

SPHINX

by Mark Berger and Edith Grein-Böttcher

([English Translation](#) by Julian Simpson)

(Japanese Translation by @pecan7uts - <https://tabletops.games/>)

ハリー・ホープレス教授は、スフィンクスの下に隠された未知の回廊を発見した。
入り口の上には、奇妙な文字が刻まれている。

スフィンクスは何年も君達を待っていた。
相手に、幾つかの暗い通路を考えよう。
彼は君に、ひどい、曲がりくねったものを作っている。
彼を倒せば、宝を手に入れられる。

ホープレスは考えた。

「宝は確かにあるのかもしれないが、"相手" とは何のことだろう？」

不意に、長年のライバルであるダニエル・ディケンズ教授が隣に立っていた。

彼もまた宝の存在を知っていたのだ！

一刻の猶予も無い、通路に入らなければ。しかし、ランプを持っていない！

ハリー・ホープレスは手探りで前に進む.....

内容物

- 座標の記された部屋ボード x 4
- ついたて x 2
- 宝(青い木製ディスク) x 4 # 2個はヴァリエントで使用
- 入口(白い木製ディスク) x 4
- 壁(茶色のチップ) x 60
- 通路(黄色のチップ) x 60

ゲームの目的

ゲームの目的は、スフィンクスの下にある壁や部屋から道を探し、隠された宝物を見つけることです。先に相手の宝のありかを見つけたプレイヤーが勝者となります。

準備

- プレイヤー同士は向かい合わせに座ります。
- 各プレイヤーは部屋を2枚、宝を2個、入口を2個、壁を15個取ります。
- 残りの壁と通路のチップはテーブルの中央に置き、両プレイヤーが使えるようにします。
- 各プレイヤーは2枚のボードを、自分が座標を読めるよう横に並べます。

- 各プレイヤーは自分の左のボードの前についたてを置きます。
- 合意に基づいて先手を決めます。

ルール

両プレイヤーは15枚の壁をすべて使い、隠された迷宮をついたての裏に作りません。

- 壁の配置は自由ですが、迷路の中に1つ以上宝物へのルートが必要です。斜めに進むことは出来ません。
- 迷路を造り、入口と宝物をコマでマークした後は、もう変更できません。
- 通路や部屋をたくさん使えば、相手をひどく迷わせられます！

入り口と宝物の位置を、適切な座標で相手に伝え合います。

- プレイヤーは自分の右側にあるもう一つの部屋ボードへ、相手の入口と宝物の場所を適切なマーカーを使ってマークします。
- ゲーム中に与えられるヒントはこれだけです。

あとは入口から宝物までのルートを決めるだけです。先手は、暗闇の中で迷宮を進む道を探します。入口があるマスを出発点にして、縦か横の隣接するマスを探ることができます。調べたいマスの座標を相手に伝えましょう。

- 空きマスを探ねると「Free(フリー)」という答えが返ってくるので、その方向に進む事が出来ます。右側ボードのマスを黄色いチップでマークします。このような空きマスに遭遇し続ける限り、手番は続きます。黄色のチップは移動したルートを示しています。探ねることが出来るのは、入り口に隣接しているマスか、黄色チップの隣接マスについてだけです。
- 壁があるマスについて探ねると、「Wall(ウォール/壁)」という答えが返ってきます。マスを茶色のチップでマークします。壁にぶつかったプレイヤーは、少し休まなければなりません。
- 今度は相手が、壁にぶつかるまで質問する番です。

ゲームの終了

先に相手の宝物に到達したプレイヤーが勝者です。ついたてを取り除き、お互いの迷路を比べてみましょう。

ヴァリエーション

入口だけ示し、宝物がどこに隠されているかを伝えない事で、ゲームを難しく出来ます。

目的は宝物を見つけることですが、どこにあるのでしょうか？宝物が見つかったら、プレイヤーは見つかった事を正直に申告します。

更に2つの宝物を隠し、その場所を伝えないことも可能です。これにより、最初

に両方の宝物を見つけたプレイヤーが勝者となります。