

MAN-EATING HOUSE

説明書

〈基本情報〉
人数：3～4人用、時間：15分程度、対象年齢：10才から
〈内容物〉
カード：48枚（プレイカード×44、サマリーカード×4）
説明書：1部

《あらすじ》

198X年の夏休み。
ぼくらが肝試しにやってきた町はずれの廃屋は世にも恐ろしいお化けの巣窟だった…

「住処を荒らす悪かな子供らよ、
我らのもてなしに打ち震えるがよい！」

背後に迫る怪しい影、
刻一刻と近づく逢魔時、
はたして彼らの運命やいかに!?

《ゲームの概要》

『Man-Eating House』は、3～4人のプレイヤーが屋敷の掟にしたがってカードを出し合い、子どもやお化けが描かれた得点札を集めるトリックテイキング・ゲームです。

《カードの種類》

ゲームに使用するカード、プレイカードは「スーツ」と呼ばれる3つの記号で区別されており、ツタ・おふだ・骨があります。そして、各スーツは子ども・武器・お化け・場所の4種類のカードに分けられます。ほかに、いくつかの**特殊カード**があります。

◆ 子どもカード（得点札）



各スーツの1～3
数字の囲みが◎

◆ 武器カード



各スーツの5～7
背景がオレンジ色

◆ お化けカード（得点札）



各スーツの12～14
数字の囲みが◎

◆ 場所カード



各スーツの8～11
中央に「危」と書かれた**危険区域**も含まれている

◆ 特殊カード

犬（得点札）



ツタの0
数字の囲みが◎

童女



各スーツの4

翁（得点札）



骨の15
数字の囲みが◎

危険区域



ツタの11
おふだの10～11
骨の9～11
中央に「危」と書かれている

プレイカードについては、別紙の《カード一覧》にもまとめられています。ゲームを始める前に一度目を通しておくと良いでしょう。

《ゲームの準備》

はじめに《ゲームの準備》を説明します。手順ごとにふられた番号は別紙の《カードの配置図》の番号と対応しています。

- ① 全てのプレイカードを裏向きにしてよく切った後、**3人で遊ぶときは13枚ずつ、4人で遊ぶときは10枚ずつ**、裏向きのまま配り、手札とします。手札の内容は自分だけが確認できます。これ以降、カードという言葉が出てきたときは、プレイカードのことを指します。
 - ② 手札を配り終えて余ったカードは、**（3人で遊ぶときは5枚、4人で遊ぶときは4枚）**裏向きのまま、場の隅に伏せておきます。この余ったカードの山札を「開かずの間」と呼びます。
 - ③ じゃんけんなど適当な方法でスタートプレイヤーを1人決めます。
 - ④ サマリーカードを1枚ずつ配ります。スタートプレイヤーには目印として色違い（灰色）のサマリーカードを配ります。サマリーカードには、準備と判定の説明が書かれており、ゲーム中いつでも確認することができます。
- 以上で準備完了です。

《基本ルール》

ここからはゲームの《基本ルール》を順番に説明していきます。

- ⑤ スタートプレイヤーから、時計回りで、1人1枚ずつ、カードを場に出していきます。最初にカードを出すプレイヤーは、手札の中から好きなカードを出すことができます。ただし、それ以降のプレイヤーは、最初に出されたカードと同じスーツのカードを出さなくてはなりません。もし、手札に同じスーツのカードが無いときは、好きなカードを出してかまいません。



- ⑥ 全員がカードを場に出し終わったらカードを比べて、後述する役や特殊カードの効果を適用します。そこで決着がついていないときは、場に出ているカードの中で**一番高い数字を出したプレイヤーの勝ち**です。最初に出されたカードとスーツが違っていても、数字が高ければ勝ちです。数字が同じときは、より強いスーツを出したプレイヤーの勝ちです。
スーツの強さ：ツタ < おふだ < 骨



カードの数字を比べて一番高い10の勝ち
スーツが違っていても一番高い12の勝ち



数字が同じときはより強いスーツの勝ち

- ⑦ 勝ったプレイヤーは、場に出ているカードの中に得点札があれば、全て獲得します。
得点札：全20枚 数字の囲みが◎ or ●（犬×1、子ども×9、お化け×9、翁×1）
獲得した得点札は、プレイヤーの前に表向きにして並べておきます。子どもは子ども同士、お化けはお化け同士、数字が見えるように重ねて並べると良いでしょう。
 - ⑧ 場に残っている得点札以外のカードは捨て札となり、場から除外します。ここまでの流れ、すなわち、全員がカードを1枚ずつ出して強さを比べる勝負を「トリック」と呼びます。これ以降は、スタートプレイヤーではなくトリックに勝ったプレイヤーから次のトリックを始めます。
-
- ⑨ このトリックと呼ばれる勝負（⑤～⑧）を、全員の手札が尽きるまで繰り返します。
 - ⑩ 最後のトリックに勝ったプレイヤーは、開かずの間を全て表向きにして、中に得点札が含まれていれば獲得します。



- ⑨ このトリックと呼ばれる勝負（⑤～⑧）を、全員の手札が尽きるまで繰り返します。
- ⑩ 最後のトリックに勝ったプレイヤーは、開かずの間を全て表向きにして、中に得点札が含まれていれば獲得します。

できるだけ多くの得点札を獲得できるようにゲームを進めていきましょう。裏面へつづく▶

《特殊ルール》

ここからは、場に出されたカードの組み合わせによって発生する例外的な処理、**役と特殊カード**について説明します。

役について

場に出されたカードが一定の条件を満たすと役が成立します。その場合、低い数字を出したプレイヤーでも得点札を獲得できるなど、《基本ルール》とは異なる処理が発生します。役には『逃げる』と『戦う』の2種類があります。

役：『逃げる』

場に同じスートの子どもが2枚以上出たときは、子ども同士が助け合って逃げる事が出来ます。各子どもは、そのカードを出したプレイヤーがそれぞれ獲得します。また、犬も子どもと同じように扱われ、犬とツタの子どもが同時に出了たときは、『逃げる』が成立します。



順番にカードを出していく



ツタの子どもが2枚出たので『逃げる』が成立



子どもを出したプレイヤーが獲得
(トリックの決着 ※1へ続く)

役：『戦う』

場に同じスートの武器とお化けが同時に出了たときは、お化けを退治することが出来ます。一番高い数字の武器を出したプレイヤーが、全てのお化けを獲得します。

なお、同じスートの武器・お化けが複数枚出たときは、それら全ての武器・お化けが役に含まれます。役に含まれた武器は、役の処理が終わると同時に、全て捨て札になります。



順番にカードを出していく



おらだの武器とお化けが出たので『戦う』が成立



一番高い数字の武器を出したプレイヤーが
全てのお化けを獲得



同時に、役に含まれた武器は捨て札になる
(トリックの決着 ※2へ続く)

トリックの決着

『逃げる』と『戦う』、どちらの役が成立したときも、役の処理が終わったら役に含まれたカードを全て除外した後、場に残っているカードを比べて、高い数字を出したプレイヤーの勝ちです。

役を除外してカードが1枚だけ残ったときは、残ったカードを出したプレイヤーの勝ちです。

カードが1枚も残らないときは、スタートプレイヤーから次のトリックを始めます。



残ったカードを比べて
数字の高い9の勝ち

1枚だけ残ったら
無条件で勝ち



1枚も残らないときは
スタートプレイヤーから
次のトリックを始める

〈カードが1枚も残らないとき〉

3人用

子 子 子
武 化 化
武 武 化

4人用

子 子 武 化
子 子 子 子
武 化 化 化
武 武 武 武
武 化 武 化

ただし、次項で説明する特殊カードが一定の条件を満たした場合、役は無効になります。

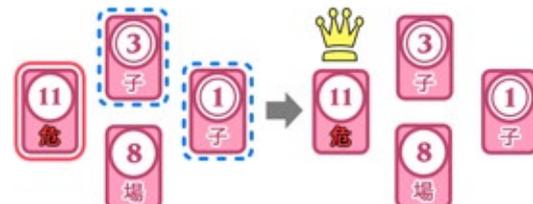
特殊カードについて

特殊カードを出したときも、《基本ルール》とは異なる処理が発生します。特殊カードは、危険区域、童女、翁、犬の4種類です。

特殊カード：危険区域

場に危険区域が出ているトリックでは、人喰い屋敷の妖気に阻まれて役が無効になります。役が無効になったときは、《基本ルール》の通り、場に出された全てのカードの数字を比べて数字の一番高い人が勝ちです。

※役と危険区域のスートが異なる場合も役は無効になります。



危険区域が出たので
『逃げる』は無効

数字を比べて
一番高い11の勝ち



危険区域が出たので
『戦う』は無効

数字を比べて
一番高い13の勝ち



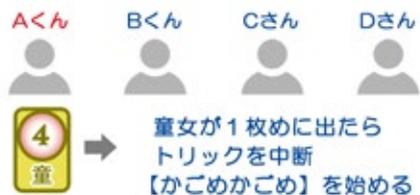
役と危険区域が
異なるスートでも無効

数字が同じときは
スートの強さで決着

別紙の**特殊カード：童女**へつづく▶

特殊カード：童女

◆トリックの1枚めに童女が出ると、ただちに特殊な処理【かごめかごめ】が発生します。

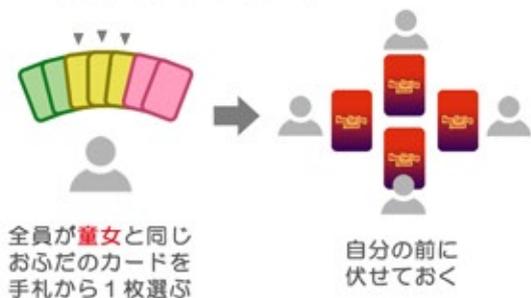


かごめかごめの手順

① 童女を出したプレイヤーは、出した童女を表向きで場の隅に置きます。つづけて、開かずの間から1枚引いて手札に加えます。Aくん

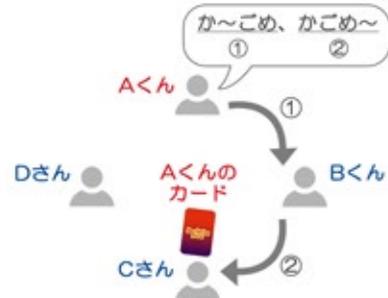


② 各プレイヤーは、童女と同じスートのカードを1枚選んで、自分の前に伏せておきます。同じスートのカードが無いときは、何を選んででもかまいません。
※ただし、同じスートが無いときでも、開かずの間から新たに引いたカードが同じスートだった場合は、そのカードを【かごめかごめ】に出さなくてはなりません。



③ 各プレイヤーは、童女を出したプレイヤーが「かごめ」と言うたびに、カードを伏せたまま隣のプレイヤーへ回します。

カードを左右どちらへ回すかと、どのプレイヤーまで回すかは、童女を出したプレイヤーが指定します。
※一周する前に、必ず誰かと交換します。



Aくんが「かごめ」と言うたびに隣の人へ回す。今回は「かごめ、かごめ〜」と2回言ったのでAくんのカードはCさんまで回った。図では省略しているがBくん、Cさん、Dさんのカードはそれぞれ、Dさん、Aくん、Bくんに戻っている

④ カードを回し終わったら、各プレイヤーは、回ってきたカードを手札に加えます。

⑤ 童女を出したプレイヤーから次のトリックを始めます。
※連続で童女を出してもかまいません。

◆トリックの1枚めでなければ、【かごめかごめ】は発生しません。普通の「4」のカードとして扱われます。ただし、童女は捨て札になりません。トリック終了後、場の隅に表向きで置きます。

◆3枚めの童女が場に出ると同時に、魑魅魍魎の動き出す「逢魔時」が訪れ、以降すべてのトリックで役が無効になります。



① 3枚めの童女が出たので『戦う』は無効
② トリック終了後、童女は場の隅に置かれる

特殊カード：翁

翁は、役が成立している場合でも一人勝ちできる最強のカードです。あらゆる役は無効になり、全ての得点札を獲得できます。ただし、翁と犬が同時に出たときは、勇敢な犬に化けの皮を剥がされてしまい、犬の一人勝ちになります。



翁が出ると役は無効
翁がトリックに勝ち
全ての得点札を獲得

翁と犬が同時に出ると
犬がトリックに勝ち
全ての得点札を獲得

特殊カード：犬

犬是最弱のカードですが、子どもと同じ扱いで、ツタの子どもと同時に出了るときに『逃げる』が成立します。



犬とツタの子どもが同時に出たときも『逃げる』が成立する

また、犬と翁が同時に出たときは、犬の一人勝ちになります。あらゆる役は無効になり、全ての得点札を獲得できます。

※犬、翁、子どもが同時に出たときは、翁によって『逃げる』は無効になりますが、翁は犬にやられてしまうので、犬の一人勝ちです。

《プレイ人数と勝利条件》

このゲームは遊ぶ人数によって〈ストーリー〉、〈遊び方〉、〈勝利条件〉が異なります。その他のルールは全て共通です。はじめて遊ぶときは〈勝利条件〉が単純な4人用がおすすめです。

3人用

〈ストーリー〉

各プレイヤーは人喰い屋敷に忍び込んだ子ども達です。いたずらっ子、お節介焼き、さみしがり屋。やって来た理由はさまざまですが、もっとも臆病な誰かさんは、屋敷の主である翁に取り憑かれてしまったようです。迫り来る魔の手を払いのけ、誰一人欠けること無く脱出できるように全力を尽くしましょう。

〈遊び方〉

手札に翁を持っているプレイヤーと、その他のプレイヤー、2チームに分かれて遊びます。翁のプレイヤーは翁を持っていると気付かれないようにゲームを進めましょう。

〈勝利条件〉

最終トリックを終えた時点で、翁のプレイヤーが、

「1」・「2」・「3」の子ども（スートは問わない）を1枚ずつ獲得する
または、
得点札を11枚以上獲得する

この条件のどちらかが片方でも満たせば翁のプレイヤーの勝利です。

どちらの条件も達成できなかったときは、その他のプレイヤーの勝利です。

ただし、ゲームの途中で翁が手札に加わることがあります。開かずの間から引いたカードが翁だったり、【かごめかごめ】で翁を受け取ることもあるでしょう。

いずれにしても、場に翁を出した時点で、翁のプレイヤーになります。

出した翁が犬に獲得された場合でも、翁を獲得した側ではなく、翁を出した側が、翁のプレイヤーになります。

最終トリックに勝って開かずの間から翁を引いてしまった場合は、その時点で翁のプレイヤーになります。

4人用

〈ストーリー〉

各プレイヤーは人喰い屋敷に巣食うお化けの一派です。不思議なカードの力で運命を操り、愚かな子どもをおびき寄せ、強力なお化け達を配下に引き入れ、人喰い屋敷の主の座を賭けて争います。

〈遊び方〉

向かい合わせのプレイヤーが同じチームになって、2チームに分かれて遊びます。

〈勝利条件〉

ゲーム終了後、獲得した得点札をチーム内で合計して、枚数が多かったチームの勝利です。同じ枚数の場合は、犬を獲得したチームが勝利します。

〈Q&A〉

Q: あれ? 手札が足りない...

A: 考えられる原因は2つ。
《ゲームの準備》②で開かずの間の枚数を間違えたかかごめかごめの手順①で開かずの間から1枚引くのを忘れたかのどちらかでしょう。
足りないぶんを開かずの間から補充してください。

Q: 役をつくったら、トリックにも勝ち?

A: 役をつくって得点札をもらってもトリックに勝ったことにはなりません。「①役を成立させて得点札を獲得する」と「②トリックに勝つ」は別々に考えます。
①がわからないときは役についてを確認してください。
②がわからないときはサマリーカードの勝利判定チャートに従って判定すると良いでしょう。

Q: 役を処理してカードが無くなったら誰の勝ち?

A: 役の処理が終わったとき場にカードが1枚も残っていないなら、「勝負無し」としてスタートプレイヤーから次のトリックを始めます。

Q: 【かごめかごめ】で伏せたカードを自分まで回してもいい?

A: 自分まで回してはいけません。戻ってくる前に、必ず他の人と交換します。

Q: 【かごめかごめ】では誰の勝ち?

A: 【かごめかごめ】はトリックではないので童女を出した人(=前のトリックに勝った人)から次のトリックを始めます。

Q: あの人、さっきは出せなかったスーツをいましてたけど、するしてない?

A: 【かごめかごめ】で、開かずの間から引いたカードや他のプレイヤーと交換したカードが手札に無いスーツだったとき、そういうことが起こります。

〈テクニック紹介〉

スーツを切らす

出したいカードをいつでも出せるように特定のスーツを使い切っておく。

得点札を付ける

味方プレイヤーがトリックに勝ちそうなとき、使い道のない得点札を出して獲得させる。

翁や犬をあぶりだす

トリックの最初にカードを出すとき、翁なら骨、犬ならツタのスーツばかり出して、翁や犬が早めに出るように仕向ける。

『Man-Eating House』はゲームマーケット2016秋に発売した『人喰い屋敷』の海外版としてNew Mill Industriesから再販されたものです。

Game Design / Illustration
土屋 邦彦



Portfolio

Additional Graphic Design

Daniel Newman
<https://www.newmillindustries.com/>

Special Thanks

グラム
<https://x.com/attribute11>

《カードの配置図》



《カード一覧》

数字の囲みが◎ or ●のカードは得点札です。得点札は全部で20枚あります。

(名称)	犬	子ども	童女	武器	場所	お化け	翁								
ツタ	◎0 D	◎1 C	◎2 C	◎3 C	◎4 LG	◎5 W	◎6 W	◎7 W	◎8 L	◎9 L	◎10 L	◎11 DZ	◎12 G	◎13 G	◎14 G
おふだ	◎1 C	◎2 C	◎3 C	◎4 LG	◎5 W	◎6 W	◎7 W	◎8 L	◎9 L	◎10 DZ	◎11 DZ	◎12 G	◎13 G	◎14 G	
骨	◎1 C	◎2 C	◎3 C	◎4 LG	◎5 W	◎6 W	◎7 W	◎8 L	◎9 DZ	◎10 DZ	◎11 DZ	◎12 G	◎13 G	◎14 G	◎15 OM

スーツの強さ: ツタ < おふだ < 骨

一番高い数字のカードが2枚以上出たときはスーツの強さで決着をつけます。