

オフトウン からの 脱出

ゲーム人数 対象年齢 ゲーム時間
1-5人 13才から 10分

内容物

敷き & 掛けオフトウンカード：10 枚 (5 組)



図のように重ねて使い、敷きオフトウンカードの目盛りによりプレイヤーの**体力**を表します。

起床カード：20 枚 (4 種 x 各 5 枚)



授業カード：27 枚 (6 種)



効果なし：各 5 枚

効果あり：各 4 枚

標準ルール：みんなであそぶ

0. 準備

0-1. オフトウンカードのセット

全てのプレイヤーは**体力が5**になるように**敷きオフトウンカード**と**掛けオフトウンカード**を置きます。



0-2. 手札の準備

起床カード（「早くおきる」「普通におきる」「あと5分」「さぼる」）4枚を1組にして、各プレイヤーに配ります。



大学の単位が足りないあなた達は、一週間で終わる集中講義にて、不足分を補おうと受講を決めました。しかし、集中講義は春休みの1限から…普通の授業すらまともに授業に出席できなかったあなた達は果たしてちゃんと授業に出られるのでしょうか？

そこで、あなた達は賭けをすることになりました。誰がこの講義で一番良い成績を収められるのかを…競い合うことでちゃんと授業に出るという目論見は成功するのでしょうか…

0-3. 授業カードの山の準備

全ての**授業カード**をシャッフルして、裏面を上におきます。これを**授業カードの山**と呼びます。

0-4. 親プレイヤーの決定

今日の起床時間が遅いプレイヤーが**親**となります。

1. 受講フェイズ

1-1から1-3までの処理を1ラウンドとし、4ラウンド終了後に次の「2.試験フェイズ」に進みます。

1-1. 授業カードの公開

授業カードの山から**プレイヤー人数分の授業カード**を公開し**場**とします。（ただし2人プレイ時には3枚公開してください。）



場に「寒い日」がある場合、カードの効果を処理してください。

1-2. 起床時間の決定

プレイヤーは手札から**起床カード**を1枚選択し、裏向きで伏せます。全てのプレイヤーが伏せたら、公開します。

場に「授業の後は飲み会」があった場合「サボる」を出したプレイヤー以外はカードの効果を処理してください。

1-3. 到着順の決定・授業カードの取得

次の順番で場の**授業カード**を取得していきます。

- 1.「早くおきる」を選択したプレイヤー
- 2.「ふつうにおきる」を選択したプレイヤー
- 3.「あと5分」を選択したプレイヤー

体力が0のプレイヤーは強制的に「サボる」が選択されます。「サボる」を選択したプレイヤーは**授業カード**を取得できません。

同じ**起床カード**を選択した場合は、より体力が大きいプレイヤーが先に**授業カード**を取得します。体力も同値の場合、親プレイヤーから時計回りに近いプレイヤーから取得していきます。最後に**授業カード**を取得したプレイヤーが**次の親プレイヤー**になります。

授業カードを取得したら、**起床カード**と**授業カード**にしたがって、体力を変更します。この時体力が0以下になった場合、0になります。また、体力が10以上になった場合は、10となります。その後、場に出した**起床カード**を手札に戻します。

2. 試験フェイズ

このタイミングで「エナジードリンク」の効果を発動します。

受講フェイズの4ラウンドが終了後、試験フェイズを行います。各プレイヤーはそれぞれ、下記の手順を行い、試験フェイズの点数を計算します。

1. プレイヤー全員の**起床カード**を集め、シャッフルして、山にします。
2. 山から自分の体力分だけ**起床カード**を引きます。
3. 引いた**起床カード**に書かれている点数と、**受講フェイズ**で獲得した**授業カード**の合計点を計算します。



3. 勝利条件

試験フェイズで最も得点を獲得したプレイヤーが**勝者**となります。同点の場合、**授業カード**をより多く獲得したプレイヤーが勝者となります。

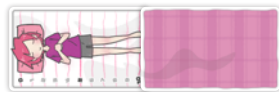


無事に集中講義も終え、新学期になった君を待ち受けるのは授業の日々。前期の反省を生かし、1限の授業を極力選けた結果、週1で頑張れば良いということに！今期こそは、欠席0で授業を受けようと心に誓い、オフトウンに入るのでした…

0. 準備

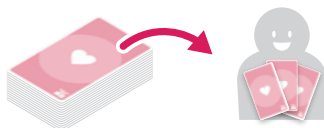
0-1. オフトウンカードのセット

体力が10になるように敷きオフトウンカードと掛けオフトウンカードを置きます。



0-2. 起床カードの山・手札の準備

「サボる」を除いたすべての**起床カード**を混ぜシャッフルし、裏向きを上におきます。これを**起床カードの山**と呼びます。**起床カードの山**から3枚引きます。これを**手札**とします。



0-3. 授業カードの山・場の準備

全ての**授業カード**をシャッフルして、裏面を上におきます。これを**授業カードの山**と呼びます。**授業カードの山**のから3枚引き、山の隣に順番に表向きで並べ、これを**場**とします。



1. ターン進行

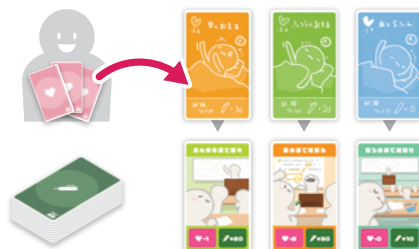
1-1から1-3までの処理を1ターンとし、これを「2.終了条件」を満たすまで繰り返します。

1-1. 起床時間の決定

手札から**起床カード**を1枚選びます。これがこのターンの起床時間となります。

1-2. 授業カードの取得

場の**授業カード**は、**授業カードの山**に近いほうから**起床カード**の「早くおきる」「ふつうにおきる」「あと5分」に対応しており、このターンの手札から出した**起床カード**に対応している**授業カード**を取得します。



その後、**起床カード**および、**授業カード**に記載されている体力分差し引きします。

ソリティアールでは「エナジードリンク」の体力を減らす効果は使用しません。

1-3. 手札、授業カードの補充

場に出した**起床カード**は捨て札とします。**起床カードの山**から、1枚引き手札に加えます。表向きに並べてる**授業カード**を捨て札にし（起床カードの捨て札とは混ざらないでください）、新たに**授業カードの山**から3枚引き、山の隣に順番に表向きで並べます。この時、**授業カード**がない場合は捨て札をシャッフルし、新しい山とします。

2. 終了条件

下記の条件のいずれかを満たしたとき、終了します。

- ・ 体力が0になる
- ・ **起床カードの山**が引けなくなる

3. 点数計算

下記の方法で点数計算を行います。次回やるためのため、記録しておくとう面白いです。

獲得した**授業カード**に書かれた点数 + 残りの体力 × 10

おわりに

オフトウンからの脱出 初版: 2019年5月 発行

- ・ 制作: へりくつ工房
- ・ ゲームデザイン: 天空 薙
- ・ アートワーク: ねこ電球



最新の説明書はこのページから DL できます ↑