CRYPTID

クリプティッド 都市伝説

RUTH VEEVERS AND HAL DUNCAN
ILLUSTRATED BY KWANCHAI MORIYA

私たちの身近に間違いなく何かが潜んでいる。
幻の未確認生物が街中を徘徊しているのだ。
しかし、決定的な証拠がなければ
他の科学者たちはあなたを信じないだろう。
自分の手で謎を探し出すほかない。

「クリプティッド：都市伝説」は２人用のゲームです。
１人は未確認生物（クリプティッド）となり、科学者に見つかることなく街から逃亡することを試みます。
もう１人は科学者としてセンサーを駆使し、
クリプティッドを追跡して発見することを目指します。

一生に一度の大発見を達成できるでしょうか？

内容物

A 移動カード　20枚
　科学者用　10枚
　クリプティッド用　10枚

B ワイルドカード　2枚

C サマリーカード　2枚

D 街区カード　17枚

E センサー　10個

F 証拠マーカー　5個

G 気配マーカー　4個

A

科学者 裏　クリプティッド 裏　表

B

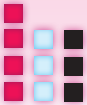
裏　表

C

D

裏　通常の街区 12枚　謎めいた街区 5枚

E



F

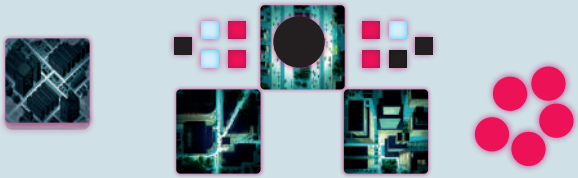
G

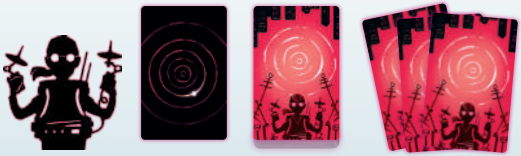
準備

1. プレイヤー１人を「クリプティッド」、もう１人を「科学者」とします。
2. 移動カードを裏面の色で「クリプティッド」と「科学者」の10枚ずつに分けます。自分のカードをそれぞれ受け取り、よく混ぜて裏向きの山札とし、各自の前に置きます。各プレイヤーは自分の山札から移動カードを３枚引き、ゲーム開始時の手札とします。
3. ワイルドカードを１枚ずつ、裏向きで各プレイヤーの前に置きます。
4. 通常の街区カード７枚をよけておきます。残りの通常の街区カードと謎めいた街区カードを裏向きにしてよく混ぜ、２人の手の届く所に山札として置きます。よけておいた街区カードのうち４枚を山札の上に裏向きで重ねます。これにより、山札の上から４枚は通常の街区カードとなります。

5. 残り 3 枚の通常の街区カードをテーブルの中央に、下図のように 2 列に並べます。街区カードが 2 枚の列が科学者側になるようにしてください。
6. クリプティッド側 (街区カードが 1 枚の列) の、街区カードの隣（どちらでもかまいません）のスペースに、赤のセンサー 2 個、白のセンサー 2 個、黒のセンサー 1 個を置きます。残りの赤のセンサー 2 個、白のセンサー 1 個、黒のセンサー 2 個を、先ほどの反対側に置きます。
7. クリプティッド側の街区カードの上に、気配マーカー 1 個を置きます。残りの気配マーカーはクリプティッドの手元にまとめておきます。
8. すべての証拠マーカーを 2 人の手の届く所にまとめておきます。サマリーカードは必要であれば使用してください。

クリプティッド





科学者

遊び方

このページでは、ゲームの大きな流れについてまとめています。初めは読み飛ばしても構いません。

ゲームはラウンドを繰り返すことで進行します。各ラウンドは、次の５つのフェイズに分かれており、ゲームが終了するまで以下のフェイズを順番に繰り返します。

1. **感知フェイズ**
   各プレイヤーが移動カードを使い、すべてのセンサーを移動させる。

2. **潜伏フェイズ**
   クリプティッドが気配マーカーを置く。

3. **勝利フェイズ**
   ゲームの終了条件が満たされたかを確認する。

4. **封鎖フェイズ**
   科学者が街区カードを 2 枚取り除く。
   ＊初めの 2 ラウンドでは行いません。

5. **拡大フェイズ**
   アクティブ列に 2 枚の街区カードを追加する。

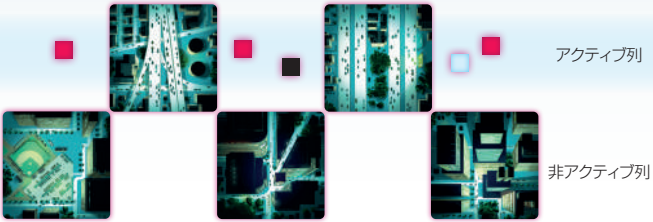
ゲームの終了

勝利フェイズ (p.10) において以下の3つの条件のうち、いずれかが満たされた場合にゲームは終了します。

- 街区カードが7枚あり、その左右両端に気配マーカーがある。
- 街区カード上の気配マーカーが 1 個または 0 個になる。
- 街区カードの山札が尽きる。

1.感知フェイズ

このフェイズの開始時にセンサーがある街区カードの列をこのラウンドの**アクティブ列**、もう一方を**非アクティブ列**とします。アクティブ列は次のラウンドの感知フェイズまで変わることはありません。
感知フェイズでは、カードを使ってセンサーをアクティブ列から非アクティブ列へと移動させます。すべてのセンサーが非アクティブ列へ移動したら、感知フェイズは終了です。



ラウンドの開始時では常に、アクティブ列は非アクティブ列より街区カードが 1 枚少ない状態です。

ゲームの開始時は街区カードが 1 枚の列がアクティブ列となります。

ゲーム中、センサーを街区カードの上に直接置くことはありません。センサーは常に、以下のいずれかのスペースに置きます。

- 同じ列にある 2 枚の街区カードの間
- 左端の街区カードの左
- 右端の街区カードの右

感知フェイズでは、アクティブ列に近いプレイヤーから交互に手番を行います。つまり、最初のラウンドではクリプティッドが先手番です。

自分の手番では、以下の 3 つのアクションから 1 つを選んで行います。

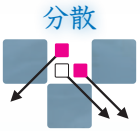
A) 移動カードを 1 枚プレイする
B) ワイルドカードを使用する（未使用であれば）
C) 山札からカードを 2 枚引く (手札の上限は 4 枚まで)

自分の手番のあと、アクティブ列にセンサーが残っていなければ、「2. 潜伏フェイズ」に移ります。そうでない場合は相手プレイヤーの手番になります。

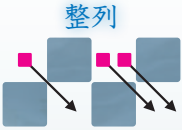
A) 移動カードを 1 枚プレイする

自分の手札がない場合、このアクションは選べません。

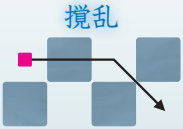
自分の手札からカードを 1 枚表向きでプレイし、カードに応じて効果を解決します。その後、プレイしたカードを自分の山札の隣に、表向きで捨て札にします。ひとつもセンサーが動かないカードはプレイできません。



分散 : センサーがあるアクティブ列の 1 スペースを選択します。そのスペースにあるセンサーすべてを、斜めに隣接する非アクティブ列の 2 つのスペースへ移動させます。移動させる組み合わせは自由ですが、各スペースに少なくとも 1 個のセンサーを移動させなければなりません。ただし、選択したスペースにあるセンサーが 1 個の場合は、そのセンサーをどちらかのスペースに移動させるだけでかまいません。



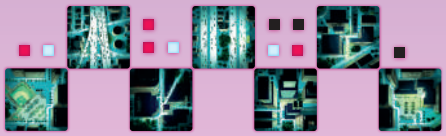
整列 : センサーの色を 1 色選び、アクティブ列にあるその色のセンサーすべてを、斜めに隣接する非アクティブ列のスペースのうち、左または右斜めのどちらかを選んで移動させます。すべてのセンサーは同じ方向に移動させなければなりません。



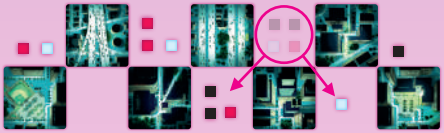
撹乱 : アクティブ列にあるセンサーを 1 個選び、それをアクティブ列に沿って右か左へ 1 スペース分移動させたあと、斜めに隣接する非アクティブ列のスペースへ移動させます。左右の移動と非アクティブ列への移動は、同じ方向（左または右）でなければなりません。右端のスペースにあるセンサーは左方向へ、左端のスペースにあるセンサーは右方向へしか動かせません

感知フェイズの例

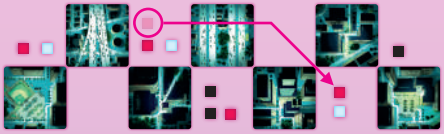
下図のような状況で感知フェイズがはじまりました。



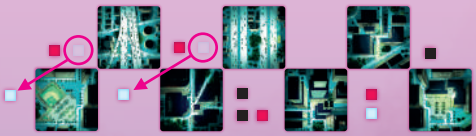
科学者は**分散**をプレイし、アクティブ列の左から 3 番目のスペースを選びます。白のセンサー 1 個を右の非アクティブ列へ移動させ、残りを反対側へ移動させました。



次に、クリプティッドは**撹乱**をプレイします。アクティブ列の左から 2 番目のスペースにある赤のセンサーを、アクティブ列に沿って右へ 1 スペース分移動させ、その後同じ方向の非アクティブ列へ移動させました。



次の手番で、科学者は**整列**をプレイします。科学者は白を選び、アクティブ列の白のセンサーを、すべて左の非アクティブ列へ移動させました。



B) 自分のワイルドカードを使用する

自分のワイルドカードが使用済み（裏向き）の場合、このアクションは選べません。また、ゲーム開始時はワイルドカードは裏向きであるため、まだ使用できません。

自分の使用可能（表向き）なワイルドカードを裏返し、「分散」「整列」「撹乱」のいずれかの移動効果（p.6 参照）から 1 つを選んでその効果を解決します。

相手プレイヤーが証拠マーカーを獲得するたびに、自分のワイルドカードを表向きにして使用できるようにします。証拠マーカーは「5. 拡大フェイズ」(p.14) にて街区カード上に置かれる場合があります。獲得の方法は後述します。

C) 山札からカードを 2 枚引く

自分の手札が 4 枚の場合、このアクションは選べません。

自分の山札から移動カードを 2 枚引いて手札に加えます。

手札が 4 枚を超えることはありません。このアクションを行う時に手札が 3 枚の場合、1 枚だけを引きます。

山札がなくなった場合、すぐに捨て札をよく混ぜて新しい山札を作り、必要に応じて追加でカードを引きます。

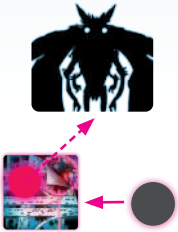
2.潜伏フェイズ

潜伏フェイズでは、クリプティッドは任意の**痕跡**（後述）を宣言します。その後、以下の **2 点が当てはまるすべての街区カードに気配マーカーを置きます**。

- 宣言した痕跡と一致している
- アクティブ列にある気配マーカーと斜めに隣接している

気配マーカーが足りない場合はアクティブ列にある、任意の気配マーカーを移動させてください。（いずれにせよアクティブ列にある気配マーカーはこのフェイズの最後に取り除かれます。）

気配マーカーを置いた街区カードに証拠マーカーがある場合、クリプティッドはその証拠マーカーを獲得します。この時、科学者のワイルドカードが裏向き（使用済み）の場合、表向きにして再び使用可能にします。**証拠マーカーは「5. 拡大フェイズ」(p.14) にて街区カード上に置かれる場合があります。**



アクティブ列に残っている気配マーカーをすべて取り除いてクリプティッドの手元に戻し、勝利フェイズに進みます。

痕跡の宣言

痕跡の宣言では、**センサーの数**か、**センサーの色の組み合わせ**のどちらかを宣言できます。

センサーの数を宣言する場合、各街区カードに隣接する 2 つのスペースにあるセンサーの総数を確認します。0(ゼロ) を宣言することも可能です。

センサーの色の組み合わせを宣言する場合、各街区カードに隣接する 2 つのスペースにあるセンサーの色を確認します。宣言されていない色も隣接している場合は一致しているとみなしません。色は赤、白、黒の3色の中から1～3色を選んで宣言できます。

潜伏フェイズの例

A	B	C	D	
センサー 2個	センサー 5個	センサー 5個	センサー 5個	センサーの総数
赤 白	赤 白 黒	赤 白 黒	赤 白	色の組み合わせ

クリプティッドが**白と赤を宣言した**場合、B と C の街区カードは黒のセンサーも隣接しているため、**宣言とは一致していません。**A と D の街区カードは宣言と一致していますが、A は気配マーカーと斜めに隣接していないため、クリプティッドは D の街区カードにのみ、気配マーカーを置きます。

クリプティッドが **5 個と宣言した**場合 B、C、D の街区カードは宣言と一致します。また、それぞれ気配マーカーと斜めに隣接しているため、クリプティッドは 3 個の気配マーカーを B、C、D の街区カードに置き、B の街区カードからは証拠マーカーも獲得します。科学者のワイルドカードが裏向きであれば、それを表向きにします。その後、プレイヤーは、アクティブ列に残っている気配マーカーを取り除きます。

3. 勝利フェイズ

勝利フェイズはゲームが終了する唯一のフェイズです。

まず、クリプティッドが失踪したか、捕獲されたかを確認します。

どちらでもない場合は、時間切れになったかを確認します。それでもない場合は、封鎖フェイズに進みます。

クリプティッドの失踪

テーブル上に 7 枚の街区カードがあり、かつ非アクティブ列の左端と右端に気配マーカーが置かれている場合、ゲームは終了します。センサーの移動と宣言が冴え渡ったクリプティッドの勝利です。

「矛盾する証拠が多すぎたようです。混乱を極める科学者の手を、クリプティッドはすり抜けていきました」

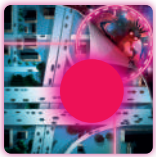
クリプティッドの捕獲

街区カードの上の気配マーカーが 1 個または 0 個の場合、ゲームは終了します。戦略的にセンサーの移動を制限できた科学者の勝利です。

「科学者はクリプティッドを追い詰め、ついに捕獲に成功しました」

時間切れ

このフェイズ時に街区カードの山札が尽きている場合、ゲームは終了します。各プレイヤーは自分に近い列に残っている証拠マーカーがあれば、それらすべて獲得します。ゲーム中に獲得したものと合わせて、より多くの証拠マーカーを獲得したプレイヤーの勝利です。引き分けになることはありません。



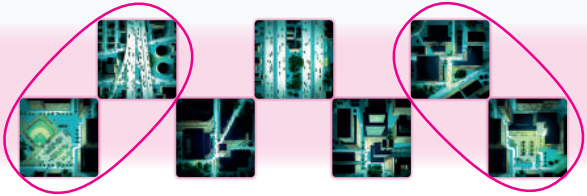
「どちらが優勢かは僅差でしたが、その差が勝敗を分けました」

通常、クリプティッドは「2. 潜伏フェイズ」中に証拠マーカーのある街区カードに気配マーカーを置くことで、証拠マーカーを獲得します。対して科学者は「4. 封鎖フェイズ」中に証拠マーカーのある街区カードを取り除くことによって証拠マーカーを獲得します。どちらかが証拠マーカーを獲得した場合、相手の使用済み（裏向き）のワイルドカードが使用可能（表向き）になることを忘れないでください。

4.封鎖フェイズ

テーブル上の街区カードが 7 枚より少ない場合、このフェイズは行いません。つまり、ゲームの最初の 2 ラウンドは封鎖フェイズはありません。

封鎖フェイズでは、科学者が各列の左端の街区カード**または、**各列の右端の街区カードを取り除きます。そして、取り除いた 2 枚のカードはゲームから取り除きます。両端から街区カードを1枚ずつ取り除くということはできません。選択肢は以下の赤枠で囲まれた 2 通りになります。



気配マーカーが置いてある街区カードを取り除くことはできません。その場合は反対側を選択しなければなりません。

＊両方に気配マーカーがある場合はゲームが終了しています。

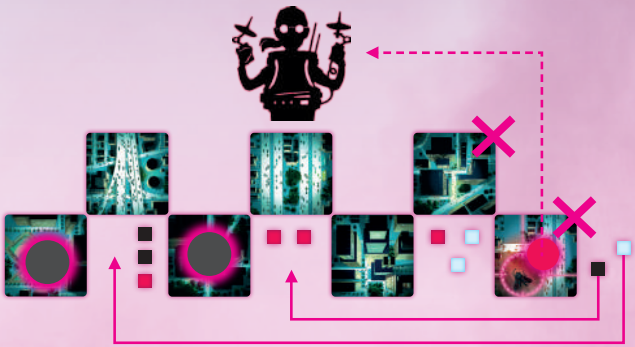
証拠マーカーが置いてある街区カードを取り除く場合、科学者はそれを獲得します。この時、クリプティッドのワイルドカードが裏向き（使用済み）の場合、それを表向きにして再び使用可能にします。

科学者が左端の街区カードを取り除くとき、そのカードよりも左側にセンサーがある場合、クリプティッドはそれらのセンサーを、非アクティブ列の**任意のスペースに自由な組み合わせで移動させます。**右側の場合も同様です。

その後、拡大フェイズに進みます。

封鎖フェイズの例

科学者は、各列の左端の街区カードか、右端の街区カードを取り除きます。左端の街区カードには気配マーカーがあるため、右端の街区カードを取り除かなければなりません。



科学者は、取り除いた非アクティブ列の右端の街区カードにある証拠マーカーを獲得します。クリプティッドのワイルドカードが裏向きであれば、それを表向きにします。

その後、クリプティッドは白と黒のセンサーを非アクティブ列の別々のスペースに移動させました。

5.拡大フェイズ

拡大フェイズでは、アクティブ列（このフェイズでセンサーがなく、カードが少ない列）に近いプレイヤーが、街区カードの山札から 2 枚引き、アクティブ列の左端と右端に置きます。この時、それぞれの街区カードが非アクティブ列の左端と右端のカードと角で接するようにしてください。謎めいた街区カードを引いた場合、そのカードを左右どちら側に置くかは自分で決めることができます。

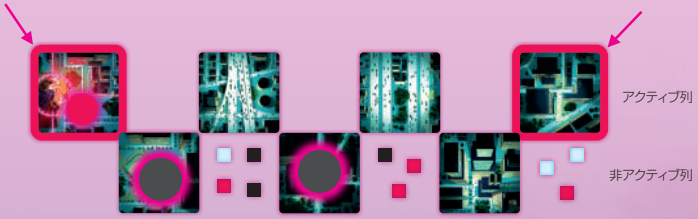
これにより、アクティブ列は非アクティブ列より 1 枚多い列となります。

このフェイズで置いた謎めいた街区カード 1 枚につき、そのカード上に証拠マーカーを 1 個置きます。

その後、新しいラウンドの感知フェイズへ進みます。

拡大フェイズの例

アクティブ列に近いプレイヤーはクリプティッドです。クリプティッドは街区カードを 2 枚引き、謎めいた街区カードを左端に置き、証拠マーカーをカードの上に置きました。残ったもう一方の街区カードは右端のアクティブ列に置きました。



Game design: Ruth Veevers & Hal Duncan

Illustration: Kwanchai Moriya

Game development: Filip Hartelius & Anthony Howgego

Graphic design: Kwanchai Moriya & James Hunter

First published in Great Britain in 2022 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© Ruth Veevers and Hal Duncan 2022. This edition © 2022 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

For more information or replacement parts, email info@ospreygames.co.uk

22 23 24 25 26 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

ルールに訂正や誤表記があった場合はこちらに
掲載いたします。
jelly2games.com/cryptid_ul

販売元：株式会社ピチカートデザイン
東京都豊島区東池袋 3-13-7 池三ビル 5 階
https://jelly2games.com
編集 / 翻訳：和久 卓磨
校正：北野莱菜

ゲームの流れ

1. 感知フェイズ

アクティブ列に近いプレイヤーから、1 アクションずつ交互に手番を行い、アクティブ列からセンサーがなくなるまで繰り返します。

A) 移動カードを 1 枚プレイする

B) ワイルドカードを使用する（未使用であれば）

C) 山札からカードを 2 枚引く (手札の上限は 4 枚まで)

2. 潜伏フェイズ

クリプティッドは自分の潜伏先を考え、痕跡（センサーの数か、センサーの色の組み合わせ）を宣言します。宣言された痕跡に一致し、かつアクティブ列にある気配マーカーと斜めに隣接している街区カードに気配マーカーを置きます。その後、アクティブ列の気配マーカーをすべて取り除きます。

3. 勝利フェイズ

ゲームが終了したかを確認します。

失踪 : テーブル上に 7 枚の街区カードがあり、かつ非アクティブ列の左端と右端に気配マーカーが置かれている場合、クリプティッドの勝利です。

捕獲 : 街区カードの上の気配マーカーが 1 個または 0 個の場合、科学者の勝利です。

時間切れ : このフェイズ時に街区カードの山札が尽きている場合、各プレイヤーは自分に近い列に残っている証拠マーカーをすべて獲得し、より多くの証拠マーカーを獲得したプレイヤーの勝利です。

4. 封鎖フェイズ

科学者は左端の 2 枚、または右端の 2 枚の街区カードを取り除きます。気配マーカーのある街区カードは取り除けません。

5. 拡大フェイズ

アクティブ列に近いプレイヤーは街区カードを 2 枚引き、非アクティブ列の両端に 1 枚ずつ置きます。謎めいた街区カードを置いた場合にはそのカード上に証拠マーカーを置きます。