

人喰い屋敷 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…

「住処を荒らす愚かな子供らよ、
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》

『人喰い屋敷』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
「スート」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、各スートは
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。
ほかにも、いくつかの**特殊カード**があります。

◆ 子どもカード（得点札）



各スートの
1～3
数字の
囲みが◎

◆ 武器カード



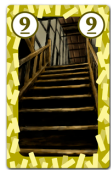
各スートの
5～7
背景が
オレンジ色

◆ お化けカード（得点札）



各スートの
12～14
数字の
囲みが◎

◆ 場所カード



各スートの
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



各スートの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。

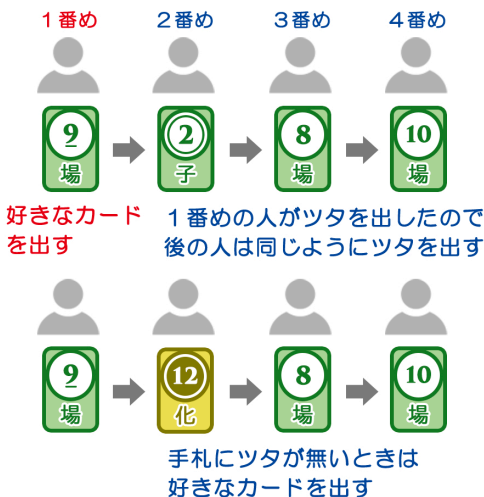
- ④ サマリーカードを1枚ずつ配ります。
スタートプレイヤーには目印として
色違い（灰色）のサマリーカードを配ります。
サマリーカードには、
準備と判定の説明が書かれており、
ゲーム中いつでも確認することができます。

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トのカードを
出さなくてはなりません。
もし、手札に同じスート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え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トが違っていても、
数字が高ければ勝ちです。
数字が同じときは、
より強いスートを出したプレイヤーの勝ちです。
スートの強さ：ツタ < おふだ < 骨



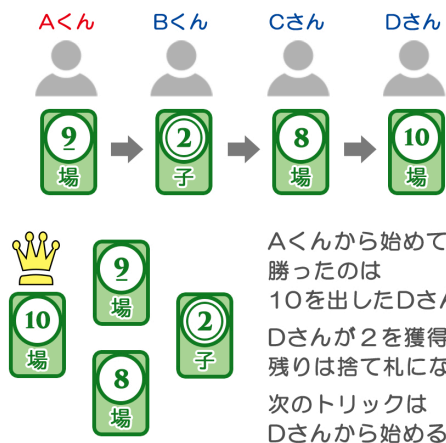
数字が同じときは
より強いスートの勝ち

- 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。

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》

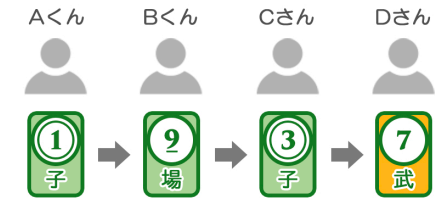
ここからは、場に出されたカードの組み合わせによって発生する例外的な処理、**役**と**特殊カード**について説明します。

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』

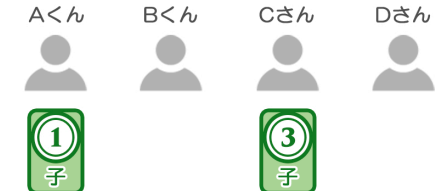
場に同じスートの子どもが2枚以上出たときは、子ども同士が助け合って逃げる事が出来ます。各子どもは、そのカードを出したプレイヤーがそれぞれ獲得します。
また、犬も子どもと同じように扱われ、犬とツタの子どもが同時に出了たときは、『逃げる』が成立します。



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

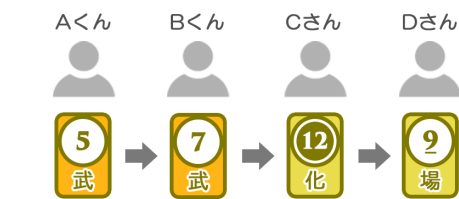


子どもを出したプレイヤーが獲得 (トリックの決着 ※1へ続く)

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・お化けが複数枚出了たときは、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



おふ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



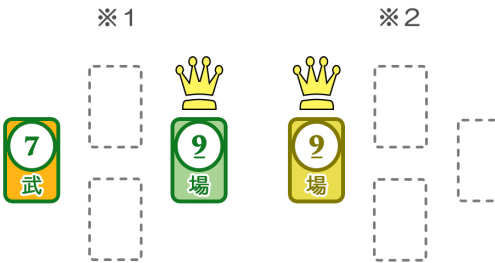
同時に、役に含まれた武器は捨て札になる (トリックの決着 ※2へ続く)

トリックの決着

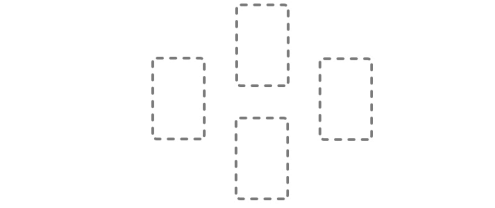
『逃げる』と『戦う』、どちらの役が成立したときも、役の処理が終わったら役に含まれたカードを全て除外した後、場に残っているカードを比べて、高い数字を出したプレイヤーの勝ちです。

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

3人用				4人用			
子	子	子		子	子	武	化
武	化	化		子	子	武	子
武	武	化		武	化	化	化
武	武	武		武	武	武	化
武	武	武		武	武	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。

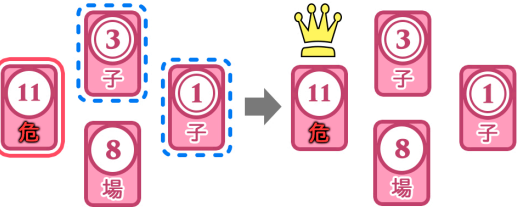
特殊カードについて

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



危険区域が出たので『戦う』は無効



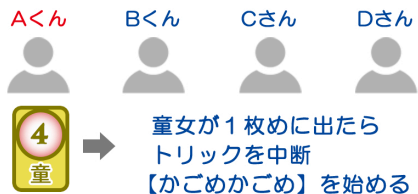
役と危険区域が異なるスートでも無効

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▶

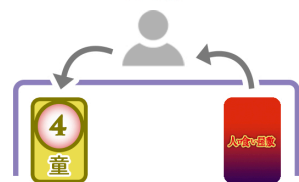
特殊カード：童女

- ◆ 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

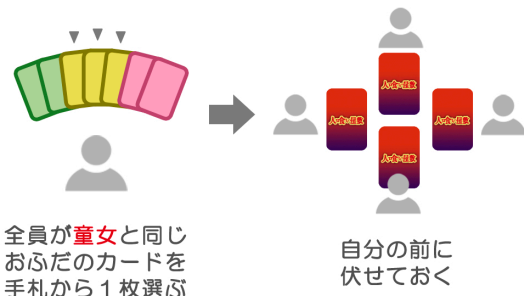
- ① 童女を出したプレイヤーは、出した童女を表向きで場の隅に置きます。つづけて、開かずの間から1枚引いて手札に加えます。 **Aくん**



童女を置いて 開かずの間を引く

- 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。

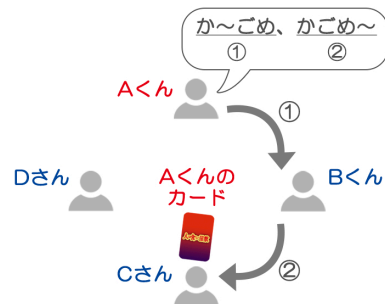
- ※ ただし、同じスートが無いときでも、開かずの間から新たに引いたカードが同じスートだった場合は、そのカードを【かごめかごめ】に出さなくてはいけません。



- 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。



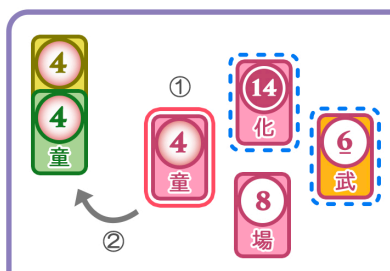
Aくんが「かごめ」と言うたびに隣の人へ回る今回は「か〜ごめ、かごめ〜」と2回言ったのでAくんのカードはCさんまで回った図では省略しているがBくん、Cさん、Dさんのカードはそれぞれ、Dさん、Aくん、Bくんに戻っている

- 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。

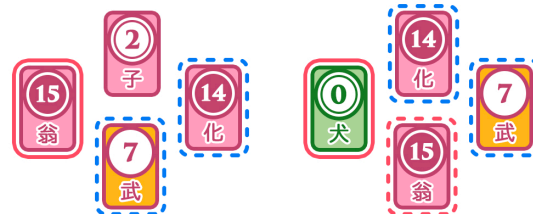
- ◆ 3枚めの童女が場に出ると同時に、ちみもうりよう おうまがとき 魑魅魍魎の動き出す「逢魔時」が訪れ、以降すべてのトリックで役が無効になります。



- 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

犬は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たときに『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。悪たれ小僧、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。迫りく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場合があります。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てでしょう。

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トを
いま出してたけど、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
手札に無いスートだったとき、
そういうことが起こります。

〈テクニック紹介〉

スートを切らす

出したいカードをいつでも出せるように
特定のスートを使い切っておく。

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、犬ならツタのスートばかり出して、
翁や犬が早めに出るように仕向ける。

役のおこぼれを狙う

役が成立した後に
自分が獲得できると見込んで
役とは無関係の得点札を出す。

【ゲームデザイン・イラスト】
土屋 邦彦

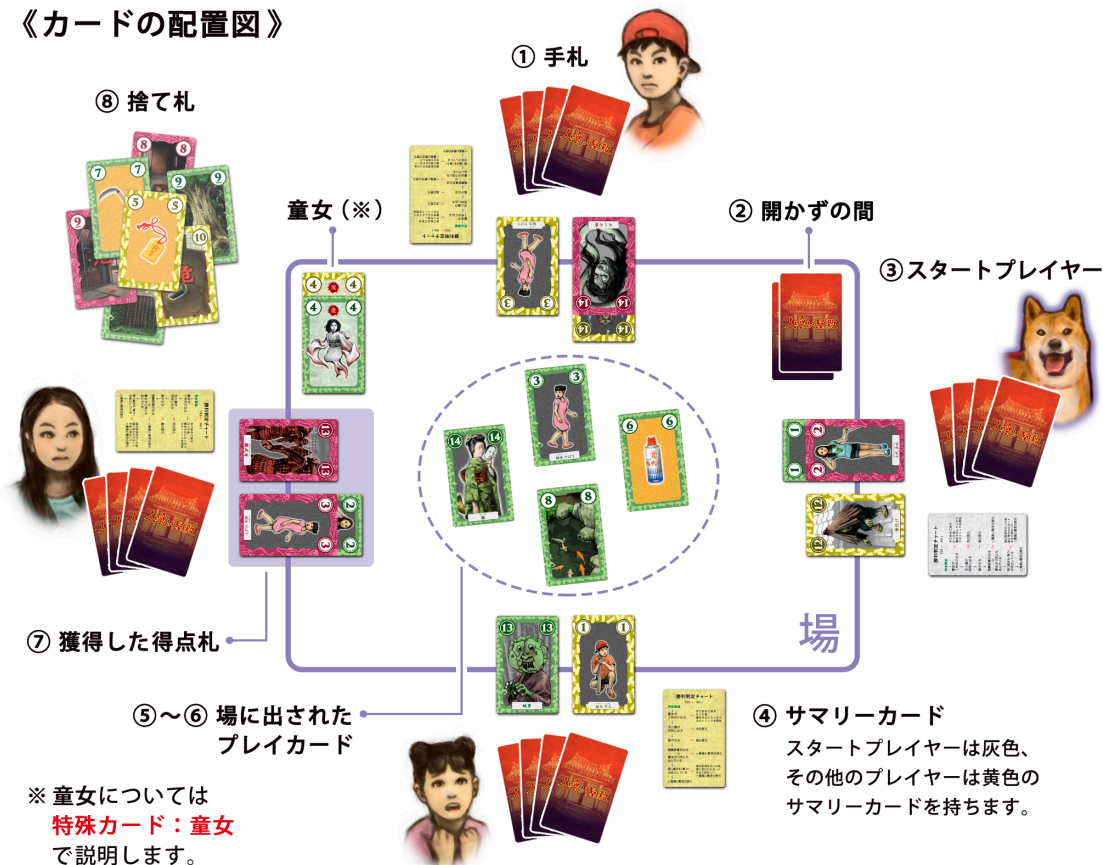
【マニュアルチェック・取材協力】
グラム
(ショーマンロケットアズ)

【制作協力】
おいしいたにし

百物語

<http://100monogatari.net/>

《カードの配置図》



※ 童女については
特殊カード：童女
で説明します。

《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 犬	1 子	2 子	3 子	4 童	5 武	6 武	7 武	8 場	9 場	10 場	11 危	12 化	13 化	14 化	
おふだ		1 子	2 子	3 子	4 童	5 武	6 武	7 武	8 場	9 場	10 危	11 危	12 化	13 化	14 化	
骨		1 子	2 子	3 子	4 童	5 武	6 武	7 武	8 場	9 危	10 危	11 危	12 化	13 化	14 化	15 翁

スートの強さ：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トの強さで決着をつけます。