

TRAPWORDS

トラップワード

ゲームの概要



「トラップワード」によるこそ！
このゲームは2チーム対抗のワードゲームなの。

君のチームは、
相手チームが当てる秘密のワード
を見ることから始める。



次に君のチームは、相手チームの出題者が秘密のワードを味方に当てさせるためのヒントとして言いそうな言葉をトラップワードとして考えよう。

1	鳥
2	ペン
3	布団
4	
5	



その一方、相手チームは、君のチームが当てなければならないワードを見て、君のチームの出題者がヒントとして言うてはならないトラップワードのリストを作っている。両方のチームのトラップワードのリスト出来上がったら、相手チームの出題者に秘密のワードの本を渡そう。

ただし、トラップワードのリストは相手に見せないように気をつけること！

これで両チーム共に、秘密のワードを当てる準備は完了だ。秘密のワードを当てるのは、1チームずつ順番に行う。

チームの1人が出題者となり、秘密のワードを見る。ただし、相手チームが仕掛けたトラップワードはわからない。

一方、相手チームの出題者は、君のチームが書き留めたトラップワードを避けながら、ヒントを言わなければならない。

うーん、この言葉は敵がトラップに設定しているかも。

えーと、ちょっと怖いけど、言うぞ！

「枕の中に詰めている物」

(これがトラップでないことを願う)



相手チームの手番中は、君のチームは自分たちが書いたトラップワードを見て、出題者がトラップワードを言ったら、その時点でゲームを止めること。

出題者はヒントをいくつでも言えるが、回答は5つまでしか言えない。

君のチームのメンバーは、相手の回答数を数え、時間を計る必要がある。

時間切れ、または回答を5つまで言ったら、相手チームの手番は終了。

回答が正解の場合、相手チームは1部屋前進する。出題者がトラップワードを言ってしまった場合や、正解が出なかった場合は、部屋を進むことができない。どちらの場合も、次は君のチームの手番となり、秘密のワードを当てて、ダンジョンの奥深くへ進もう。



これだけわかっていれば、
ゲームの1ラウンドを
プレイできるよ。

別冊のルールブックには
ゲームの準備や、プレイの方法や、
初心者への教え方があるよ。

このシートの裏面には、
ゲームの概略が書いてあるわ。

ゲームの概要のビデオ



cge.as/twu-jp

ルールの概略

ゲームの準備

ゲームの準備の図は、ルールブックの2ページと3ページにあります。

1. 2つのチームに分かれ、各チームが向き合うように着席します。
2. 数字の昇順に、部屋タイルを並べます。
3. 各チームのコマを最初の部屋に配置します。
4. 呪いカード2枚をランダムに引き、2番目と4番目の部屋の横に置きます。
5. モンスターカード1枚をランダムに引き、そのモンスターのコマを最後の部屋に置きます。
6. 各チームのプレイヤー1人の前にたいまつを1つずつ置きます。そのプレイヤーが第1ラウンドの出題者です。
7. 使用する本（ファンタジー、ファンタジー以外のいずれか）を決めます。

第1ラウンド

トラップの設定

両チーム同時にトラップワードを設定します。

1. 各チームはワードカードを1枚ずつ引き、本に挟みます。表紙を閉じると、相手チームが当てる秘密のワードが表示されます。
2. 各チームは、相手チームの秘密のワードに関するトラップワードを考え、書きとめます。
 - リストに書くトラップワードの数は、相手チームがいる部屋に表示されている数になります。

回答する

各チーム交互に手番を実行します。以下のチームが先攻です。

- 手前の部屋にいるチームが先攻です。
- 両チームが同じ部屋にいる場合、シンボルが光っている本を渡されたチームが先攻です。

相手チームが回答しているとき。

1. 相手チームの秘密のワードが表示された本を、相手チームの出題者へ渡す。
2. 相手チームの出題者に、秘密のワードを読んで考える時間（約3秒）を与える。
3. 時間計測を開始する。
4. 相手チームの出題者がヒントを出す。出題者が以下の状況になったらゲームを止める。
 - 出題者がトラップワードまたはトラップワードの一部を言ったとき。
 - 出題者が不正なヒントを言ったとき。ヒントに関するルールは、ルールブック11ページにあります。
 - 回答者が誤った回答を5回したとき。
 - 時間切れのとき。
5. 結果により、以下を行う。
 - 相手チームが秘密のワードを当てた場合、相手チームのコマは1部屋進みます。
 - ゲームが止まった場合、相手チームは失敗です。相手チームはコマを進めることができません。

ラウンドの終了

両チーム共に手番を終えると、ラウンドは終了です。

- 両チーム共に失敗した場合、モンスターはチームのいる部屋に向けて1部屋分近づきます。
 - モンスターが呪いのある部屋に移動してきた場合、その呪いがチームのいる部屋に向けて1部屋分移動します。
- 各チームの出題者を交代します。毎ラウンド、次のラウンドの出題者となるプレイヤーにたいまつを渡します。

呪い

チームが呪いのある部屋でラウンドを開始した場合、

- そのチームは、呪いカードに記載されている追加の試練を適用してそのラウンドをプレイしなければなりません。
- そのラウンドの終了時、結果に関係なく、その呪いカードは捨て札にします。
両チームが呪いのカードのある同じ部屋にいる場合、両チームともその呪いを適用します。

モンスターとの戦闘

チームがモンスターのいる部屋でラウンドを開始した場合、「モンスターとの戦闘」になります。自分のチームがモンスターと戦闘するとき、モンスターカードに記載されている追加の試練を適用しなければなりません。

モンスターとの戦闘が**1チーム**だけの場合、

1. 相手チームが先攻になり、成功した場合は相手チームは部屋を進める。
2. その後、モンスターとの戦闘をする手番を実行する。
 - 成功した場合、ゲームに勝利する。
 - 失敗した場合、特に何もありません。そのモンスターは移動しません。現在が第8ラウンドでない限り、プレイを続けます。

両チームともモンスターと戦闘する場合、

1. シンボルが光っている本を受け取ったチームが先攻です。相手チームは後攻になります。
2. 結果により以下ようになります。
 - **両チーム**とも成功した場合、両チーム共に勝利です。
 - **1チーム**だけ成功した場合、そのチームの勝利です。
 - **両チーム**とも失敗した場合、モンスターも両チームも移動はしません。第8ラウンドでない限り、プレイを続けます。

第8ラウンド

- トラップワードを記入するリストは、8ラウンド分に分かれています。
- 第8ラウンドが終了して、どちらのチームも勝利していない場合、モンスターの勝利となります。