表面

GRAVEKEEPERS

PLAYERS	AGES	TIME
2-4	10+	30

STORY

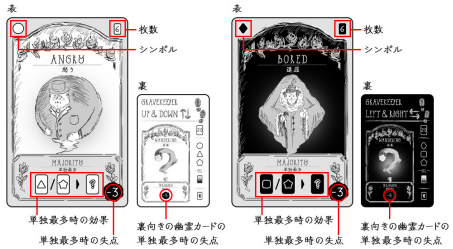
プレイヤーは霊界の案内人となり、墓守に憑依しながら
墓場で彷徨っている幽霊達の悩みを聞き霊界へ導きます。

一癖も二癖もある幽霊たちの相談に乗って信頼を得れば
霊界での影響力を大きくすることができるでしょう。

ただし、多くの悩みを受け入れすぎて
自分が倒れないように気をつけましょう。

COMPONENTS

● 白の幽霊カード 19枚（○:6枚、△:8枚、⬠:5枚）　● 黒の幽霊カード 19枚（◆:6枚、■:8枚、⬟:5枚）

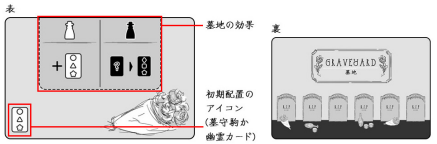


[NOTE] 幽霊カードと記載している場合は、白の幽霊カードと黒の幽霊カードの両方を示します。

● 夜明けカード（白） 1枚

● 夜明けカード（黒） 1枚

● 基地カード 16枚（16種）



● プレイヤーカード 4枚（1種）

● 墓守駒 2色 各1個

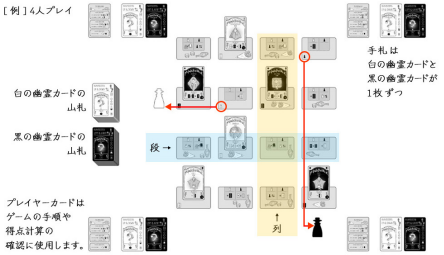
● 説明書 1部

SETTING UP

- 16枚の基地カードを裏向きでシャッフルし、4段 4列に表向きで並べます。
  基地カードの左下に、白の墓守駒アイコン（後述の「アイコンの説明」を参照）の記載がある基地カードの段の左に白の墓守駒を、黒の墓守駒アイコンの記載がある基地カードの列の下に黒の墓守駒を配置します。
- 白の幽霊カードを裏向きでシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ手札として配ります（手札は非公開情報です）。その後、裏向きの白の幽霊カード 4枚に夜明けカード（白）を裏向きで加えて再度シャッフルします。その上に残りの白の幽霊カードを裏向きで重ねて、白の幽霊カードの山札とします。
  ＊ 山札の底から5枚以内に、夜明けカード（白）が含まれます。

  白の幽霊カードと同様に、黒の幽霊カードについても上記の処理を行います。
- 左下に幽霊カードアイコンが記載されている基地カードに、該当する色の幽霊カードの山札からカードを1枚公開して表向きで配置します。
- 最近、幽霊を見た人がスタートプレイヤーです。
  各プレイヤーはプレイヤーカードを1枚ずつ受け取ります。

［例］4人プレイ



GAME OVERVIEW

スタートプレイヤーから時計回りで手番（以下のPHASE 1からPHASE 3）を行います。

PHASE 1: 悩みを聞く

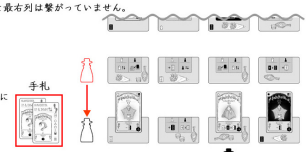
- STEP 1: 墓守駒の移動

「白」か「黒」を選び、宣言します。ただし、手札に所持していない色は宣言できません。
宣言後、手札に所持している宣言した色の幽霊カードの枚数まで、宣言した色の墓守駒を移動できます。ただし、既に墓守駒が配置されている場所に留まったり、移動して戻ることはできません。

＊ 白の墓守駒は縦移動、黒の墓守駒は横移動しかできません。
＊ 最上段と最下段、最左列と最右列は繋がっていません。

［例］墓守の移動

白の幽霊カードが
手札に2枚ある状態で
「白」を宣言したので、
白の墓守駒を上下のいずれかに
2歩まで移動できますが
下に1歩だけ移動しました。



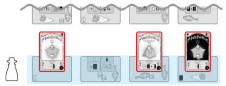
- STEP 2: 幽霊カードの獲得

移動した墓守駒の段または列に配置されている幽霊カードを全て獲得し、手元に配置します。獲得時に表向きの幽霊カードは表向きのまま、裏向きの幽霊カードは裏向きのまま手元に配置します。

＊ 裏向きの幽霊カードを手元に配置する時、表面を確認してはいけません。
＊ 手元に表向きで配置した幽霊カードは公開情報、裏向きで配置した幽霊カードはカード枚数のみ公開情報です。

［例］幽霊カードの獲得

移動した白の墓守駒の段（水色のエリア）に
幽霊カードが3枚配置されているので
3枚全ての幽霊カードを獲得し、手元に配置します。



裏面

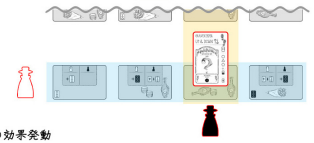
PHASE 2: 墓地の管理

- STEP 1: 手札の配置

PHASE 1のSTEP 1で宣言した色の手札を1枚選び、
白と黒の墓守駒と同じ段かつ同じ列の墓地カードに裏向きで配置します。

［例］手札の配置

白と黒の墓守駒と
同じ段かつ同じ列に
PHASE 1のSTEP 1で宣言した
「白」の幽霊カード（赤枠）を
裏向きで配置しました。



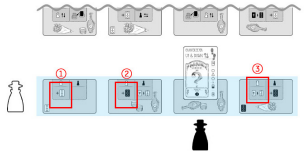
- STEP 2: 墓地カードの効果発動

移動した墓守駒の段または列の「幽霊カードが配置されていない墓地カード」の
効果を左から右の順に、または下から上の順に発動します。
発動する効果は、PHASE 1のSTEP 1で宣言した色の墓守駒アイコンの下の効果です。

＊ 何も記載がない場合は効果を発動しません。

［例］墓地の効果

移動した白の墓守駒と
同じ段の墓地カードに記載の
効果を発動します。
発動するのは、左側の効果
（白い墓守駒のアイコン下）で、
赤枠の①から③の順に
発動します。



PHASE 3: 見回りの交代

- STEP 1: 手札の補充

任意の幽霊カードの山札からカードを1枚引いて手札に加え、手番を終了します。

＊ 夜明けカードを引いた場合は即座に公開し、山札の近くに表向きで置きます。
　その後、再度山札からカードを1枚引いて手札に加えます。

ENDING THE GAME

白と黒の幽霊カードのそれぞれの山札から、夜明けカードが公開されたら、
全プレイヤーの手番数が同数になるよう手番を行いゲームを終了します。

＊ 山札が尽きたら、PHASE 2のSTEP 2の墓地カードの効果による幽霊カード配置、
　および PHASE 3のSTEP 1の手札補充は行いません。

ゲーム終了後、全てのプレイヤーは全員同時に手札から1枚を表向きで公開し、
手元に加えます。その後、手元の幽霊カードをシンボルごとにまとめます。
裏向きで獲得した幽霊カード（色問わず）は 裏向きのまま、まとめます。

＊⬠と⬟は同じシンボルとしてまとめます。

その後、以下の得点計算を行います。

- 幽霊カードのシンボルごとに○、◆、△、■、⬠と⬟の順で
  それぞれの所持枚数を全プレイヤーで比べます。各シンボルごとに
  単独で最も所持枚数が多いプレイヤーは幽霊カードに記載の分だけ失点します。
  その後、失点したシンボルの幽霊カードの効果を1回だけ発動できます（任意）。
  ＊ 単独最多となったシンボルの幽霊カードの所持枚数が1枚でも複数枚でも失点は同じです。
  ＊ 単独最多プレイヤーがいた場合、効果の発動後に次のシンボルの処理を行います。
  ＊ 最多のプレイヤーが複数いる場合は失点はせず、幽霊カードの効果も発動できません。
- 裏向きの幽霊カード（色問わず）の所持枚数を比べ、単独で最も所持枚数が
  多いプレイヤーは -5点の失点です。
- 幽霊カードのシンボル5種と「裏向き」の 計6種のうち、
  所持している種類数によって失点します。

種類数	0種	1種	2種	3種	4種	5種	6種
失点	0	0	-1	-3	-6	-8	-9

得点計算後、失点が最も多いプレイヤーはゲームから脱落します。

＊ 失点が最も多いプレイヤーが複数いる場合は、全てのプレイヤーはゲームから脱落しません。

その後、脱落しなかったプレイヤーの中で
幽霊カードの所持枚数が最も多いプレイヤーが勝者です。

＊ 幽霊カードの所持枚数が最も多いプレイヤーが複数いる場合、失点が少ないプレイヤーが勝者です。

［例］得点計算

	○	◆	△	■	⬠	⬟	種類数	所持枚数
プレイヤーA	-	-	2枚	2枚	2枚	2枚	4種	8枚
プレイヤーB	-	3枚	3枚	-	1枚	2枚	4種	9枚
プレイヤーC	1枚	-	3枚	1枚	1枚	4枚	5種	10枚

得点計算後、各プレイヤーの所持枚数、種類数は上記の結果となりました。
プレイヤーAは、■と⬟が単独最多のため -4点と -5点、種類数は4種で -6点。合計で -15点。
プレイヤーBは、◆が単独最多のため -3点、種類数は4種で -6点。合計で -9点。
プレイヤーCは、○と⬟（裏向き）が単独最多のため -3点と -5点、種類数は5種で -8点。合計で -16点。
よってプレイヤーCが脱落し、所持枚数が最多のプレイヤーBが勝者です。

［2人プレイの場合］

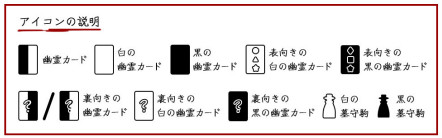
ゲーム終了の処理後、以下の得点計算を行います。

- 幽霊カードのシンボルごとに○、◆、△、■、⬠と⬟の順で比べます。
  各シンボルで所持枚数が相手プレイヤーより1枚または2枚のみ多い場合、
  所持枚数が多いプレイヤーは、そのシンボルの全てのカードを捨て札にします。
  その後、捨て札にしたシンボルの幽霊カードの効果を1回だけ発動できます（任意）。
  ＊ 相手プレイヤーより3枚以上多い場合は捨て札にせず、幽霊カードの効果は発動できません。
- 裏向きのカードの枚数を比べ、所持枚数が相手プレイヤーより
  1枚 または 2枚のみ多い場合、所持枚数が多いプレイヤーは
  裏向きの全てのカードを捨て札にします。

上記の処理後、カードの所持枚数が多いプレイヤーが勝者です。

＊ 同数の場合は、捨て札にした幽霊カードの枚数が少ないプレイヤーの勝利です。

アイコンの説明



CARD EFFECTS

幽霊カード

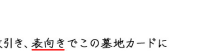
＊ 効果の対象は、自分の手元の幽霊カードのみです。

△または⬠のカードを1枚裏向きにできる。　■または⬟のカードを1枚裏向きにできる。

⬠または⬟のカードを1枚裏向きにできる。

裏向きの幽霊カードを1枚捨て札にできる。

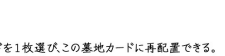
墓地カード



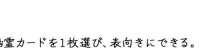
白/黒の幽霊カードの山札からカードを1枚引き、表向きでこの墓地カードに
配置する（必須）。

＊ 表向きで配置した幽霊カードが夜明けカードだった場合、夜明けカードを山札の近くに
　表向きで置きます。その後、再度山札から1枚カードを公開し、表向きで配置します。
　山札が尽きた場合は幽霊カードは配置しません。

白/黒の墓守駒を任意の歩数だけ移動できる。



墓地カードに配置された白/黒の幽霊カードを1枚選び、この墓地カードに再配置できる。



墓地カードに配置された裏向きの白/黒の幽霊カードを1枚選び、表向きにできる。

ゲームデザイン＆アートワーク：須賀 正樹　/　協力：テストプレイしていただいた皆様