

# インスト覚書 ※赤字は第2版で変更になった部分

もちろん嘘を言ってもかまわない)

## 【大まかな説明】

- ・ハコオンナ役（1人）と訪問者役に分かれての対戦プレイ
- ・訪問者はふとしたことから迷い込んだ怨霊（ハコオンナ）の館から脱出するのが目的
- ・ハコオンナは訪問者を全て殺すか、脱出する手段を全て潰し、訪問者を絶望させるのが目的

## 【脱出条件の説明】

- ・「脱出」「討伐」「供養」の説明
- ・鍵番号・討伐アイテム情報は少しわかりにくいので念をおす
- ・金庫の初期位置の説明、亡骸の位置はハコオンナが決められる事の説明
- ・金庫・亡骸・秘密の脱出口はアイテムとして所持できないことの説明、ただしハコオンナの力によって部屋内でのシャッフルがあることの説明

## 【探索方法の説明】

- ・まず手順の説明（トークンを積んでから行動する、ハコオンナの左隣からスタートで以降時計回りで進行。トークンを崩したときは崩した人から、完積みの場合はその次の人から再開）
- ※簡易的に館を作って、チップをいくつかセットして説明するとわかりやすい
- ・物音トークンの置き方の説明（塔が崩れないかぎり再チャレンジあり、崩すとハコオンナの手番になる、完積みしたらハコオンナの手番、偶発的要因で塔が崩れたときの処理の説明）
- ・赤トークンの説明（基本は3個目に固定、難易度調整で前後する。置き方は表裏自由）
- ・パスについての説明（赤トークンはパスできない。デンワガナル発動時にもパスはできない。ハコオンナのツカウチカラにより、何も行動が出来ない場合、例えばデンワガナル発動時にアカナイトピラとのコンボで移動すらできないなどはトークンを握らずにパスを行う）
- ・行動に関する説明、行動消費をする「1部屋移動 or 覗き込む（アイテムを捨てる） or アイテムの使用」。行動消費を伴わない「同室内にいる時のアイテムの見せ合い・受け渡し、何も無い物陰（not 空箱）にアイテムを捨てる、全員に聞こえるように情報を話す」
- ・アイテムを捨てるの利点の説明、誰かにアイテムを託す時などやハコオンナに対するブラフ。ワタシメリーサン発動時にはメリーさん人形は捨てられない事に注意
- ・部屋概念（扉あるいは階段で区切られている、1タイルで2部屋分あるケースの説明）
- ・物陰チップ説明（護符の説明はハコオンナの行動の際に使用の方をあらためて説明する。討伐アイテムのハコオンナ以外使用した際の処理の説明、ハコビト、ハコビトの潜伏先のチップも含め、除外される）
- ・ハコオンナと遭遇した時の説明（ハコビトになり、以降ハコオンナ側としてプレイする。所持しているチップは全て開示した上に除外される）
- ・覗き込んだときの処理の説明（手記・ハコオンナ・ハコビトは即時開示。手元に置いておけないチップの再説明。手元に置いておけるアイテムをあえてそのままにして、ハコオンナへの攪乱を狙えることの説明）
- ・訪問者アイテムの説明（使用したときに同じ部屋にハコオンナがいた場合、使用者が死亡するアイテムの説明）
- ・情報の公開についての説明（同じ部屋にいるときのみ、アイテムの見せ合い・受け渡しが可能であることの説明。それ以外はハコオンナを含め全員が聞こえるように話すのはあり、

## 【ハコオンナの行動の説明】

- ・叫ぶの説明（ハコオンナノチカラのカードの獲得方法の解説。ゲーム開始時にランダムで1枚獲得できる事への説明。ゼツポウノジカンの説明、2枚獲得できることへの注意）
- ・ツカウチカラのセットの説明（一度にセットできる枚数、セット/回収はどちらか一方、チカラ使用後の手札に戻ることに説明、チカラによって使用できる時間が異なることの説明、護符によるチカラの封印についての説明）
- ・移動、物陰に潜むの説明（基本は一度に一部屋しか移動できない、移動先の物陰は全て確認できる、空箱×をオモてにかえせる、動かない事も可能）
- ・ハコビトの操作についての説明（ハコオンナと同じタイミングで移動、移動先のチップは手元の訪問者トークンの下に。訪問者アイテムの影響は受けない。強化されたウシロニール以外のハコオンナノチカラは使えない）
- ・ハコオンナの脱出する手段の封殺の説明（弱点アイテム・出口 or 金庫・亡骸 or 人形の隠匿・消去）、最短で1人ハコビトを増やせたら封殺の可能性があることの説明
- ・ハコオンナノチカラを説明を順番に行う。脅威度、使用できる時間の違い、手記チップの枚数による使用条件の説明を忘れずに

## 【館の作成】

- ・準備作業と並行して進める
- ・1階フロア以外のタイルを裏面にしてシャッフルし、ハコオンナの左隣から1枚ずつ引く
- ・扉同士を接続させ、館を完成させる（地下は独立、2階フロアが出てから2階へ部屋を上げられる。電話の説明。怨の文字がハコオンナの出発位置であることの説明、初心者であればアドバイスもする）
- ※アドバイス：可能であれば怨は1階・2階に分ける、スタート位置から離れた方がひとまずは安全。電話はチカラによって誘導されるのでなるべく中心に近い方が便利
- ・弱点、鍵番号の設定（1つずつ宣言しながら行うといい）。金庫の設置、その他の物陰チップの配置。
- ・訪問者に目をつぶってもらって、亡骸・ハコオンナのチップの配置
- ・最初から使えるのハコオンナノチカラのドロー

訪問者のトークンを1階ホールにおいてゲーム開始！！

## 【アドバイス】

- ・初心者の訪問者の場合、ある程度のアドバイスをした方がよい。
- ・初手の最適行動（ポックリさん・ダウジングによるハコオンナの居場所の特定、スマートフォンによるハコオンナノチカラの解明、1階ホールの物陰を演繹をもった訪問者が開き目印とする）
- ・基本的には分担して部屋を探索していった方がいい？
- ・弱点情報のハズレに関しては開示しても特に問題はない？
- ・ハコオンナの手番数の把握≒最大移動部屋数の確認
- ・ツカウチカラのセットの確認、ハコオンナの時間で使用したかどうかで、＜アナタノソバニ＞＜スグニイカラ＞＜モノガウゴク＞に対する警戒が可能
- ・またハコオンナの時間で使用されず残っていた場合は、訪問者の時間で使えるツカウチカラである可能性が高くなる。
- ・パスの有効性。最後の物音トークンをパスすることで＜ウシロニールヨ＞発動の阻止できる。勝利条件アイテム所持者に最短で手番をまわせるようにするなど