

だいまおう

じじゅうかん

大魔王の美術館

かいとうだん

と怪盗団

TM



ルールブック

toio

もくじ

◆ だい ま おう びじゅつかん かいとうだん『大魔王の美術館と怪盗団』ってどんなゲーム？

ゲームの紹介 p4

◆ トイオ toio™ っ、どうやってつか使うの？

はじめに p6

◆ まだあそんだことがない人は、こちらへ！

「はじめてあそぶ」モード p8

◆ どうやってあそぶの？

あそびかたのまとめ p38

◆ ひとりであそぶとき時は？

「ひとりであそぶ」モード p40

◆ みんなであそぶとき時は？

「みんなであそぶ」モード p42

◆ アイテムはどうやってつか使うの？

アイテムの種類 p44



“toio”および“大魔王の美術館と怪盗団”は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。
©2020 Sony Interactive Entertainment Inc. Printed in China.

〈 われらサファイア怪盗団! 〉



“サファイア怪盗団の一員となって、大魔王の美術品を取り戻そう!

さまざまな美術館で toio™ によって動く番人たちから逃げながら、

物影にかくれ、罠をしかけ、時にワープしながら、美術品を盗み出せ!”



パイン

クリス

レッド

レオン

2~4人の「みんなであそぶ」モード

“友だちや家族といっしょにあそぼう!

全員が仲間、全員がライバル! 他のみんなより早く

美術品を集め、勝利ポイントをたくさん手に入れよう!”

「ひとりであそぶ」モード

“一人前の怪盗になるための、チャレンジモード!

怪盗団のリーダー・サファイアから

指令を受けて、さまざまなミッションをクリアしよう!”



“さあ、怪盗たちよ!
美術品をその手につかめ!”

大魔王が美術品をひとりじめ!?

“うつくしい美術品を気に入った、
よくばりな大魔王。
魔術を使って、
高価な石像や絵画、
歴史ある冠などを
つぎつぎに奪っていった!”



闇にそびえる美術館!?




“大魔王は巨大な美術館をつくり、
盗んだ美術品をコレクションして、
夜な夜な眺めているらしい…”

“コレクションは大魔王の恐ろしい部下たちが守っている!
怪しげなセレン、恐ろしい顔のゴリ、そしてどう猛な番犬ガルル…
もちろん大魔王も、くまなく目を光らせているのだ!”




〈あそぶモードを選び、ゲームを始める〉

4 コンソール画面で選択する

右の画面が表示されたら
リングの  ボタンを押します。



リングの方向キーを使い、あそびたいモードを切り替えて、 ボタンを押します。



はじめてあそぶ



ひとりであそぶ



みんなであそぶ



オプション



『大魔王の美術館と怪盗団』をあそんだことがなければ、必ず「はじめてあそぶ」モードを選んでね。
ゲームのルールを説明してあげるわ。

私の声が聞こえるように音量を調節してね。



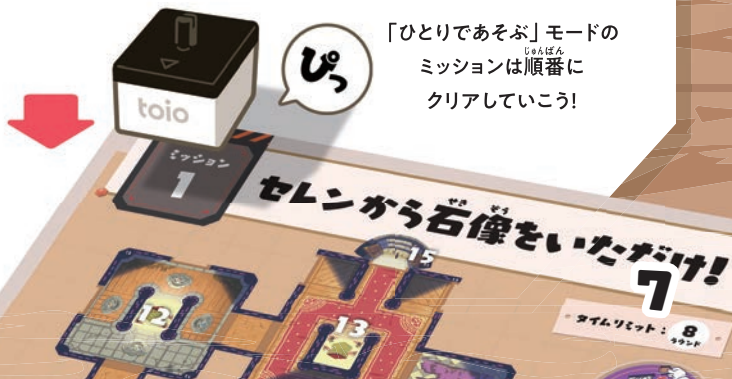
「ひとりであそぶ」はミッション形式になっていて、ひとつのミッションをクリアすると、次のミッションであそべるようになります。



「みんなであそぶ」は小さいマップ(2~3人用)と大きいマップ(3~4人用)の2つに分かれています。人数によってあそべるマップが違います。

または、マップガイドをスキャンして選択する

マップガイドには「ひとりであそぶ」のミッションと、「みんなであそぶ」の美術館のマップがのっています。ページの左上の四角い場所にキューブをタッチすれば、あそびたいミッションやマップを直接選べます。

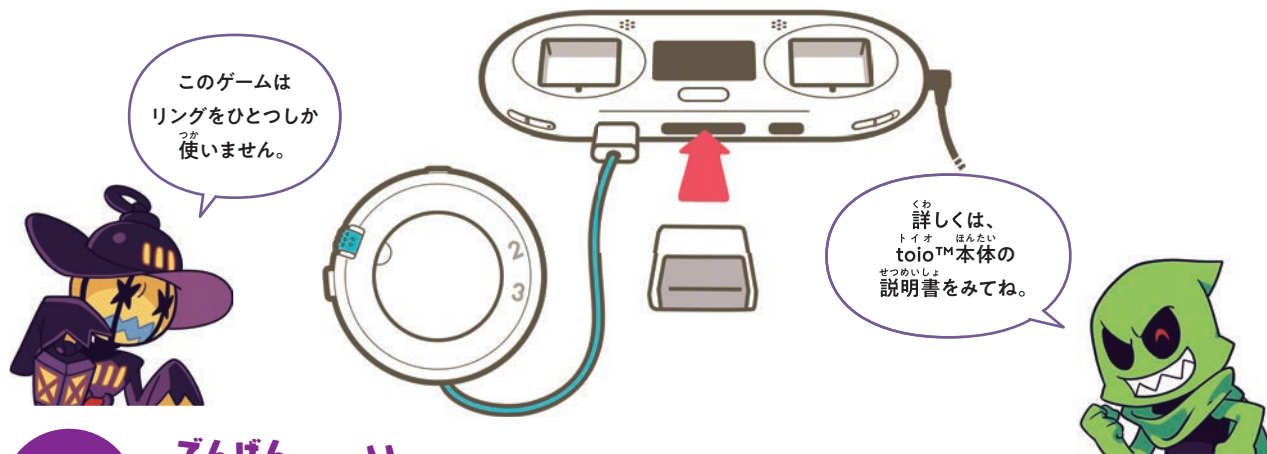


〈はじめに〉

1

リングやカートリッジをセットする

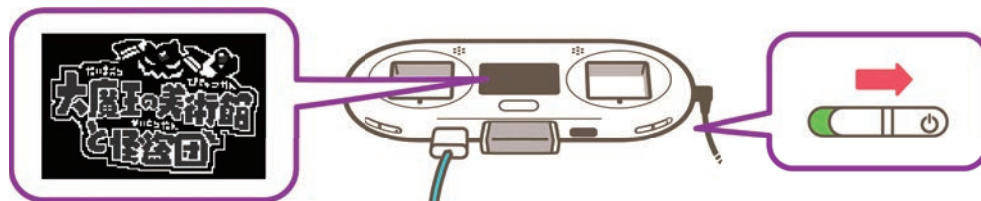
はじめに、^{トイオ}toio™リングをつなぎ、^{トイオ}toio™カートリッジをさします。
次に、電源アダプタを、コンソールとコンセントにさします。



2

でんげん電源を入れる

^{トイオ}toio™コンソールの電源を入れると、ゲームのタイトルが表示されます。



3

^{トイオ}toio™ コアキューブの電源を入れる





まずは好きな怪盗キャラクターの
タイルを取って!



次は同じ色のプレイヤーボードを
自分の前に置いて!
このボードの使い方は後で教えるからね。

準備ができたらコントローラーの
ボタンを押してね。



スタート

👉 ここにキューブを
タッチしてね!

〈 はじめてあそぶ 〉

基本のあそびかたを覚えよう!

サファイアさんと一緒に簡単なミッションをクリアしていきましょう。
美術館の準備とゲームの流れを練習すると、
30分程度でルールがバッチリ分かるようになります。

やあ、私はサファイア!
怪盗団のリーダーよ!

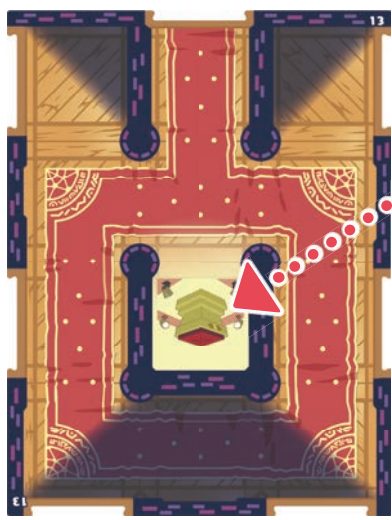
我々のミッションは、大魔王に盗まれた
すべての美術品を取り返すこと!

私の言うとおりにすれば、
かならず立派な怪盗になれるわよ!

進みたい場合は 2 ボタンを押して!

もう一度聞きたいときは、コントローラーの
3 ボタンを押してね!

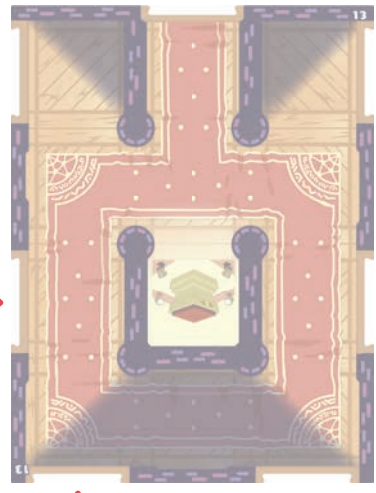




これは^{だい}台のマス。
 大魔王の美術品が飾られている場所よ。



じゃあ、これから美術館を
 組み立てましょう!



まずは絵と同じように、廊下のタイルを3枚、
 部屋に繋げてみてね!

2
つぎへ

3
そろそろど

いっしょに美術館の部屋を見てみましょう!
13番の部屋を自分の前に置いて。

2

つぎへ

3

そろいちど



部屋はマスで
分かれているわね。
凹んでいるのは
タイルを置くためよ。

部屋の角には
番号が書いてあるよ。

これは壁。通ることは
できないから気をつけて。

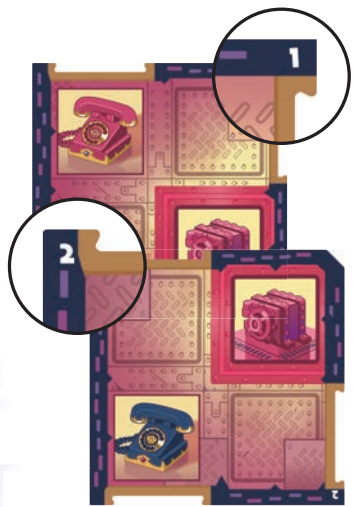
2

つぎへ

3

そろいちど





では1番と2番の部屋を取って。

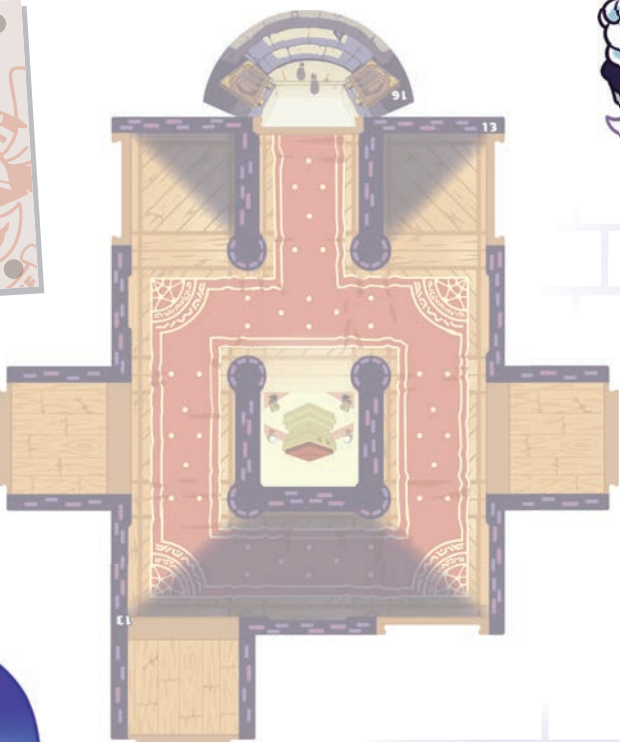
2
つぎへ

3
そろそろど

中に金庫と電話があるのが見えるわね？
ここは最初に番人がいるところよ。
あとは、番人が大魔王に連絡するとき、
ここへ戻ってくるの。



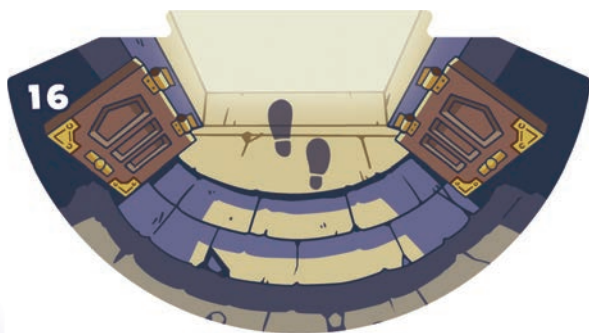
でんわのマスにはタイルを置くことができないわ！
でも、移動の時に歩数がカウントされるから気をつけてね。



絵と同じように2つの金庫の部屋をつなげてみて！

2
つぎへ

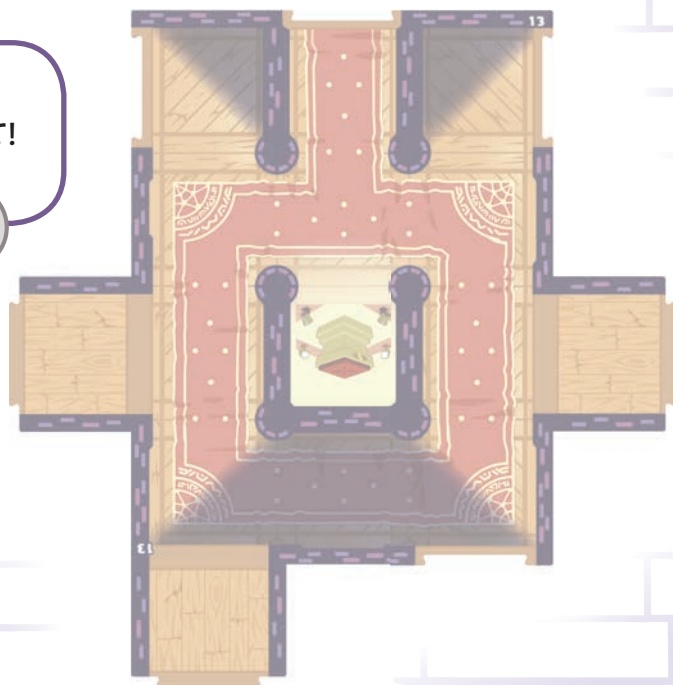
3
そろそろど



これは出入口のタイルよ。
せんじょう 潜入するときにはここから入るの。



図のように出入口のタイルをつなげてみて!





これらがあなたがこれから盗む美術品。
ぜんぶで3種類あるの。



せきぞう
石像



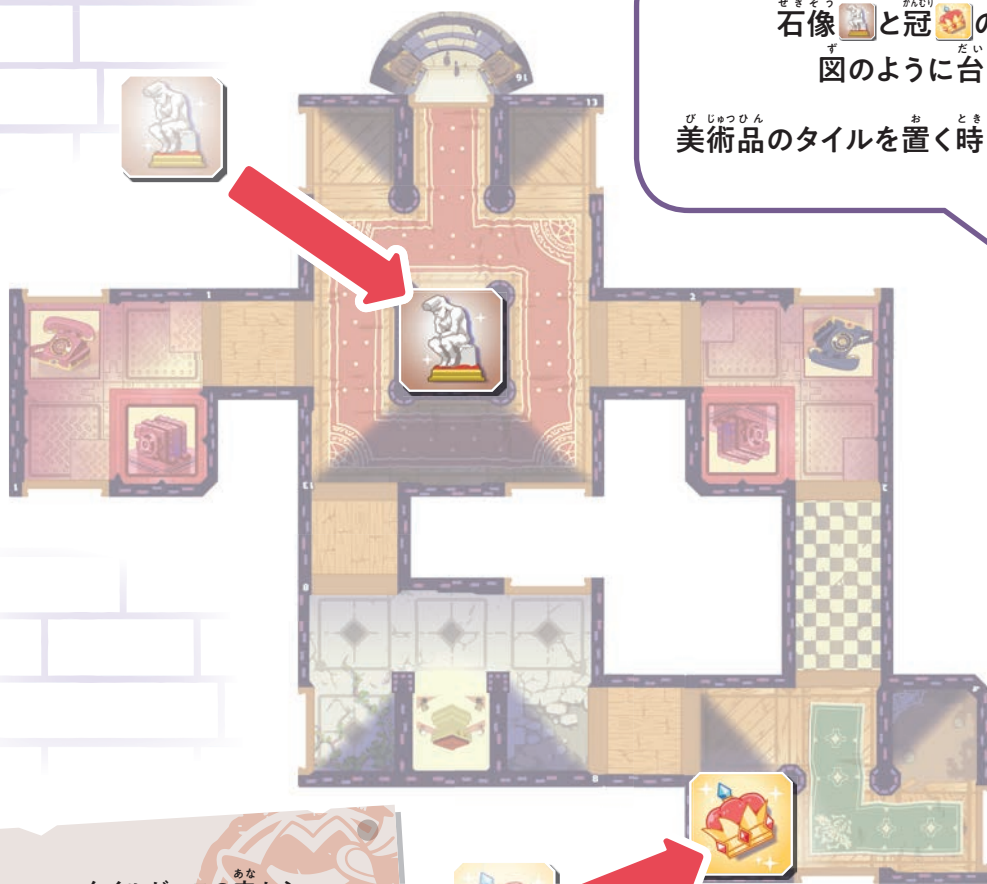
かいが
絵画



かんむり
冠

2
つぎへ

3
もういちど



せきぞう  と かんむり  のタイルを取って、
す  のように  に置いて!

びじゅつひん
美術品のタイルを置く時は、裏を絶対見ないでね!

2
つぎへ

3
もういちど



タイルがマスの穴から
はみださないように置いてね。





よくできたわね!

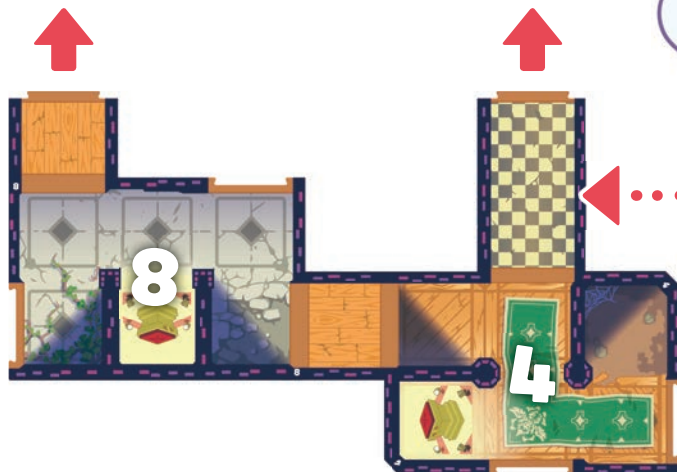
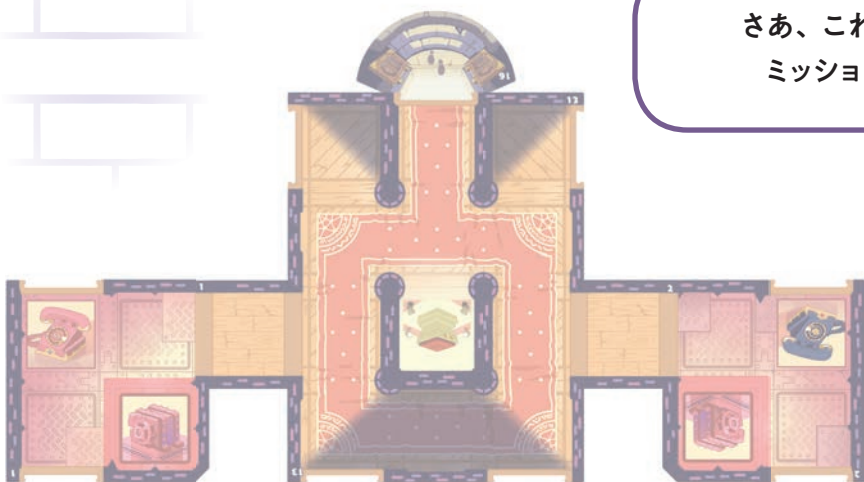
次は4番と8番の部屋を取って、
廊下のピースで繋げてみて!

2
つぎへ

3
もういちど

地図をよく見て、部屋の向きを間違えないように。
部屋のピースは丁寧に扱ってね。

さあ、これで美術館は完成。
ミッションまでもうすぐよ!



2マスの廊下の
タイルもあるよ!



つぎ でんき わな と
次は電気ショックの罠のタイルを取って。



うら きぼこ めん うえ
裏の木箱の面を上にして

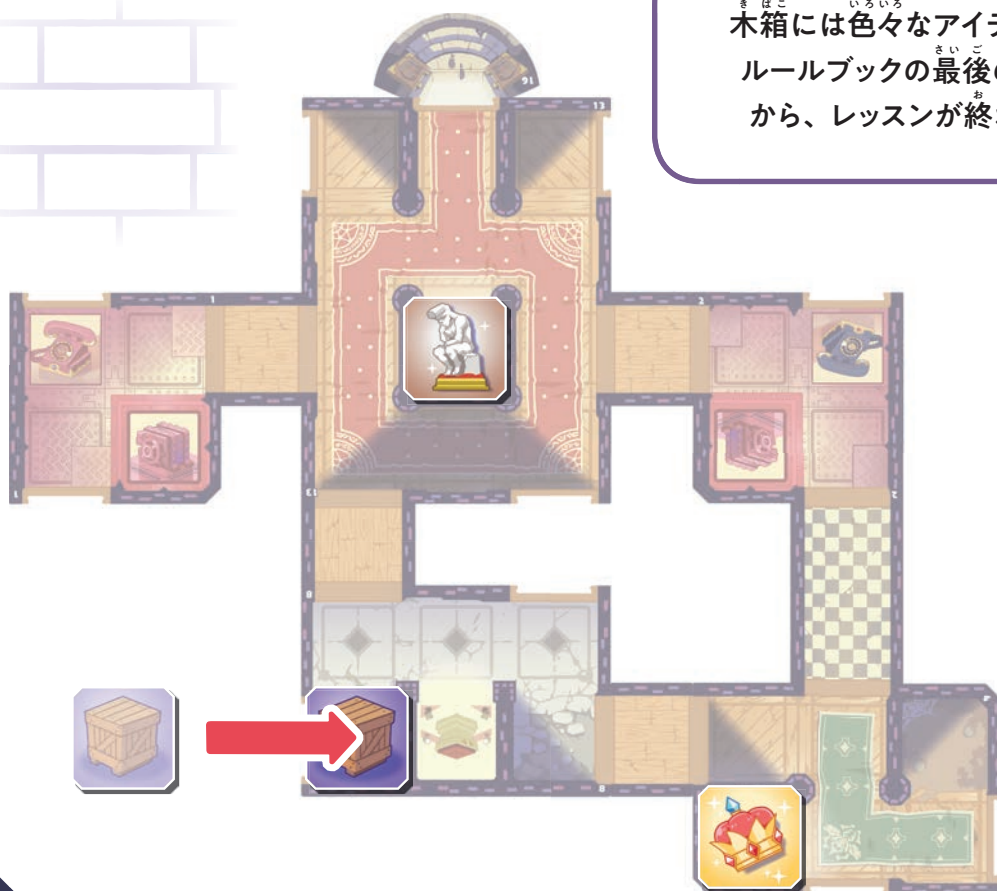


ず おな お
図と同じマスに置いてね!

2
つぎへ

3
もういちど

きぼこ いろいろ アイテム が はい
木箱には色々なアイテムが入っているわよ。
ルールブックの最後のページに書いてある
から、レッスんが 終わったら かくにん
してね。





潜入する前にもう一度、
プレイヤーボードのおさらいよ。

このマスは貴方が手に持っているものよ。
後で説明するわ。



袋のマスには拾ったものを置くの。
袋には最大3つ入るわよ。



ボードをよく見ると、足跡のマーク^{あしあと}があるでしょう？

これは貴方が歩ける歩数^{ほすう}を表しているわよ。
袋が空っぽなら、7歩^ほ歩けるわ。



ナナメには進めない！
壁も通り抜けられないわよ！

さあ、完成!
うまく美術館を作れたわね!

じゃあ、自分の怪盗のタイルを
入口に置いてね!

2
つぎへ

3
そろいふど



あとは番人を置くだけ。
今回登場する番人の板のコードを読み込ませて。

3

そろいふど



2

さんかくけい
三角形の
向きを合わせて
セレンをプレートに
さし込んでね。

かお
セレンの顔に
キューブを
タッチすると
まいろ ひか
黄色に光るよ!



2

さんかくけい
三角形の
向きを合わせて
ゴリをプレートに
さし込んでね。

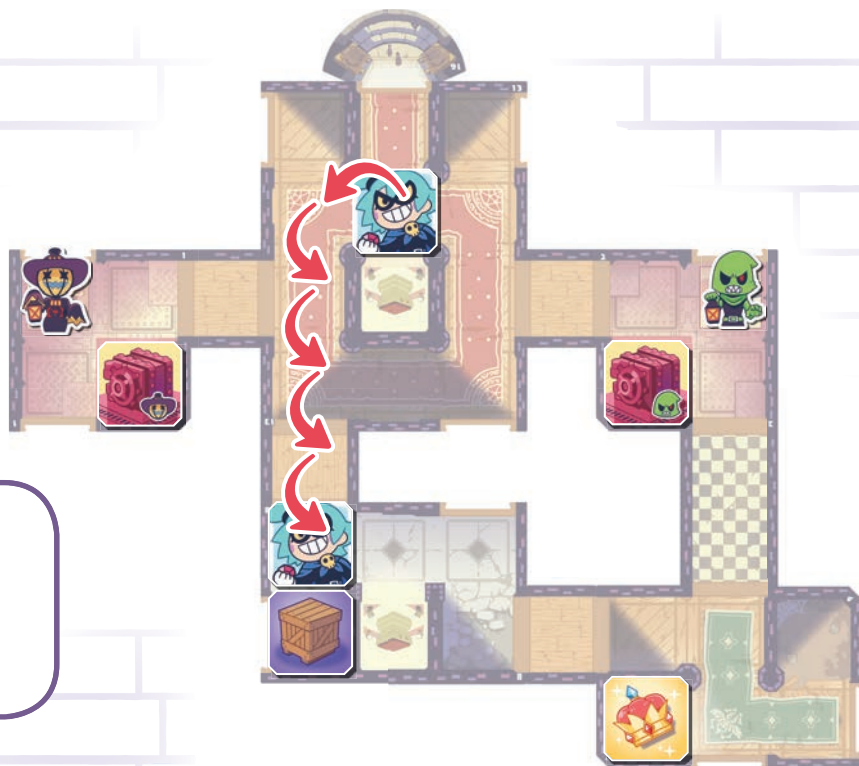
かお
ゴリの顔に
キューブを
タッチすると
みどり ひか
緑に光るよ!



え か
絵に描いてあるように、番人たちを電話のマスに置きましょう!

3

そろいふど



いいスタートを切れたわね!
さあ、残り5歩^{のこほある}歩いて、
木箱の隣のマスまで行って

2
つぎへ

3
もういちど

すでに手に物を持っているから、木箱は拾えないわよ。
1ターンにつき、物はひとつしか拾えないから気をつけてね。



これ以上は進めないわ。ターン終了よ!
ターンが終わったら、手の場所に置いてあるタイルを袋にしまっ

2
つぎへ

3
もういちど



では始めるわよ!まずは2歩^{ある}歩いて、
美術品の隣のマスまで進んでね。

2
つぎへ

3
もういちど



お目当ての石像をとって、
プレイヤーボードの手のところに置いてね。
直接袋には入れないで、
怪盗の手のところに置くのよ!

2
つぎへ

3
もういちど



すぐ横のマス^{もの}の物しか拾えないわよ。
ナナメのマス^{もの}の物や、壁^{がわ}の向こう側^{むこう}に
あるものには手が届かないわ!





さあ、^{あなた}貴方のターンが回ってきたわよ!

今回は、袋に物がひとつ入っているから、^{はい}動けるのは6歩^ほ👣よ。

2
つぎへ

3
もういちど



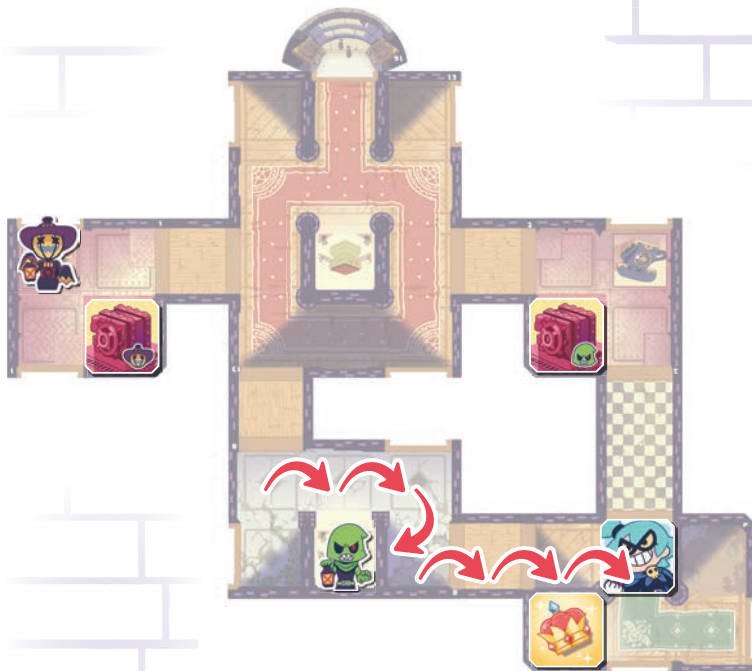
$4 + 1 + 1 = 6$ 歩^ほ
袋の中身が増えるほど、
遠くまで歩けなくなるわよ!



すぐ隣にある木箱を拾って、
手のところに置いてね!

2
つぎへ

3
もういちど



レッツゴー! 冠に向かって、6歩^ほ👣歩いて!
まだ冠には届かないけど、
きっと次のターンで拾えるわ!

2
つぎへ

3
もういちど



さあ次は番人のターン。番人が動き出すわよ。
今回はゴリを選ぶわよ。

キューブを押してみて。
行動をよく見ていてね!

3

モウいちど

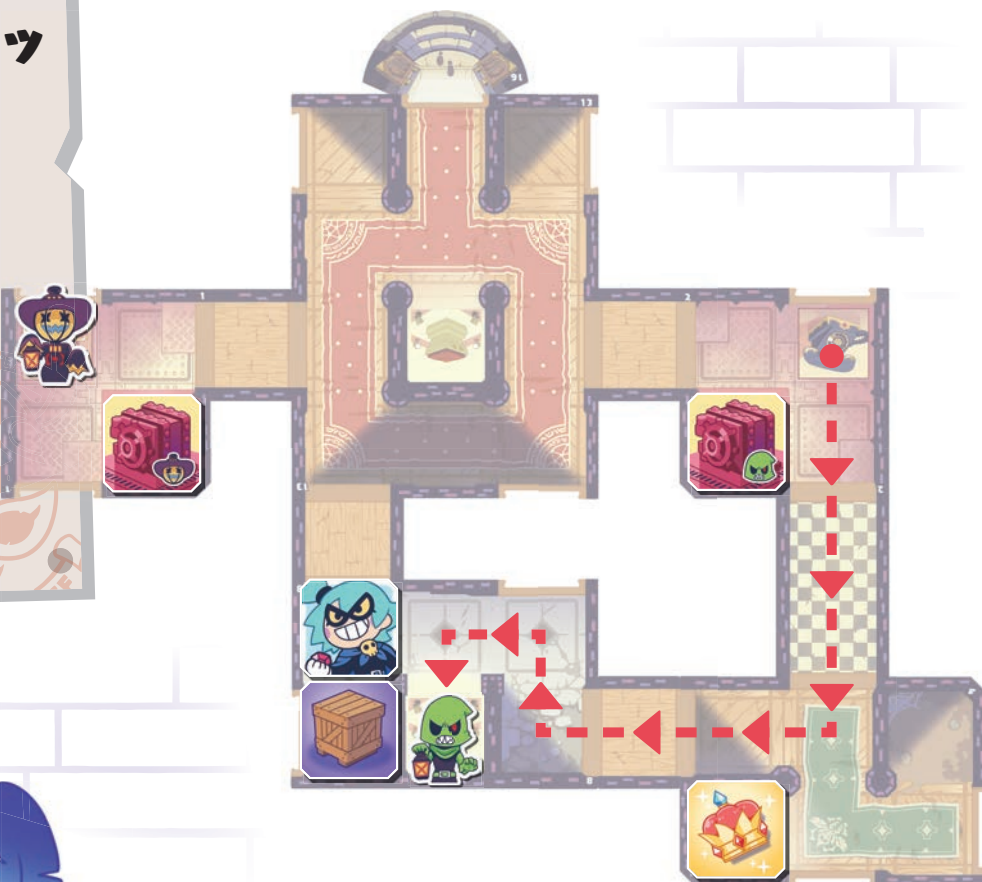


キューブの押し方のコツ

さんかくけい
三角形



プレートのさんかくけい
はんたいがわ
反対側を押してね!

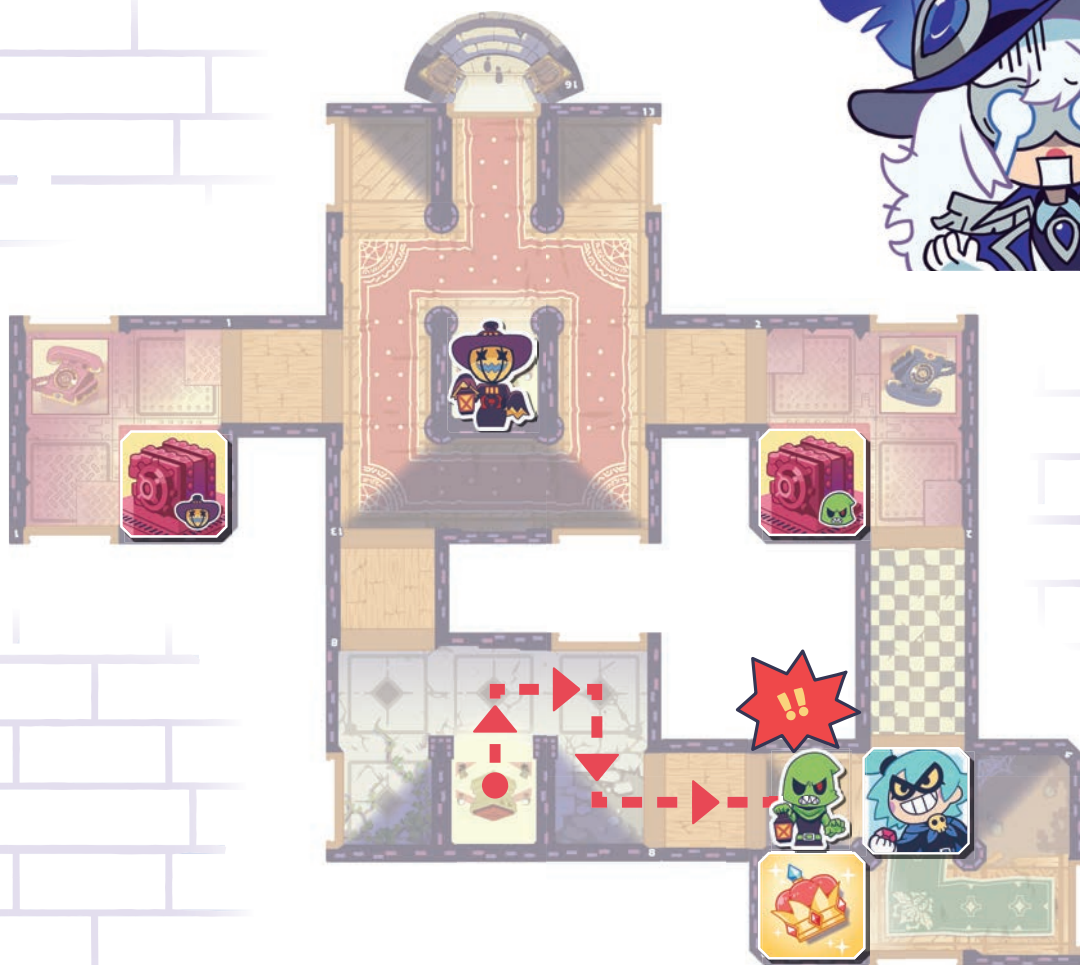


ふう…ぎりぎりだったわね!
2つの部屋を移動するのが、ゴリの特徴よ!



だいまおう れんらく
大魔王に連絡するため、
ゴリが電話に^{でんわ}戻^{もど}っていくわよ!

ああ、^{つか}捕まっちゃう!
まいったわね…。





ひろ きたこ ふくろ
拾った木箱を袋にしまいましょう。
ターンは終わりよ。

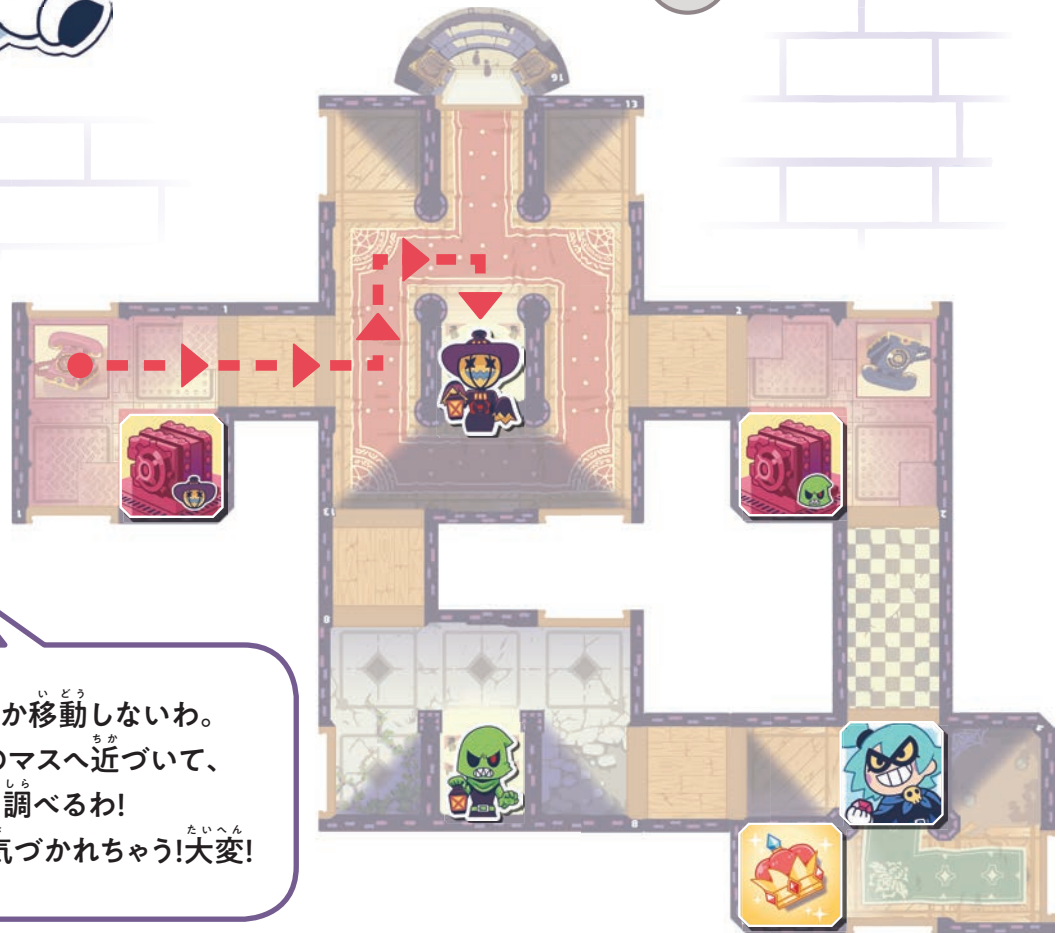
2
つぎへ

3
そろいよど



こんどはもう一人の番人、セレンが動くわよ。
キューブを押してみてください。

3
そろいよど



セレンは1部屋しか移動しないわ。
あ、セレンが台のマスへ近づいて、
美術品を調べるわ!
美術品がないって気づかれちゃう!大変!

ゴリに見つかったわ。ちょっと欲張っちゃったわね。
でもまあいいわ。まだ終わりじゃないわよ!

番人に見つかってしまうと、美術館から追い出されるの。
それに美術品も取られてしまうわよ。袋に入っている美術品の
タイルを、金庫に置かないといけないわ。

2 つぎへ 3 もういちど



右の金庫の部屋にある、金庫のタイルの下に石像のタイルを置いてね!

2 つぎへ 3 もういちど



そして追い出されてしまったので、
自分のタイルを入口まで戻しましょう。

2 つぎへ 3 もういちど

さあ、もう一度頑張るわよ!
今回は番人から隠れる方法を教えるわ!



今回のターンは、また6歩^歩すすめるわ。
 バッチリ! 半分の影のマスまで歩いて、隠れて!

2
つぎへ

3
もういちど

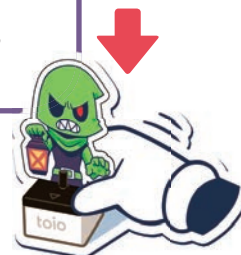


そういえば、プレイヤータイルは
 必ず空いているマスでターンを
 終えること。
 タイルは重ねることができないわ。



終わったら、
 ゴリのキューブを押しましょう。

3
もういちど



ドキッとした?危^{あぶ}なかったわね。

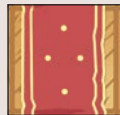
影^{かげ}に隠^{かく}れていたから、番人^{ばんにん}の眼^めから逃^{のが}れることができたの!
立派^{りっぱ}な怪盗^{かいとう}になるためには、うまく影^{かげ}を利用^{りよう}することが大事^{だいじ}よ!



マス^{しゅるい}の種類^{しゅるい}は3つあるわよ。
この図^ずを見^みて。

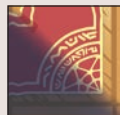


マス^{しゅるい}の種類^{しゅるい}は3つ



あか 明るいマス

かならず番人^{ばんにん}に見^みつかるわ。とっても危険^{きけん}!



はんぶん かげ 半分の影のマス

ここに隠^{かく}れるけれど、見^みつかる可能性^{かのうせい}もある。ちょっと危険^{きけん}よ。



かげ 影のマス

ここは安全^{あんぜん}な隠れ場所^{かく ばしょ}よ。

2
つぎへ

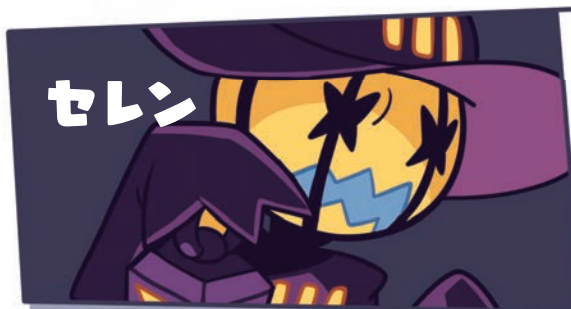
3
さういふと



ばんにん
番人がターン内で起こすアクションは、
この3つの中のひとつよ：



ゴリはきまぐれで、よく仕事^{しごと}をサボる。
でもたくさん動く。
移動の時に、2つ先の部屋まで行く。



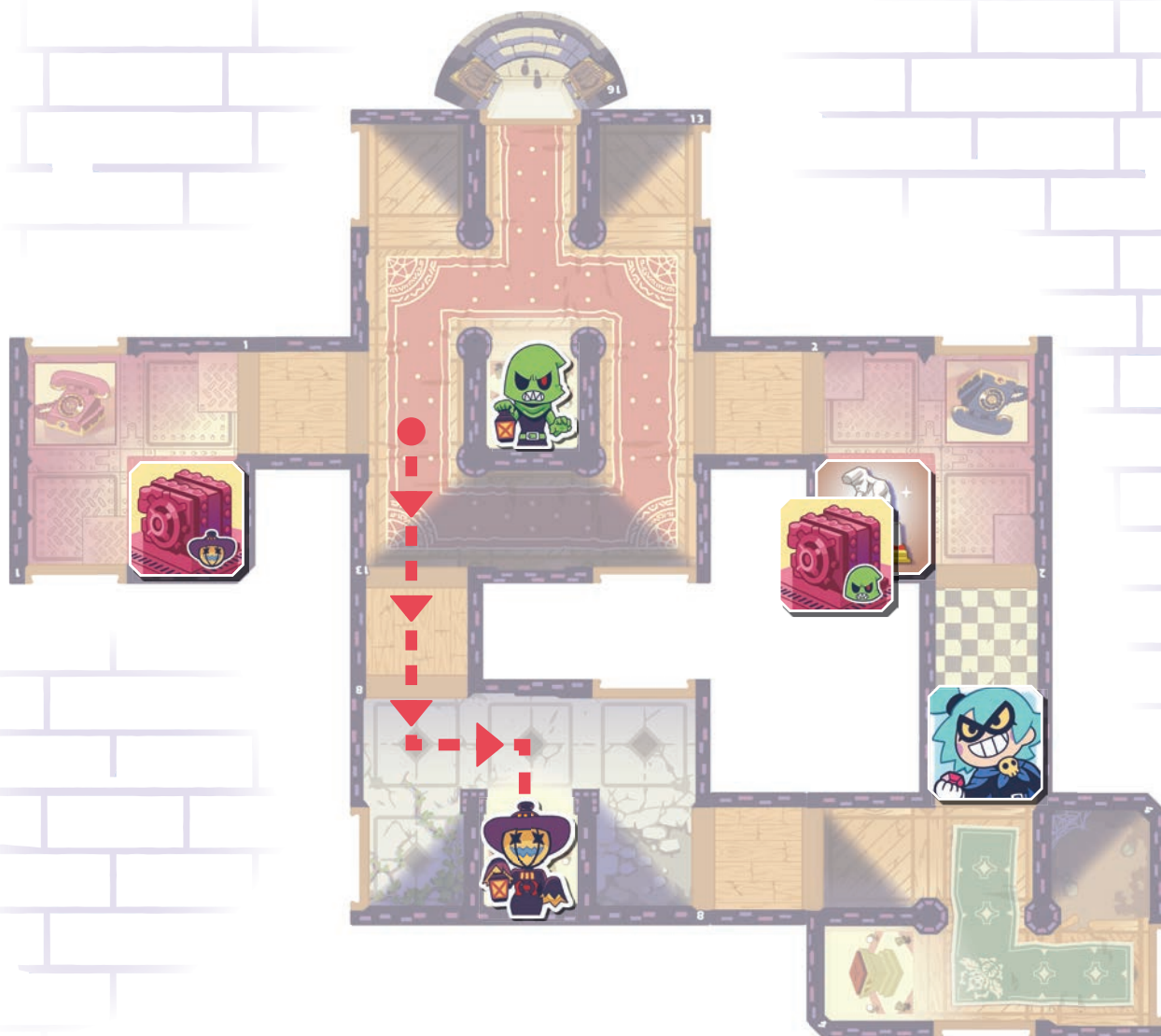
セレンはまじめで、働き者^{はたらもの}。
だから、あまり休まない。
移動の時には、ひとつ隣の部屋^{となり}に行く。



ゴリとセレンの性格は全然違うわよ!

2
つぎへ

3
もういちど



ばんじん うご かた おぼ
番人の動き方を覚えることが、
りっ ぱ かいとう
カッコいい立派な怪盗になるコツよ!

2
つぎへ

3
そいりど

プレイヤーを見て。6歩^ほ歩けるわよ。


じゃあ4歩^ほ進んで、冠の前まで行きましょう。

2

3

つぎへ

そらいりど

冠のタイルをとって、手のマスに置き、
残りの2歩^ほで金庫に近づきましょう。

2

3

つぎへ

そらいりど



あか
明るいマスで止まってるけど、セレンは遠くにいるから大丈夫。
だって、セレンは隣^{となり}の部屋^へまでしか移動^{いどう}できないもの。



じゅん び
準備^{じゅん び}ができたなら、冠^{かんむり}を袋^{ふくろ}にしまっ
て、セレンのキューブ^おを押^おしましょう。

3

そらいりど





終わったなら、石像を袋にしまって、
ゴリのキューブを押して!

3
そういちど

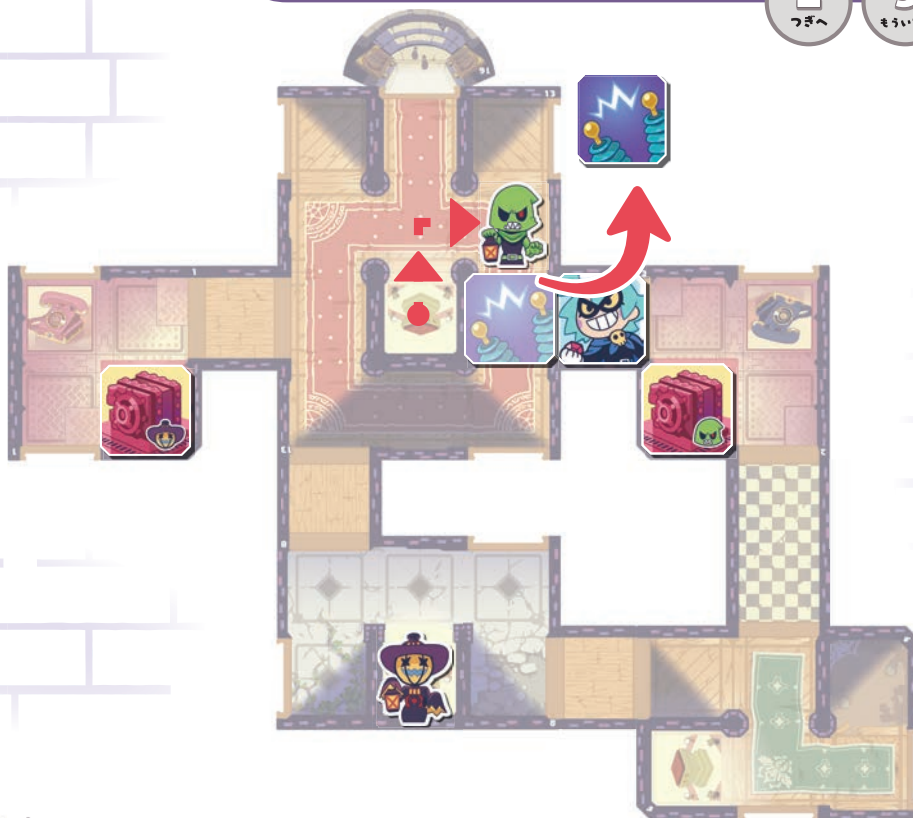


やった!ねらい通り!
ゴリはこっちに向かってきたけど、
罠を踏んで動きが止まったわ!

じゃあ、ゴリが踏んだ罠のタイルを拾って、
マップの外に置いて。

2
つぎへ

3
そういちど



罠は一回しか効かないからね!
さあ、あと少しよ!

2
つぎへ

3
そういちど



今の状態だと、5歩^{ある}歩けるわよ。

でも、そろそろアイテムの使い方を教えないとね!
木箱に入っているアイテムは、7種類あるの。
役に立つものばかりよ。

2 つぎへ 3 そろいちど



じゃあ、ゴリに捕まらないように
電気ショックの罠を仕掛けてみましょう。

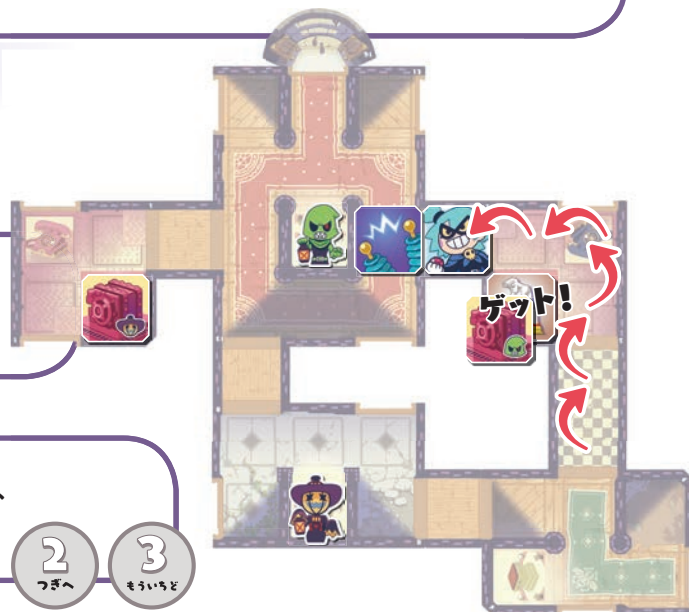
アイテムを使うのは移動する前よ。
絵をしっかりと確認して、電気ショックを仕掛けてみて。
わくわくするわね!

2 つぎへ 3 そろいちど



罠のタイルは、空いているマスならどこでも置いてオッケーよ。

じゃあ、進みましょう! アイテムを使ったから6歩^{ある}
動けるわ。あ、歩数を全部使う必要はないわ。



まず金庫の隣のマスまで行って、
金庫から石像を取り戻して。

2 つぎへ 3 そろいちど

それから電気ショックのすぐ後ろまで行きましょう。

2 つぎへ 3 そろいちど



お疲れさま!よくやったわ!
これで基本のあそび方が分かったはずよ!

他にも技はあるから、
次のページも確認してね。

友達と競争したい時には、マップガイドの
美術館を選んであそんでね。

一人であそべるミッションも
まだたくさんあるわよ!私が案内して
あげるから、よろしくね!

2
つぎへ

3
もういちど

これから本番が始まります。
ルールブックの残りのページを確認しながら
コンソール画面かマップガイドで
あそびたいゲームを選択してください。



ひとりであそぶ



みんなであそぶ



よくある質問 (FAQ) や、
もっと詳しいルールを見たい方はこちらをチェック!
<https://toio.io/kaitoudan/>



ふくろ 物の 袋に物が2つ入っているから5歩^ほしか
ある だっしゅつ だけ 歩けないけど、脱出するには充分よ!



ぼんにん うえ とお 番人の上は通れるけど、もちろん番人の上では
と 止まれないわよ。さあ、逃げましょう!

2

つぎへ

3

そろいちど

びじゅつかん からでたら、ふくろ はい 美術館からでたら、袋に入っている
びじゅつひん かくとく 美術品を獲得できるわ。



カードの裏を見て、勝利ポイント★^{かぞ}を数えてね!

2

つぎへ

3

そろいちど



なが ターンの流れ



ひとりであそんでも、みんなであそんでも、プレイヤーのターンでやることは変わらないわ。けれどゲームのルールが少し変わるから、次のページを読んでみてね。

3 袋に美術品が木箱をしまう



移動した後、拾ったタイルをキャラクターの手から袋のマスに移します。

4 番人を選んで押す

動かしたい番人を選んで、キューブを押します。



番人の行動は3種類

部屋を探す

別の部屋へ移動する

休む

セレン



セレンはまじめで、働きの者。動く時は、1つ隣の部屋に移動します。

ゴリ



ゴリはきまぐれで、よく休みます。動く時は、2つ先の部屋まで移動します。

ガルル



ガルルは活発で遠くまで動けるけれど、よく休みます。動く時は、1つ~3つ先の部屋まで移動します。

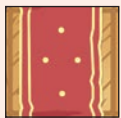
大魔王



大魔王は抜け目なく、あまり休みません。プレイヤーが影に隠れていても、必ずプレイヤーを見つけます。(クモから逃げている場合をのぞく)

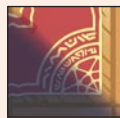
番人がプレイヤーのタイルを踏んだ時に、マスの種類によって見つけやすさが違います。

明るいマス



番人に必ず見つけてしまいます。

半分の影のマス



番人に見つかるかもしれません。

影のマス



番人に見つかりません。(大魔王には見つけられます)



美術品が盗まれたことに気づいた番人は、相棒を呼びます。相棒は金庫の部屋まで行って、大魔王に知らせてしまいます。



大魔王は怪盗を見つけるのがとても上手なので、プレイヤーは見つけやすいです!



例外ルール
連続して同じ番人を4回押すと、別の番人が動きます。

このページを読む前に「はじめてあそぶ」を
プレーするのがおすすめよ！
ひとつひとつ、順番にルールを説明しているの。
プレーし終わったら、
ここでいつでもルールが確認できるわ！



ルールのまとめ

プレーヤー

1 アイテムを使う または、アイテムを捨てる



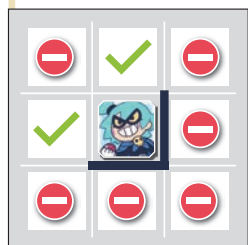
プレーヤーターンの最初に、プレーヤーボードの袋の中のアイテムをひとつだけ使えます。



アイテムタイルの種類と使い方については、ルールブックの最後のページを確認してください。



プレーヤーターンの最初に、アイテムや美術品を捨てることもできます。



プレーヤータイルの隣に空いているマスがあれば、要らないタイルが置けます。すでにタイルが置いてあったら捨てられません。

アイテムのタイルは木箱の面を表にして置きます。
美術品のタイルは美術品の面を表にして置きます。

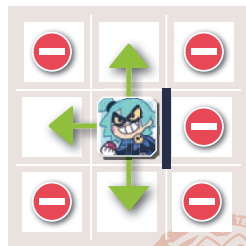
袋がいっぱいになると、歩ける歩数が少なくなります。遠くまで歩きたい時は、持っているアイテムを捨てましょう。捨てたアイテムは、また拾うことができます。

1ターンでアイテムは1個しか使えませんが、複数のタイルを捨てることはできます。

2 移動する 美術品がアイテムを拾う 美術品を獲得する



プレーヤーボードに見えている足跡(👣)が、このターンで歩ける歩数です。(歩数はすべて使わなくてもかまいません)



斜めには動けません。

壁をこえることはできません。

他のプレーヤー、美術品、木箱、番人、それぞれの上は通ることができません。

ただし、自分のタイルをボードにはめ込めるように、必ず何もなところまで行かないといけません。

また、同じターン内で美術館の出入りはできません。



移動の途中で、隣に置かれた美術品のタイルが木箱のタイルが拾えます。鍵も同じように拾えます。プレーヤーボードの手のところに置きましょう。



袋がいっぱい(すでにタイルを3枚持っている場合)だったら、タイルは拾うことができません。



美術館から脱出できたら、プレーヤーボードの袋の中の美術品(ネックレスも同様)を獲得できます。プレーヤーボードからとりはずしておきましょう。ゲーム終了まで、番人に取られることはありません。

3 タイルを置く



美術品



それぞれの美術品をマップと同じように台のマスに配置しましょう。

木箱の中身



アイテムのタイルを木箱の面を上にして混ぜ、中身を確認せずにマップと同じように置きましょう。

スタートアイテム



アイテムを自分のプレイヤーボードの袋のマスに置きましょう。複数のアイテムが描かれていたら、ランダムに一枚を選んでください。

その他



マップと同じように配置しましょう。金庫のタイルは登場する番人を確認してから、正しい向きに置いてください。

4



キューブの電源を入れ、ミッションに登場する番人の紙フィギュアをタッチしてからキューブの上につけてください。できたら電話のマスに置きましょう。

< ゲームのルール >

ゲームの流れ

「はじめてあそぶ」モードの流れと同じです。すべての怪盗のターンが終わったら1ラウンド終了です。(ターンの流れはp38～p39へ) 決められたラウンド内にミッションクリアを目指しましょう。残りのラウンド数は、コンソールの画面でいつでも確認できます。

番人に見つかった時

通常のルールの場合:

- ①自分のプレイヤータイルを美術館の外に置きます。
- ②袋に美術品タイルがあったら、どれかの金庫タイルの下に置きます。袋にある木箱はそのままにします。(ネックレスも含む)
- ③ラウンドがまだ残っていたら、次のラウンドにまた入口から潜入しましょう!

特別なルールの場合:

ミッションによっては、番人に見つかるだけで失敗になってしまいます!



「ミッション失敗となる条件」をよく確認してください。

ミッションに失敗した時

ミッションによって失敗する条件が違います。「ミッション失敗となる条件」をよく確認してください。タイルの準備を

ミッション失敗となる条件

指令を達成できなければ失敗

やり直せば、すぐにもう一度チャレンジできます。サファイアの案内を聞いて、リングのⓈボタンで確認してください。

ミッションに成功した時

ミッションをクリアする条件も、ミッションによって違います。

ミッションを成功させたら、ページの右下の「ミッションクリア」のスタンプにキューブをタッチしてください。そうすれば、次のミッションがあそべるようになります。

<注意> ミッションが始まってすぐに、次のミッションの解除はできません。頑張ってミッションを成功させましょう!



「ひとりであそぶ」 モードのあそびかた

ゲームモードの紹介

たくさんのミッションをクリアして、伝説の怪盗になりましょう! 美術品を集めるミッションだけでなく、脱出ミッションや仲間を救出するミッションもあります。条件に合わせて、良い戦略を立てて行動しましょう!

ミッションの選択

◆ コンソール画面で



「ひとりであそぶ」モードを選んでください。



セレンからせきぞうをいだけ!



ゴリからかいがをうばえ!



ドアのカギをみつだけせ!

最初はミッション1を選択してください。ミッションをクリアしたら次のミッションのロックを解除されます。

◆ マップガイドで

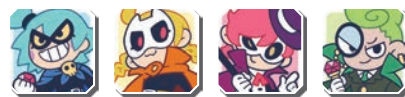


マップガイドの左上のアイコンにキューブをタッチすれば、簡単にミッションが選択できます。ミッションは順番にあそんでください。

〈 ゲームの準備 〉

1 怪盗を選ぶ

好きなプレイヤーボードと同じプレイヤータイルを取ります。基本的に1人の怪盗をプレーしますが、複数の怪盗を動かす特別なミッションもあります。



2 美術館を組み立てる



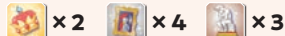
マップガイドを開いて、選んだミッションの左ページとおなじように、部屋、廊下、入口のピースをつなげて美術館を作りましょう。部屋の番号と向きに、じゅうぶん気を付けましょう。

〈注意〉
キューブが止まったり、脱線したりしないように、硬くて平らなところで組み立ててください。美術館が大きい場合もあるので、なるべく広いテーブルなどであそびましょう!

3 タイルを置く



美術品



それぞれの美術品をマップと同じように台のマスに配置しましょう。
(裏の勝利ポイントは見ないでね!)

木箱の中身



アイテムのタイルを木箱の面を上にして混ぜ、中身を確認せずにマップと同じように置きましょう。

スタートアイテム



アイテムを自分のプレイヤーボードの袋のマスに置きましょう。複数のアイテムが描かれていたら、ランダムに一枚を選んでください。

その他



マップと同じように配置しましょう。金庫のタイルは登場する番人を確認してから、正しい向きに置いてください。

4



キューブの電源を入れ、ミッションに登場する番人の紙フィギュアをタッチしてからキューブの上につけてください。できたら電話のマスに置きましょう。

< ゲームのルール >

ゲームの流れ

一番若いプレイヤーがスタートプレイヤー（一番最初にプレーする人）になります。

そこから時計回りにプレーします。

(プレイヤーのターンの流れはp38～p39へ)

すべてのプレイヤーのターンが終わったら1ラウンド終了です。

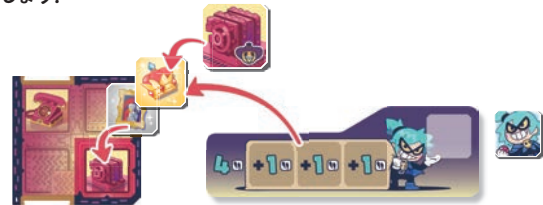
スタートプレイヤーを左隣の人に移して、次のラウンドを始めます。

決められたラウンドが終わったらゲーム終了です。

残りのラウンド数は、コンソールの画面でいつでも確認できます。

番人に見つかった時

- ①自分のプレイヤータイルを美術館の外に置きます。
- ②袋に美術品タイルがあったら、金庫タイルのどれかの下に置きます。
袋にある木箱はそのままにします。(ネックレスも含む)
- ③ラウンドがまだ残っていたら、次のラウンドにまた入口から潜入しましょう!



ゲーム終了

最後のラウンドが終わったらゲーム終了です。

各プレイヤーが勝利ポイントを数えましょう。

- ①獲得した美術品のタイルの裏に書かれた勝利ポイント★を足します。
 - ②プレイヤーボードの袋に美術品かネックレスが残っていたら、どれかひとつだけ獲得できます。(一番勝利ポイントが高いものを選び、そのポイント★を足しましょう)
 - ③プレイヤーボードの袋に木箱が残っていたら、ひとつにつき1ポイントです。使っていない鍵も1ポイントです。
ネックレスは事前に美術品として獲得していなければ、1ポイントです。
- 勝利ポイントが最も多いプレイヤーの勝ちです。同点の場合、複数のプレイヤーが勝者となります。



「みんなであそぶ」 モードのあそびかた

ゲームモードの紹介

みんなが仲間、みんながライバル！
他の怪盗を邪魔しつつ、番人から逃げながら、美術品をたくさん集めましょう！最後のラウンドまでに何度も美術館から出たり入ったりできます。ゲームが終了した時、獲得した美術品のタイルの裏に書かれた勝利ポイントが、最も多いプレイヤーの勝ちです。

美術館の選択

◆ コンソール画面で



「みんなであそぶ」モードを選んでください。



ふたりであそぶ



さんになんであそぶ



よになんであそぶ

人数を選んでください。
(人数によってあそべるマップが違います)



はじまりの
びじゅつかん



たちはだかるかべ



びじゅつかんは
ガムだらけ

つぎにマップを選択してください。(星の数は美術館の難度を示していますよ！)

◆ マップガイドで



マップガイドの左上のアイコンにキューブをタッチすれば、簡単に美術館と人数が選択できます。

〈 ゲームの準備 〉

1 怪盗を選ぶ

各プレイヤーが、好きなプレイヤーボードと同じプレイヤータイルを取ります。



2 美術館を組み立てる



マップガイドを開いて、選んだ美術館の左ページと同じように、部屋、廊下、入口のピースをつなげて美術館を作りましょう。部屋の番号と部屋の向きにじゅうぶん気を付けましょう。

〈 注意 〉

キューブが止まったり、脱線したりしないように、硬くて平らなところで組み立ててください。美術館が大きい場合もあるので、なるべく広いテーブルなどであそびましょう！

罨のタイトル

美術館の**空**いてる**マス**に仕掛けられます。
(プレイヤータイトルの隣でなくてもOK)
一度仕掛けられた罨は拾うことができません。

以下の3つの罨は**番人**向けの罨です。プレイヤーは踏んでも何も起こりません。



電気ショック
番人の移動が止まって、一步で下がります。



クモ
番人が遠くの部屋まで逃げます。
(逃げる時にプレイヤーは見つかりません)



ピンポン
番人が一番近い出入口まで移動します。

.....
プレイヤー向けの罨です。番人が踏んでも何も起こりません。



ガム
プレイヤーはその場で止まります。一度踏んだら、ガムのタイルをゲームから出して、プレイヤータイルを置き直します。プレイヤーのターンは終了です。

ボーナスタイトル



エネルギードリンク
使うと4歩多く移動することができます。(使ったらゲームからとりのぞきます)



風船
使うとプレイヤーボードの袋にある美術品(ネックレス以外)のひとつをすぐに獲得できます。(使ったらゲームからとりのぞきます)



ネックレス
特殊な美術品です。番人に見つかっても、ネックレスはプレイヤーボードの袋に残ります。美術品と同じで、美術館から脱出する時に獲得できます。

美術品のタイトル



石像



絵画



冠

これらのタイルを持って美術館から脱出できれば、美術品を獲得できます。プレイヤーボードの袋から取り出し、隣に置いてください。(ゲーム終了まで、番人に取られることはありません)裏に書かれた勝利ポイント、ゲーム終了までに他のプレイヤーに見せないでください。

その他のタイトル



閉じている扉
番人もプレイヤーも、このタイルを通ることはできません。



開いている扉
普通に通ることができますが、このタイルの上で止まることはできません。



鍵
鍵と同じ色、かつ同じ形のオープの扉を開く事ができます。開き方は、手に鍵を持った状態で扉の隣のマスまで行き、扉のタイルをひっくり返します。(使ったあとは鍵のタイルをゲームから取りのぞきます)(扉を閉じることはできません)



ワープ
このタイルを踏めば、(歩数を使わずに)もう1枚のワープタイルに移動できます。ワープせずに通過することもできますが、タイルの上で止まることはできません。

例:



金庫
番人がそれぞれ管理している金庫です。金庫のマスに置きます。番人に見つかった時は、持っていた美術品を好きな金庫のタイルの下に置きます。



.....
以下のタイルは「ひとりであそぶ」モード専用です。



階段
ミッション11で使います。



ケガをした仲間の怪盗
ミッション8と14で使います。一度取ると使ったり置いたりする事ができないので、アイテム欄が1つ埋まったまま移動することになります。

.....
以下のタイルは「ひとりであそぶ」モード専用です。



プレゼント



ツボ



黄金像

