

UREG

サブリメント

かたど

とけい

とう

象りの時計塔

象りの時計塔

目次

ゲームルール	2
追加ルール	4
背景情報・リプレイ	5
Q & A	6
シナリオ	8

キャンペーン “象りの時計塔”

GM難易度GM情報：象りの時計塔	10
★ ①二人の間	11
★ ②人魚の水槽	12
★★ ③お絵かき部屋	13
★★ ④上下の部屋	14
★★ ⑤歯車の部屋	15
★★ ⑥番人の目	16
★★ ⑦登っておいでよ	17
★★ ⑧振り子の間	18
★★★ ⑨知識の扉	19
★★★ ⑩十字路の迷路	20
★★★ ⑪魔法のドレス	21
★★★ ⑫時計の迷路	22
★★★ ⑬時計塔の頂上	23

あとがき・奥付	24
印刷用シナリオシート	裏表紙

Unrealistic scape Game

作：保田 琳

対象年齢



推奨人数



目安時間



《このゲームについて》

UREG^{アレグ}は、プレイヤーキャラクター(PC)が障害物を突破して、閉鎖空間から脱出することを目的とした会話型の協力ゲームです。

参加者は輪をつくり、言葉でシナリオの状況を説明するゲームマスター(GM)と、それを聞いて、閉鎖空間にいるPCを操作するプレイヤーに分かれて遊びます。

《この本について》

本書はUREG^{アレグ}のサブリメントです。

UREG^{アレグ}のカードセットがなければ遊べません。また、UREG^{アレグ}のルールブックは本書を用いる際には必要ありません。

追加ルールが2点あります。懐中時計とNPC(ノンプレイヤーキャラクター)です。

遊ぶのに必要な物

本書、時計、紙とペン*、電卓*、

UREGカードセット

キャラクターカード(6枚) アイテムカード(23枚)

キャラクターカード

アイテムカード



能力

○長所

×短所

説明文

ゲームルール (ver1.2)

用語

GM：ゲームマスターの略。脱出ゲームの司会進行役。

PC：プレイヤーキャラクターの略。脱出ゲームの登場人物。

NPC：ノンプレイヤーキャラクターの略。GMが操作する脱出ゲームの登場人物。

アイテム：障害物を突破する助けとなる道具のこと。

キャラクター：PCとなりうる登場人物で、能力をもつ。

シナリオ：舞台となる閉鎖空間で行なわれる脱出ゲームのこと。

場：参加者が輪になってつくる中央の開いた空間のこと。

プレイヤー：担当するPCの行動や意思決定を行なう役。

《ゲームの勝利》

PCが全員無事脱出できたら、プレイヤーとGMの**完全勝利**です。一部のPCだけ脱出した場合は、**部分的勝利**となります。

《ゲームの終了》

以下の状況の時にゲームが終了します。

- ・PCが全員脱出できた時
- ・閉鎖空間にいるPCが脱出不可能になった時
- ・制限時間が過ぎた時
- ・プレイヤーがギブアップした時

《ゲームの準備》

●GMとプレイヤーの決定

誰がGMをするかひとり決めてください。

GMはルールブックを持って遊びます。

他の人はプレイヤーとなります。

●シナリオの選択

GMは今回脱出するシナリオを選びます。

遊ぶシナリオをよく読みましょう。

●アイテムの配置

配置アイテムに書かれたアイテムカードを裏向きにして、中央の場に置きます。

●キャラクターの選択

使用するキャラクターカードを、ひとり1枚選択します。選んだキャラクターカードがあなたのPCとなります。プレイヤーが1人の時は、『Inspiration』を推奨します。

●制限時間の確認

制限時間が何分か伝えて、ゲームプレイの開始と同時に時間を測り始めてください。

* シナリオによって必要な場合があります。

《ゲームプレイ》

●開始描写

まず、GMはシナリオの開始描写を読みます。そして、PCのスタート地点の状況を説明し、プレイヤーにこの後どうするか問います。

●プレイヤー

プレイヤーの操作するPCは、閉鎖空間の中を探索することができます。気になった場所などに近づいて調べ、障害物を突破する方法を見つけ、ゴール地点に行き脱出しましょう。

●GM

シナリオのMAPに書かれている情報を、臨場感たっぷりにプレイヤーへ伝えます。

PCの現在地をMAPと照らし合わせて、今の状況を説明してあげてください。

●探索

PCが閉鎖空間を調べる行為です。PCの行った行動によってはアイテムを発見します。場に伏せたアイテムを表向きにしてください。

例：袋の中にあるものを取り出す。

●障害物

脱出を邪魔しているものです。

障害物を突破することで、状況が変化します。

必ず1つは障害物を突破する方法がシナリオに書かれています。

例：鍵のかかった扉、暗闇、ひび割れた壁

●突破

PCが障害を解決する方法をGMに提案し、実行する行為です。閉鎖空間にあるものはありませんでも利用できます。

GMは、プレイヤーの説明を聞いて、キャラクターの能力、アイテム、シナリオにある物を見て、それが可能かどうか判断します。可能と判断すれば、シナリオに書いていない方法でも、障害物を突破できます。

GMは、どう状況が変化したか伝えてください。
例：「梯子」を立て掛けて、窓まで登る。

●脱出

PCがゴール地点に辿りつくと脱出できます。

《基本ルール》

- ルールの審判はGMが受け持ちます。
- シナリオはGMだけが見ます。
- PCの行動範囲はGMが判断します。
- ゲーム内時間は巻き戻せません。

《プレイヤールール》

閉鎖空間にいるPCを直接操作する行動の意思決定権をもっています。

- ・PCを操作（行動、意思決定）します。
- ・PCは閉鎖空間内を移動できます。
- ・GMに状況やアイテムの質問ができます。
- ・障害物を突破する方法をGMに提案し、それを実行するかどうか決められます。
- ・GMが認めないかぎり、紙にペンで書いたり、電卓を使ったりしてはいけません。

《GMルール》

シナリオシートを見ながら、プレイヤーにPCの状況を説明し、司会進行します。

- ・PCの状況がプレイヤーに分かるように、言葉での情景描写ができます。
- ・プレイヤーが提案した障害物を突破する方法が可能かどうか判断を下します。
- ・GMは、自分が進行するシナリオの間だけ、ルールや内容を変更、修正、追加できます。
- ・プレイヤーに障害物を突破する方法の答えを直接伝えてはいけません。

《アイテムルール》

発見したアイテムや閉鎖空間にある物は、障害物の突破に役立てることができます。

プレイヤーはどのように使うか、GMが納得できるように説明してください。また、アイテム自体を加工することも可能です。

発見したアイテムは、各キャラクターカードの隣に置くことで、そのPCが所持します。

例：所持した「バール」を使い、「梯子」の中央を“く”の字に曲げる。

《追加ルール：象りの時計塔》

ノンプレイヤーキャラクター

N P C

閉鎖空間にいる P C ではない人物です。
G M に行動の意思決定権があります。

N P C には右の 2 種類が存在します。

・共通

- ・閉鎖空間内を移動できます。
- ・探索や突破、脱出を試みられます。
- ・P C と同じく、能力があります。

「味方」

P C に対して協力的な N P C です。

- ・脱出のための提案には協力します。
- ・突破の方法は基本的に思いつきません。
- ・この N P C が脱出できずにクリアした時、完全成功が、部分的成功となります。

「敵」

P C を害しようとする N P C です。

- ・障害物となります。
- ・P C の提案にはのりません。

かいちゅうどけい 懐中時計

閉鎖空間“時計塔”にいる P C 全員が所持している手のひらサイズのネジ巻き時計です。

時計の針は分針一本しかありません。

〈コンティニュー〉

「発動条件」

制限時間内に自分でネジを回すか、P C 全員が消滅した時に以下の効果が発生します。

「効果」

シナリオを最初から始めることができます。

G M は開始描写から始め直してください。

アイテムカードはすべて裏向きにします。

ただし、残り制限時間はそのままです。

ネジ部分。回すと
〈コンティニュー〉が
発動します。

現在の制限時間を
示す分針です。



しょうめつ 消滅

キャラクターがこの空間から消え去ります。

消滅したキャラクターは、探索や障害物の突破、脱出ができません。全員が消滅すると、脱出が不可能となります。

制限時間内であれば、“懐中時計”により、〈コンティニュー〉が自動的に発動します。

キャンペーン

複数のシナリオを連続して行うゲーム方式です。

最初に P C として選んだキャラクターは、途中で変更することはできません。

複数の部屋で構成された巨大な閉鎖空間として表現されます。

◆ 背景情報 ◆

『GMしか見てはいけない部分』

プレイヤーをする参加者は、p.1～p.8の情報は見ても構いません。

p.9以降に関しては、キャンペーン“象りの時計塔”の設定やシナリオの内容に触れるため、GMだけが読みましょう。

『P C』

P Cとなるキャラクターは、普段は日常生活を過ごしている一般人です。

しかし、閉鎖空間に閉じ込められてしまう体質のため、いくつもの閉鎖空間を抜け出す運命にあります。

『時計塔』

閉鎖空間の名称です。時計塔のような形をしており、最上階にこの閉鎖空間から抜け出せる本物のゴールがあります。

『味方NPC』

味方NPCは、P Cとなったキャラクターを除いて、以下の順番に優先権があります。

『Inspiration』⇒『Nimbleness』⇒『Strength』⇒『Dexterity』⇒『Littleness』⇒『Night Vision』

『閉鎖空間』

閉鎖空間は謎に包まれた場所です。

P Cは突如として閉鎖空間へとやってきました。その経緯は覚えていません。

閉鎖空間に共通して言えることは、以下の通りです。

- ・P Cを閉じ込める構造をしていること。
- ・脱出すれば日常へ戻れること。
- ・脱出の方法は必ずあること。
- ・ゴールは光輝いていること。

◆ ゲームプレイの参考リプレイ ◆

以下は、GMとプレイヤーが実際にゲームプレイする場面をト書き形式で再現しています。

GMは、シナリオシートを1枚選ぶと、「シナリオ名」を言って、アイテムカードを場に2枚裏向きに置きます。

プレイヤーは、1人プレイで推奨されている『Inspiration』の青年を選択しました。

GM: (タイマーを押して) 開始状況を読むよ。君は6m四方の部屋の中央にいた。正面には壁があって、高さ5mの位置に窓がある。さあ、どうする？

プレイヤー (以下、青年P C): いきなりだ！他になにかないか、辺りを見渡せますか？

GM: O K。(シナリオのMAPを見て)すると、君の後ろ側にある壁の両端には、布がかけられた木箱と3mの梯子が置いてあるよ。

青年P C: これは、簡単だな。近づいて梯子を持つことはできますか？

GM: できます。(場にある「梯子」のカードを表向きにする)では、「梯子」が障害物の突破で使えるようになったよ。

青年P C: その「梯子」を窓の下に立て掛けて、両手を伸ばせば窓を開けて出られますか？

GM: 「梯子」は3mだから、残り2m弱だね。君が〈×低身長〉や〈×鈍重〉なら難しい。

青年P C: このキャラクターの短所は〈×平凡〉だから、平均的な身長と身体能力です(笑)。

GM: そうだね。では、君は障害物を突破し、無事に閉鎖空間から脱出した。おめでとう！

青年P C: やったね。でも、これって〈×低身長〉とかはクリアできるんですか？

GM: そもそも一人プレイの時は推奨しないけど、できるよ。

◆ Q & A ◆

持ち物

PCが持っている物は、イラストに書かれた衣類とアクセサリです。他の物はなぜか無くなったものだと思ってください。

手の届く範囲

大人は2mの高さまで手が届きます。
両手を真横に広げると、身長ほどの長さになります。

肩車

大人2人で肩車すると、3mの高さまで手が届きます。
立ち肩車は、上に乗る人が〈○身軽〉や、〈○小柄〉でないと難しいでしょう。立ち肩車なら、さらに高さは50cm伸びます。

参加人数が足りない *new!*

基本ルールブックの2人以上シナリオは、PCの代理として、味方NPCを配置することによって遊ぶことができます。
この時の味方NPCは、GMとプレイヤーで選んでもよいでしょう。NPCがそのシナリオで活躍、もしくは足手まといになる能力があるとより面白くなるでしょう。

**コンティニューを
知っているのはおかしい?** *new!*

懐中時計によるコンティニューについて、PCが最初から知っているのはおかしいとGMが考えるのであれば、プレイヤーにその効果を伏せていても構いません。臨場感が増すことでしょう。

ただし、GMはその分、懐中時計の描写をしっかりと行なう必要があります。懐中時計の分針の演出や、ネジ巻き部分は動かすことをプレイヤーに伝えておきましょう。

ジャンプ力

垂直跳びなら50cm、幅跳びなら1m50cmは少なくとも跳べるものと考えてください。
〈○身軽〉は、垂直跳びは75cm、幅跳びは3m。
〈×鈍重〉は、垂直跳びは25cm、幅跳びは1m。
十分な助走をつけるなら、垂直跳びはその1.5倍、幅跳びはその2倍の距離を跳べます。

普通のヒントはどこまで?

プレイヤーが問題を乗り越えるために、必要なアイテムが話題に出てこない時や状況を勘違いしている時は、今まで出た情報を整理して、まとめても構いません。
必要な単語を強調して、繰り返して言うなど効果的です。
※ただし、勝手にPCを動かしてはダメ!

味方NPCの脱落 *new!*

キャンペーン内で、味方NPCが脱出できない状態でPCが脱出した時、部分的成功になるだけでなく、味方NPCのキャラクターカードが次のシナリオから変更されてもよいでしょう。その場合、次に優先順位があるキャラクターへと変更しましょう。

シナリオに順番はある? *new!*

キャンペーンのシナリオは必ずしも順番に行う必要はありません。
GMがやってみたくと思ったシナリオをいくつかピックアップして行ってもよいでしょう。

アイテムがなくなった *new!*

閉鎖空間内でなくなった、使えなくなったアイテムは、そのシナリオにおいて使うことができません。アイテムカードであれば、場から除外します。

◆ G Mが困った時の各キャラクターの能力の目安 ◆

『Inspiration』

初心者向きのキャラクターです。G Mから1度だけ特別なヒントがもらえます。

〈○関き〉

- ・障害物を突破する時に使うアイテムや動作をヒントとして言ってもよいでしょう。
- ・プレイヤーに特別なヒントのための質問の内容を考えてもらってもよいでしょう。

〈×平凡〉

- ・普通のことしかできません。

『Nimbleness』

初心者向きのキャラクターです。行動範囲が広く、脱出方法が多彩になります。

〈○身軽〉

- ・アクロバティックな動きができます。
- ・不安定な足場や姿勢でも作業できます。
- ・陸上選手並に身体能力が高いです。

〈×非力〉

- ・肩車で“○小柄”しか持ちあげられません。
- ・道具を使わないと、硬い物を曲げたり、重い物を持ち運んだりすることはできません。
- ・全身の力を使う行動は普通にできます。例えば、這い上がるなどです。

『Strength』

中級者向きのキャラクターです。無理やり力で道を開けますが、器用さがありません。

〈○強力〉

- ・素手で、道具を使わないと曲がらない硬い物や、重い物を動かすことができます。
- ・肩車で“×鈍重”も持ち上げられます。
- ・頑丈な壁や扉の破壊はできません。

〈×不器用〉

- ・アイテムに繊細な加工を施せません。
- ・微妙な力加減ができません。
- ・鍵を開けるような簡単なことはできます。

『Dexterity』

中級者向きのキャラクターです。加工の幅が広がりますが、行動が制限されがちです。

〈○器用〉

- ・アイテムに細かい加工を施せます。
- ・的確に狙った場所へ物を投げられます。
- ・扉によっては、鍵開けが可能です。

〈×鳥目〉

- ・薄暗い所は、暗闇と同じように暗くて見えません。
- ・そのため、薄暗い所でも手を引いてもらうか、這って進まないと移動できません。

『Night Vision』

上級者向きのキャラクターです。夜目が利きますが、行動範囲が狭く工夫が必要です。

〈○夜目〉

- ・暗闇でも、白黒で物が見えます。
- ・影になっていて見つけにくい物も見つけます。

〈×鈍重〉

- ・人や道具の支えがないと、不安定な足場を満足に動けません。
- ・普通の人とは、この人を肩車で持ち上げることや、引っ張り上げることができません。

『Littleness』

上級者向きのキャラクターです。他では行けない場所が行ける分、連携が大切です。

〈○小柄〉

- ・普通の人とは通れない狭い空間も通れます。
- ・誰にでも肩車で上に乗ったり、引っ張り上げてもらったりすることができます。

〈×低身長〉

- ・手の届く高さは軒並み50cm低くなります。
- ・“○小柄”以外を肩車したり、引っ張り上げたりすることが基本的にできません。
- ・視線の高さは約1mです。

◆ シナリオシートの見方 ◆

REG シリシオワーク

①

高い音が耳に差す

● 開始台番

目を閉けると、床の面積が約
X1/10の部屋の中央に立ちます。
前の6分と次の6分の間は、
床で6分間の沈黙の間に足が
振る音が聞こえて来ても、
あそこから逃げて来ずを待たせよう。

配置アイテム

「本箱」
「ハール」
「Panc」
「③」

A1 ④

30分

シリシオメモ

最初の6分は、プレイヤーに「本箱」の場所をガイドし続ける必要がある。
本箱の近くには「ハール」が入っている。
で、Pancが「③」のところに付いたら、フタが
ある。
本箱の部屋は、光が足元から照り出さ
ている薄暗い部屋であるところを探索する
こと。暗黒を抜けていく。

※1

幅1m、高さ3mmの穴の網子

壁に固定された「Panc」で
得て取り替える。
外すと壊れてくれる。

⑦

幅50cm、高さ13cmある「椅子」

部屋 (幅×高さ×奥行/㎡=長さ×2㎡)

長さ約10mある「ロープ」

高さ6mmある透明の板の扉

透明の板の扉は幅1m、
高さ150cm。
窓の下に「本箱」を置
き、その下に「椅子」を
置くと、穴の下の穴が、
足踏の高さで4mmになる
ので変える。

スタート

部屋 (幅×高さ×奥行/㎡=長さ×2㎡)

→1辺が10mの正方形の部屋にも「本箱」
が2つある。部屋には「ハール」がある。

①シナリオ名

このシナリオの名前です。

②開始描写

このシナリオの出だしの内容です。

③配置アイテム

このシナリオで場に伏せて置くアイテムカードです。

④参加人数

このシナリオに必要なプレイヤーの人数です。

⑤制限時間

このシナリオが強制終了する制限時間です。

⑥シナリオメモ

このシナリオについての注意書きです。

⑦MAP

このシナリオの状況が描かれた見取り図です。

1マス=1立方mを基準としています。

⁶⁰⁷ は閉鎖空間に書かれた文章です。そのまま読みます。

障害物は、黒地白抜きのかざで書かれています。

NPCは、枠を角丸にしています。

※の注意書きは、描写する時に説明します。

◆ キャラクターの作成&運営方法 ◆

味方NPCはキャラクターカードから選択します。
逆に、敵NPCは能力などを自作することになります。
ここでは、自作する時の作成方法について触れます。

キャラクターは以下のような構成になっています。

- ・データは能力、身長、体重の3種類。
- ・能力は、長所と短所に分かれる。

シナリオ

味方NPC

キャラクターを指定する場合、P Cとして選ぶことができないなど事前に伝えるとよいでしょう。

敵NPC

自由に動き回れるとGMの管理が大変になります。基本的には、立ち止まるか、ある一定の行動を行うと決められた場所に移動する程度に留めておいた方がいいでしょう。

敵NPCの長所は、PCへの妨害や、そのキャラクターを倒すことができないような能力にするといでしょう。短所は、目で見える鼻で嗅ぐなどの知覚の内のひとつだけしかできないものになるとGMの負担が楽になります。以下は例です。

〈○強制排除〉

- ・ P Cや味方 N P Cを少しでも知覚した瞬間に発動します。自らを除いた全てキャラクターは「消滅」します。

《○不死身》

- ・押し出されたり、転んだりしますが、傷つきません。

〈×单感覚〉

- ・五感の内、一種類しか感知できません。
- ・感覚器官を封じられると何もできません。

いずれにせよ、敵NPCの能力はシナリオクリアを不可能にしないことが最低条件となります。

キャンペーン “象りの時計塔”

吹き出しアイコン

閉鎖空間内の説明

障害物となる物体および謎、NPC

障害物の説明および、障害物を突破する方法の一例を紹介。

味方NPC：名前

そのNPCの態度や能力、協力条件などの説明。

そのシナリオで使う特別なルールの説明。

場所の状況

状況の説明。

場所アイコン



スタート

●スタート位置アイコン

シナリオ開始時のPCの居場所。鋭角の先が顔を向けている方向。

●ゴール位置アイコン

シナリオの光り輝くゴール地点。ここまで来ると脱出ができる。



天
地

●天地表示アイコン

閉鎖空間を真上から見た鳥瞰図ではなく、横から見た時の位置関係。

◆ GM情報：象りの時計塔（※ GM は必ず読むこと！） ◆

『象りの時計塔』

閉鎖空間の名称です。時計塔のような形をしており、最上階にこの閉鎖空間から抜け出せる本物のゴールがあります。

この閉鎖空間は、誰かが無意識につくり出した心の迷宮が具現化されたものです。“時計塔”は、1分のずれも許さない日常の象徴として存在しています。

ひとつ目の番人は、閉鎖空間をつくった誰かの悪意が形となったものです。

閉鎖空間内にいる味方NPCはPCと同じく、巻き込まれた存在です。

『懐中時計』

PCは最初から「懐中時計(p.4)」を所持しています。“懐中時計”は閉鎖空間内で捨てると、取り戻せなくなります。

『味方NPC』

味方NPCとなるキャラクターカードは、場に裏向きに置きます。閉鎖空間内で味方NPCを発見した時、表向きにします。

『シナリオの進め方』

“時計塔”は、複数の階層に分かれた塔の形をしています。時間とGMの難易度にに応じて、以下の順番で行うとよいでしょう。

●ライト（約1時間コース・1人推奨）

①⇒④⇒⑩⇒クリア！

●ミドル（約1時間半コース）

①⇒③⇒⑦⇒⑧⇒⑫⇒クリア！！

●ハード（約1時間半コース）

②⇒⑤⇒⑥⇒⑨⇒⑪⇒クリア！！！！

●フルコンプリート（約4時間コース）

①⇒①⇒②⇒③⇒④⇒⑤⇒⑥⇒⑦⇒⑧⇒

⑨⇒⑩⇒⑪⇒⑫⇒クリア！！！！

※シナリオを個々に遊ぶこともできます。

『クリア』

“時計塔”は崩壊し、PCは閉鎖空間から無事脱出します。PCは日常生活へと戻り、どこかで味方NPCと再会することもあるでしょう。おめでとうございます。

『敵NPC：ひとつ目の番人』

時計塔を守る存在です。全身が黒い歪な人の形をしています。頭には眼がひとつだけついています。身長 200cm 体重 60kg

†能力†

〈○強制排除〉

- ・PCや味方NPCを少しでも知覚した瞬間に発動します。
- ・発動すると、自らを除いた全てキャラクターは「消滅」します。

〈○不死身〉

- ・押し出されたり、転んだりしますが、傷つきません。

〈×単感覚：視覚〉

- ・五感の内、視覚しか感知できません。つまり、このキャラクターは音、におい、味、肌に触れたことが分かりません。
- ・なんらかの手段で視覚を封じられると何もできません。



GM難易度：★（普通）ライト1

UREG シナリオシート

シナリオ名

②二人の間

がいしひょうし

●開始描写

目を開けると、5m四方の部屋
の中央に居た。正面にある壁に
は赤いボタンが見える。

右側から、壁向こうに何かか
いる音が聞こえた。

さて、君はどうする？

配置アイテム

なし

人数

1

制限時間

20分

シナリオメモ

味方NPCとの協力が重要となる。

部屋の状況を教え合う形でキャラクター
同士の実際のやりとりのように会話すると
PCが提案を出しやすい。

長方形の部屋では、扉のレールが以
下のようにになっていることを伝えよう。

- ・扉よりもレールの方が長いこと
- ・扉のレールは一本を共有していること

MAP

各幅1m、高さ4mのスライド式の扉

両端に取っ手がついており、
同時に左右へスライドさせ
ることで開く扉。

センサー付シャッター

ふたつの部屋のボタンを
同じタイミングで押すと、
シャッターが上に開く。
味方NPCに、一緒に押す
提案と、タイミングを合
わせる提案をする必要が
ある。

味方NPC

PCに声を掛けられると、
返事をして周りの様子を
伝える。

センサー付シャッター

ふたつの部屋のボタンを
同じタイミングで押すと、
シャッターが上に開く。
味方NPCに、一緒に押す
提案と、タイミングを合
わせる提案をする必要が
ある。

部屋（横5m×縦5m×高さ5m）

壁に付いた青いボタン

1m50cmの高さにピンポン玉
ぐらいの穴が開いている。
お互いの部屋の音が聞こえる。

部屋（横10m×縦5m×高さ5m）

味方NPC

スタート

部屋（横5m×縦5m×高さ5m）

壁に付いた赤いボタン。
よく見ると、でっばりの横
に“同時、一緒”
と書かれている。

UREG

脱出ゲームUREGサブリメント1『象りの時計塔』
のPDFフリー版はここまでです。
続きは『象りの時計塔』をご購入していただくこと
でご覧いただけます。



<http://yogakugei.blog.fc2.com>