

準備

①怪盗の準備

好きなキャラクターを選び
プレイヤーボードとタイルを取る



スタートアイテムを選び
プレイヤーボードに置く



②美術館を組み立てる

組み立てガイドの通りに組み立てる



③タイルを置く

タイルガイドの通りに各種タイルを置く



④番人を置く

タッチして組み立てる



タイルガイドの通りに置く



ゲームの目的

美術館に潜入し、番人たちに見つからないように美術品を美術館の外に持ち出しましょう。

決まったラウンドが終了した際、最も勝利ポイントが多いプレイヤーの勝利です。

勝利ポイント

①獲得した美術品

ゲーム中、美術館の外に持ち出し
獲得することが出来た美術品タイル
★の中に書かれた数字がポイント



②袋に残った美術品1枚 (ネックレス含む)

ゲーム終了時、袋の中に残ってしまった
美術品のうち最もポイントの高い1枚
★の中に書かれた数字がポイント



③袋に残った木箱と鍵

ゲーム終了時、袋の中に残ってしまった
木箱タイルと鍵タイル
1枚1ポイント



ゲームの概要

怪盗 と 番人 が交互に動きます。

プレイヤーは怪盗を動かし、番人から逃げながら美術品 を盗み出すことを目指します。

隣まで行き



手に入れて



美術館から出ると



獲得できる



裏には勝利ポイント
ゲームが終わるまで
隠しておこう

番人はそんな怪盗を捕まえようと、美術館を巡回しています。

番人が怪盗と同じマスを通ったら、見つかってしまうかも！



怪盗がいるマス



見つかったら袋の中の美術品は取られてしまう

①美術品を金庫タイルの下に置く



②その後、怪盗は美術館の外から再スタート

番人の目をかいくぐり、決められたラウンド内に一番多くの勝利ポイントを集めましょう。

ゲームの流れ

「ラウンドの流れ」を決められたラウンド数行ったらゲーム終了

ラウンド数: 8

ラウンドの流れ

スタートプレイヤーから順に「プレイヤーターン」を行う。

全プレイヤー手番を行ったら1ラウンド終了。

次のラウンドに進む前に、スタートプレイヤーを隣のプレイヤー（時計回り）に移す。

プレイヤーターン

① アイテムを使う もしくは アイテム / 美術品を捨てる

アイテムを使う

袋の中に持っているアイテムを一つだけ好きな場所に置く

※例外

風船 エネルギードリンク
は置かずに使用する



アイテム / 美術品を捨てる

袋の中に持っているアイテム / 美術品を好きな枚数隣接するマスに捨てる（置ける場所が無いと捨てられない）



アイテムを使ったり、捨てたりすることで移動できる歩数が増えるわよ！



② 移動する かつ タイルを拾う

移動する

プレイヤーボードに見えている歩数分、移動する



進める方向
進める歩数
この場合、
4 + 1 + 1 で最大6歩

タイルを拾う

移動中、隣のマスにあるタイルは拾うことができる



拾い方
手の上に置く
2枚目は拾えない

注意

- ・歩数は全て使わず、途中で止まっても良い
- ・すでにタイルが置かれているマスでは止まらない
- ・美術館から出たら、そのターンは移動終了
袋にある美術品 / ネックレストイルは手元に獲得する

注意

- ・同じターンでは2枚以上拾えない
- ・袋がいっぱいの場合拾えない

③ タイルを袋にしまう

プレイヤーボード上、手の上に乗っているタイルを袋の中に移動させる



忘れやすいので注意！

④ 番人を動かす

プレイヤーや番人の位置を見て、動かす番人を決める。
動かしたい番人を押すと動き出す。



ルール

- ・番人ごとに異なった動き方をする（「番人の動き方」参照）
- ・同じ番人を連続して動かせるのは3回まで。4回目を押すと別の番人が動く
- ・番人が美術品が盗まれたことに気づくともう一人の番人が電話のマスまで移動する

番人の動き方

	セレン	ゴリ	ガルル	大魔王
休む頻度	少ない	多い	多い	少ない
動き方	今いる部屋をくまなく動く or 隣の部屋の台まで動く	今いる部屋をくまなく動く or 2つ隣の部屋の台まで動く	今いる部屋をくまなく動く or 1つ～3つ隣の部屋の台まで動く	今いる部屋をくまなく動く or 隣の部屋の台まで動く プレイヤーが影に隠れていても必ず見つける

自分が見つからないように、逆に他のプレイヤーを見つけるように番人を動かすにはどうしたらいいかしら？腕が問われるわね！



準備

①怪盗の準備

好きなキャラクターを選び
プレイヤーボードとタイルを取る

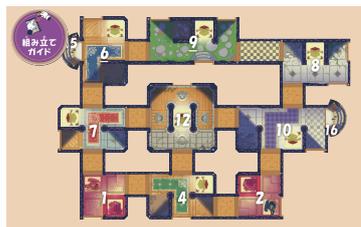


スタートアイテムを選び
プレイヤーボードに置く



②美術館を組み立てる

組み立てガイドの通りに組み立てる



③タイルを置く

タイルガイドの通りに各種タイルを置く



④番人を置く

タッチして組み立てる



タイルガイドの通りに置く



ゲームの目的

各ミッションごとに与えられた「あなたへの指令」を達成することが目的です。

ミッションによって異なる「失敗となる条件」や「特殊ルール」もあるため、きちんと理解して戦略を練りましょう。

「あなたへの指令」



「失敗となる条件」と「特殊ルール」



ゲームの概要

怪盗 と 番人 が交互に動きます。

プレイヤーは怪盗を動かし、番人から逃げながら美術品 を盗み出すなど、さまざまな内容のミッション達成を目指します。

美術品の盗みかた

隣まで行き



手に入れて



美術館から出ると



獲得できる



裏には勝利ポイント
ゲームが終わるまで
隠しておこう

番人はそんな怪盗を捕まえようと、美術館を巡回しています。

番人が怪盗と同じマスを通ったら、見つかってしまうかも！

見つかったら袋の中の美術品は取られてしまう



怪盗がいるマス

あか
明るいマス



必ず見つかる

はんぶん
半分の影のマス



たまに見つかる

かげ
影のマス



見つからない

注意

・ミッションによっては一度
見つかるだけで失敗に
なるものも！

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
または、番人に一度でも見つかったら失敗

①美術品を金庫タイルの下に置く

どの金庫に置いて
も良い



※例外
ネックレスと木箱のタイル
は取られない

②その後、怪盗は美術館の外から再スタート

番人の目をかいくぐり、決められたラウンド内にミッションを達成しましょう。

ゲームの流れ

「ラウンドの流れ」を決められたラウンド数行ったらゲーム終了

タイムリミット: 10
ラウンド

ラウンドの流れ

使用する怪盗の分、「プレイヤーターン」を行う。
全怪盗手番を行ったら1ラウンド終了。
複数の怪盗を動かす順番は「特殊ルール」の記載にしたがう。

特殊ルール
4人の怪盗を使用する
怪盗を動かす順番 1→2→3→4→1...

プレイヤーターン

① アイテムを使う もしくは アイテム / 美術品を捨てる

アイテムを使う

袋の中に持っているアイテムを一つだけ好きな場所に置く

※例外

風船 エネルギードリンク
は置かずに使用する



アイテム / 美術品を捨てる

袋の中に持っているアイテム / 美術品を好きな枚数隣接するマスに捨てる
(置ける場所が無いと捨てられない)



アイテムを使ったり、捨てたりすることで移動できる歩数が増えるわよ!



② 移動する かつ タイルを拾う

移動する

プレイヤーボードに見えている歩数分、移動する



進める方向
進める歩数
この場合、
4 + 1 + 1 で最大6歩

タイルを拾う

移動中、隣のマスにあるタイルは拾うことができる



拾い方
手の上に置く
2枚目は拾えない

注意

- ・歩数は全て使わず、途中で止まっても良い
- ・すでにタイルが置かれているマスでは止まれない
- ・美術館から出たら、そのターンは移動終了
袋にある美術品 / ネックレストイルは手元に獲得する

注意

- ・同じターンでは2枚以上拾えない
- ・袋がいっぱいの場合拾えない

③ タイルを袋にしまう

プレイヤーボード上、手の上に乗っているタイルを袋の中に移動させる



忘れやすいので注意!

④ 番人を動かす

プレイヤーや番人の位置を見て、動かす番人を決める。
動かしたい番人を押すと動き出す。



ルール

- ・番人ごとに異なった動き方をする(「番人の動き方」参照)
- ・同じ番人を連続して動かせるのは3回まで。4回目を押すと別の番人が動く
- ・番人が美術品が盗まれたことに気づくともう一人の番人が電話のマスまで移動する

番人の動き方

	セレン	ゴリ	ガルル	大魔王
休む頻度	少ない	多い	多い	少ない
動き方	今いる部屋をくまなく動く or 隣の部屋の台まで動く	今いる部屋をくまなく動く or 2つ隣の部屋の台まで動く	今いる部屋をくまなく動く or 1つ~3つ隣の部屋の台まで動く	今いる部屋をくまなく動く or 隣の部屋の台まで動く プレイヤーが影に隠れていても必ず見つける

自分が見つからないように、逆に他のプレイヤーを見つけるように番人を動かすにはどうしたらいいかしら? 腕が問われるわね!

