

ハイドラ&シーク

対象年齢：10歳～

プレイ人数：2～5人用

所要時間：30分程度

ハイド・ハイドラは、恥ずかしがり屋な怪物でダンジョンに隠れ潜んでいます。ダンジョンを探索し、モンスターの場所を覚え、めくって揃えて倒します。モンスターは反撃してくるので、ライフの管理も大切。ライフが残っていれば一回の冒険で何度も探索を続けられます。命がけのハイドアンドシーク。雁首揃えてやっつけましょう！

内容物

・モンスターカード	46枚
・トラップカード	3枚
・ライフカード	8枚
・説明書	1枚
・カードリスト	1枚

カードの見方

・モンスターカード



モンスターネーム
(種類)


モンスター枚数
モンスターを倒すには
同じ名前のカードを全
てめくらないといけま
せん(例えばハイドラ
は7枚)



効果欄

・特殊能力を持ったモンスターもいる

攻撃力

めくった時モンスターが反撃してくるパワーです
めくったプレイヤーは点数分ダメージを受けます

「 1」は1のダメージをめくったプレイヤーに与えます

※「ペロペロ・ケロペロス」「ボロ・ロボ」のように、
X→Yと書かれているカードの攻撃力は、そのカードがめくられた枚数で変化します。

この場合は1枚目はX、二枚目はYダメージをプレイヤーに与えます。

特殊能力アイコン

カードの詳細は付属のカードリストも参考にして下さい
ざっくりとした説明



スワップ：場所を入れ替える。攪乱。



ダークネス：すべて裏返す。卓袱台返し。



ペア：2枚1組で倒せる。仲良し。



タイムウォーク：追加ターンを得る。



クローン：絵柄が紛らわしい。



ノークイーン：クイーンが見つかるまでは強敵。



クイーン：クイーンですの。

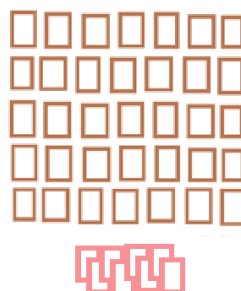
・トラップカード



罠。倒せない。ダンジョンからモンスターが消え去った後、さみしく佇んでいたりする。

準備

- ・今回使用するモンスターカードとトラップカード(初プレー時は基本セット推奨(カードリストの☆マークの付いたカード))を選んで、シャッフルし裏向きで並べます。このカード群を「ダンジョン」と呼びます。
- ・ライフカード8枚をまとめておきます。
- ・残ったカードを箱にしまいます。
- ・1番シャイな人がスタートプレイヤーになります。



ルール

- ・スタートプレイヤーから手番を行います。

手番

①ライフ回復

- ・ライフカードを8枚受け取り、手札として持ちます。
ライフカードは、モンスターの攻撃やトラップによってダメージを受けた時、そのダメージと同じ枚数を手札から場に捨てなければなりません。手札のライフカード0枚（以下）になった場合プレイヤーは**死亡**し、ただちに手番を終了します。

②探索

- ・探索を1回行います（**強制**）

探索

- ・ダンジョンのカードを1枚めくる。
（場所を動かさず、表向きにする。）
- ・めくられた状態を「**公開されている**」と呼ぶ。
- ・そのカードの攻撃力に等しいダメージを受ける。
（手札のライフカードを捨てる）
（手札のライフカード0枚（以下）になった場合、ただちに手番を終了します（⑤へ）。）

③「再探索 or 帰還」の選択

- ・探索が終わってライフが残っている場合、
「**再探索**」（もう一度「探索」を行う）
「**帰還**」

のいずれかを選びます。

※ライフカードが残っていれば、1手番中に何度でも探索を行うことができます。

※探索を終えるたびに「再探索」か「帰還」を選んでください

④帰還

- ・ダンジョンから脱出します
- ・（探索でめくった）「**公開されている**」カードに「**同じ種類のカードがすべて公開されている**」カード群があれば、それらをすべて「**倒し**」、自分の手元に置きます。

⑤手番終了

- ・終了条件をチェックします。
- ・倒せなかったカードはすべて裏向けます。
（場所を変えてはいけません）
- ・手番を時計回りに交代します。

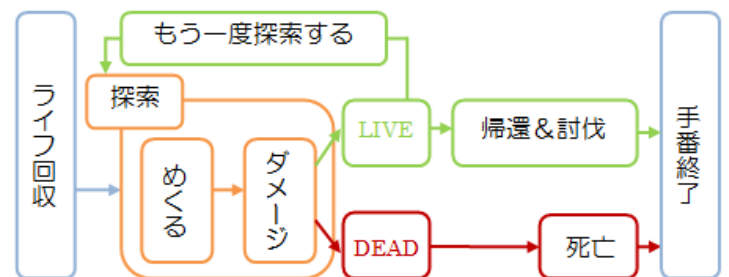
終了条件

- ・ダンジョンのモンスターカードがなくなったとき（モンスターがすべて倒されたとき）ゲームセットです。
- ・トラップカードを使っている場合、ダンジョンにトラップカードが残ります。（基本セットの場合3枚のトラップカードが残った状態でゲームが終了します）

勝利条件

手元に置かれたモンスターカード（倒したモンスターの数）が一番多い人が勝者です！
（同数の場合引き分け）

▼手番のフローチャート



制作 MAGEGAME
ゲームデザイン overcalomel
ウドチェ
アートワーク ソノ

<http://magegame.yu-yake.com/index.html>

2014/11/10

ハイドラ&シーク

ワンチャンスヴァリアント

ライフカードを使わないハイドラ&シーク
「そろえる枚数の異なる神経衰弱」の切り出し。


マッドサイエンティスト、ワン・チャン・スー博士
によって改造されサイボーグとなった勇者は、ダメージを受けなくなった！

しかしその代償として、二種類以上のモンスターに
同時に対処できなくなってしまった！（処理落ちする）
なんか弱くなってませんか、博士！？

準備

- 「ハイド・ハイドラ」
- 「封印されしエグイヤツ」
- 「シシマイ・シマイ」
- 「ベロベロ・ケルベルス」
- 「オロオロ・オルトロス」
- 「ペア・ペア」（2枚1組で倒せる）
- 「暗転」（本編と能力が異なる（後述））

の30枚をシャッフルし裏向きに並べ、これを
ダンジョンと呼ぶ。

- ・カードは「名前」と「枚数」と「特殊能力」のみ
参照する（の値は、このヴァリアントでは無視する）
- ・スタートプレイヤーを決める。

手番

- ①
ダンジョンのカードを1枚めくる。
めくられたカードは「公開されている」と呼ぶ。
- ②
ダンジョンをチェックする
「同じ種類のカードがすべて公開されている」カ
ード以外のカードが
 - ・1種類以下であれば③へ
 - ・2種類以上あれば⑤へ

- ③
「①」に戻るか「④」に進むか選ぶ
（①もうちょっとめくる or ④確定する）
- ④
「公開されている」カードに
「同じ種類のカードがすべて公開されている」カード
群があれば、それらをすべて「倒し」、自分の手元に
置く。
- ⑤
手番終了
終了条件をチェックする。
倒せなかったカードはすべて裏向ける。
（場所を変えてはいけない）
手番を時計回りに交代する。

終了条件と勝利条件は本編と同じ

（ダンジョンに「暗転」が1枚残っている状態でゲー
ムセット）

トラップカード「暗転」は
「このカードをめくった場合、即座に手番を終了す
る」という特殊能力である。
（もちろん倒せない）

準備するとき

- 「スワップ・スラッグ」
 - 「クロ・クローン」
 - 「クロック・フロッグ」
 - 「アント」
- を追加できる。

「あっさりしすぎている」ため、没になった
プロトタイプを掘り起こしてきました。
当時に比べると、「トラップカード」や「ペア・ペ
ア」のようなアイデアが加わっていい塩梅になった
ような。

