**忍チップ**と**召喚チップ**は**合わせて４枚まで**所持することができます。

※すでに４枚所持している場合は、新たに取得する度に、忍／召喚の交換またはチップの破棄を行い、４枚を超えないようにします。



かえるチップの所持

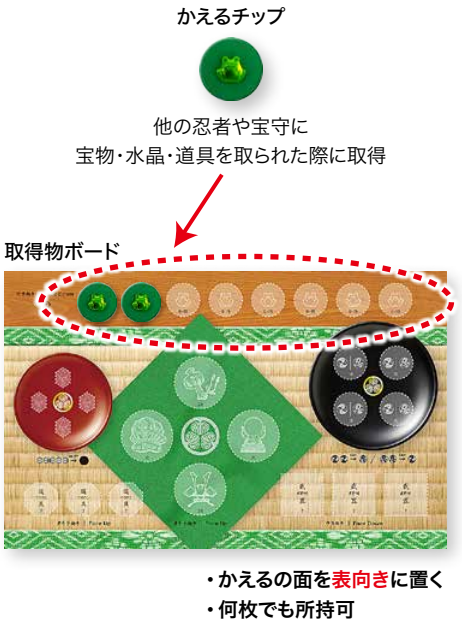
❖取得した**かえるチップ**は、**取得物ボード**に「**かえる**」**の面を表**にして置きます。

※数字の面はゲーム終了まで見てはいけません（ゲーム終了時に得点となります）。

❖**かえるチップ**は、**何枚でも**所持することができます。

※取得物ボードの枠が足りなくなった時は、重ねて置きます。

※ただし、チップ置き場にかえるチップが残っていない場合は、新たに取得することはできません。



宝守召喚

宝守の鬼、轆轤首、河童、天狗は、城の宝物を守る妖怪です。
忍者は宝守を呼び寄せ（召喚）、意のままに操ることで、他の忍者が所持する宝物を、宝物殿に戻させることを試みます。
成功すれば、召喚チップを獲得することができます。

鬼

轆轤首

河童

天狗

【3・4人プレイ】宝守召喚プレイの手順

陰陽印の合体と供物の水晶で、宝守を召喚

1. 手番のプレイヤーは、**忍者の三手終了時点**（忍者の動作完了時点）で、**召喚場**（メインボード上の中央のマス）に赤青の**陰陽印が合体**している場合、**宝守**を**召喚**するかどうかの選択をします。

   ※あくまで忍者の動作完了時点です。一手目・二手目で合体しても、三手終了時点で合体していなければ召喚条件とはなりません。

   ※宝守は、宝物を所持していない忍者、結界を使用中の忍者、負傷中の忍者を捕捉することはできません。自分の忍者も捕捉対象外です。

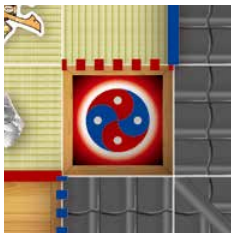
2. **宝守**を**召喚**する場合は、供物として、自分の**水晶１個**を捧げます（水晶置き場に戻す）。

   ※水晶を所持していない時は宝守を召喚できません。

   ※宝守を召喚しない場合は、そのままの状態で手番を終えます。

3. **召喚カード**を１枚引き、記載されている**宝守コマ**（**鬼**、**轆轤首**、**河童**、**天狗**のいずれか）を、**召喚場**（メインボード上の中央のマス）に置きます。

宝守の召喚条件（3・4人プレイの場合）


召喚場で陰陽印が合体

＋

水晶１個

他の忍者を捕捉し、宝物を返還させる

4. カードに記載されている**数字の手数分の動作**（宝守コマの移動、壁のシートのスライド）を行い、**忍者**を捉えることができるマス（**捕捉マス**）**への移動**を試みます。**捕捉マスに止まったら成功**、たどり着けなかったら失敗です。

※動作条件は、宝守の種類によって異なります。

※捕捉マスとは、鬼・河童・天狗の場合は忍者のいるマスのみが対象、轆轤首の場合は忍者のいる周囲のマスが対象になります。

【成功の場合】

（1）**捕捉された忍者**は**宝物殿に移動**させられ、**宝守**のプレイヤーが指定する**宝物トークン**を１枚、**宝物殿に返還**しなければなりません。

※捕捉された忍者は、次の自分の手番までの間、宝物殿に幽閉されます。

※宝守の手番中に捕捉できる忍者数に上限はありません。

（2）**捕捉された忍者**は、チップ置き場から**かえるチップ**を１枚（数字面を見ないように）引き、**取得物ボード**に置きます。［→P35］

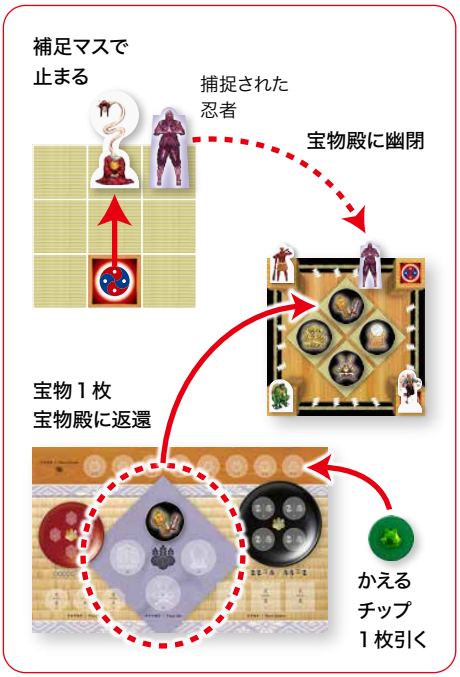
※ただし、チップ置き場にかえるチップが残っていない場合は、取得できません。

※数字面はゲーム終了まで見てはいけません（ゲーム終了時に得点となります）。

（3）**成功した宝守**のプレイヤーは、返還させた**宝物トークン**１枚につき**召喚チップ**を１枚、チップ置き場から獲得します。

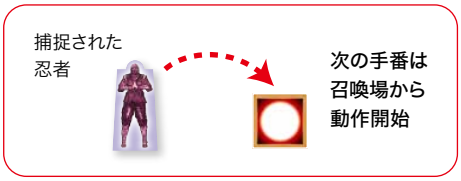
※獲得した召喚チップの所持には制約があります。［→P35］

※失敗の場合は、何も得られません。



5. プレイを終えた**宝守コマ**は、**宝物殿**に戻します。使用後の**召喚カード**は**デッキ**に戻し、シャッフルして**再利用**します。

6. **捕捉された忍者**は、次の自分の**手番開始時**に、**コマ**を**召喚場**に置き動作を始めます。



【2人プレイ】宝守召喚（たからもりしょうかん）プレイの手順

供物の水晶で、宝守を召喚

1. 手番のプレイヤーは、**忍者の三手終了時点**（忍者の動作完了時点）で、**宝守**を**召喚**するかどうかの選択をします。

※宝守は、相手が宝物を所持していない場合、結界を使用中の場合、負傷中の場合、相手の忍者を捕捉することができません。

2. **宝守**を**召喚**する場合は、供物として、自分の**水晶1個**を捧げます（水晶置き場に戻す）。

※水晶を所持していない時は宝守を召喚できません。
※宝守を召喚しない場合は、そのままの状態で手番を終えます。

3. **召喚カード**を1枚引き、記載されている**宝守コマ**（**鬼**（おに）、**轆轤首**（ろくろくび）、**河童**（かっぱ）、**天狗**（てんぐ）のいずれか）を、**メインボード上の宝守と置き換え**ます。[初期位置→P18]

※ただし、引いたカードの宝守が入れないエリアの場合は、召喚場（ボード中央のマス）に移動します。

相手の忍者を捕捉し、宝物を返還させる

4. カードに記載されている**数字の手数分の動作**（宝守コマの移動、壁のシートのスライド）を行い、**忍者**を捉えることができるマス（**捕捉マス**）への**移動**を試みます。**捕捉マスに止まったら成功**、たどり着けなかったら失敗です（失敗でも移動先でコマを止める）。

※動作条件は、宝守の種類によって異なります。
※捕捉マスとは、鬼・河童・天狗の場合は忍者のいるマスのみが対象、轆轤首の場合は忍者のいる周囲のマスが対象になります。

【成功の場合】

（1）**捕捉された忍者**は**召喚場**（ボード中央のマス）**に移動**させられ、**宝守**のプレイヤーが指定する**宝物トークン**を1枚、**宝物殿に返還**しなければなりません。

※捕捉された忍者の次の手番プレイは、召喚場から動作開始になります。

（2）**捕捉された忍者**は、チップ置き場から**かえるチップ**を1枚（数字面を見ないように）引き、**取得物ボード**に置きます。

※ただし、チップ置き場にかえるチップが残っていない場合は、取得できません。
※数字面はゲーム終了まで見てはいけません（ゲーム終了時に得点となります）。

（3）**成功した宝守**のプレイヤーは、**召喚チップ**を1枚、チップ置き場から獲得します。

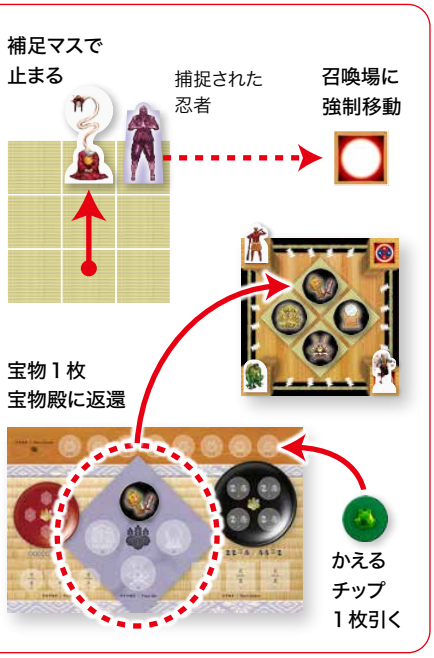
※獲得した召喚チップの所持には制約があります。[→P35]
※失敗の場合は、何も得られません。

5. プレイを終えた**宝守コマ**は、**そのままの位置**に残します。使用後の**召喚カード**は**デッキ**に戻し、シャッフルして**再利用**します。

※ボード上の宝守コマは、忍者の手番中には障害物となります。

宝守の召喚条件（2人プレイの場合）

水晶1個



宝守の動作条件

❖コマを移動したり壁のシートをスライドする際の手数の数え方は、**忍者**の場合と同様です。ただし、**宝守**はカードに指示された**手数分**、**同じ動作**を続けることができます。

※コマの移動のみ、透明シートのスライドのみで手番を終えてもかまいません。

❖**宝物**を所持していない**忍者**、**結界**を使用中の**忍者**、**負傷中**の**忍者**、**自分**の**忍者**は捕捉できません。

❖**道具**や**武器**は使用できません。

捕捉できない相手

結界使用中の忍者

負傷中の忍者

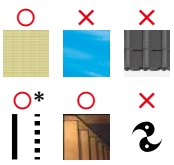
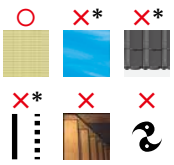
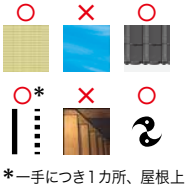
マスの条件の特例（忍者コマ動作時との違いのみ）

隠れ布使用中の忍者が止まっているマス［すれ違い不可］

結界使用中の忍者が止まっているマス［すれ違い可］

宝物マス、水晶マス、道具マス、武器マス［アイテムの取得/交換はしない］

我知也の隠し階段［我知也カードは引かない］

キャラクター	捕捉マス	能力	
鬼（おに）	忍者の止まっているマス	❖地上のみ移動できる ❖一手につき、高い壁または低い壁を１カ所突き抜けることができる ❖隠し階段を使える（出口で必ず止まる） ※隠し階段の出口にいる忍者は捕捉できる	 ＊一手につき１カ所
轆轤首（ろくろくび）	忍者のいる縦横斜めの隣接マス	❖地上のみ移動できる ❖隣接マスから首を伸ばして、壁越しの忍者や水場の忍者、屋根上の忍者を捕捉できる	 ＊隣接マスの忍者は捕捉可
河童（かっぱ）	忍者の止まっているマス	❖地上と水場を移動できる ❖水場では常に低い壁を通過可 ❖どのマスからでも陰陽マスへ瞬間移動できる（移動先の陰陽マスで必ず止まる） ※陰陽マスにいる忍者は捕捉できる	 ＊水場のみ低い壁通過可
天狗（てんぐ）	忍者の止まっているマス	❖地上と屋根上を移動できる ❖一手につき、壁を１カ所飛び越えることができる（屋根上では常に低い壁を通過可） ❖どのマスからでも陰陽マスへ瞬間移動できる（移動先の陰陽マスで必ず止まる） ※陰陽マスにいる忍者は捕捉できる	 ＊一手につき１カ所、屋根上は低い壁のみ常に通過可

ゲームのクライマックス

所持している宝物・水晶・忍／召喚チップの数がミッション条件をクリアしたら、目印の陣旗（じんばた）を立て「帰陣」を宣言！
でも、ゲームはまだ終わっていません。他の忍者や宝守（たからもり）による襲撃や妨害、我知也（ガチヤ）カードの罠が待ち受けているかもしれません。さて、無事に帰陣できるかな？

帰陣宣言とゲームの終了

❖**ミッションカード**で指示された**宝物トークン**、**水晶ピース**、**忍（しのび）チップ**、**召喚（しょうかん）チップ**の数量条件を満たしたプレイヤーは、ただちに（手番の途中でも）自分の**陣旗（じんばた）を立て**、これから帰陣することを宣言（**帰陣宣言**）します。

※ミッションカード〈難易度４〉でプレイしている場合のみ帰陣不要で、いずれかのプレイヤーが数量条件を満たした時点でゲーム終了となります。

【帰陣失敗】

❖帰陣途中で、**ミッション条件を下回ったら**（我知也カードで水晶を失う、他の忍者や宝守に宝物を奪われるなど）、**帰陣失敗**。**陣旗**を下ろし、プレイを続けます。

【帰陣成功】

❖**帰陣宣言をした忍者が、ミッション条件を満たしたまま自陣に無傷で戻った時点で任務完遂とし、ゲーム終了**となります。

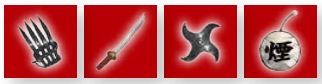
※帰陣宣言と帰陣が同じ手番内で行われても有効です。

※負傷した状態で自陣に戻った場合は、数量条件を満たしていても任務完遂とは認められません。その場合はプレイが続行され、傷が癒えた段階で任務完遂となります。

得点計算

❖各プレイヤーは自分の**取得物ボード**上にある**かえるチップ**の数字面を表向きにし、各アイテムを下記の得点にて計算します。帰陣を果たしたプレイヤーには、ボーナスの30点が与えられます。

❖**合計得点の最も高いプレイヤーが勝者**となります。

アイテム		得点
宝物トークン		1枚 20点
忍(しのび)チップ／召喚(しょうかん)チップ		1枚 10点
水晶		1個 5点
道具トークン		1枚 2点
武器トークン		1枚 2点
かえるチップ		1枚 0～15点
帰陣したプレイヤー		＋30点

よくある質問

忍者コマ・壁の動作・移動関連

Q 一度動かしかけたシートやコマを戻してやり直してもいいですか？

A グッドマナーで気持ちよくプレイしましょう。

チェスや将棋のように、原則としては「待ったなし」がマナーだとは思いますが、時と場合やメンバーによって最適な答えは変わるでしょう。ゲーム開始前に、プレイヤー同士で話し合って決めることをおすすめします。

Q 我知也カードの指示で壁をスライドさせしました。これで忍者の「最低１回壁を動かす」条件はクリアですか？

A いいえ。我知也カードの動作とは別に、忍者の三手中に最低１回は壁をスライドさせる必要があります。

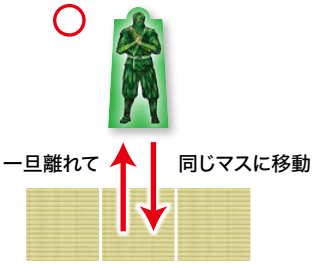
我知也カードの指示による動作は、**忍者**の「一手にカウントされない動作」にあたります。ですから、それとは別に**忍者**の「一手にカウントされる動作」として最低１回は壁をスライドさせなくてはなりません。

我知也カードの動作は「忍者の一手」にカウントされない

Q 「任意の空いているマスに移動」の時、自分のいたマスへの移動はOKですか？

A OKです。一旦離れ、空きマスになったと見なします。

我知也カードの指示や**煙玉**の使用で「任意の空いているマスに移動」する際、**忍者コマ**を持ち上げた瞬間に、そのマスは「空いているマス」になったと見なします。ですから、自分の止まっていたマスに移動することも可能です。

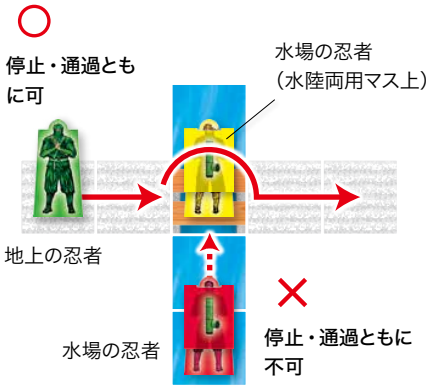


Q 水陸両用マスに竹筒マーカーを着けた忍者が止まっている時、地上エリアの忍者はそのマスに止まったり通過することはできますか？

A はい。その場合は止まることも通過することもできます。

水陸両用マスは、**水場**エリアとしても**地上**エリアとしても使うことができます。そのマスに止まっている**忍者**がどちらのエリアにいるかは**竹筒マーカー**の有無で識別され、着用していれば**水場**に、着用していなければ**地上**にいることがわかります。

水陸両用マスに止まっている**忍者**と同じエリアにいる**忍者**は、そのマスに止まることも通過することもできませんが、別のエリアにいる**忍者**は停止・通過ともにOKです。



Q 我知也カードの指示や襲撃・捕捉によって、忍者を移動させなければならない時、着用中のマーカーはそのままでいいですか？

A 状況とマーカー（道具）の種類により、そのままでいいものと外すものがあります。

マーカーは「重ね着不可」であることと、「道具ごとの使用方法」で規定された有効エリア・有効期間と着脱タイミングが原則となります。以下、例示します。

【我知也カードの指示で移動する際】

・基本的には**マーカー**を着けたまま移動します。
・移動先が**水場**や**屋根上**の場合、「傷を負うカード」の場合は、それぞれの**マーカー**に着け替えます。

【傷を負って自陣に戻される際】

・着用中の**マーカー**を外し、**傷マーカー**に着け替えます。

【煙玉を使用して逃げる際】

・**竹筒**と**縄梯子**は「エリアを出る際に外す／入る際に着せる」、**結界**は「次の自分の手番までの間、地上のみで有効」が適用されます。
例えば、**水場**で襲撃されて**地上**に逃げる場合は**竹筒マーカー**を外します。**結界**を着用中に襲撃された時は逃げる先により異なり、**地上**に逃げる場合は着用したまま、**屋根上**に逃げる場合は**縄梯子**に着け替えます。

【宝守に捕捉され宝物殿（2人プレイは召喚場）**へ移動する際】**

・**竹筒**と**縄梯子**はエリアから出るため必ず外します。
・**隠れ布**は移動先で効果が発揮されることがありえないため、外しても差し支えありません。

着用中のマーカー

【竹筒】
●傷を負った→傷マーカーに着け替え
●煙玉を使用した
・地上へ移動→外す
・水場へ移動→そのまま
・屋根上へ移動→縄梯子に着け替え
●宝守に捕捉された→外す

【縄梯子】
●傷を負った→傷マーカーに着け替え
●煙玉を使用した
・地上へ移動→外す
・水場へ移動→竹筒に着け替え
・屋根上へ移動→そのまま
●宝守に捕捉された→外す

【隠れ布】
●我知也カードの指示／煙玉の使用
・地上へ移動→そのまま
・水場へ移動→竹筒に着け替え
・屋根上へ移動→縄梯子に着け替え
●宝守に捕捉された→外してもよい

【結界】
●我知也カードの指示／煙玉の使用
・地上へ移動→そのまま
・水場へ移動→竹筒に着け替え
・屋根上へ移動→縄梯子に着け替え
●傷を負った→傷マーカーに着け替え

道具・武器の使用関連

Q 隠れ布と結界を同時に使ってもいいですか？

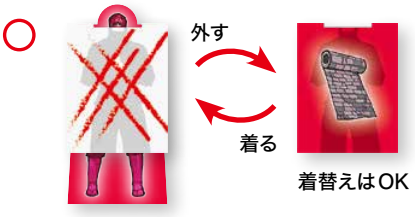
A 同時使用はできません。

忍者が一度に着けられる**マーカー**は1枚限り（重ね着不可）ですので、**隠れ布**と**結界**を同時に使用することはできません。また、**水場**や**屋根上**にいるとき（竹筒マーカー／縄梯子マーカー着用中）にも**隠れ布**や**結界**を使うことはできません。

Q 傷を負っている手番では隠れ布や結界を着られない？

A 手番プレイの最後に着替えればOKです。

マーカーの重ね着は不可ですが、**負傷中**の手番では、手番プレイの最後に**傷マーカー**を外しますので、その際に**隠れ布**や**結界**に着替えて手番を終えることができます。



Q 武器で襲うときに、道具の鍵縄を一緒に使えば、壁があっても有効ですか？

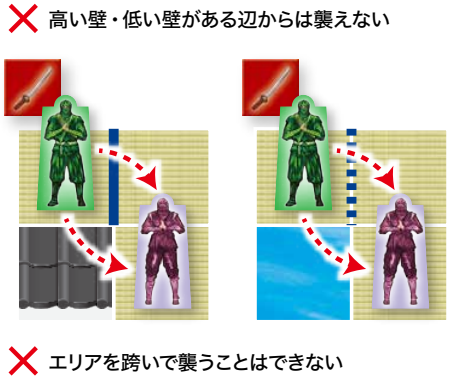
A 無効です。

武器と**道具トークン**を同時使用することはできません（マーカー着用時の武器使用は可）。他にも、**竹筒**や**縄梯子**を**武器**と一緒に使って、**地上**から**水場**や**屋根上**の**忍者**を襲うといったこともできません。

Q 刀で襲撃する時に、一辺には壁があり、もう一辺は屋根上と接していますが壁はありません。この場合は襲撃できますか？

A 襲撃不可です。壁はなくても、エリア境界を跨いだ（越えた）相手を襲うことはできません。

刀は「境界の一辺以上が開いている」ことが使用条件です。壁のある一辺は「閉じている」状態であることは明白で、問題は**屋根上**と接している壁のない一辺がどうなのかということになります。答えとしては、**壁**の有無に関わらず、**武器**共通の使用条件として「エリア境界を跨いだ（越えた）相手を襲うことはできない」ことから、この場合は襲撃不可となります。**壁**のない一辺が**水場**の場合も、同様の扱いとなります。

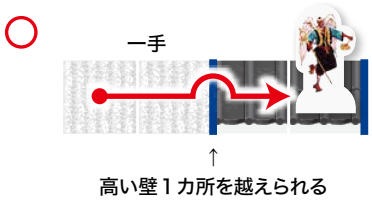


宝守（たからもり）の動作関連

Q　天狗が壁のある境界から屋根に上るには、一回止まる必要はありますか？

A　飛び越える壁が１カ所であれば、止まらず進めます。

壁がない場所からであれば、**天狗**は地上と屋根の間を止まることなく行き来できます。また、**天狗**は一手につき１カ所の壁を飛び越えることができます。ですから、この場合止まる必要なく連続した移動が可能です。なお、**天狗**が**塗陽マス**に瞬間移動した際は、移動先の**塗陽マス**で一回止まる必要があります。



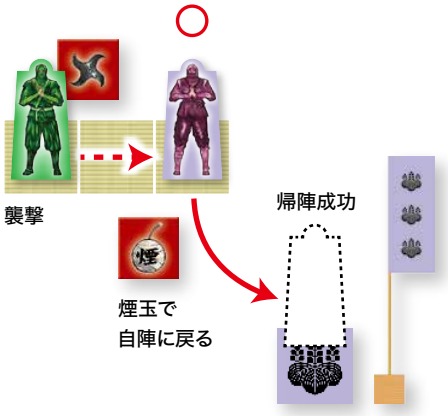
帰陣関連

Q　他の忍者に襲われ、煙玉を使って自陣に逃げました。そのとき、ミッションカードの指示を満たしていれば帰陣・ゲーム終了になりますか？

A　はい。頭脳的な作戦ですね。

煙玉を使うと任意の空いているマスに移動することができますので、自陣に他の**忍者**がいなければ帰陣することができます。ゲーム終了条件は、**ミッションカード**に書かれているアイテム数を所持し、無傷で**自陣**に戻ることですから、この場合はその条件を満たしています。

傷を負って帰陣した場合はプレイが継続され、次の自分の手番で**傷**が癒えるまで任務完了とはなりません。その間に、他のプレイヤーが先に帰陣することもありえます。

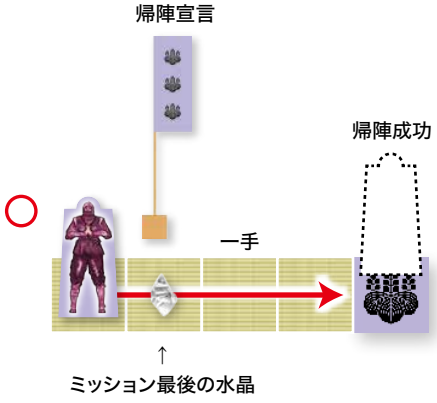


Q　１回の動作中にミッションの最後のアイテムを取得しつつ帰陣してもゲーム終了になりますか？

A　はい。忍者らしい早業ですね。

「帰陣宣言（**陣旗**を立てる）」と「帰陣」は、同じ手番内・一手内でもかまいません。例えば、一手内で**ミッション**最後の**水晶**をゲット（**水晶マス**を通過）しながら、そのまま**自陣**まで移動しても帰陣成功です。

陣旗が立った次の瞬間にはすでに帰陣しているという、まさに忍の者らしい、敵に悟られる前に任務を完遂する見事な早業です。



ステージとカード詳細

ステージシート

※「透明シートセット例」は、ステージシートの上に透明シート〈T1〉〈T2〉〈T3〉を重ね合わせたイメージです。
　各シートをセットする向きや位置によって、アイテムや壁の配置が変わります。

※〈デラックス版〉と表示されたステージシートは、デラックス版のみのステージです。スタンダード版には付属しません。

※**〈ストレッチゴール対象〉**と表示されたステージシートは、クラウドファンディングにて一定条件を満たした場合、スタンダード版とデラックス版に追加されます。

ステージシート〈A〉

大広間

[入門ステージ]

地上エリアのみで構成された最も易しいステージです。移動の障害となる水場や屋根上がなく、一手で動ける範囲が広いため、効率的なアイテムの取得や襲撃へ向かうルート取りの練習にも適しています。

[プレイ時間の目安]

ミッションカード〈難易度1〉	15～25分
ミッションカード〈難易度2〉	20～30分
ミッションカード〈難易度3〉	25～35分
ミッションカード〈難易度4〉	40～50分

※このステージでは、道具の「竹筒」と「縄梯子」は使用しません。

透明シートセット例

ステージシート〈B〉

庭園と離れ

[中級ステージ]

石庭と池のある敷地に建物が配置された標準的な難易度のステージです。石庭部分は動きやすいものの、肝心な宝物へのアクセスは意外と難しく、戦略性が求められます。

[プレイ時間の目安]

ミッションカード〈難易度1〉	15～25分
ミッションカード〈難易度2〉	20～30分
ミッションカード〈難易度3〉	35～45分
ミッションカード〈難易度4〉	60～80分

透明シートセット例

ステージシート〈C〉

演武場

[初級ステージ]〈デラックス版〉

武芸の稽古や披露を行う「演武場」がモチーフ。建物内の空間が広く、各陣の近くに隠し階段が配置されているため、移動やアイテムの取得が比較的容易な初級ステージです。

[プレイ時間の目安]

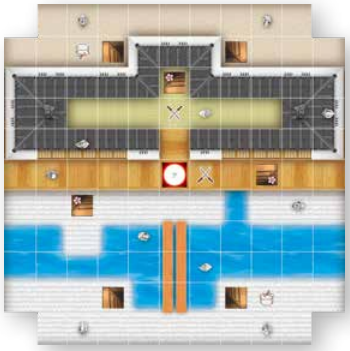
ミッションカード〈難易度1〉	15～25分
ミッションカード〈難易度2〉	20～30分
ミッションカード〈難易度3〉	30～40分
ミッションカード〈難易度4〉	50～70分

透明シートセット例

ステージシート〈D〉

大奥と池の庭

[中級ステージ]〈デラックス版〉



運要素の強いステージです。大屋根と広大な池がありますが、うまく竹筒や縄梯子を引き当てれば、見た目ほど攻略は難しくはありません。宝守プレイの成功もカードの引き運次第。

[プレイ時間の目安]

ミッションカード〈難易度1〉	15～25分
ミッションカード〈難易度2〉	20～30分
ミッションカード〈難易度3〉	35～45分
ミッションカード〈難易度4〉	60～80分

透明シートセット例

ステージシート〈E〉

水滸殿（すいこでん）

[上級ステージ]〈デラックス版〉

建物内まで水路を引き入れた秘密の荷改所がモチーフ。空間は広めながら要所が狭いため、宝物は得難く、襲撃されやすいという難しさが。宝守では水陸自在な河童がめっぽう強い。

[プレイ時間の目安]

ミッションカード〈難易度1〉	20～30分
ミッションカード〈難易度2〉	30～50分
ミッションカード〈難易度3〉	50～70分
ミッションカード〈難易度4〉	70～90分

透明シートセット例

ステージシート〈F〉

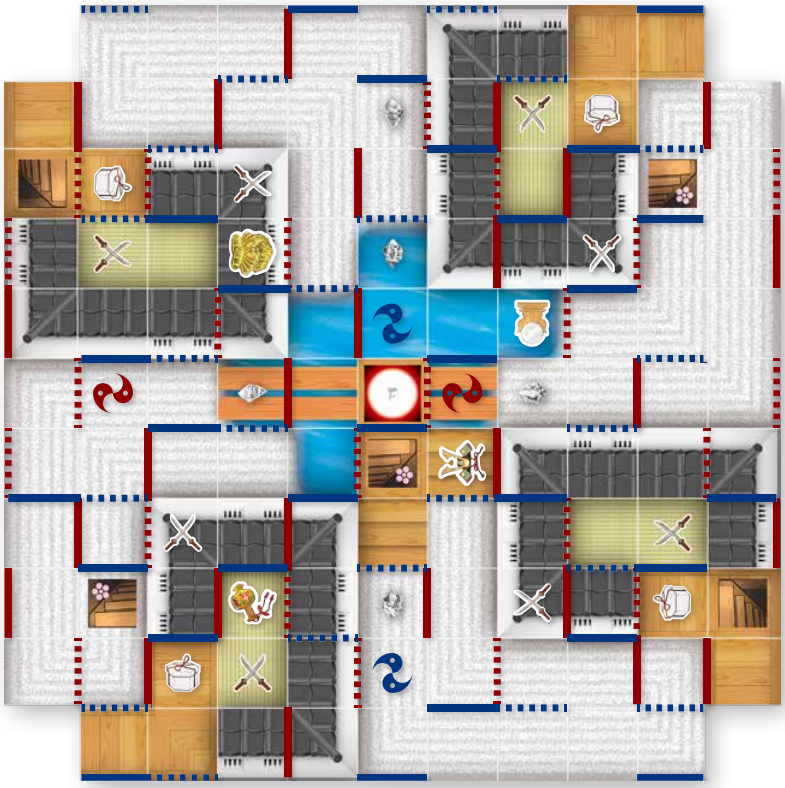
書庫渡り

[上級ステージ]〈デラックス版〉

四隅の各陣につながる狭い書庫。武器や道具をそこで手に入れ、改めて水晶や宝物、敵を狙いに行く必要が。「ついで」と「わざわざ」の狭間で戦術の選択が悩ましい上級ステージです。

[プレイ時間の目安]

ミッションカード〈難易度1〉	20～30分
ミッションカード〈難易度2〉	30～50分
ミッションカード〈難易度3〉	50～70分
ミッションカード〈難易度4〉	70～90分



透明シートセット例

ステージシート〈G〉

神楽場（かぐらば）

[初級ステージ]〈ストレッチゴール対象〉

神楽の小舞台がしつらえられた庭園です。移動できる範囲が広く、一手で複数アイテムを取得することも難しくありません。しかし他の忍者からの襲撃や宝守による捕捉の危険も大。

[プレイ時間の目安]

ミッションカード〈難易度1〉	15～25分
ミッションカード〈難易度2〉	20～30分
ミッションカード〈難易度3〉	30～40分
ミッションカード〈難易度4〉	50～70分

透明シートセット例

ステージシート〈H〉

浴場棟

[上級ステージ]〈ストレッチゴール対象〉

通路が狭く小刻みな移動が強いられる上級者向けのステージです。道具へのアクセスは楽ですが、武器は取りにくくリスキーな位置に。戦術の巧みさと危険を冒す勇気が試されます。

[プレイ時間の目安]

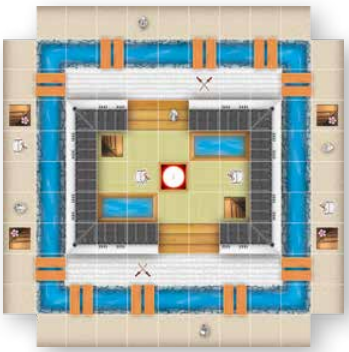
ミッションカード〈難易度1〉	20～30分
ミッションカード〈難易度2〉	30～50分
ミッションカード〈難易度3〉	50～70分
ミッションカード〈難易度4〉	70～90分

透明シートセット例

ステージシート〈I〉

水堀御殿

[超上級ステージ]〈ストレッチゴール対象〉



ぐるりと水堀に囲まれ、通路が狭く、陣地から出ていく時も戻ってくる時も移動が不自由。絶妙に不便な武器マスの位置。宝守プレイの難しさ。上級を超える最高難度のステージです。

[プレイ時間の目安]

ミッションカード〈難易度1〉	20～30分
ミッションカード〈難易度2〉	30～50分
ミッションカード〈難易度3〉	50～70分
ミッションカード〈難易度4〉	70～90分

透明シートセット例

ミッションカード

ミッションカード〈難易度１〉

［2～4人プレイ用］

宝物２種以上、水晶２個以上、忍または召喚１枚以上

ミッションカード〈難易度２〉

［2～4人プレイ用］

宝物２種以上、水晶３個以上、忍または召喚２枚以上

ミッションカード〈難易度３〉

［3・4人プレイ用］

宝物３種以上、水晶３個以上、忍１枚以上、召喚１枚以上

ミッションカード〈難易度４〉

［3・4人プレイ用］

宝物４種、水晶４個、忍２枚、召喚２枚（帰陣不要）

我知也（ガチャ）カード

飛来 Levitation

全員から
水晶1個ずつ飛来する
※持っていないプレイヤー
からは飛来しない

One CRYSTAL from all other players are levitated to you.
*Excluding players who do not have any Crystals.

飛来 Levitation

水晶置き場から
水晶2個飛来する

Two CRYSTALs from the Crystal Yard are levitated to you.

飛来 Levitation

水晶置き場から
水晶1個飛来する

One CRYSTAL from the Crystal Yard is levitated to you.

超能力 ESP

宝物殿から任意の
宝物1個取得する
※宝物殿に宝物が残っていない
場合は取得できない

Obtain one TREASURE of your choice from the Treasure Den.
*Except when there is no treasure in the Treasure Den.

秘密の保管処 Secret Vault

道具袋から
道具1個取得する
※すでに3個持っている場合は
1個を交換する

Draw one TOOL from the Tool Bag.
*If you already have 3, exchange one.

秘密の保管処 Secret Vault

武器袋から
武器1個取得する
※すでに3個持っている場合は
1個を交換する

Draw one WEAPON from the Weapon Bag.
*If you already have 3, exchange one.

時空のねじれ Space-time Distortion

右隣のプレイヤーと
道具全て入れ替わる
※片方が持っていない場合でも

All the TOOLs in your possession are swapped with the player to your right.
*Even if one player does not have any.

時空のねじれ Space-time Distortion

全員左隣のプレイヤーに
道具全て渡す
※持っていない場合は
何もしなくて良い

All players pass all the TOOLs in their possession to the player to their left.
*If a player doesn't have any, do nothing.

時空のねじれ Space-time Distortion

右隣のプレイヤーと
武器全て入れ替わる
※片方が持っていない場合でも

All the WEAPONs in your possession are swapped with the player to your right.
*Even if one player does not have any.

時空のねじれ Space-time Distortion

全員左隣のプレイヤーに
武器全て渡す
※持っていない場合は
何もしなくて良い

All players pass all the WEAPONs in their possession to the player to their left.
*If a player doesn't have any, do nothing.

時空のねじれ Space-time Distortion

地上エリアにいる
任意の忍者と
現在地が入れ替わる

The current location is swapped with any NINJA on the Ground/Floor.

瞬間移動 Teleportation

任意の空いているマスに
瞬間移動する
※水場・屋根上へは道具が必要

Move instantly to any vacant cell.
*Water and Rooftop require the right tools.

瞬間移動
Teleportation

地上エリアにいる任意の
忍者の隣*へ瞬間移動する
*縦・横・斜め隣

Move instantly to the cell adjacent* to any NINJA on the Ground/Floor.
*Vertically, horizontally or diagonally

瞬間移動
Teleportation

空いている
任意の陣地に
瞬間移動する

Move instantly to a vacant BASE.

時の拡張
Time Expansion

手番のプレイが
1手追加される

One additional move is added to the player's turn.

城の気まぐれ
Castle Caprice

壁のシートを
1回スライドさせる

Slide red or blue Wall Transparent Sheet: one move.

城の気まぐれ
Castle Caprice

壁のシートを
2回スライドさせる

Slide red and/or blue Wall Transparent Sheet: two moves in total.

城の気まぐれ
Castle Caprice

即座に召喚カードを引く
※忍者の残り手数は無効、
宝守のプレイを実行する

Draw a Summon Card.
*Ninja's remaining moves are invalid, immediately play the Guardian of the Treasures.

行方知れず
Lose

水晶1個失う
※水晶置き場に戻す。
持っていない場合は
何もしなくて良い

Lose one CRYSTAL.
*Return it to the Crystal Yard. If you don't have any, do nothing.

行方知れず
Lose

道具1個失う
※道具袋に戻す。
持っていない場合は
何もしなくて良い

Lose one TOOL.
*Return it to the Tool Bag. If you don't have any, do nothing.

行方知れず
Lose

武器1個失う
※武器袋に戻す。
持っていない場合は
何もしなくて良い

Lose one WEAPON.
*Return it to the Weapon Bag. If you don't have any, do nothing.

悪夢
Nightmare

水晶全て失う
※水晶置き場に戻す。
持っていない場合は
何もしなくて良い

Lose all CRYSTALs.
*Return them to the Crystal Yard. If you don't have any, do nothing.

悪夢
Nightmare

左隣のプレイヤーに
水晶全て渡す
※持っていない場合は何もしなくて良い

All the CRYSTALs in your possession fly away to the player to your left.
*If you don't have any, do nothing.

見えざる敵
Invisible Enemy

いきなり傷を負う
※手番終了とし（残手数は無効）、
自陣に戻り「傷」の状態となる

Suddenly Injured.
*This concludes your turn. Return to your base and the "Injury" status is applied.

召喚カード

鬼〈一手〉

鬼〈三手〉

轆轤首〈一手〉

轆轤首〈三手〉

河童〈二手〉

河童〈三手〉

天狗〈二手〉

天狗〈三手〉

制作チーム

我知城 GACHIJO

Four Ninja and the Castle of Treasures

作者 | Author

ゲームデザイン	マーティン・ネーデルガード・アンデルセン（CAMP GAMES ApS／デンマーク）
	バナナムーン・ステュディオ（日本）
ストーリー／シナリオ	バナナムーン・ステュディオ（日本）

アートワーク | Artist

イラストレーション	リチャード・ジンバ（フリーランス／英国）
グラフィックアート	バナナムーン・ステュディオ（日本）

翻訳 | Translator

英語翻訳	ダースィー・ルイス（フリーランス／日本・オーストラリア）

バナナムーン・ステュディオ『我知城』チーム | GACHIJO Creative Team, Bananamoon Studio Sapporo

クリエイティブディレクション／グラフィックデザイン：前田弘志
プロダクションマネジメント／プランニング：前田久美子
グラフィックデザイン／プランニング：石嶋春菜
カリグラフィー／プランニング：吉田衣花

出版・販売 | Publisher and Distributor

出版	バナナムーン・ステュディオ（Banana Moon Games）
販売	バナナムーン株式会社
	〒060-0001 札幌市中央区北1条西15丁目1-3-209
	https://bananamoon-games.jp/

©2023–2024 Banana Moon Studio Sapporo, Camp Games ApS, and Richard Zimba

CAMP
GAMES
APS

banana
moon
games