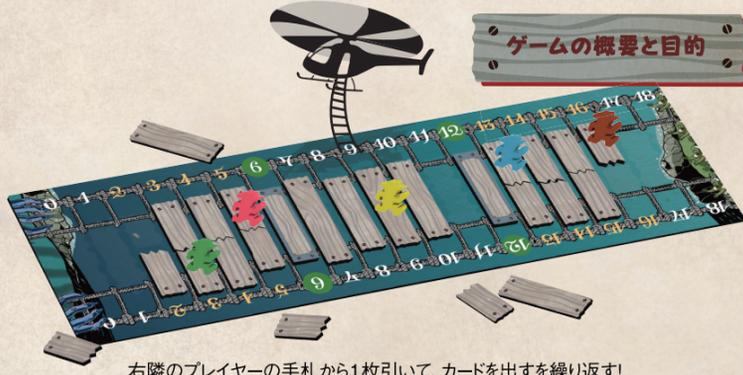




**THE DEADLAND**  
ザ・デッドランド  
狂気のつり橋  
2-5  
15-25min  
8+

我々トジャーハンターの一団は、太古の昔に滅んだ黄金都市があるという、この島に調査のために降り立った。この島の文明は古き神の怒りによって滅んだという伝説だ。到着直後、得体の知れない怪物に襲われた。触手にまみれたその姿は霧に覆われ全容を把握することはできなかった。救難信号を送り、すべてを投げ捨て一目散に逃げた。逃げる道中、俯の触手の怪物、ゾンビ、海賊!? など想像できる限りのあらゆる危機に遭遇し、仲間と協力して...たまには仲間を見捨て犠牲にすることもあったが...ま...なんとか乗り越えた。と思ったのもつかの間、大きな谷に掛かる一本のつり橋に追い詰められてしまった!  
橋の前にはゾンビの群れが、後ろからは俯の触手の怪物が、谷底の川では海賊が我々を狙っている。もう後はない。ここはチミウリョウがバッコするどてつもなくとんでもない島だった! しかし、後悔しても遅い...救難信号を見たレスキューヘリが到着するまでにこの狂気のつり橋で仲間を犠牲に自分だけが生き残るなり、協力するなりして、どうにか生き残らなくてはならないのだ!

### ゲームの概要と目的

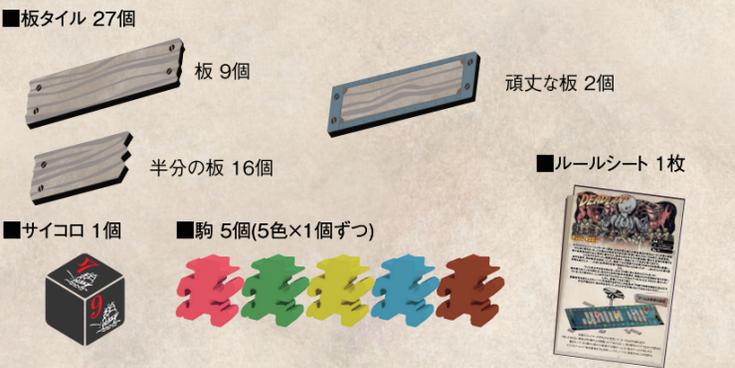
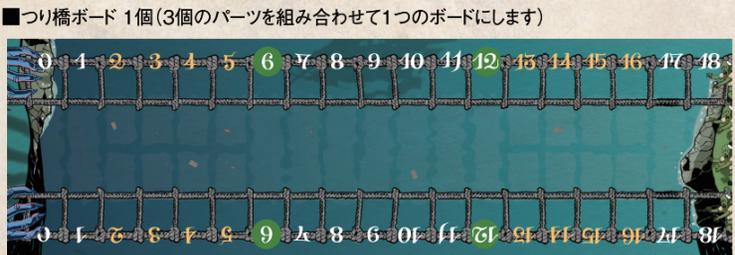


右隣のプレイヤーの手札から1枚引いて、カードを出すを繰り返す!  
1枚しか出さない場合はつり橋の上を移動しなくてはならない。同じ数字のペアで出すと今居る位置をキープ! つり橋から落ちたら「脱落」の「対戦ゲーム」と「協力ゲーム」が楽しめるエクストリームババ抜き!最後まで生き残り、レスキューヘリに救助されることが目的だ。

### 内容物

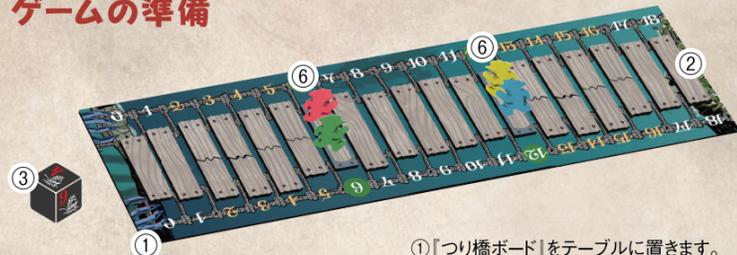


カードにはプレイヤーの脅威となる、「ゾンビ」「怪物」「海賊」が描かれているものがあります。  
カードは「4」～「9」が5枚ずつ(「+」「-」2枚ずつ、「±」1枚ずつ)、「10」～「13」のカードが4枚ずつ(「+」「-」2枚ずつ)で構成されています。



### 対戦ゲーム

#### ゲームの準備



④カードをウラ向きのまま良く混ぜ、ウラ向きのまま各プレイヤーに9枚ずつ配ります。配られたカードは他のプレイヤーから見えないよう手札として持ち、自分だけでオモテの内容を確認します。  
⑤配られなかったカードはウラ向きのまま箱に戻します。

2人で遊ぶ場合  
各プレイヤーに9枚ずつ配り、配られなかったカードのうち16枚をウラ向きのまま山札として「つり橋ボード」の近くに置きます。余ったカードはウラ向きのまま箱に戻します。

⑥各プレイヤーは好きな色の「駒」1個を受け取り、「つり橋ボード」の「6」か「12」のどちらか好きな方の「板タイル」の上に置きます。これが自分の「駒」となります。

⑦最近南国に行ったプレイヤーが最初に手番を行うプレイヤーです。もしくは、適当な方法で決めます。

### ゲームの流れ

最初に手番を行うプレイヤーからゲームを開始します。  
プレイヤーは自分の手番が来たら以下を順番に行います。

#### ①カードを引く

右隣のプレイヤーの手札からオモテ面を確認せずに1枚引いて、自身の手札に加えます。ゲーム中に右隣のプレイヤーの手札が無くなった場合は、まだ手札がある更に右隣のプレイヤーからカードを引きます。



2人で遊ぶ場合  
「カードを引く」時に、「相手プレイヤーの手札」もしくは、「山札」のどちらかを選び、1枚引きます。「山札」が無くなってもゲームは終わりません。「山札」にカードが無い場合は「相手プレイヤーの手札」から引きます。

#### ②カードを出す

手札から好きなカードを1枚もしくは、ペアで出します。  
この時、カードは自分の手元に数字が確認できるように他のカードに重ねずに出します。



1枚



ペア

絵柄や「+」「-」「±」に関係なく同じ数字のカード2枚。

カードを出したら、「移動の解決」と「脅威の解決」を順番に行います。

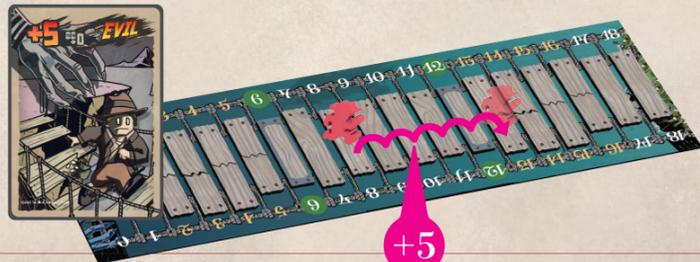
### 1.移動の解決

#### カードを1枚出した場合

出したカードの数字によって以下の様に自分の「駒」を移動させます。

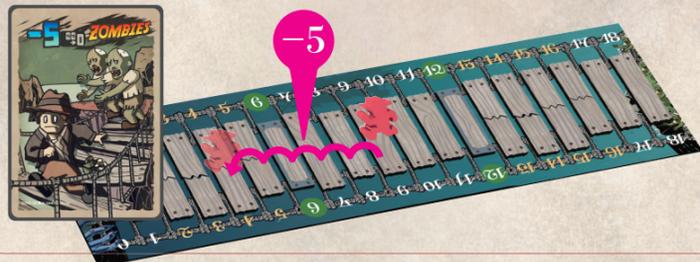
##### 「+カード」

書かれた数字の分だけ「18」に向かって移動します。



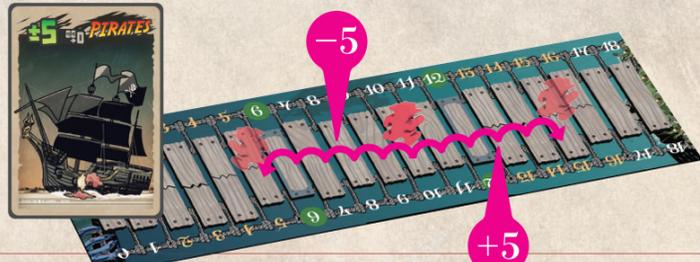
##### 「-カード」

書かれた数字の分だけ「0」に向かって移動します。

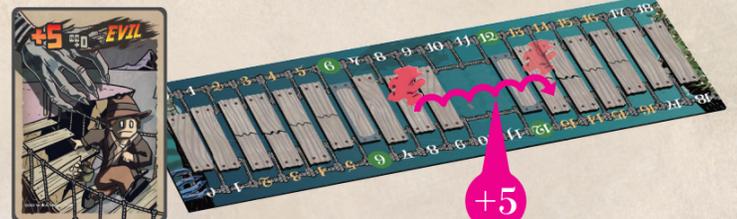


##### 「±カード」

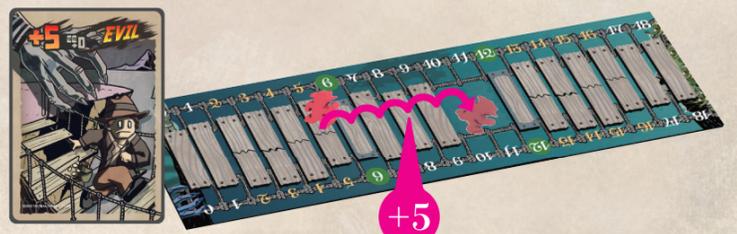
書かれた数字の分だけ好きな方向に移動します。



移動の際に「つり橋」の「板タイル」が無い場所を通り過ぎることは可能です。この時「板タイル」が無い場所も移動した数として数えます。

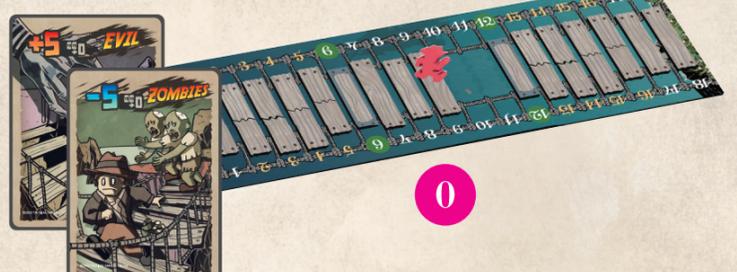


移動後に「板タイル」の無い場所にいる場合、「脱落」します。(後述)  
※移動した結果、0よりも小さい数になった、または18よりも大きい数だった場合も「脱落」します。



#### カードをペアで出した場合

その場から動きません。



絵柄や「+」「-」「±」に関係なく同じ数字のカードを2枚

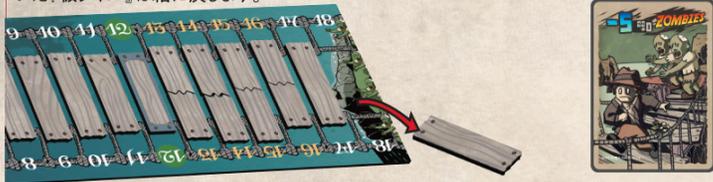
裏に続きます

## 2.脅威の解決

出したカードに「ゾンビ」「怪物」「海賊」が描かれている場合、「脅威の解決」を行います。解決後にプレイヤーの「駒」が置いてある場所の「板タイル」が無くなった場合、そのプレイヤーは「脱落」します。

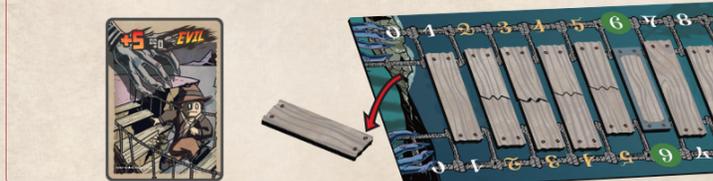
### 「ゾンビ」

「18」に最も近い残っている「板タイル」を一番端から1枚取り除きます。「ゾンビ」が描かれているカードが複数枚出された場合は、その枚数と同じだけ「板タイル」を取り除きます。取り除いた「板タイル」は箱に戻します。



### 「怪物」

「0」に最も近い残っている「板タイル」を一番端から1枚取り除きます。「怪物」が描かれているカードが複数枚出された場合は、その枚数と同じだけ「板タイル」を取り除きます。取り除いた「板タイル」は箱に戻します。

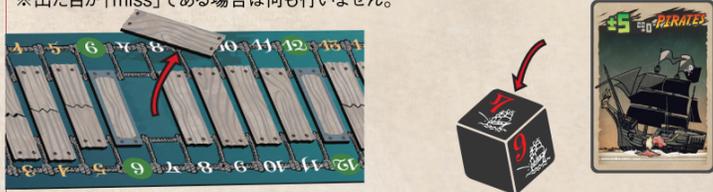


### 「海賊」

出された「海賊」が描かれているカードの枚数と同じ回数「ダイス」を振ります。「ダイス」を振るごとに目に対応する場所の「板タイル」を取り除き、箱に戻します。

※出た目に対応する場所に「板タイル」が無い場合は何も行いません。

※出た目が「miss」である場合は何も行いません。



## ゲームの終了と勝者

手札を持っているプレイヤーが1人になった場合、ゲームは終了に向かいます。

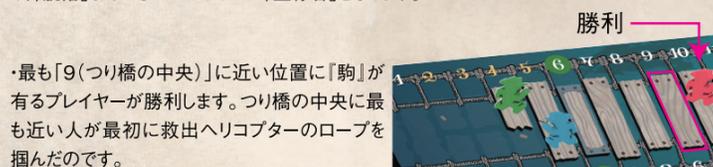
### 「救出待ち」となっているプレイヤーがいない場合

「脱落」していないプレイヤーが即座に勝利してゲームが終了します。無事に救出されました。



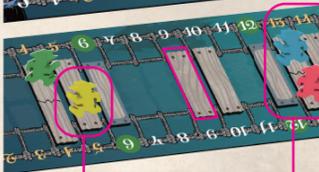
### 「救出待ち」のプレイヤーが1人以上いる場合

手札を持っているプレイヤーは、以下の「ゲーム終了時の処理」を行います。自分の好きな順番で手札を1枚またはペアで出します。カードを出したら「移動の解決」と「脅威の解決」を行います。これをすべての手札を出し切るまで続けます。この処理によって「手札が残っていたプレイヤー」も含めて「脱落」するプレイヤーが現れることもあります。すべての処理を終えて手札が無くなった場合はゲームは終了します。以下のプレイヤーが勝者となり、「脱落」していないプレイヤーは「生存者」となります。



・最も「9(つり橋の中央)」に近い位置に「駒」が有るプレイヤーが勝利します。つり橋の中央に最も近い人が最初に救出ヘリコプターのロープを掴んだのです。

・最も「9」に近い場所に「駒」があるプレイヤーが複数居る場合には、勝利を分かち合います。無事に脱出できたのですから!



勝利(共に、中央から±4の場所)

「生存」しているプレイヤーがいない場合、勝者はいません。全員やつらの餌食になりました。

以上の処理が終わったら、左隣のプレイヤーが手番を行います。これをゲーム終了まで繰り返します。

## 「半分の板タイル」

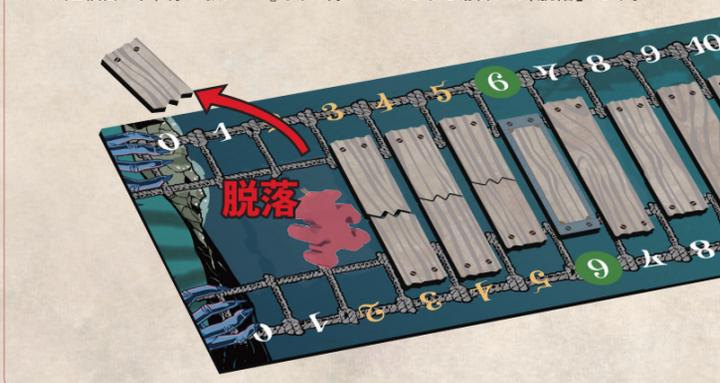
「半分の板タイル」は、「脅威の解決」で「板タイル」を取り除く時に、1枚の「板タイル」として扱います。「駒」は同じ数字の場所にある2枚の「半分の板タイル」を自由に行き来できます。

### 例

「2」に「駒」がある時、「2」の「半分の板タイル」1枚が取り除かれたとしても、「2」に置いてある残りの「半分の板タイル」に移動し「脱落」する事はありません。



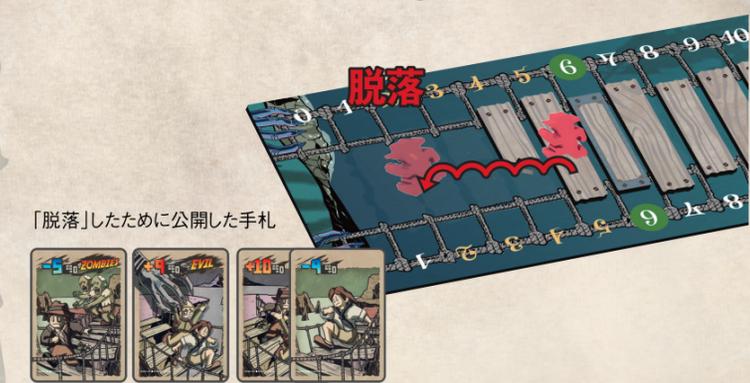
しかし、2枚目の「半分の板タイル」も取り除かれてしまった場合には「脱落」します。



## 脱落

「脅威の解決」を行った後に「板タイル」の無い場所にいる場合、つり橋から落ちて「脱落」します。移動した結果、「0」よりも小さい数だった場合や「18」よりも大きい数だった場合も「脱落」です。

「脱落」したプレイヤーは残っている全ての手札を公開します。そして、公開された「ゾンビ」「怪物」「海賊」が描かれているカードの「脅威の解決」を即座に行います。その結果「板タイル」が無くなった事で、更に他のプレイヤーが「脱落」する事もあります。その際にも同様に「脱落」したプレイヤーは残っている全ての手札を公開し、「脅威の解決」を即座に行います。



「脱落」したために公開した手札



「脅威の解決」を行う。

## 救出待ち

「脱落」せずに手札が全て無くなった場合「救出待ち」となります。「救出待ち」になったプレイヤーはゲーム終了まで何もせず待機し救出ヘリを待ちます。しかし、まだ油断できません。ヘリが来るまでの間に自分がいる場所の「板タイル」が取り除かれてしまった場合、つり橋から落ちて「脱落」します。ヘリは安全な場所で待ちましょう。



## 協力ゲーム

プレイヤーは協力しながら、なるべく全員が「救助される」ことを目指します。より多くのプレイヤーが救出される様に助け合いながら脱出を試みましょう。

### ゲームの準備

- ①～⑥は「対戦ゲーム」と同じ内容の準備を行います。
- ⑥各プレイヤーは好きな色の「駒」1個を受け取り、「つり橋ボード」の「2」が「16」のどちらか好きな方の「板タイル」の上に置きます。これが自分の「駒」となります。
- ⑦最近「海賊」に襲われたプレイヤーが最初に手番を行います。もしくは、適当な方法で決定します。

### ゲームの流れ

対戦ゲームと同様にゲームが終了するまで順番に手番を行います。

2人で遊ぶ場合  
対戦モードで2人で遊ぶ場合と同様にゲームが終了するまで順番に手番を行います。

### 「カードを引く」時

カードの数字や脅威の種類等の具体的な情報を相手に伝える事はできません。引いてほしいカード、引いてほしくないカードや大きい小さいなどカードについての情報共有をする事は可能です。

### ゲームの終了と称号

「対戦モード」と同様にゲームを終了するまで行います。1人以上の「救出待ち」のプレイヤーが居る場合には「ゲーム終了時の処理」を行い、ゲームが終了した後に「生存」しているプレイヤー人数によって得られる称号が決まります

## 称号一覧

「生存者」無し	悲劇	彼らはあの島から帰ってこなかった。
「生存者」が1人	唯一の生還者	後に無謀なチャレンジをした裏切り者としてゴシップ誌に批判される。
「生存者」が2人	タッグ	10年後、生存者の一人がこの島に再チャレンジして財宝を持ちかえろうと提案。それが新たな悲劇の始まりであった。
「生存者」が2人 (2人で遊んだ場合)	ベストタッグ	2人は5年後再びこの島を訪れ、金銀財宝を強奪することに成功した。
「生存者」が3人以上	スペシャルチーム	5年後、生存者の一人が資金と人員を集めこの島に再チャレンジを行う事を提案。金銀財宝を持ち帰る事に成功した。
4人以上でプレイして 全員生還	スレイヤーチーム	5年後、生存者達は島の脅威を討伐した。

お問い合わせ: CS@tactical-games.net

「ザ・デッドランド」の更新情報・新製品情報等は

下記TACTICAL GAMESのWEBサイトから確認できます。

<https://tactical-games.net>

クレジット

企画・制作: TACTICAL GAMES

ゲームデザイン: 戸塚 中央

アートワーク: TANSAN / 鈴木ヨウタ

ご注意ください(必ずお読みください。)

変質の恐れがありますので、高温多湿の場所に放置しないでください。

変質・火災の原因になりますので、火に近づけないでください。

誤飲の危険性がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。

