

小目的カードの説明

アイテムを所持したままゲームをクリアする、VP +2
バリケード、救急セット、弾倉、弾薬、ダイナマイト、起爆装置、消火器

アイテムを所持したままゲームをクリアする、VP +1
シャベル、ハンドガン、ショットガン

自分のプレイスペースに崩落が2以上ある状態でゲームをクリアする／勝利点2
自分のプレイスペースに火災が2以上ある状態でゲームをクリアする／勝利点1

1人用ルール

3人プレイ時と同様にゲームボードを組み立て、探索カード4枚をあらかじめ抜いておく。3人のキャラクターを選択する。それぞれのキャラクターごとにPCコマ、キャラクターシート、出現カード、初期カード、小目的カード3枚を受け取る。プレイヤーは3つのプレイスペースを使い、3人のキャラクターすべてを使用して、3人プレイ時と同様にゲームを進める。

2人用ルール

4人プレイ時と同様にゲームボードを組み立てる。各プレイヤーはそれぞれ2人のキャラクターを選択する。それぞれのキャラクターごとにPCコマ、キャラクターシート、出現カード、初期カード、小目的カード3枚を受け取る。各プレイヤーは隣接する2つのプレイスペースを使い、2人のキャラクターを使用する。スタートプレイヤーは自分にとって左側のプレイスペースのキャラクターからプレイを開始し、以降は4人プレイ時と同様にゲームを進める。

言語



<http://www.cosaic.us>から中国語、フランス語、ドイツ語、イタリア語、日本語、スペイン語のルールをダウンロードできます。

Game Design:
Ryo Kawakami (Giggle Akiguchi / Group SNE)
Kaya Miyano (MoB GAMES)

Special Thanks:
Kyoto University
Kentaro Hayashi

Project:
Kei Kano (Shiga University, Kyoto University)
Takayuki Shiose (Kyoto University)
Arisa Ema (University of Tokyo)
Mitsuru Kudo (Kyoto University)
Go Yoshizawa (Osaka University)
Eri Mizamachi (Kyoto University)

Development:
Group SNE Co., Ltd.
2-9-20 Kano-cho,
Chuo-ku, Kobe-shi,
Hyogo, 650-0001 Japan
webmaster@groupsne.co.jp
www.groupsne.co.jp

Group SNE

Illustration:
Riyo
Mana Okada

Distribution:
Cosaic LLC
1333 Old Spanish Trail
Ste G #180
Houston, TX, USA 77054
www.cosaic.us

cosaic

Design:
TANSAN
Takako Hamada



概要

20XX年、宇宙から謎の物体が次々と飛来し、地球各地でゾンビが大量に発生！各プレイヤーは勇気と才能を備えたキャラクター（PC）を操り、仲間と協力し、ゾンビだらけになったビルからの脱出を目指します。

建物内には一定期間ごとにどんどんゾンビが湧いてきます。またPC以外の生存者たちも迷いできます。PCはできるだけ多くの生存者を救出しなくてはなりません。PCは建物内の各部屋を探索することで、ゾンビを撃退するための、あるいは建物から脱出するためのアイテムを得ることができます。

このビルは倒壊を始めており、各PCが動きまわられるスペースは完全に分断されています。他プレイヤーのプレイスペースを覗き見してはいけません。各プレイヤーは他のプレイヤーと声をかけあい、お互いの状況を声で伝えあい、瓦礫の隙間から重要なアイテムの受け渡しを行っていくことになるでしょう。君はこの地獄から逃れられるか？

内容物

説明書 × 1冊

壁面ボード × 4枚
ジョイントボード × 4枚
床ボード × 8枚
地面ボード × 1枚
屋上ボード × 2枚

スタートプレイヤーマーカー × 1個
PCコマ（以下PCと呼びます） × 5個
コマスタンド × 5個

出現チップ × 134枚：
（以下、描かれたイラストに応じて
ゾンビまたは生存者と呼びます）
ゾンビ1/生存者1 × 102枚
ゾンビ3/ゾンビ6 × 32枚

ダメージチップ × 11個

キャラクターシート × 5枚

出現カード × 48枚：
表：部屋番号
裏：ゾンビ/生存者
（部屋番号1~12 × 4セット）

初期カード × 4枚：
ハンドガン 1枚
ショットガン 1枚
救急キット 1枚
バリケード 1枚

小目的カード × 12枚

探索カード（1階） × 15枚：
消火器 2枚
ハンドガン 1枚
弾倉 1枚
散弾 3枚
起爆装置 2枚
救急キット 1枚
バリケード 1枚
ゾンビ遭遇！ 1枚
崩落 2枚
火災 1枚

探索カード（2階） × 17枚：
ワクチン 5枚
通信機 1枚
バッテリー 1枚
発煙筒 4枚
ゾンビ遭遇！ 2枚
崩落 2枚
火災 2枚

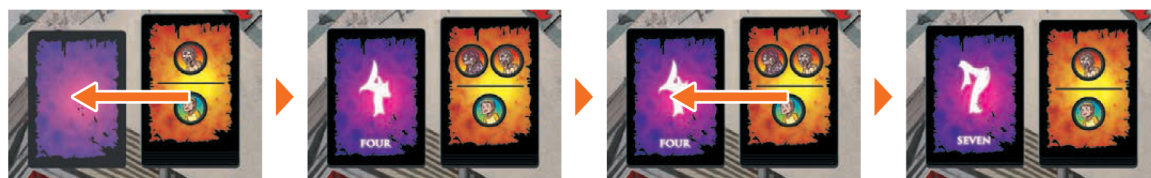
探索カード（3階） × 15枚：
シャベル 2枚
弾倉 3枚
ショットガン 1枚
散弾 1枚
ダイナマイト 2枚
救急キット 1枚
バリケード 1枚
ゾンビ遭遇！ 1枚
崩落 1枚
火災 2枚

サマリーシート × 8枚

追加カード（1階） × 2枚：
クロスボウ 1枚
そこにある危機 1枚

追加カード（2階） × 2枚：
日本刀 1枚
生存者の呼び声 1枚

追加カード（3階） × 2枚：
火炎瓶 1枚
死体の山 1枚



(1) 山札から1枚めくる

(2) 4の部屋にゾンビが2体出現！

(3) 山札からさらに1枚めくる

(4) 7の部屋に生存者が1人出現！

2. 行動フェイズ

スタートプレイヤーマーカーを持つプレイヤーから時計まわりに1回ずつ手番を行います。各PCは合計3ポイントのアクションポイント（以下AP）を持ちます。手番では以下のアクションをAPの範囲内で自由に組みあわせ、実行できます。

1APを使用するアクション

(1) 移動

PCを隣の部屋へ移動させます。PCが各フロアの端の部屋（1、4、5、8、9、12）に存在する場合は、同じく1APで上下の部屋へも移動できます（これら上下の部屋も「隣の部屋」という扱いです）。キャラクターはダメージを受けることなくゾンビのいる部屋を通過できます。

(2) 探索

PCがいまいる部屋の探索を行います。部屋に対応するフロアの手札の上から1枚を引き、内容を確認します。「即時公開」と書かれたカードだった場合はプレイヤー全員に表面を公開し、書かれている内容に従います。

そうでなかった場合は自分の手札として所持します。内容は他プレイヤーに伝えても、伝えなくてもかまいません。もしカードに「生存者+1」のアイコンがあった場合、生存者1人をキャラクターシートの上に加えます。部屋にゾンビまたは火災カードが存在する場合、そのフロアの手札が尽きている場合は探索を行えません。

(3) 休息

すでに受けとっているダメージチップ1枚を場に返却します。部屋にゾンビまたは火災カードが存在する場合は休息を行えません。

(4) アイテムの使用

所持しているカードの効果を使用します。いくつかのカードは単体で使用できず、別のカードと組み合わせることで初めて効果を発揮します。カードを使用する際はそのことを宣言し、カードの内容を他プレイヤーに見せます。カードが捨て札になった場合、屋根ボード上の捨て札置き場に重ねます。

APを使用しないアクション

(5) 生存者の回収

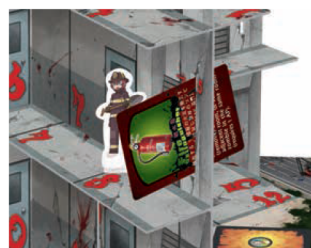
PCと同じ部屋にいる生存者を回収します。回収した生存者は自分のキャラクターシートの上に置きます。生存者がゾンビと同じ部屋にいた場合でも、キャラクターはダメージを受けることなく生存者を回収できます。

(6) 生存者の解放

キャラクターシート上に回収していた生存者を、PCと同じ部屋に解放できます。

(7) アイテムの受け渡し

PCが2、3、5、8、10、11の部屋にいる場合、所持するアイテムカードをその部屋の壁面のスロットに差しこめます。スロットでつながったプレイスペースのPCは対応する部屋でいつでもそのカードを回収できます。一度に何枚のカードを差しこんでもかまいません。生存者を差しこむことはできません。



(8) 追加APの獲得

ダメージチップ1枚を受けとるごとに追加で1APを獲得します。このアクションは通常の3APを使い終わったあとに行えます。

3. ゾンビフェイズ

プレイヤー全員は同時に、自分のプレイスペースに存在するゾンビを移動させます。各プレイスペースは1F（部屋9～12）、2F（部屋5～8）、3F（部屋1～4）の各フロアに分かれます。各フロアごとに状況を確認し、以下のルールに従ってゾンビを移動させます。ゾンビは別のフロアへは移動しません。

(a) 同じフロアにPCも生存者も存在しない場合

そのフロア的全ゾンビは移動しません。

(b) 同じフロアにPCだけが存在する場合

そのフロア的全ゾンビはPCに向かって1部屋ぶん移動します。

(c) 同じフロアに生存者だけが存在する場合

そのフロア的全ゾンビは生存者に向かって1部屋ぶん移動します。複数の生存者が存在する場合、その数にかかわらず、より距離が近い生存者に向かって移動します。

別々の、かつ同じ距離の部屋にそれぞれ生存者が存在する場合、その数にかかわらず、ゾンビは移動しません。

(d) 同じフロアにPCと生存者の両方が存在する場合

そのフロア的全ゾンビはPCを無視し、生存者に向かって1部屋ぶん移動します（法則はc）の場合と同じです。ただし、PCと同じ部屋に存在するゾンビは移動しません。

移動後、同じ部屋に生存者またはPCが存在した場合、ゾンビは彼らに襲いかかります！

(a) 部屋にゾンビと生存者だけが存在する場合

ゾンビの数ぶん、生存者を裏返します。以降、生存者はゾンビとなります。

(b) 部屋にゾンビとPCだけが存在する場合

PCはゾンビの数ぶん、ダメージチップを受けとります。

(c) 部屋にゾンビと生存者とPCが存在する場合

ゾンビの数ぶん、生存者を裏返します。以降、生存者はゾンビとなります。ゾンビのほうが生存者よりも多かった場合、その差ぶん、PCはダメージチップを受けとります。

生存者がゾンビとなるのは、またPCがダメージチップを受けとるのは、すべてのゾンビが移動したあとです。ゾンビとなったばかりの生存者は、そのラウンドには他の生存者やPCを襲いません。

4. ラウンド終了フェイズ

ラウンド中に配置されたバリケードを取りのぞきます。火災カードが置かれた部屋に存在するすべてのPC、生存者、ゾンビを取りのぞきます。

スタートプレイヤーマーカーを持つプレイヤーはそれを左隣のプレイヤーに渡します。

ゲームのクリア

以下のいずれかの条件が満たされた場合、ゲームクリアとなり、PCたち全員の勝利となります。

1. 秘密の抜け道
 - ・全員が「ワクチン」を持ち、
 - ・いずれか1人が「通信機」と「バッテリー」を持った上で、
 - ・全員が部屋10でラウンドを終える。

謎の人物が通信機を通して、部屋10から続く秘密の抜け道の存在を教えてください。ワクチンを手で脱出しましょう！

2. ヘリコプターによる救出
 - ・全員が「ワクチン」を持ち、
 - ・全員が合わせて人数ぶんの「発煙筒」を持った上で、
 - ・全員が部屋2でラウンドを終える。

ヘリコプターの旋回音が聞こえてきました。発煙筒に火を点し、自分たちの存在を示し、共に空へ！

真の勝利者

ゲームをクリアできた場合にのみ、各プレイヤーは自分に配られた小目的を達成できたかどうかを確認します。達成できた場合は小目的ごとに1~2点の勝利点が得られます。小目的カードのくわしい説明については8ページをご参照ください。

またゲーム終了時に回収していた生存者1人につき1点の勝利点が得られます。

上記を合計し、最も大きい勝利点を獲得していたプレイヤーが真の勝利者となります。該当者が複数存在する場合、勝利を分かちあいます。

敗北

下記のいずれかの場合、プレイヤー全員の敗北となり、ゲームは即座に終了します。

- a) いずれかのPCがキャラクターシートに示されたライフの値以上のダメージチップを受けとった場合。
- b) いずれかのPCが火災カードの置かれた部屋でラウンドを終えた場合。
- c) 出現カードの山札が2回尽きた場合（合計12ラウンド）。

完全協力モード

『ゾンビタワー3D』は完全協力ゲームとしてもプレイできます。この場合、真の勝利者は決定しません。すべてのプレイヤーはお互いの勝利点を合計し、チームとしてより高い称号の獲得を目指します。

ルールには下記の変更が加えられます。

- ・難易度は常にハード。
- ・ゲームクリア後、全プレイヤーの勝利点（回収された生存者と達成された小目的カードによるもの）を合計する。ゲームを12ラウンドより前にクリアできていた場合、残り1ラウンドにつき2勝利点を追加で獲得する。たとえば10ラウンドでゲームをクリアできた場合、プレイヤー全員で合計4勝利点を追加で獲得する（ボード上に残っている出現カードの山札1枚につき1勝利点を獲得、という計算も可能）。

3人プレイ時：

伝説のゾンビサバイバー：勝利点25点以上
エリートゾンビサバイバー：勝利点20~24点
ベテランゾンビサバイバー：勝利点15~19点
新米ゾンビサバイバー：勝利点14点以下

4人プレイ時：

伝説のゾンビサバイバー：勝利点30点以上
エリートゾンビサバイバー：勝利点25~29点
ベテランゾンビサバイバー：勝利点20~24点
新米ゾンビサバイバー：勝利点19点以下

補遺

プレイ中は他プレイヤーのキャラクターシート（受けとったダメージチップと回収した生存者の数含む）、初期カード、探索カード、小目的カードを直接、見てはいけません。ただし他プレイヤーとはお互いに、積極的に情報を交換し、共にゲームのクリアを目指しましょう。とはいえ、望むのであれば、他プレイヤーに偽の情報を与えてもかまいません。

・3APを使用後も、APを使用しないアクションを行うことは可能です。

・探索カードに捨て札アイコンが描かれていない場合、そのカードはゲーム中に何度でも使用できます（サマリーシートを参照してください）。

・出現カードで指定された部屋に崩落カードが置かれていた場合、ゾンビまたは生存者は1つ大きい番号の部屋に出現します。指定された部屋が12だった場合は11に出現します。

・崩落カードを引いた際、同じ部屋に生存者がいた場合、PCはその生存者を即座に回収します。

・ハンドガンまたはクロスボウを使用する際、崩落カードが置かれた部屋より先の部屋のゾンビは除去できません。

・たとえ両者の間に崩落カードが置かれていたとしても、ゾンビはPCまたは生存者のいる部屋へ少しでも近づこうとします。

・キャラクターはゾンビや火災のある部屋に入ったり、そこで生存者やアイテムを回収したり、通り抜けたりしてもダメージを受けません。

・プレイ中、同じ部屋にゾンビ1のチップが増えてきた場合は、随時、ゾンビ3やゾンビ6のチップと両替えてください。

キャラクター能力の詳細

| | |
|-----|---|
| 医者 | (A) 1APを使用し、同じ部屋のゾンビを手札のワクチンと同じ数だけ除去できる（もしワクチンを2つ持っているなら、同時にゾンビ2体まで除去できる）。 (B) 救急キットを捨て札にすることで、追加で3APを獲得できる（このアクション自体はAPを使用しない）。 |
| 軍人 | (A) ハンドガンまたはショットガンを使用する際、ゾンビを2体多く除去できる。 (B) バリケードを使用した際、ラウンド終了フェイズに、バリケードと同じ部屋のゾンビをすべて除去できる。 |
| 消防士 | (A) 1APを使用し、部屋1と9または部屋4と12の間を移動できる。この能力は部屋5または部屋8に崩落が存在する場合も使用できる。 (B) 火災と同じ部屋でラウンドを終えられる。 |
| 格闘家 | (A) ゾンビフェイズで受けるダメージが1減少する。受けるダメージが合計1の場合はダメージを受けない。 (B) 消火器またはショベルでゾンビを除去する際、1ダメージを受けることで2体多く除去できる。 |
| 刑事 | (A) 探索カードを引いたあとで、そのカードを山札のいちばん上に戻せる。使用したAPは戻らない。 (B) 1APを使用し、隣接する部屋または同じフロアの生存者1人を自分のほうへ1部屋ぶん移動させる。 |