



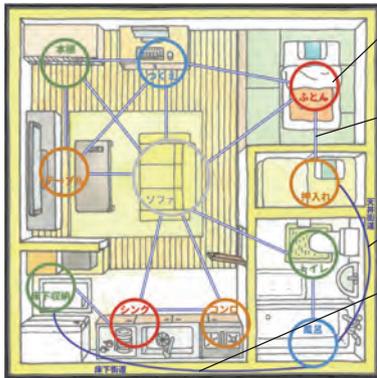
# Jumping Spiders

ハエトリ

1-4人用 | プレイ時間約45分 | 14歳以上

## 内容物

・部屋ボード x1 枚



場所

道

天井街道

床下街道

(ハエトリと人間両方が通れる)

(ハエトリ専用の道)

(ハエトリ専用の道)

・駒類

人間 x2 人

ゴミ x40 個  
(4色 各10個)

ハエトリ x4 匹  
(4色 各1匹)

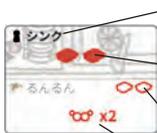
糸 x10 本



・おまじないカード x28 枚

オモテ

ウラ



人間の目的地  
(人間はシンクに移動する)  
人間が出すゴミ  
(シンクに赤色ゴミを2個配置)  
おまじないのコスト  
(赤色のゴミが2個必要)  
おまじないの効果  
(アクションが2回追加される)



・アミダくもカード x11 枚

オモテ (A面)

ウラ (B面)



タイトル  
アイコン  
(左: 占術+1回  
中央: 愛を1獲得  
右: なし)  
アミダの糸  
(下から上にたどる)



※アミダくもカードはゲーム中にひっくり返ることがあります。

・ハエトリカード x4 枚

オモテ (幼体)

ウラ (成体)



なまえ  
胃袋  
(最大3個までゴミを食べられる)  
特殊能力  
(成体になると使える)



・ライフカード x1 枚

オモテ (ライフ残り1)

ウラ (ライフ残り1/2)

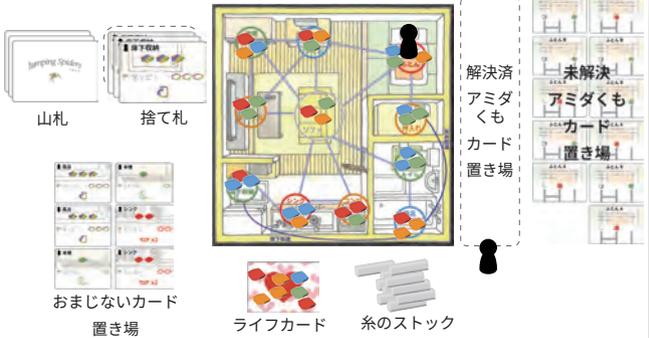
・エンディングカード x1 枚

※後述。ゲーム終了時まで使用しない。



## ゲームの準備

下図のように準備します。



①ゴミでせらめく部屋を準備

ゴミを各色1個ずつ計4個よけます。残ったゴミをよく混ぜ、部屋ボード上の全ての場所に3個ずつランダムに配置します。よけたゴミと配置後に余ったゴミをライフカードのオモテ面に乗せます。

②おまじないカードの準備

おまじないカード「ウキウキ」「バリバリ」「バクバク」「スヤスヤ」の4枚はまとめて捨て札とします。

「ダッピ！」4枚は2枚ずつ、2つに分けます。一方を捨て札に重ねます。もう一方をおまじないカード置き場に並べます。

残ったおまじないカードを裏向きのままよくシャッフルし、山札にします。山札の上から4枚をとり「ダッピ！」カードと一緒におまじないカード置き場に並べます。

③アミダくもカードの準備

オモテ (A面) とウラ (B面) を混ぜたアミダくもカードをよくシャッフルし、未解決アミダくもカード置き場に並べます。

④人間出現

人間を部屋ボードの「ふとん」に配置します。もう1人はアミダくもカードを初めて獲得したときに使いますので脇によけておきます。

Tips 1人は現実の自分。1人はこころの中自分を表しているのさ。

⑤糸の準備

糸は10本まとめて部屋ボードの脇によけておきます。

⑥ハエトリ参上! (プレイヤーの手元)

各プレイヤーはハエトリカード1枚とハエトリ(駒)1匹を手元におきます。ハエトリカードの色と駒の色は同じです(例: アダンソンハエトリ=赤)。

※1~3人で遊ぶときも4匹のハエトリを使うことを推奨します。1人で複数のハエトリを担当してください。ハエトリを減らしても遊べますが難易度があがります。他のプレイヤーに隠す要素がないため、人数が変わっても1人が複数のハエトリを担当すること以外にルールの変更はございません。

## アイコン解説



アクション+1回  
(x2ならアクション+2回)



占術+1回  
(山札の一番上からカードを1枚見る。そのカードを捨て札にするか山札の一番上に置く。x2なら山札の一番上から2枚のカードを見て、2枚とも捨て札にするか、1枚捨て札にして1枚山札に戻すか、2枚を好きな順番で山札の一番上に戻すかを選ぶ)



移動+1回  
(x2なら移動+2回)



ゴミを1個食べる  
(色は関係なく食べられる。x2なら2個食べられる)

※x3, x4のときも同様に対応してください。



全ての捨て札を山札に加えその後シャッフルする



未解決のアミダくもカードを全てひっくり返す



ハエトリカードを成体にする(後述)



ライフを回復させる(ライフカードをオモテにする)



ライフカードの上にあるゴミを1個箱にしまう(ゲームから取り除く)



人間が2回連続で行動する(ハエトリのターンの直後に人間のターンを2回行う。後述)



愛を1獲得(ゲーム終了時のエンディングに影響する。後述)



勇気を1獲得(ゲーム終了時のエンディングに影響する。後述)

1

## ゲームの目的

人間を部屋の外に出すとプレイヤー全員が勝利します！

人間を部屋の外に出すためには、部屋をきれいにしないとけません。部屋は11の場所に分かれており、それぞれにゴミが溜まっている状態からスタートします。溜まっているゴミは、ハエトリが「食べる」アクションを行うことで取り除けます。各場所のゴミがきれい（ゴミ駒が0個）になると、人間のころもきれいになります。

勝利条件：

11の場所をきれいにし、アミダくもカードを全て解決。その後、4匹のハエトリがソファに集合する。

敗北条件：

A：ハエトリが全滅。部屋ボード上からハエトリがいなくなる。

B：ライフがゼロ。ライフカードがウラのとき、さらにダメージを受ける。

## ゲームの進行

スタートプレイヤーを相談して決めます。スタートプレイヤーは、自分のハエトリを自分と同じ色の場所に配置します。（例：アダンソンハエトリは赤色なので「ふとん」または「シンク」に配置できる。もし、アダンソンハエトリがスタートプレイヤーなら「ふとん」に人間がいるので「シンク」にしか配置できない）

スタートプレイヤーがハエトリのターンを行います。次に人間のターンを行い、終了したら、時計回りにハエトリのターンを行っていきます。以降は、勝利条件か敗北条件を満たすまでハエトリのターンと人間のターンを交互に繰り返します。

## ハエトリのターン

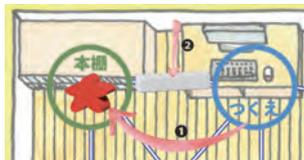
### アクション

アクション（行動）は2種類です。基本3回行えます。3アクション行ったら、ターン終了です。

#### ①移動

1アクション消費し、隣接している場所へ移動できます。移動した道に糸を張ります。すでに糸が張ってある場合は張れません。人間がいる場所は移動も通過もできません。

**Tips** 「天井街道」と「床下街道」はハエトリだけが通れる秘密の道さ。



- ①つくえから本棚へ移動する
- ②糸を張る。糸は1つの道に1本まで。2本張ることはない

#### ②ゴミを食べる

今いる場所のゴミを食べられます。自分と同色なら1アクションで1個、自分と違う色なら2アクションで1個食べられます。ただし、ハエトリのお腹に空きがないと食べられません。

**Tips** ゴミは人間が出す、悩みやストレス、そして悲しみなんだ。



- ①本棚にあるゴミを1つ取り、お腹に置く

**重要** 3アクション中①と②は好きに割り振れます。

### フリーアクション

フリーアクションは自分のターンの間なら、アクションを消費せず好きな回数いつでも行えます。

#### ①おまじないをする

おまじないカード置き場にある使いたいカードを選び、カードの右側に描いてあるコストを支払います。コストの色に応じたお腹にあるゴミを

ライフカードの上に置くと支払いが完了します。完了したら、おまじないカードを手元持ってきます。おまじないカードの下側に効果のアイコンがあり（アイコンの項目参照）、自分のターン間であればいつでも使えます。カードの効果は一度のみです。使用後は捨て札にしてください。効果を使い切れなくても捨て札にします。

例：おまじないカード「るんるん」を使う

- ①「るんるん」に必要なコストをハエトリのお腹にあるゴミを使って支払う（ライフカードの上に置く）。
- ②おまじないカードを手元持ってゆき、効果を使う。使い終わったカードは捨て札にする。



補足) おまじないはアクションとアクションの間にも実行できる。

例：アダンソンハエトリは残り1アクションを残している。おまじないカード「るんるん」を使い、2アクション増やした。増えた2アクションで今いる場所にある赤色のゴミを2個食べ、残り1アクションで移動した。

**重要** 虹色のコスト  はどの色のゴミでも支払えます。

**重要** どの色のゴミでも2個支払えば、好きな色のゴミ1個分の支払いができます。例：おまじないカード「るんるん」のコストは赤色のゴミ2個だが、赤色のゴミが1個足りなかったため、代わりに赤色のゴミ1個と青色のゴミ2個を支払った。

### ハエトリカードを成体にする

ハエトリは脱皮して成体になります。

- ①どの色でも良いので3個ゴミを支払い、ダッピ！カードを使用します。ダッピ！カードを使用すると強制的にターン終了になります。
- ②ダッピ！カードをハエトリカードの上に乗せ、脱皮中であることを示します。
- ③次の自分のターン（ダッピ！カードを使用した次の回）は脱皮休みです。アクションもフリーアクションもできません。ダッピ！カードを捨て札にしハエトリカードをひっくり返し、ウラ面にします。その後、人間のターンを行います。
- ④次の自分のターン（脱皮休みの次の回）成体になりました。通常通りアクションを行えます。成体のハエトリには特殊能力が備わります。



① 2脱皮開始！

③ 1回休み

④ 脱皮完了！

### 特殊能力一覧

**アダンソンハエトリ (がんばりやさん)**：アクションが4回できます。

**ネコハエトリ (移動のたつじん)**：移動するとき、同じ場所にいるハエトリを1匹だけ一緒に連れて移動できます。

**マミジロハエトリ (くいしんぼう)**：どの色のゴミでも1アクションで食べられます。

**カラスハエトリ (たたみがえし)**：自分のターン中、未解決アミダくもカード置き場にあるカードを自由にひっくり返せます。

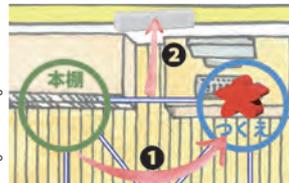
### ②糸消費移動

すでに糸が張ってある道移動するときはアクションを消費せず移動できます。他のハエトリが張った糸も使えます。移動後は使用した糸をストックに戻します。

**Tips** 糸が張ってあればハエトリはどこまでもアクションを消費せず移動できる。

### ハエトリのターンを終了する

アクション（フリーアクション）を終えたらターンを終了します。



- ①本棚からつくえへ移動する
- ②張られている糸をストックに戻す

## 人間のターン

### 人間の行動

人間はゴミを撒き散らします。

①山札の一番上のカードを1枚オモテにして、おまじないカード置き場に並べます。おまじないカードの上限に書いてある人間の目的地に人間を移動させます。並べたおまじないカードは今後ハエトリが(下段を)使用します。

②人間の目的地にゴミを置きます。置くゴミの色と個数は、おまじないカードの「人間が出すゴミ」を参照してください。虹色のゴミのアイコンが描かれている場合は、好きなゴミを置いてください。



①人間の目的地は、床下収納だった。人間は床下収納へ移動する。



②床下収納に3個ゴミを置く。色は自由なので、赤緑青を1個ずつ置いた。

### 人間は最短経路を移動する

人間は最短経路で移動します。床下街道、天井街道は通れません。

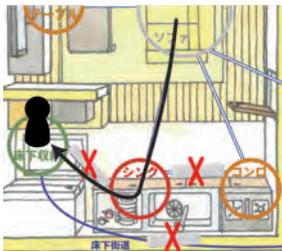
(例:本棚から床下収納へ移動するときは、本棚→ソファ→シンク→床下収納の順番で人間が移動します)

最短経路が複数存在するときは、ソファを経由します。

(例:本棚からふとんに移動するときは、本棚→ソファ→ふとんの順番で人間が移動します)

### 糸破壊

人間の目的地および目的地までに経由した場所に張られている糸はすべて破壊され、糸のストックに戻ります。



例:人間がソファから床下収納へ移動する場合。左図のように「床下収納とシンク」「シンクとコンロ」「床下収納と風呂(床下街道)」の各道に糸が張ってある。人間はまず、シンクへ移動する。シンクと繋がっている2本の糸は破壊されストックに戻る。次に人間は床下収納に移動する。床下収納に張ってある1本の糸が破壊され、ストックに戻る。

### ハエトリが潰される!

ハエトリのいる場所を人間が通るとき、または人間の目的地にハエトリがいるときは、ハエトリは潰されて1回休みになります。潰されたハエトリは、手元のハエトリカードの上にに戻ります。お腹の中にゴミがある場合は潰された場所にゴミをすべて置いてください。

**Tips** 潰されたハエトリはその場所にゴミを吐き出す。ライフカードに戻さないように注意してくれ。

次の自分のターンがきたら、

①自分と同じ色の場所にハエトリを配置します。

②移動のアクションが1回できます。フリーアクションはできません。

その後、人間のターンに移ります。次に回ってきた自分のターンは通常に戻ります。

**Tips** ハエトリが潰された次のターンは1回移動するだけで精一杯なんだ。

他のヤツが助けてくれよな!

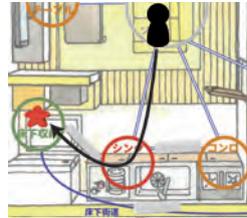
### 脱皮中に潰された場合

ハエトリをハエトリカードの上にに戻します。自分のターンになったら先に「ハエトリカードを成体にする」の③を行います。その次の自分のターンに「ハエトリが潰される!」の処理を行います。

**Tips** 脱皮は隙が大きいから慎重に!

### 緊急回避!

ハエトリが人間に潰されそうになったとき、すでに自分のいる場所に糸が張ってあれば、それを使って別の場所に移動できます。



例:人間フェイスで、おまじないカードの「床下収納」がオモテになった。人間はソファから床下収納へ移動する。「床下収納とシンク」「シンクとコンロ」「床下収納と風呂(床下街道)」に糸が張ってある。このままだとハエトリは潰されてしまうため、コンロに逃げることにした。

①人間がシンクに移動する前に、ハエトリは、「床下収納とシンク」「シンクとコンロ」に糸が張ってあるので、コンロへ移動した。

②ハエトリが使用した(道にあった糸)を2本ストックに戻す。

③人間がシンク、床下収納の順に移動した。

④人間が床下収納に繋がっている糸を破壊してストックに戻した。

ハエトリは緊急回避して潰されずに助かった!

**重要** 脱皮中は緊急回避できません。

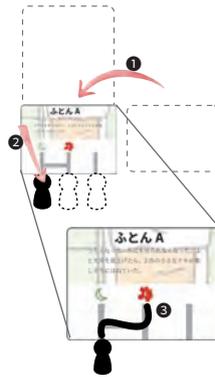
**重要** 人間が精神的ダメージを受ける

人間の目的地にゴミを置く際に置くべき色のゴミがライフカード上にない場合は、人間はダメージを受けます。まず、置くべき色が足りなくても置けるだけその色のゴミ置きます。ライフカードをひっくり返してウラ面にします。ウラ面の状態でさらにダメージを受けると、ゲームオーバーになります。

**Tips** ライフはアマダくもカードで♥を獲得すれば回復できる。

## アマダくもカードを解決する

ハエトリが場所にあるゴミを0個にしたとき、その場所のアマダくもカードを即座に解決します。



例:最初のアマダくもカードを解決するとき

①ふとんのゴミが0個になったため、未解決アマダくもカード置き場にある「ふとんA」のカードを、解決済みアマダくもカード置き場に置いて内容を解決する。  
②3本のルートのうち1本を選んで人間を配置する。その後人間はゲーム終了時までルート変更できません。

③アマダを上り、たどり着いた先にアイコンがあれば解決します。左図では、人間は中央の♥を獲得。もし左の占術アイコンにたどり着いたなら、即座に占術+1を行う。右の何もないとこにたどり着いたら、なにも起こらない。

2枚目以降のアマダくもカードを解決するときは、1枚目のアマダくもカードの上に図のように半分重ねて置きます。そして追加されたアマダくもを上り、アイコンがあれば解決します。



例:2枚目のアマダくもカード(風呂A)を解決するとき

①「風呂A」にあるゴミを0個にしたため、風呂のアマダくもカードを「ふとんA」の上に重ねた。

②「風呂A」のアマダくもカードを解決する。左にたどり着いたので、何も起こらない。中央にたどり着いた場合は、ライフカードの上にあるゴミを1つ選び箱にしまう(ゲームから取り除く)。右にたどり着いた場合は直後の人間のターンを2回行う。

Tips)  や  のアイコンはゲーム中は役に立たないが、ゲームクリアの時の達成度に関わる。できるだけたくさん、バランスよく獲得しよう。カラスハエトリのアミダくもカードをひっくり返す特殊能力が役にたつだろうか。

補足) アミダくもカードを解決した後も、解決済の場所にゴミは溜まりますが、ゲームの勝利条件には影響しません。ゴミが部屋に残っていても、ゲームに勝利します。

Tips) 11のアミダくもカードを解決したなら、人間のころはすでに過去と向き合い、現在を受け入れ、未来に向かっていよう。

11の場所をきれいにし、アミダくもカードを全て解決したら、勝利まであと一歩。ハエトリ全員で、「ソファ」に集合しましょう。ソファに集合したら「エンディングカード」のオモテ面をアミダくもカードの一番上に置きます。あなたたちは、ゲーム勝利しました。オモテ面の文章を読んだら、ウラ面を読み自分たちがどの END にたどり着いたか確認します。各エンディングの続きは、別紙のエンディングシートを参照してください。

さあ！ そうじをはじめよう！



これで説明は以上だ！ 健闘を祈る。ハエトリと人間に幸あれ！  
先輩アオオビハエトリ

## ルールサマリー

### 勝利条件：

11 枚のアミダくもカードが解決済 AND ソファにハエトリが全員集合

### 敗北条件：

ハエトリが全員潰されている OR ライフがゼロ

### ゲーム進行

条件を満たすまでハエトリのターンと人間のターンを交互に繰り返す。

### ハエトリのターンにできること

#### アクション (3回まで)

- ①移動 (1アクション)
- ②食べる
  - 自分と同じ色のゴミ (1アクション)
  - 自分と違う色のゴミ (2アクション)

### フリーアクション (自分のターンのみ)

- ①おまじないをする
- ②糸消費移動

### 人間のターンにすること

人間を動かす：

山札の一番上のカードをオモテにして、おまじないカード置き場に置く。人間を目的地まで移動させ、目的地にゴミを置く。途中の経路や目的地に張ってある糸は壊される。

## FAQ (こんなときどうする?)

Q: 山札のカードがなくなった。

A: 捨て札を全てシャッフルして、新しく山札を作り直します。

Q: 糸のストックが空になった。

A: めったに起きませんが、糸は張れません。

Q: 緊急回避したいが、糸が1本しか張られておらず2匹のハエトリが同じ場所にいる。

A: 1本の糸では1匹しか移動できません。2匹のうち1匹が潰されます。ただし例外はあります、2匹のうち1匹がネコハエトリの成体であれば、ネコハエトリの特殊能力でもう1匹のハエトリを連れて緊急回避できるため、2匹とも助かります。

Q: 成体になっても「ダッピ！」カードは使えるか。

A: 効果はありませんが使えます。コストを支払い、捨て札にします。

Q: 勝利できない。

A: 「脱皮中でも緊急回避ができる」ルールで遊んでみてください。

ありがとう



ゲームデザイン：高井九

イラスト：河野修宏

ストーリー：舟崎泉美

and

テストプレイヤーのみなさん、全てのハエトリグモたちへ感謝します。

内容物の不備、ルールの不明点そのほかお気づきございましたら、ホームページの CONTACT から連絡ください。

<http://hitoiki-games.jp/contact.html>



[hitoiki-games.jp](http://hitoiki-games.jp)

©2023 ひとりじゃ、生きられない。



HITOIKI

4