

TRAPWORDS

トラップワード

このルールブックを読む前に、同梱されている「**ゲームの概要**」を確認してください。「ゲームの概要」では、ゲームの1ラウンドのプレイの概要が説明されています。このゲームの遊び方は簡単なので、この「ゲームの概要」にある「**ルールサマリー**」を読むだけでゲームをプレイできる人もいでしょう。

このルールブックでは、ゲームのプレイ方法と、新しいプレイヤーにゲームを教えるためのアドバイスが記載されています。

- **ゲームの準備**については、**2～4ページ**
- ゲームの完全なルールは**5～9ページ**
- **ヒントについてのルール**は、**10～11ページ**
- カードごとの能力の解説は、**最終ページ**

ゲーム概要のビデオ



cge.as/twu-jp

内容物



部屋タイル 7枚



モンスターコマ 5個



チームコマ 2個



本 4冊



呪いカード 10枚



モンスターカード 10枚

プラスチック製
スタンド 3個



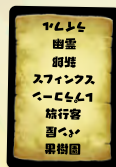
たいまつ 2個



砂時計



鉛筆 2本



ワードカード
50枚



トラップワードシート

ゲームの準備

「トラップワード」はチーム対戦型のゲームです。プレイヤーは**2つのチーム**に分かれて、各チームが向かい合うようにテーブルを挟んで着席してください。1チームにつき2人以上が必要です。奇数の人数でプレイする場合は、どちらかのチームが1人多くなりますが、これは問題ありません。

2個のチームコマそれぞれを、プラスチック製スタンドに差し込んで立てて、「3」の部屋タイルに置きます。

自分に近い方のチームコマを、自分チームのコマとします。

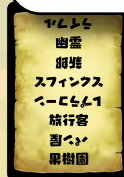
部屋タイル5枚を数字の昇順に並べます。「3」、「4」、「5」、「6」、「7」の5枚を使用することをお勧めします。

「3」の部屋タイルが見当たらないって？
その場合は「10」のタイルの裏面を確認してください。

自分のチームコマと同じ色の「たいまつ」を取り、自分のチームの最初の出題者の前に置きます。最初の出題者を決めていない場合は、図のようにタイルの一番小さい数側に着席しているプレイヤーの前に置いてみましょう。

「呪いカード」をシャッフルして、ランダムに2枚を選びます。「呪い」は「モンスター」とは違って、裏向きのままにします。1枚は2番目の部屋タイルの横に、もう1枚は「モンスター」のいるタイルの1つ前のタイルの横に置きます。

「本」と「ワードカード」の説明は、4ページにあります！



「モンスターカード」には*印のついている物とついていない物の2種類があり、それぞれ別々の山札にします。最初は*のついていないモンスターを使うことをお勧めします(*のついているカードは上級者向けです)。選んだ山札をシャッフルし、ランダムに1枚を選びます。

選んだモンスターのコマを取り、プラスチック製スタンドに差し込んで立てて、最後の(最も数の大きい)部屋タイルの上に置きます。

「トラップワードシート」は、自チームの「トラップワード」が相手チームに見えないように折っておきます。

上級者向けのセットアップ

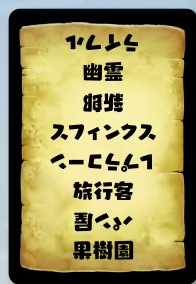
ゲームに慣れてきたら、「呪い」の枚数を増やしたり、異なる部屋を使ってみてもよいでしょう。例えば、「2」、「4」、「6」、「8」、「10」の部屋を使用し、最初の4枚の部屋タイルそれぞれに「呪いカード」を置いてみてください。このゲームは簡単にカスタマイズ可能です。

各チームは「トラップワードシート」1枚と、鉛筆1本を取ります。

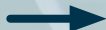
ワードセットの選択

「ワードカード」の山札をテーブルに置きます。必要に応じてシャッフルできますが、驚きを台無しにしないために、ワードを見ないようにしてください。

「トラップワード」には2種類のテーマのワードが用意されています。どちらのテーマもカードの両面に描かれています。「本」を選ぶことで、どちらのテーマを使うかを選択できます。



ワードカード



ファンタジー



ファンタジー以外

どちらの本を使ったらいいの？ どちらでも問題ありません。どちらのカードにも多くの「普通」のワードが書かれていますが、ファンタジーのワードには、中世ファンタジーの世界でよく使用されているワードも含まれています。ファンタジー以外のワードには、中世のファンタジーの世界に合わないワードが含まれています。

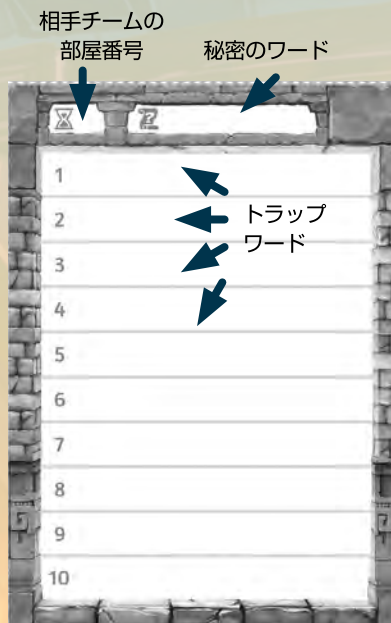
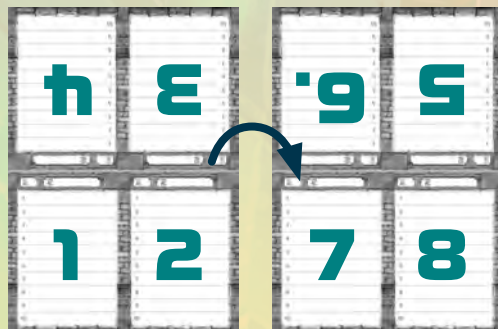
両方のチームが同じテーマの「本」を使用します。使用しないテーマの「本」は、今回のゲームでは使いません。

トラップ（罠）のリスト

このゲームはラウンドごとにプレイします。各ラウンドの最初に、各チームは「トラップワード」のリストを作成します。このために、このゲームにはトラップワードシートが1冊入っています。ゲーム中各チームがこれを1枚ずつ使用します。

ゲームの第4ラウンドが終了したら、このシートの裏面を使用してください。

このゲームは最大8ラウンドまでプレイします。



ラウンド

各ラウンドは以下の2つのパートに分かれています。

- 最初に、両チーム同時に相手チームに仕掛けるトラップワードのリストを作成する。
- 次に、各チームが順番に、相手チームから受け取った秘密のワードを、相手チームが仕掛けたトラップを避けて、回答する。

ゲームプレイのあらましは、別紙「ゲームの概要」で参照できます。

トラップワードの設定

各チームは、山札からワードカードを1枚ずつ引きます。相手チームがカードの表面を見た可能性があるため、ワードカードは裏返して本に入れてください。その後、本を閉じます。自チームのカードは、本によって8つあるワードのうち1つだけを魔法のように選択されています。**このワードが、相手チームが当てなければならぬ秘密のワードになります。**

秘密のワードを見て、相手の出題者がヒント出すときに、ヒントと言う可能性があるワードを考えてみてください。相手の出題者が誰かを知っているので、自分たちの友人の考えそうなことがわかれば、より巧みなトラップを設定することができます。

トラップワードとして書き込めるワードについてはルールがあります。基本的に、特定の秘密のワードに関連するトラップワードを書く必要があります。「ある」や「それ」など、ワードのヒントを表現する際に使用するワードは書きません。**トラップワードについての詳細なルールは10ページにあります。**

自分のチームが設定するトラップワードを、トラップワードシートに書き留めていきます。**シートをチームメンバーに回して、全員がトラップワードを考えるようにしてください。**

自チームのリストに書き込むことができるトラップワードの数は、相手チームのいる部屋に記載されている数字の数になります。例えば、相手チームが「3」の部屋にいる場合は、3つのトラップワードを作成します。チーム全員が考えたトラップワードの数が相手チームの部屋の数字を上回った場合は、部屋の数字に合わせるようにいくつかのワードを外す必要があります。

トラップワードは個人ではなく、チームとして選択しなければなりません。トラップワードのリストが完成したら、相手チームに完成したことを知らせます。

先攻はどっち？

両チームがリストを完成したら、本を交換してヒントを出すパートになります。このパートでは、それぞれのチームが交互に手番を実行します。**どちらか1チームが遅れていて数字の小さい部屋にいる場合は、そのチームが先にヒントを出します。**

ゲームの開始時や、どちらのチームも同じ部屋にいる場合、自チームの本を確認します。どちらかの本はシンボルが光っています。**どちらのチームも遅れていない場合、シンボルが光っている本を先に渡します。**その本を受け取ったチームが先にヒントを出します。



こちらの本を先に渡します。

その後のラウンド

チームをダンジョンの奥へ進めるため、以下のルールを忘れないでください：

- ・設定できるトラップワードの数は、相手チームが現在いる部屋のタイルに表示されている数字の数になります。したがって相手チームが「4」の部屋にいる場合、設定できるトラップワードは4つです。自分のチームが「3」の部屋にいるとき、相手チームが設定できるトラップワードは3つです。
- ・両チーム共にシートにトラップワードを記入したら、**数字が小さい部屋にいるチームが先攻となり、先に手番を実行します。**
- ・両チームとも同じ部屋にいる場合、**シンボルが光っている本を受け取るチームが先攻になります。**本は毎ラウンド交換することに注意してください。そのため、両チーム同じ部屋にいるかぎり、先攻／後攻は交互に実行することになります。

どちらかのチーム（または両チーム）がモンスターのいる部屋でラウンドを開始するまで、ゲームを続けます。両チームともに進めなかった場合、モンスターがあなたたちを探しに近づいてくることを忘れないでください。

ヒントの制限

恥ずかしがって、ヒントを出すのに苦労するプレイグループがあります。ヒントに苦労している場合は、全員がゲームに慣れるまで、11ページのヒントの制限を無視してください。

ただし、すぐに理解して、トラップにかからないようにヒントを出す方法を見つけてしまう人もいます。そのような場合は、手に負えなくなる前に、11ページの制限を導入する必要があります。

制限時間の調整

正式なルールでは、出題者は本を受け取り秘密のワードを読んで理解するために3秒程度の時間が与えられます。たいていのグループはこれで問題ありませんが、グループによって異なり、さらに時間の調整が必要なグループもあるかもしれません。

相手にさらにプレッシャーをかける必要がある場合は、本を渡したと同時に時間の計測を開始することができます。

その一方で、頻繁に時間切れになるプレイヤーがいる場合は、出題者がヒントを出してから時間の計測を開始することにしてもよいでしょう。

呪い！

ゲーム後半のラウンドで、部屋に「呪い」があることに気が付くでしょう（自分たちがそこまで進んだ場合や、モンスターによって「呪い」がその部屋まで移動させられた場合があります）。どちらの場合でも、その「呪い」カードを表向きにします。

「呪い」の効果は、その部屋でプレイする最初のラウンドのみ適用します。「呪い」により、その部屋にいる全員に試練を与えるルールが追加されます。両チーム共に「呪い」のある部屋でラウンドを開始する場合、「呪い」の効果は両チームに適用されます。異なる部屋にいる場合は、「呪い」がある部屋にいるチームのみ「呪い」の効果을適用します。

ラウンドの終了時、その結果に関係なく、適用した「呪い」カードは捨て札にします。

「呪い」カードは、呪われた部屋にいるチームに追加の試練を与えることでゲームを盛り上げます。ただし、**初めてのゲームでは「呪い」を使用しないことも選択できます。**グループがヒントを出すのに苦労している場合は、「呪い」カードを箱に静かに戻して、自分のグループがより経験を積むまで保存しておいてください。

モンスターとの戦闘

自分のチームが部屋でモンスターと遭遇するのは、以下の2つのケースがあります。

- ・チームがモンスターのいる部屋まで進んだ。
- ・モンスターがチームのいる部屋に移動してきた。

自分のチームがモンスターがいる部屋でラウンドを開始するときは、チームがゲームで勝利するチャンスです。モンスターは、このラウンド中に自分のチームだけに適用される特別ルールを持っています。両チーム共にモンスターのいる部屋でラウンドを開始する場合、モンスターの効果は両チームに適用されます。

モンスターには複数の結果があります。最初に、あなたのチームが先行していて、相手チームより先にモンスターと戦闘すると仮定します。この場合、相手チームが先攻になります。（これが標準のケースです。常に数字の小さい部屋にいるチームが先攻です。）その後、あなたのチームがモンスターと戦闘します。

- ・あなたのチームがモンスターの特別ルールを適用してもなお正しい回答をした場合、あなたのチームがゲームの勝者となります。
- ・あなたのチームが失敗した場合、ゲームは続きます。モンスターは、相手チームが失敗したとしても、その部屋からはこれ以上移動しません。あなたのチームはその部屋に残って、再度モンスターと戦闘します。

両チームともモンスターのいる同じ部屋でラウンドを開始すると仮定します。この場合はシンボルが光っている本を受け取ったチームが先攻になります。この場合は、その結果に関係なく、相手チームもモンスターと戦闘する機会が与えられます。

- ・両方のチームが正しい回答をした場合、両チームとも勝者です。
- ・片方のチームのみ正しい回答をした場合、そのチームが勝者です。
- ・両チームとも失敗した場合、ゲームを続けます。

同点決勝の選択ルール

プレイグループ内で勝者を1チームだけにしたい場合、以下の同点決勝のルールを使います：

両方のチームがモンスターと戦闘した場合、より少ない時間内にモンスターを倒したチームが勝者になります。

先攻のチームがモンスターを倒したときに、砂時計を横に倒します。砂時計の下半分に落ちた砂が、そのチームが要した時間になります。後攻のチームが手番を開始するとき、下半分が上になるよう砂時計を逆さまにして立てます。上半分の砂がなくなる前にモンスターを倒せば、後攻のチームの勝利、そうでない場合は先攻チームの勝利です。

8ラウンドの制限

ダンジョンを駆け抜けてモンスターを倒すには、最大8ラウンドプレイすることになります。 トラップワードシートには表が8つあり、シートの最後の表に記入している場合、ゲームの最後のラウンドになります。（トラップワードシートについては、4ページで説明しています。）

どちらのチームも、第8ラウンドの終わりまでにモンスターを倒せなかった場合、モンスターの勝利になります。しかし、一方または両方のチームが勝つ可能性の方がはるかに高いでしょう。



どのモンスターも右上に*がついている物とついていない物の2種類があります。通常のモンスターが簡単すぎると感じたら、*がついているモンスターを使うことができます。

何が正しいの？

トラップワードのルール

一般に、あなたのチームが記入するトラップワードは、相手チームが回答する秘密のワードに関連する単語であるべきで、出題者が秘密のワードの説明に必要な単語ではありません。

- トラップワードは、名詞（頭、糸、動物など）、形容詞（ゆるい、リズミカル、大きいなど）、副詞（たくさん、まっすぐ、ゆっくりなど）動詞（かぶる、弾く、食べるなど）でなければなりません。
- 数詞（2、8、100 など）もトラップワードとして設定できます。
- 代名詞（彼、それ、私など）や助詞（て、に、を、はなど）は設定できません。
- 代名詞のように使われる以下のような単語はトラップワードとして設定できません：物、いくつか、何か、誰か、ある、ない等。

自分たちのゲーム精神に則って「トラップ」を設定してください。たとえば、「ちょっと」は厳密に言えば副詞ですが、あなたの友人が口癖でつい「ちょっと」と言ってしまうことを知っているのであれば、トラップワードに設定すべきではありません。

トラップの発動について

出題者が「トラップワード」や「トラップワード」の一部を言ってしまうとトラップは発動します。

- 複合語がトラップワードの場合は、その一部を言っただけでも発動します。「バスケットボール」がトラップワードの場合、「バスケット」と「ボール」のどちらかを言ってもトラップは発動します。
- 同様に、ヒントとして言った複合語にトラップワードの一部が含まれている場合でも、トラップは発動します。「水」がトラップワードの場合、ヒント「水ようかん」はトラップが発動します。
- トラップワードは、他の言語に直接言い換えた言葉でも発動します。たとえば、「科学」がトラップワードの場合は「サイエンス」で発動し、さらには「サイエンスフィクション」や「SF」などの略語でも発動します。
- 明らかに同音異義語がある言葉をトラップワードに設定する場合、どの意味で使うか明確にわかるように漢字で表記するか、補足事項をトラップワードの横に書いてください。「箸」がトラップワードの場合、「橋」の意味でヒント「はし」と言っても、トラップは発動しません。

回答の数

回答の数を数えるときは、寛大で合理的に数えるべきです。「カレーライス」は1つの回答です。「SF」も1つとして数えます。「これが外れたら帽子を食ってやる！ゴブリン」も1つの回答として扱います。

制限事項

トラップとヒントのルールは、トラップワードを言った後、3秒以内に気が付いた場合のみ発動します。気が付かなかった場合、出題者は畏を避けたとみなします。

しかし、時には確信が持てない場合があります。出題者がトラップワードまたは不正なヒントを言ったとしても確信が持てない場合、これは3秒ルールとは異なります。この場合は、相手チームにそのまま手番を続けてもらい、手番終了後に状況を話し合っ、その結果を適用してください。

ヒントのルール

ヒントがトラップにかかるよう、ヒントにはいくつかの制限を設けます。

- **秘密のワードそのものを含むヒントを言うことはできません。**秘密のワード自体が本質的にトラップワードであり、トラップを発動させるルールに従います。
- **秘密のワードの実例をヒントとして使うことはできません。**たとえば秘密のワードが「犬」の場合、犬の種類は数多くあるため、これをヒントとして認めるとトラップにかけるのが難しくなるためです。(ただし、秘密のワードの同義語はヒントとして認められます。)
- **固有名詞や特定の物を指す形容詞**（「アメリカン」、「指輪物語」、「キャプテン翼」）**をヒントとして言うことはできません。**これはヒントの前後関係に依存する場合があります。秘密のワードが「サッカー」の場合は「翼」とは言えませんが、秘密のワードが「オウム」の場合は「翼」は大丈夫です。
- **ヒントは、秘密のワードの意味に関するものでなければならず、その音（読み）や書き方に関するものは認められません。**似た読み方などのヒントを与えないでください。秘密のワードがどの文字で始まるかは言わないでください。「自信」と「地震」のような同音異義語もヒントとしては使えません。
- **秘密のワードを意味的に含む言葉に関して当ててもらうようなヒントを言うことは可能です。**たとえば、秘密のワードが「ネコ」の場合、「ネコみみ」と答えさせるヒントは問題ありませんが、「寝ころぶ」と答えさせるヒントは使えません。
- **「UK」や「FBI」などの固有名詞の略語をヒントに使用することはできません。**ただし、固有名詞ではない「TV」のような略語は認められます。（「TV」は、トラップワード「テレビ」でトラップできることに注意してください。）
- **固有名詞はヒントとして使えないため、映画の題名などをそのまま言い換えただけで引用しないでください。**「相手の名前を聞く映画」は適正なヒントではありません。「君の名は。」を引用したい場合は、「高校生の男女の精神が入れ替わる映画」などで表現してください。
- **相手チームがわからない個人情報に基づいたヒントは使用できません。**「自分たちがいつもたむろしていた場所」などのヒントは、相手チームのメンバーも一緒にたむろしていた場所であればヒントとして使えます。
- **今いる部屋にある物に基づいたヒントは使えません。**プレイヤーたちが「今現在」経験していることもヒントとして使えません。
- **ヒントは、書きとめることができる言葉に基づいたものでなければなりません。**ジェスチャーや、声の高さや、鼻歌などをヒントとして使用できません。

回答

- 回答に秘密の言葉がその意味を変えずに含まれていれば正解とみなします。秘密のワードが「栗」の場合、「栗さんとん」の回答も正解とみなします。
- 回答者は出題者に質問できません。
- 仲間の回答者同士で相談はできません。あなたが「“ゴブリン” だと思うんだけど？」と言った場合、「ゴブリン」の回答をしたことになります。

呪いカードの注意事項

洪水



ヒントを考えている間は通常通り呼吸できます。その後、大きく息を吸います。ヒントを言い、息を止め、次のヒントを言い、息を止めを繰り返すことは問題ありません。しかし、少しでも息を吸ってしまったら、それ以上ヒントを言うことはできません。



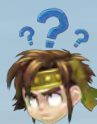
石化

チームのメンバーが回答をしたら、出題者は自分が石になったかのように体を硬直した姿勢のままでいなければなりません。



こだま

出題者は、すべての言葉の語尾もエコーがかかったように言う努力をします。相手チームも少し大目に見てください。完璧は求められていません。



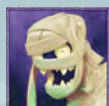
精神薄弱

名詞は、人や場所や物です。ただし、「私」や「それ」のような代名詞は使えません。がんばってください！



恐怖の言葉

この呪いは最初の部屋にある場合、捨て札にします。



マミーの呪い

マミーと戦う各ラウンドに、新たな呪いカードを1枚引きます。

難易度の高いバージョンのマミーは、1度に2枚の呪いがかかります。2枚の呪いの組合せは特に問題ないと思いますが、疑問点があればラウンドを開始する前に話し合ってみるの同意を得てください。

A Game by Jan Březina, Martin Hrabálek, Michal Požárek

Illustration: Regis Torres, Dávid Jablonovský

Art Direction & Layout: Filip Murmak, Michaela Zaoralová

Additional Art: Radim "Finder" Pech, František Sedláček

Words and Rulebook: Jason Holt

Many people have contributed to the game during its development, and we would like to thank all the playtesters, especially at Gen Con, the Gathering of Friends, and GameCon. A big thanks to everyone at Club Diversity, Kingmakers, and the Columbus Idea Foundry who took the time to play and provide their feedback. Thanks to our friends from Deskzrout.cz for testing during our regular gaming weekends.

Special thanks go to Filip Murmak, Jan Vaněček, and Vlaada Chvátil for their contributions to the game mechanics; to Petr Murmak for making our dreams come true by publishing the game; to Petr Čáslava and Michal Štach for their continuous support; to Regis Torres, Dávid Jablonovský, and Fanda Horálek for the graphics. Huge thanks to Jason Holt – without him the English version would not be nearly so good.

Thanks to Adam Marostica for inspiring Word of Terror. Jan would like to thank his wife Soňa for being patient and understanding and his son Jindřich for thinking the game is really cool (even though he can't read and write yet). Martin would like to dedicate the game to his wife Barbora and to his kids Alžbětka and Hynek.



© Czech Games Edition
December 2019
www.CzechGames.com



日本語版発売元
株式会社ホビージャパン
〒151-0053
東京都渋谷区代々木 2-15-8
<http://hobbyjapan.co.jp/>