

飛び出せ我が家

ゲームの概要

あなたとあなたの家族は、家の中で震度 7.0 の地震にあいました。

家具は倒れ、本や食器が散乱しています。

このまま家の中には危険です。

家族全員で協力して、我が家を脱出しなければなりません！

勝利・敗北条件

勝利条件

すべてのキャラクターが玄関マス（フロアマップ 1）まで逃げる事が出来れば、脱出成功となります。

敗北条件

以下の場合には脱出失敗となります。

- いずれかのキャラクターのいるマスに通行止めマークが乗った
- おとうさん・おかあさんが通行止めマークで分断された

内容物

- フロアマップ：1枚
- 位置カード：25枚
- 地震カード：3枚
- キャラクターカード：4枚
- キャラクターコマ：4個
- がれきマーク：50個
- 通行止めマーク：25個
- 危険度メーター：1枚
- 危険度マーカー：1個

ゲームの準備

- ① フロアマップを広げます。
- ② 位置カードを全てシャッフルします。
- ③ 各プレイヤーがどのキャラクターを使うかを選びます。
- ④ ゲーム開始時、各キャラクターが家のどこにいるかを決めます。

ゲームに参加するキャラクター1名につき位置カードを1枚引き、

キャラクターに対応したコマをカードで指定された場所に置きます。

引いた位置カードは、捨て札置き場に置きます。

- ⑤ 最初の地震が起こります。
位置カードを6枚引き、カードで指定されたマスにがれきマークを置きます。
ここで引いた位置カードは、捨て札置き場に置きます。
残った位置カードの山札に地震カードを加え、再びシャッフルします。
- ⑥ 危険度メーターを一番下の「3」に設定します。
- ⑦ じゃんけんなどで最初に手番を行うプレイヤーを決めます。

これでゲームの準備は完了です。

ゲームの進行

ゲームは最初のプレイヤーから時計回りに行動します。

1. アクションを2回行う

プレイヤーは自分の手番にアクションを2回まで行動することができます。

できるのは以下の4種類です。

※アクションは1回だけ、または0回（パス）してもよい

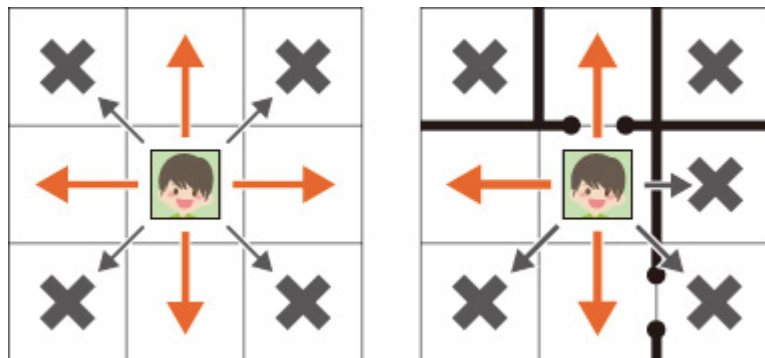
- 移動する
- がれきをどかす（おとうさん、おかあさん、またはこどもたち2人協力して）
- 誰かを呼ぶ（おねえちゃん、おとうとくん）
- 通行止めをなくす（おとうさん・おかあさん2人協力して）

移動する

キャラクターは上下左右に1マス分移動することができます。

ただし、壁になっている場所を通り抜けることはできません。

また、通行止めマークが乗っているマスにも移動することはできません。



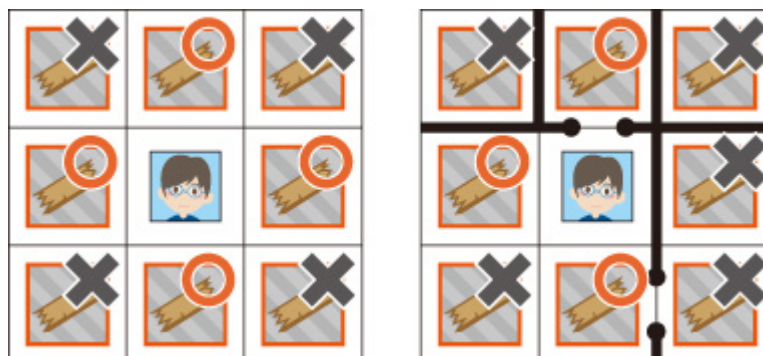
がれきをどかす

おとうさんとおかあさんは1人で、おねえちゃんとおとうくんは2人が同じマスにいる時にできるアクションです。

自分が今いるマス、または上下左右のマスのうち、いずれか1か所にあるがれきマークを取り除くことができます。

ただし、壁の向こう側のマスにあるがれきマークは取り除くことができません。

また、通行止めマークは、この「がれきをどかす」アクションでは取り除くことが出来ません。



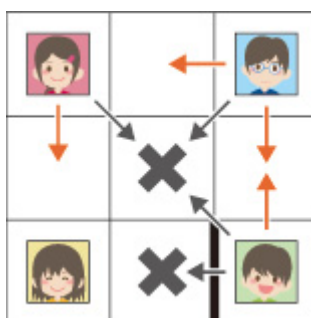
誰かを呼ぶ

おねえちゃんとおとうくんだけが出来るアクションです。

自分以外のキャラクターを1マス分、自分のいる方向へ移動させることができます。

通常の移動と同じく、壁になっている場所を通り抜けることや、通行止めマークが乗っている場所へ移動させることはできません。

このアクションは自分と同じマスにいるキャラクターには使うことができません。



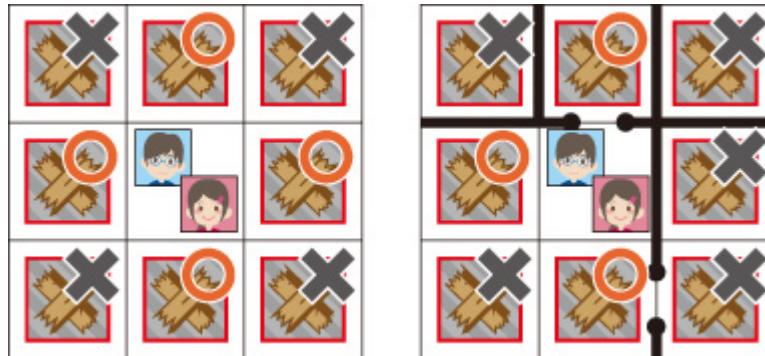
通行止めをなくす

「おとうさん・おかあさんが同じマスにいるとき」だけができるアクションです。

自分たちが今いるマス、または上下左右のマスのうち、いずれか1か所にある通行止めマークを取り除くことができます。

ただし、壁の向こう側のマスにある通行止めマークは取り除くことができません。

また、通行止めマークを取り除いたマスに対応する位置カードを、捨て札置き場から山札の一番下にもどします。



2. 位置カードを引く

プレイヤー1人の（2回までの）アクションが終わるごとに、位置カードを引きます。

位置カードの山札から危険度メーターで示されている枚数だけカードを引いてください。

危険度メーターが「3」を示していたら3枚、「4」であれば4枚、一度に引きます。



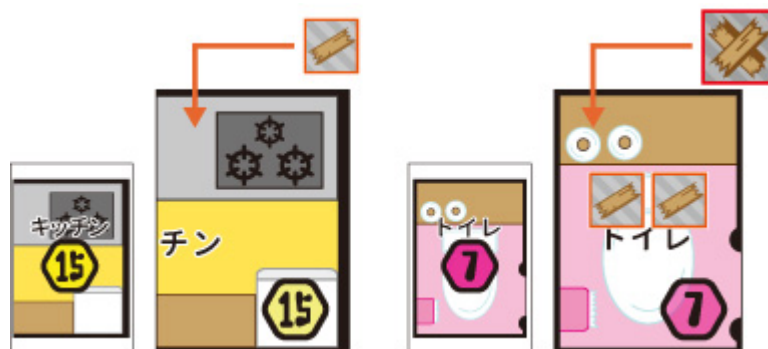
3. がれきマークを置く

位置カードで指定されたマスにがれきマークを1つ置きます。

もし指定されたマスにすでにがれきマークが2つ乗っていた場合、

3つ目のがれきマークの代わりに通行止めマークを置いてください。

それ以降、そのマスへは移動ができなくなります。



4. 地震カードを引いた場合

引いた位置カードの中に地震カードが入っていた場合の手順です。

まず、危険度メーターの目盛りを1つ上に進めてください。

目盛りがすでに「MAX」になっている場合は、それ以上にはなりません。

その後、この地震カードと、一緒に引いた位置カード、捨て札になっている位置カードを

すべて位置カードの山札に戻し、シャッフルしなおします。



5. 位置カードを捨て札の山に置く

今回引いた位置カードを、捨て札の山に置きます。

地震カードを引いた場合、この手順は飛ばします。

以上の手順を、繰り返し行います。

フロアマップについて

フロアマップは部屋や廊下で構成されて間取り図となっています。

それぞれの部屋には出入口と壁があり、壁は通り抜けることができません。

出入口でつながったマス、壁で仕切られていないマスへは移動することができます。

ただし、通行止めマークが乗ったマスへは移動することができません。

がれきマークと通行止めマーク

地震によって家の中に、倒れてきた家具や破損した壁・天井などの「がれき」が発生します。

がれきマークが置かれた場所は普通に移動することができます。

ですが、がれきマークがすでに2個置かれた状態で被害が発生した場合、

そのマスには3個目のがれきマークの代わりに、通行止めマークが置かれます。

この通行止めマークが置かれたマスには移動できず、通り抜けもできません。

またキャラクターのいるマスに通行止めマークが置かれた場合、即座に敗北となります。

脱出成功のためのポイント

このゲームではおとなとこどもで、できることがちがいます。

特にこどもは1人でがれきマークをどかすことができないため、例えば玄関から離れた部屋に取り残されてしまっていた場合、通路がふさがれて脱出できなくなる可能性が高くなります。

「おとうさん・おかあさん」の両方がこどもと離れた場所にいる場合、急いで駆けつける必要があるでしょう。

また、こどもは両親を急いで呼んで、助けを求める必要があるでしょう。

そして、家の構造上、玄関へ続く廊下は脱出への生命線です。

おとうさん・おかあさんのどちらかが残って、通行止めマークが乗る前にがれきマークを撤去していくほうが良いでしょう。

実際に災害にあったとき、自分たちの住む家ならどんな風に脱出すべきだろうか……？

そういったことを考えながら遊んでみると、何か得られるものがあるかもしれませんね。

アンケート協力をお願い

「飛び出せ我が家」は現在開発中のゲームです。

ゲームをより良いものにするために、実際に遊んでくださった皆様のご意見を積極的に取り入れたいと考えております。

下記QRコードをスマートフォンなどで読み込んで頂き、アンケートフォームへの入力にご協力ください。

