

# ヌイグルミ騎士団 と少女の夢

語られなかったお話  
#1



## 3-1

語り手は次の文章を読んでください。

ドールメイカーは、ヌイグルミたちにたいして、とてもおこっていました。なぜならヌイグルミたちは、ドールメイカーが作ったモノたちを、メチャクチャにしちゃったからです（みんな、前のおはなしを、おぼえてますよね？）。

こんなヒドいことになっているのを、もしモクレピタスに見つかってしまつたら、きっとヒドいばつを受けることになるでしょう。そんなことは、とてもたえられません。

そこで、いろんな道具でふくれあがったカバンをつかみ、カサカサたちに、自分のあとからついてくるよう、ふえをふいて合図しました。そしてかいだんをピョンピョンとびおりて、工場のきかい部門にいそぎます。

そこに着くと、ホコリっぽいカパーをはらいおとしました。その下からあらわれたのは、古い黒いセダンでした。キラキラ光る、めっきの部品でかざられた、かわったかたちのテールフィン（車のうしろについてるかざりです）。そのトランクにカバンをほおりこむと、ドールメイカーは運転せきにとび乗りました。ゴソゴソとカギをさがして、エンジンに点火します。

「ヒャッハー、イクゼー！」ドールメイカーはさけびました。しかし車はプスプスいうだけで動きません。けっきょく、ちゃんと動くまでの間、カサカサたち全員が、車をおしていったのです。やっとエンジンがかかり、あたりはまっくろなケムリにおおわれます。たまらずカサカサたちは、ゴホゴホせきこんでしまいました。

こうして手下たちをのせて、タイヤをキキとくしませて、車はとびだしました。ドールメイカーは、車の速度がピッタリ93マイル（88マイルではありません）になるまで速度計を見ていました。そして、ちょうど93マイルになったとき、ダッシュボードの大きい赤いボタンを押したのです。するとおどろき、車も、ドールメイカーも、手下たちも、みな紫色の光につつまれて、消えてしまいました！ ただのこっていたものは、真ちゅうのホイールキャップ1つだけ。ヒビわれた歩道の上で、それがくるくると回っていたのです。

**注意:** この物語ではセアドラは使えません。セアドラ以外のヌイグルミで遊んでください。

この物語には、専用の物語カードは存在しません。また、住人カードも使いません。基本セットにあるそれ以外のカードは使いますので、用意してください。

もしもこの物語を、『ヌイグルミ騎士団と少女の夢』が終わった後ではなくキャンペーンゲームの途中でやるのなら、物語3と4の間をお勧めします。

5ページ、セクション5-1に進みます。



## スティッチの物語 ゆうわくのどうくつ

ある日、なかのいいオオシロくんとツクダくんは、森の中にさんぽに行きました。家からかなりはなれた場所まできてしまいました。オオシロくんが「そろそろもどろう」と言おうとしたとき、ツクダくんは道はずれに、大きなどうくつを見つけたのです。その入口は大きく開き、ものすごく大きなとがった石が、天井や地面から、じよきにょきと生えていました。

「ここをなんけんしようぜ！」ツクダくんは言いました。

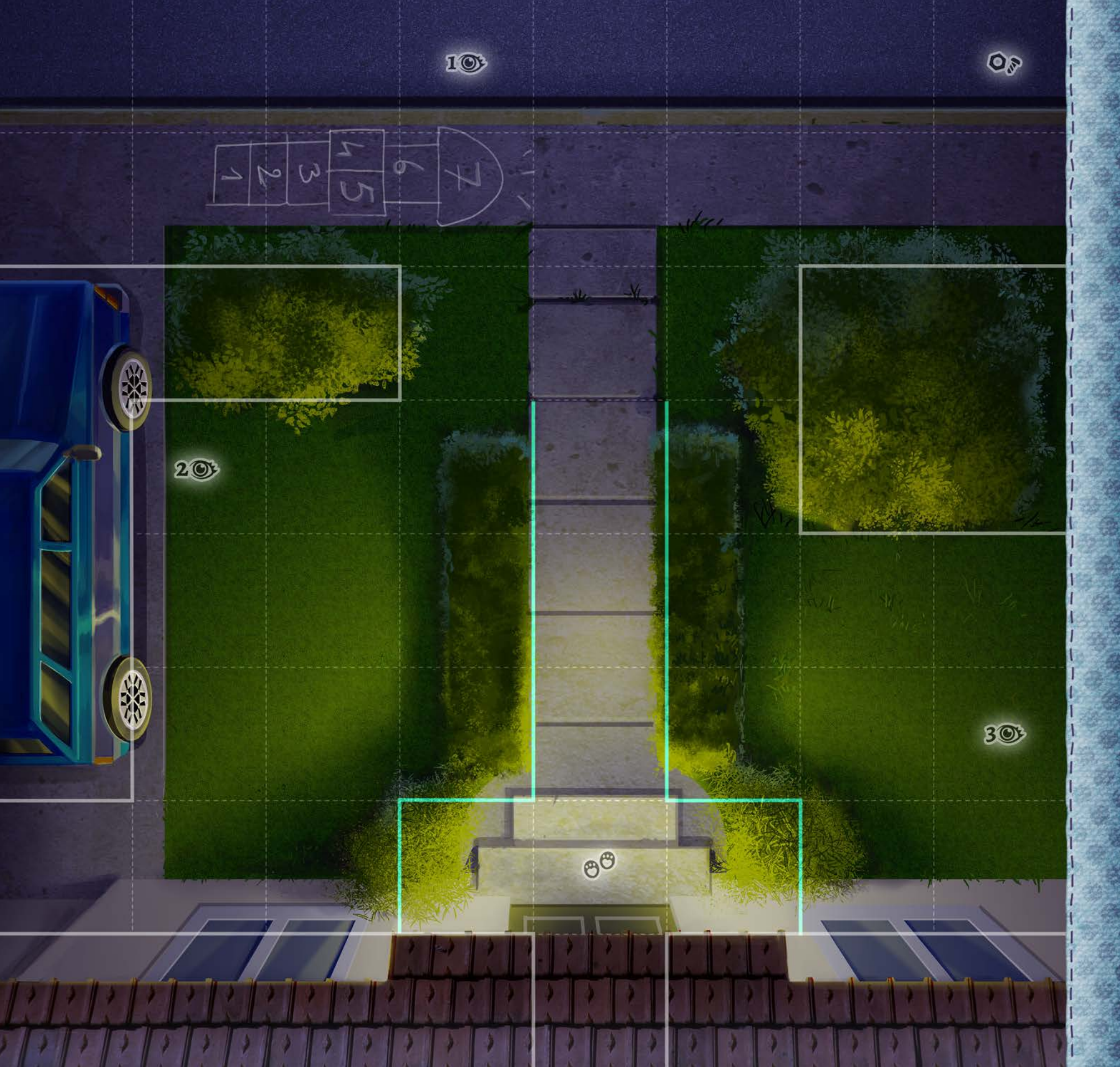
「ぼくは、もどつたほうがいいと思うけどなあ」オオシロくんは言いかえます。とそのとき、どうくつの中から外に向かって、風がふいてきました。その風によって、やさしく親しげな声が聞こえてきたのです。

「わしのおたからをほしがるのは、たれじゃ？」声はそう言いました。「わしはおたからをあげたく思ってる、ただのよすて人じゃ。このおたからをほしがる、ゆうかんな者は、たれじゃ？」

「おれだあ！」ツクダくんはさけびました。そしてどうくつの中へと走ろうとします。しかしオオシロくんは、ともだちの手をつかんでひきとめました。すると、とつぜん、どうくつの入口がくずれてしまったのです！ いいえ、それはどうくつの入口ではなかったのです。それは、オニの口だったのです。

オニは子どもたちを食べられないとさとり、どなりました。2人の子どもは、走って走って、とにかく走って家にもどったのです。





## 5-1

語り手は次の文章を読んでください。

ヌイグルミたちは、女の子の大きなベッドのはじにすわっていました。ぶきをもって、悪いやつらが女の子のねむりをジャマしに来るのを、待っていたのです。じつは、悪いやつらがいつ来るのか分かっていなかったし、そもそも本当に悪いやつらが来るのかも、分かっていなかったのですけどね。

「あーき、ちゃったあー」フロップスはためいきをつきました。「オレもだ」ライオネルはうなります。

ランビィがグッスリおいてたので、セアドラはヒジ打ちをします。ビックリしてランビィはとびおきました。それを見ていたみんなはクスクスわらいますが、そのとき、どこからか、みょうな音が聞こえてき方です。ピー、プー、ピー、プー、ウー、オー、ウー、オー！

ヌイグルミたちは急いでダンスの上によじのぼり、まどから外を見るために、カーテンをめくりました。家の前の道にとまっていたのは、なが〜い黒い車でした。うしろには、オシャレなめっきのかざりがある、かわったかたちのテールフィンがついています。その車のライトはてんめつし、チカチカと光っていて、そうしてものすごい音で、けいほうが鳴っていました。その音にはんのうして、女の子はねむりながら、もぞもぞと動いています。

「なんてヒドい音だゾウ！」そう言いながら、ランビィは耳をおさえます。

「しらべにー、いきましょーかあ？」フロップスはセアドラにたずねます。しかし、そう言ってふりむいたときには、セアドラのすがたはきえていました。「あれー？ ねえー、セア、どこにいったのおー？」フロップスはどほうにくれます。

「外にいるぞ！」スティッチがゆびさします。

ヌイグルミたちは、まどから外をながめます。そうしてセアドラが車のほうにしのびよるのを、どうしようもなく見ていました。セアが車に近づくと、あのヒドい音は急に止まったのです。ホッとしたのもつかのま、ふいに車のドアがひらくと、大きな2本の手が出てきて、セアドラをつかみました！ 中から、ドールメーカーのおおが、チャッとのぞきます。

それを見ていたヌイグルミたちはみな、ひめいをあげました。そしてダンスの上からとびおり、走って家の中をとおりぬけ、セアドラが開けっぱなしにしていたまどを通り、つめたい中庭にコッソリと出ます。でも、すべてはおそすぎ方なのです。

たくさんの悪いやつらが車をおしていました。やがて、車はまっくろなケムリをはき出し、ブスブス音をたてながら、走り出したのです。そうして悪いやつらは、ヌイグルミたちにむかってきました。もう、やつらとたたかうしありません。

## プレイの準備

各プレイヤーは自分のコマを、のシンボルが記されたマス、またはそれに隣接する空きマスに配置します。

ランダム遭遇を行います。

基本セットの環境カード『暗闇／視界が悪い』『壁／障壁』を取り、表にしてゲームマップのそばに配置します。

## プレイヤーの準備

各プレイヤーはそれぞれアイテムカードの山を調べ、キーワード「台所」または「書斎」と記された武器であるカードのうちから任意の1枚を取り、それを装備します。

## 5-2

大きなチョークを取って、ふりない線を書き足しました。ぜんぶ書き終えて、気分がよくなります。

はあとトークンを1個得ます。悪いやつがゲームマップにいる場合、そのうちの1つを選び、石けりあそび用の線で囲まれた、いずれかのマスの中に配置します。次にその悪いやつが行動するとき、行動せずに、こわいこわい表で、その悪いやつのカードの横に置かれた脅威ゲイスを捨てます（その悪いやつは、石けり遊びに夢中だったのです）。

## 5-3

カチャッとちいさな音がして、ドアが開きました。車のカギをみつけれたら、この車のエンジンをかけて、あの車をおいかけ、セアドラをたすけることができますでしょう。

車のカギを見つけるには、次の共同作業を達成しなければなりません。

共同作業（黄）：知覚力

目標値：18

成功：セクション 5-4 に進みます。

## 5-4

車の中をゴソゴソあらしまわったあと、なかまのヌイグルミの上にはのって、日よけをおろしました。すると！ カラカラ音がして、そこからカギがおちてきたのです。これで、車をうごくことができます。ヌイグルミたちはそれぞれ自分ができそうなもちばにつき、うんでんをたすけようとします。これでようやく、車はうごくことができて、セアをつれていった車をおいけることができます！

この手番の終了時、たとえ悪いやつらが残っていたとしても、7ページのセクション 7-1 に進みます。



2  を調べましょう。



おやすみカードを1枚めくります。



石けりあそび用の線が、とちゅうまで書かれています。それを書いた子どもは、チョークをそこにはこしていました。

残っていたチョークを使って、石けりあそび用の線を完成させるなら、セクション 5-2 に進みます。そうでない場合、そのままゲームを続けます。



ママのミニバンを使って、あの車においつけるかどうか、かんがえました。

隣接するマスに他のヌイグルミがいるなら、その肩に乗って、ミニバンのドアを開けられます。そうする場合、セクション 5-3 に進みます。



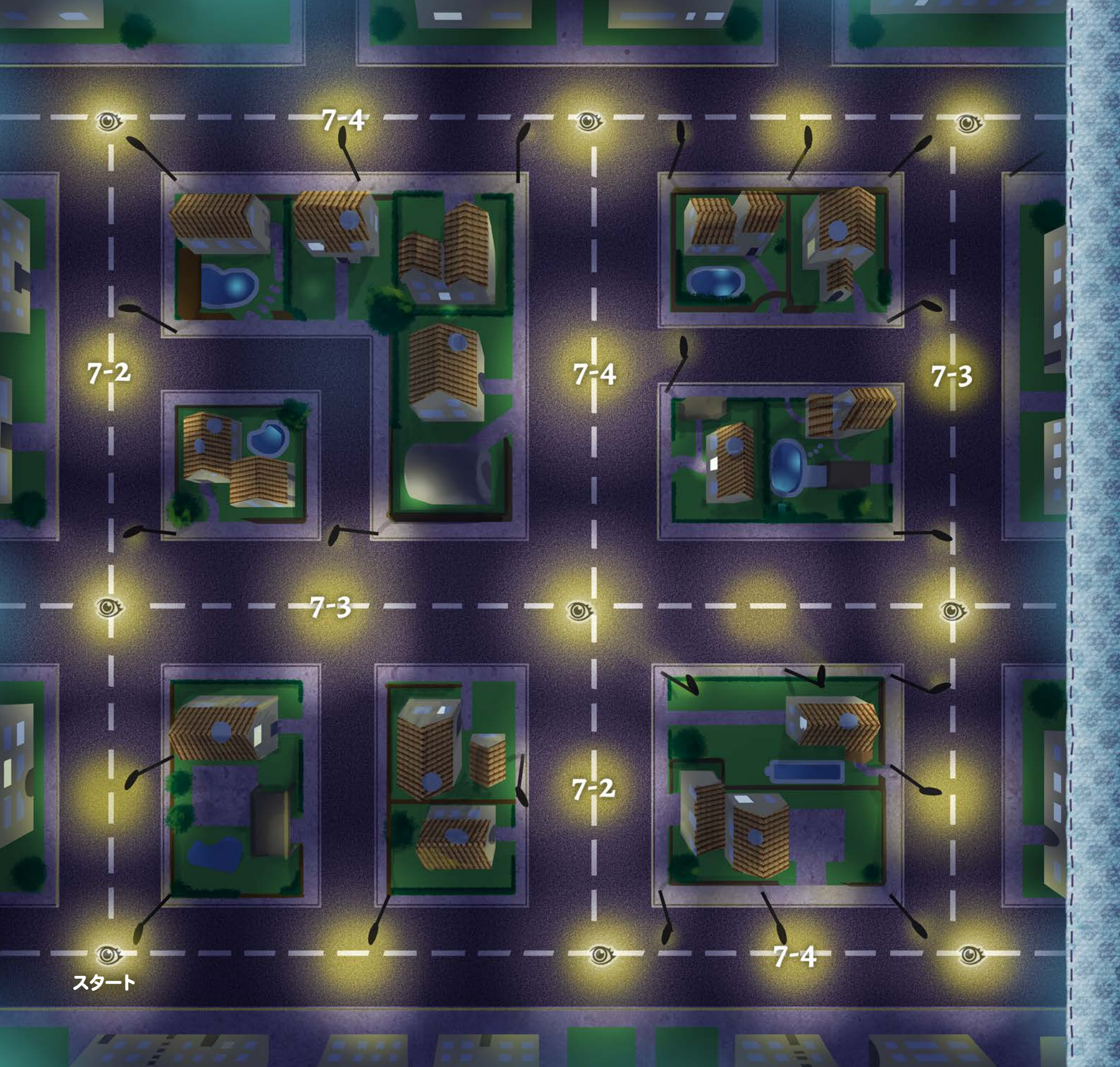
このあたりには、子どもたちがたくさん住んでいます。となりの家の子どもは、じぶんのオモチャのめんどろを見ずに、いつもそのへんをころがしていました。さて、よつゆにぬれた草の中に、なにか役に立つものは、あるんでしょうか？

このマス、またはそれに隣接するマスにいるヌイグルミは、目標値：5の探索アクションを行うことができます。



わらい声が、どこからか、かすかに聞こえました。それは、なにかゾォ〜つとするような声でした。いつしゅん、すべてがこおりついたみたいでした。そして、カゲの中からクロココロがとび出てきます。

クロココロ（リーダー）のコマを、、またはそれに隣接するマスに配置します。また、そのカードをサイドボードの悪いやつ表に配置します。すでにクロココロ（リーダー）のコマが配置されている場合、この効果は発生しません。



7-4

7-2

7-4

7-3

7-3

7-2

7-4

スタート

# 先の見えない夜

## 7-1

カードの上に置かれた以外のダイスをすべて、ダイス袋に戻します。語り手プレイヤーは、自分の左側にいるプレイヤーに、自分の持っているしおりマーカーを渡します。新しい語り手は、次の文章を読んでください。

「あのネコに気をつけるんだ！」スティッチは言って、ヘッドライトをつけました。あぶないところでした。

「ボクにはナニも見えないゾウ」ランビィはアクセルペダルをふんでいて、そとが見えないのです。

「あーれーで一すう！ 見つけましたあー！」フロップスはとびあがり、遠くをゆびさしました。「いそいでっー！」と言ってハンドルを回すため、右がわにからだをかたむけました。そこで角をまがったとき、車ぜんたいは、はんぶん、うきあがったのです。フロップスはそこでラジオを見つけ、でんげんを入れて耳に近づけます。「よいですねえー！」そこから流れるビートにあわせ、からだをゆらしています。

「ヤメロ！」ライオネルはほえました。このようにして、車は走っていきました。

ヌイグルミたちは、うんでんせきのまわりに集まって、それぞれやり方でうんでんを助けています。スティッチはダッシュボードの上に立ち、大きな声でめいれいしたり、ひつようなときには、ハンドルのそうさを助けています。ハンドルをにぎっているのは、フロップスです。目の前になにかが出てくるたびに、かわい方わらいをもらしながら、ハンドルをあやつるのです。ライオネルとランビィは、ブレーキとアクセルペダルのたんとうでした。かたほうはおこつてブツブツ言いながら、もうかたほうはめそめそしながら、自分のシゴトをしていました。

こうして、どうにかどうにか車は走っていきました。ときどき、まがりかどにブツかりながら、そして『止まれ』のしるしを全部むししながら（よい子はマネしちゃいけません！）、近所の、暗くてしずかな道に入ってゆきました。

おやすみカードを1枚めくります。

## プレイの準備

黒いセダンコマと、青いミニバンコマを用意します（なにかのコマで代用するか、最終ページを厚紙に印刷して自作してください。代用する場合、どちらのコマも向きが重要なため、前後の違いが分かるものにしてください）。

ミニバンコマを「スタート」と記された場所に配置します。このときミニバンコマの向きは、任意の街路（破線）を向くようにしてください（右、上、左のいずれか）。黒いセダンコマは、まだ配置しません。ゲームマップに配置するためには、まず黒いセダンコマを見つけないければならないのです。

ヌイグルミコマも、ゲームマップには配置しません（みな一緒にミニバンに乗っているからです）。各プレイヤーは自分のコマを、自分のヌイグルミカードの上に置いてください。

語り手が最初に手番を行います。その後、時計回りの順番で、それぞれのプレイヤーが手番を行います。

## 特別ルール



**加速:** 最初、ミニバンは止まっています。ミニバンを動かすには、（アクセルを踏んで）スピードを上げなければなりません（加速）。

ミニバンを加速させるには、自分の手番の「ステップ4. アクションを実行する」を行う直前に、（自分の前に置かれた）任意の色のダイスを1個振って、それを共同作業表に配置します。ミニバンの速度は、共同作業表に配置されたダイスの数になります（出目ではありません）。



**減速:** ミニバンを減速させるには、自分の手番の「ステップ4. アクションを実行する」中に、能力判定〈赤〉：パワーの能力判定を行わねばなりません。

**目標値:** 共同作業表に配置された、任意の1個のダイスの目。

**成功:** そのダイスを共同作業表から取り除きます。

**ミニバンの移動:** 自分の手番の「ステップ4. アクションを実行する」中に、ミニバンを1回移動させなければなりません。

ミニバンは街路（破線）をたどり、共同作業表に配置されたダイスの数だけ移動します。ゲームマップで、街灯に照らされた（薄黄色の円の）場所は、ミニバン／黒いセダンが移動できるマスです（以降、「街灯マス」と呼びます）。街灯マスでは、ミニバンと黒いセダンが同じマスにすることができるし、ミニバン／黒いセダンがいるマスを通過することもできます。

ミニバンは交差点に移動したとき、その向きを変えることができます（続く「ターンする」を参照）。また、（「7-2」のように）数字が記された場所に移動したら、そこでその数字の項の内容を実行します。それが移動の途中だった場合、その後、移動を続けます。なお、ミニバンはゲームマップの外に移動することはできません！



**ターンする:** 移動前／移動中／移動後に、ミニバンコマが交差点にいる場合、その向きを90度変えることができます。その場合、能力判定〈緑〉：敏捷の能力判定を行います。

**目標値:** 共同作業表に配置されたダイスの数。

移動中に上記の能力判定を行った場合、成功／失敗にかかわらず、移動を続けます。その結果、街路がない方向や、ゲームマップの外に進もうとした場合、ミニバンはぶつかって壊れます。現在の手番は終了し、共同作業表のダイスをすべて取り除き、ダイス捨て場にあるダイスをすべてダイス袋に戻します。さらにヌイグルミたちはみな、綿トークンを2個失います。



**ステップ1で脅威ダイスを引く:** ステップ1で脅威ダイスを引くたびに、それを振り、出目を変えずにこわいこわい表に配置します。このとき、黒いセダンがゲームマップにあるが、ミニバンのいる場所からは見えない場合、黒いセダンコマをゲームマップから取り除きます。ヌイグルミたちは、もう一度黒いセダンを見つけないければなりません（詳細は右項の最後）。黒いセダンがゲームマップにあり、ミニバンから見える場合は、黒いセダンを、今配置した脅威ダイスの目だけ進めます。黒いセダンが交差点に移動した場合、任意の方向に向きを変えて進むことができます（マップの外には移動できません）。

**ドールメイカーを捕まえる:** ドールメイカーを捕まえるには、ミニバンが、黒いセダンと同じ街路マスか、黒いセダンの直後の街路マスにいます必要があります。この場合、ヌイグルミたちはみな、はあとトークンを1個得ます。続いて9ページのセクション9-1に進みます。

## 7-2

「気をつけるのだ。そこにほかの車がとまっている！」スティッチはさげびました。

**能力判定〈緑〉:** 敏捷の能力判定を行います。

**目標値:** 共同作業表に配置されたダイスの数。

**成功:** 手番プレイヤーは状態カード『勇敢』を得ます。

**失敗:** ガツン！ 手番はただちに終了します。共同作業表のダイスをすべて取り除き、ダイス捨て場にあるダイスをすべてダイス袋に戻します。さらに、ヌイグルミたちはみな、綿トークンを2個失います。

## 7-3

「ウサギがとびだしてきたぞ！」スティッチはさげびました。

**能力判定〈緑〉:** 敏捷の能力判定を行います。

**目標値:** 共同作業表に配置されたダイスの数。

**成功:** 手番プレイヤーははあとトークンを1個得ます。

**失敗:** ヌイグルミたちはみな、状態カード『心を痛めて』を得ます。

## 7-4

「ゴミばこがあるぞ！」スティッチは大きくいきをすいこみます。

**能力判定〈緑〉:** 敏捷の能力判定を行います。

**目標値:** 共同作業表に配置されたダイスの数。

**成功:** 手番プレイヤーははあとトークンを1個得ます。

**失敗:** ゴミばこにつっこんでしまいました！ ぎゃあ！ 手番はただちに終了します。共同作業表のダイスをすべて取り除き、ダイス捨て場にあるダイスをすべてダイス袋に戻します。さらに、おやすみカードを1枚めくります。



常に：おやすみカードを1枚めくります。



黒いセダンが配置されていないなら、この場所から探しましょう。能力判定〈黄〉：知覚力の能力判定を行います。

**目標値:** 共同作業表に配置されたダイスの数。

**成功:** 黒いセダンコマを、ミニバンから見える街路マスのうち、最も遠いマスに配置します。黒いセダンコマの向きは任意に決めてかまいませんが、ミニバンに近づく方向に向けてはいけません。

この能力判定は、手番ではないプレイヤーでも、自分のヌイグルミカードのダイス置き場に黄色のダイスを置いているならば、そのダイスを使って行うことができます。



# あおってクルマ

## 9-1

カードの上に置かれた以外のダイスをすべて、ダイス袋に戻します。悪いやつカードの山をシャッフルしなおします。語り手プレイヤーは、自分の左側にいるプレイヤーに、自分の持っているしおりマーカーを渡します。新しい語り手は、次の文章を読んでください。

ヌイグルミたちは、車のうんでんがだいぶ上手になり、なんとかドールメイカーのセダンにおいつくことができました。今いるのは、そのまうしです。

「クルーズコントロールにしようからあー、そこの2人い、ちおいいよー！」フロップスがさげびます。それにこたえて、ランビィとライオネルがイスにはいあがりました。

ドールメイカーの車は左右にふれましたが、ヌイグルミたちのミニバンは、しっかりあとをついていきます。「このまま行け！」ライオネルが言いました。そうしてライオネルは、まどから外に出てボンネットにすすみます。風にむかってからだをまげて、おおきなほえ声をあげました。

悪いやつらは、黒いセダンの助手せきのまどから、わらわらとはいでてきました。ライオネルをむかえうつためです。そうして、ちろかいがはじまりました。

おやすみカードを1枚めぐります。

### プレイの準備

ランダム遭遇を行います。

基本セットの環境カード『飛び越える場所』を取り、表にしてゲームマップのそばに配置します。

運転手役のヌイグルミを1体決めます。そのヌイグルミのコマを、ゲームマップの★のマスに配置します。他のヌイグルミはみな、窓から這い出ています。👁️👁️のマス、またはそれに隣接するマスに、それぞれ配置してください。

### 特別ルール

**運転中:** 運転手役のヌイグルミは、★マスから移動できません。そのヌイグルミの手番では、脅威ダイスを1個引くたびにそれを振り、次の表にあてはめ、内容を適用します。その後、その脅威ダイスをこわいこわい表に配置してください。

**1～2: 左右にふれる:** 駐車している他の車にぶつからないよう、左右にハンドルを切らねばなりません。能力判定〈黄〉(知覚力)、または〈緑〉(敏捷)を行います。目標値は4です。

**成功:** なんとか、止まっている車をかわすことができました。ふうっ!

手番中のヌイグルミは、はあとトークンを1個得ます。

**失敗:** ギリギリのところ、ハンドルを切りました!

すべてのヌイグルミは、状態カード『怯えて』を得ます。

**3～4: スピードをあげる:** ドールメイカーの車に引き離されてゆきます。間を詰めなければなりません! 能力判定〈運転手役が選ぶ任意の色〉を行います。目標値は4です。

**成功:** なにも起こりません。もし結果が目標値を3以上、上回った場合、ミニバンはドールメイカーの車の後部に突っ込みます。この場合、ドールメイカーの車の上にいる全てのコマを、ミニバンの方向に、3マス移動させます。これによってヌイグルミのコマが、飛び越える場所のシンボルに移動したときは、そのヌイグルミは綿トークンを2個失います。なお、飛び越える場所のシンボルに移動した悪いやつのコマは、ただちに敗北します。

**失敗:** 運転手役のヌイグルミの次の手番まで、すべてのヌイグルミは、飛び越える場所のシンボルのマスを飛び越えることができません。

**5: スピードを落とす:** ドールメイカーの車に、ブレーキランプが灯りました。こちらもブレーキをかけねばなりません。能力判定〈赤〉: パワーの能力判定を行います。目標値は4です。

**成功:** 上手にブレーキをかけられ、ブツかるのをさけることができました。

手番中のヌイグルミは、状態カード『勇敢』を得ます。

**失敗:** ミニバンはドールメイカーの車の後部に突っ込みます。この場合、ドールメイカーの車の上にいる全てのコマを、ミニバンの方向に、3マス移動させます。これによってヌイグルミのコマが、飛び越える場所のシンボルに移動したときは、そのヌイグルミは綿トークンを2個失います。なお、飛び越える場所のシンボルに移動した悪いやつのコマは、ただちに敗北します。

**6: 路面のくぼみ:** ボン! どうろのくぼみで、車がハネました! ミニバンにいる全てのヌイグルミは、状態カード『畏にかかって』を得ます。

## 9-2

スティッチは、かちほうの手でサイドミラーにしがみつきながら、自分のえんぴつで、ドールメイカーをつつきました。ライオネルは屋根からぶらさがり、その足でハンドルを引っ張り、うんでんをぼうがいしようとしています。ランビィはさげびながら、フロントガラスをボコボコにしようとしています。

「うっとおしい、ヌイグルミどもですね!」ドールメイカーはさげびました。「なにも見えないじゃあないですか!」

ドールメイカーは、ワイパーのスイッチを入れました。ワイパーはガタガタうごいて、ランビィのおしりをたたきます。ランビィの目から、なみだがごぼれてきました。

次にドールメイカーは、プッシャーとクラクションをならしてみありますが、なにも起こりません。さいごにドールメイカーは急ブレーキをかけ、はげしくハンドルを切ります。ドールメイカーの車にいたヌイグルミたちと悪いやつらは、みな、ふりおとされ、近くのやわらかな草地まで、とんでいきました!

ドールメイカーの車は小道に入っていきましたが、そこでミニバンのエンジンは、ガタガタ、キーツ、プスンと音をたて、止まってしまったのです。フロップスは車からとびおりて、ざんねんそうに言いました。「けっきょく、ブレーキをふむダレかさんがー、ひつようだったみたいー!」

そうしてフロップスはみなのおとこにかけよります。「みんなー、だーいじょうふ?」みなはだいじょうぶでしたが、黒いセダンにふりきられたことで、おちこんでいました。

たとえ悪いやつらがゲームマップに残っていたとしても、11ページのセクション **11-1** に進みます。



ドールメイカーのセダンを停めるには、2👁️を調査する必要があります。



常に:ランダム遭遇を行います。



ドールメイカーの車のトランクの上に立っています。足下で、ゴロゴロ、ゴツンゴツンと音がしています。なにかがうごいているようです。いったい、どんなモノが、この中にいるのでしょうか?

手番中のヌイグルミは、状態カード『怒った』を得ます。



ドールメイカーの車の屋根の上に立っています。まどがあいていて、なかまのヌイグルミたちといっしょに中に入り、ハンドルをつかんでジャマをして、ドールメイカーが車を停めるようにしむけます。

そうするためには、次の共同作業を達成しなければなりません。

**共同作業〈青〉:** 抵抗

**目標値:** 15

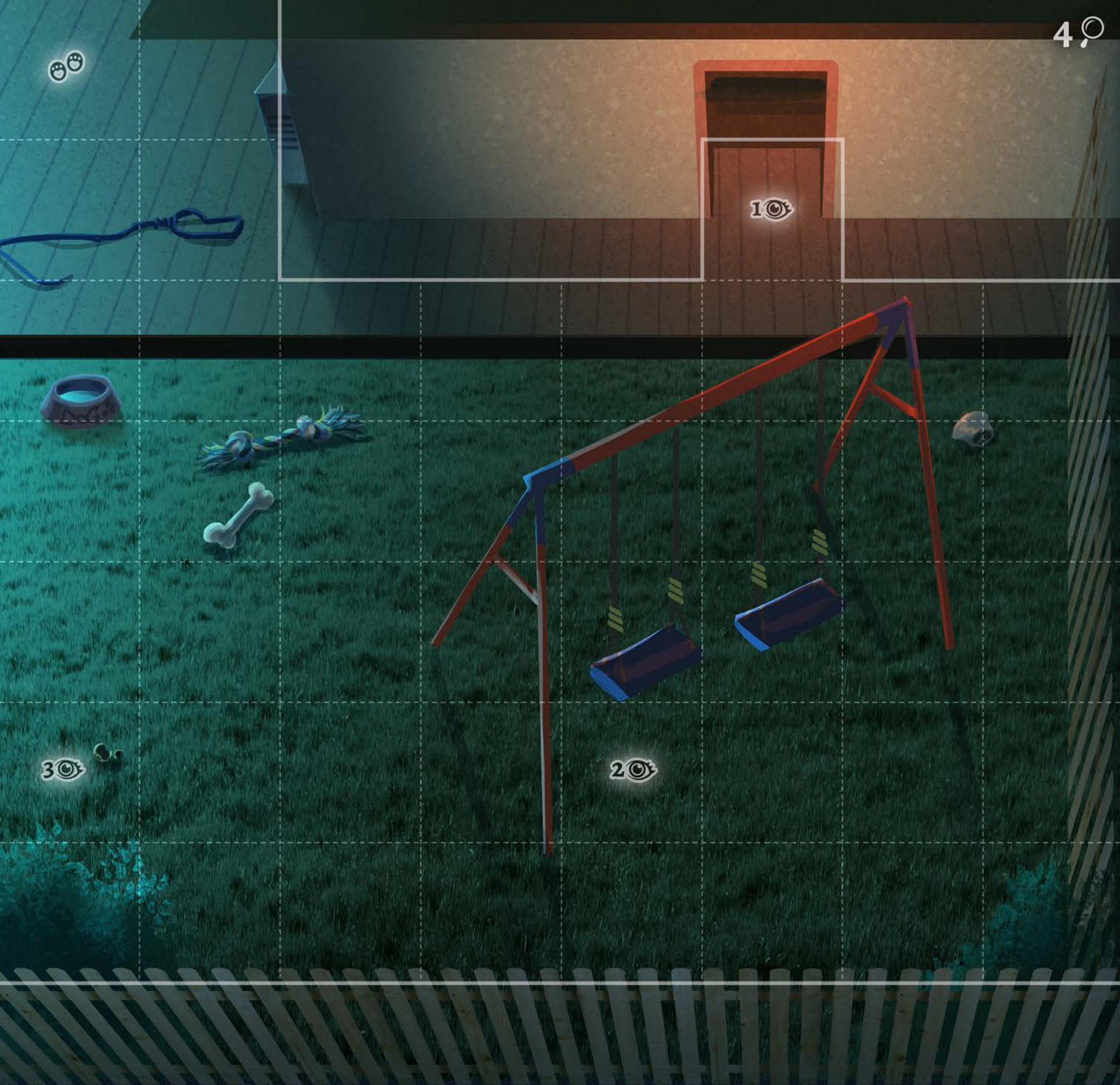
このマス、またはこれに隣接するマスにいるヌイグルミのみが、この共同作業を行えます。

**成功:** セクション **9-2** へ進みます。



ドールメイカーの車のトランクが、ボンとひらきました。中からは、きかいでできた、タコみたいなウデが、ぬうっとあらわれます。それはすばやくうごき、ヌイグルミたちをねらいます!

1👁️のマスのマスに最も近いヌイグルミ1体(複数のヌイグルミが同じ距離にいる場合、語り手が任意に1体を選んでください)は、4ダメージ受けます。



# かみかみ人形

## 11-1

カードの上に置かれた以外のダイスをすべて、ダイス袋に戻します。悪いやつカードの山をシャッフルしなおします。語り手プレイヤーは、自分の左側にいるプレイヤーに、自分の持っているしおりマーカーを渡します。新しい語り手は、次の文章を読んでください。

ヌイグルミたちは、休んでいるヒマなどないのです。ドールメイカーは、セアドラをうばっていきました。ナラクで、セアをドールメイカーのじっけんのざいりょうにさせるワケにはいきません

「わしらは、ついておるぞ!」小道の入口に立っているひょうしきを見て、スティッチはほがらかに言いました。「あのバカものは、じぶんからワナにとびこみおった!」その小道の先は、いきどまりだったのです。

「はやくー! この庭を通っていけば、ちかみちできるよー。きつと、むこうがわでえ、ドールメイカーをつかまえられるよー!」そう言ってフロップスは、ゴミばこの上のぼり、門をとびこえました。そうしてすこしあって、門はひらきました。むこうがわで、フロップスが手まねきしています。ライオネルはいきりあって、ひらいた門につっこみました。そのあとに、ランビとスティッチがつづきます。

ここは、うすぐらい、だれかの家のウラ庭です。ブランコのかたちが、かろうじてわかるくらいです。

「こんなゾウーッとするところ、イヤダゾウー」ランビはブツクサ言います。

「あー、そんなに、おどかさないでよあー」フロップスは方なめます。

「なにかをおそれるものは、用心ぶかくなる、と言うからな。つまり、今のランビということだが」スティッチはランビにむかってうなずきます。

そこでみなは、明らかにクロココロの声らしきもの……おそろしい声色で、なにかわからないことをベチャクチャしゃべっているのを聞きました。クロココロは、この近くで、みなをさがしているようです。

おやすみカードを1枚めくります。

## ブレイの準備

各プレイヤーは自分のコマを、のシンボルが記されたマス、またはそれに隣接する空きマスに配置します。

基本セットの環境カード『暗闇／視界が悪い』『壁／障壁』を取り、表にしてゲームマップのそばに配置します。

## 特別ルール

ヌイグルミたちは、この庭から抜け出す道を見つけねばなりません。それも静かに、この家に住む人たちを起こさないようにして、です。

ヌイグルミたちが脅威ダイスをこわいこわい表に配置することになったら、配置する前にそれを振り、その出目のままで配置してください。こわいこわい表に配置された2つのダイスの目が同じになったら、セクション 11-2 に進みます。そうでない場合は、なにも起こりません。

## 11-2

うらぐちのトビラの下にある、イヌ用のくぐり戸がパタンとひらきます。そこからヨダレをたらしたブルドッグが、うしろむきになって出てきました。ブルドッグは、ピカピカひかるピンクのくびわをつけています。そのくびわからぶらさがっている名ふだには、「プリンセス」と書いてありました。

「アー、こんにちわあー、王女さまー?」フロップスはかちりかけます。

ツギハギのコマ1個を、1 のマスに配置します。これは「プリンセス」です。

これ以降、プレイヤーがステップ1で脅威ダイスを引いたとき、そのダイスをこわいこわい表に置く前に、振って出目を確認します(その後、そのダイスをこわいこわい表に配置してください)。

プリンセスは、最も近い目標トークン、またはコマに向かい、その出目のぶん、移動します。その移動中／移動終了時に、プリンセスが次のどれかに隣接する場合、それぞれの効果が発生します。

**目標トークン:** それを取り除きます。プリンセスの移動は終了します。

**ブランコをこいでいないヌイグルミ (11-3 を参照):** そのヌイグルミは綿トークンを2個失い、状態カード『切り裂かれた』を得ます。プリンセスの移動は終了します。

**悪いやつ:** この悪いやつは敗北します。プリンセスの移動は終了します。

## 11-3

このブランコにのってみたいらどうかな?

## 特別ルール

**ブランコをこぐ:** ブランコの座席の絵のあるマスにいて、自分のヌイグルミカードに緑色のダイスを置いているヌイグルミは、ブランコをこいでいるものとみなします。

ブランコをこいでいるヌイグルミが、戦闘で受けたダメージを防御するときは、その緑色のダイスの出目の数字が倍になります。状態カードの結果、自分のヌイグルミカードにダイスを置けないヌイグルミには、なにも起こりません。

また、ブランコをこいでいるヌイグルミは、自分の手番に、ジャンプしてゲームマップに描かれたフェンスを飛び越え、この庭からの脱出を試みるすることができます。それを行いたい場合、セクション 11-5 に進みます。

## 11-4

かみかみ人形は、犬のためのオモチャです。犬たちは、仲間と一緒にかみかみ人形で遊ぶことが、なにより好きなのです。しかし、犬たちの遊びはかなり荒っぽく、その結果、かみかみ人形はボロボロになってしまうのです。これらのかわいそうなかみかみ人形を、助けることができるかもかもしれません!

## 特別ルール

**かみかみ人形を助ける:** これらの人形は、ひどく切り裂かれていきます。修理するには綿トークンとボタンが必要です。自分の手番でステップ4を行うプレイヤーは、ブランコをこいでいない限り、ヌイグルミのコマがどのマスにしようとも、ボタンを1個消費して、自分の前に置かれたダイスのうち、任意の色のダイスを1個振り、その出目を次の表にあてはめて解決してください。

**出目が1～2:** 「あたりがとうヨ!」かみかみされ方リスのヌイグルミが言いました。「とんでモナクすげエやつだな!」

はあとトークンを1個得ます。任意の隣接マスに、目標トークンを配置してください。

**出目が3～4:** 「わあい! さあ、なげて、なげて! なげてくださいです!」ボールが高らかにさけびました。はあとトークンを1個得ます。任意のマスをもつ選び、そこに目標トークンを配置してください。

**出目が5～6:** 「ヤッタ、ヤッタ、ヤッター!」ホットドッグのオモチャはよろこんでいます。

はあとトークンを1個得ます。自分のヌイグルミコマがいるマスに、目標トークンを配置してください。

## 11-5

ジャンプして庭のフェンスを飛び越えるには、次の能力判定が必要です。

**能力判定 (緑):** 敏捷の能力判定を行います。

**目標値:** 5

**成功:** 自分のヌイグルミのコマを、ヌイグルミカードの上に移します。庭から出ることができました。

**失敗:** ヌイグルミはフェンスに激突しました。綿トークンを1個失います。自分のヌイグルミのコマを、フェンスに隣接する任意のマスに移します。

こうしてすべてのヌイグルミがフェンスを飛び越えるのに成功したら、13 ページ、セクション 13-1 に進みます。



脱け出すルートを見つけるために、2 を調査しよう。



**1回目:** ゲームマップにいるヌイグルミの数と同数のクロココロとの遭遇を行います。クロココロのコマは、のシンボルが記されたマス、またはそれに隣接する空きマスに配置します。

**2回目以降:** おやすみカードを1枚めくります。



**1**  うらぐちのトビラの、いちばん下には、ちいさなくぐり戸がありました。これはイヌ用で、きつと中には子イヌがいます。そして子イヌは、ヌイグルミをかみかみするのが、だいすきなのです。とくに、かちと音が出るヌイグルミは! みなはゆっくり、あどすさりしました。

手番中のヌイグルミを、隣接する任意のマスに移します。

**注意:** **すでにプリンセスが登場しているなら、この効果を無視します。**



**2**  これは子ども用のブランコです。古い木のざせきが、さびたクサリにはとりつけられています。そよかせにおされて、この2つのブランコはゆれていました。きつと、たくさんの子どもたちが、ここにすわつたにちがいないのです。そうかんがえてみると、なんだかヌイグルミたちのココロが、あちかくなるのです。

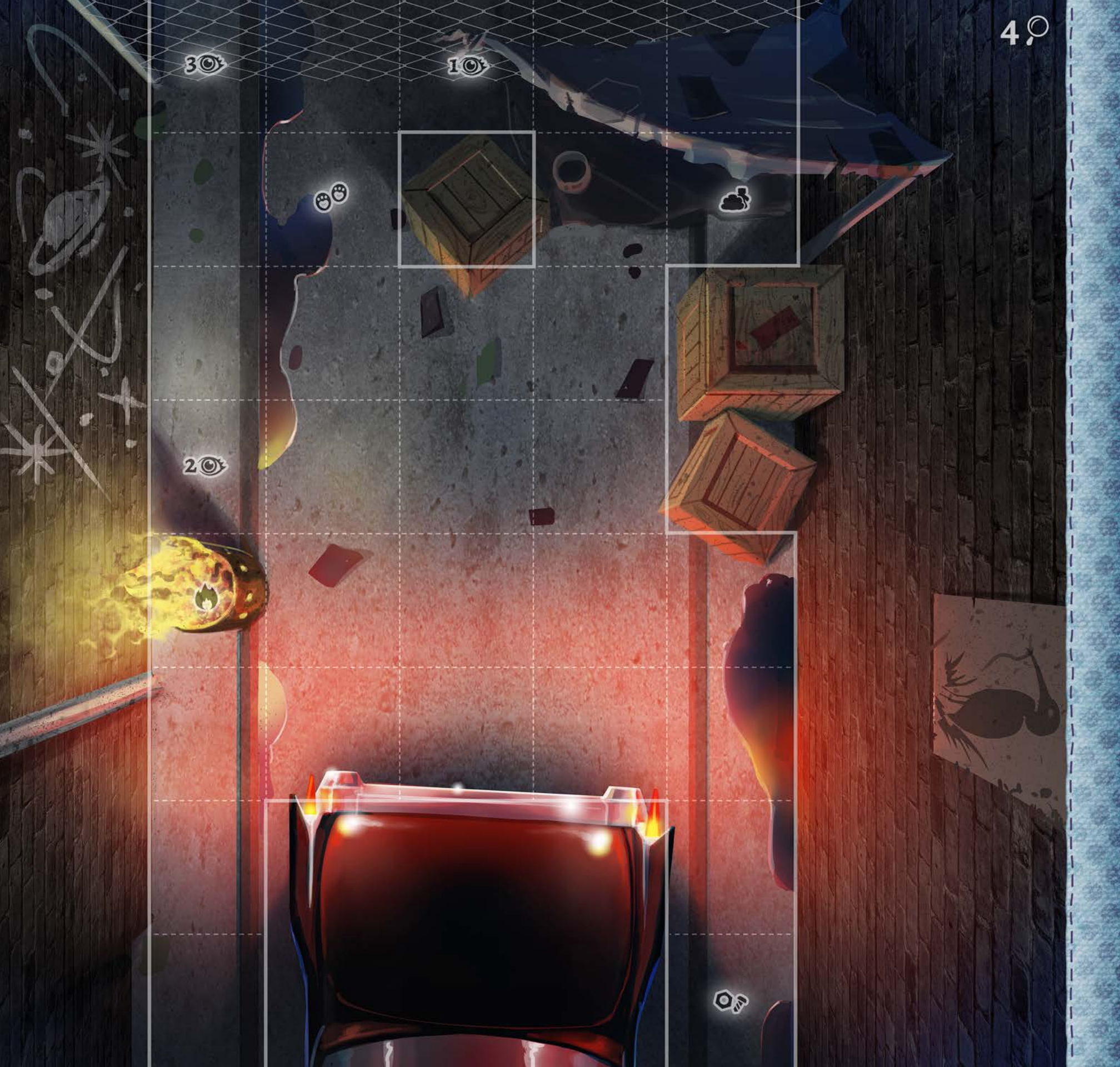
プレイヤーは全員、悪い効果をもたらす状態カードをすべて、取り除きます。セクション 11-3 に進みます。



**3**  スティッチは言いました。「しーつ、しずかに」みなのおづきは、とちゅうで止まります。そこでスティッチがえんぴつをふりました。すると、その先の草の上に、いくつかのちいさな光がとまります。ホタルのあれです! その光で、あたりにはらばっている、古いオモチャやヌイグルミのすがたを見ることができたのです。

「かみかみ人形だ」スティッチは言いました。

セクション 11-4 に進みます。



4.

3.

1.

2.

2.

1.

# いきどまり

## 13-1

カードの上に置かれた以外のダイスをすべて、ダイス袋に戻します。語り手プレイヤーは、自分の左側にいるプレイヤーに、自分の持っているしおりマーカーを渡します。新しい語り手は、次の文章を読んでください。

ヌイグルミたちは左右をしらべながら、いそいで小道をすすんでいきました。一本道なので、かならずこの先にドールメーカーがいるはずですよ！そして、気がつくともなは、行き止まりについていました。うすよづれたばしょで、リょうがわには、古い、あれはて方空き家がたっていました。道の先にはかなあみのフェンスがあり、そのそばには、こわれそうなテントと、ほのおをあげているドラムカンがありました。あたたかそうなオレンジいろの光が、あたりをつつんでいます。

そのテントにむかったとき、とつぜん、うしろから赤い光がさしました。ふりむくと、こちらにむかってドールメーカーの車が、バックしてくるのです。

ドールメーカーが車をおりたとき、みなは車のはいきガスを、手ではらいのけていたところでした。ごぼごぼ。そしてドールメーカーは、その手にセアドラをかかえていたのです！ドールメーカーはかた手を車の中に入れて、スイッチを入れました。ゆっくりとトランクのフタがひらきます。そこから、おりたあまれたギカイのウデがなんぼんも、なが〜くなが〜く広がりながら、出てきたのです。それぞれのウデの先には、とがったツメがついています。ドールメーカーは、みなをまわっていたのです。そして今、ヌイグルミたちのかおにうかぶ、おそれの色を、楽しんでいたのでした。あやうし、ヌイグルミたち！

おやすみカードを1枚めくります。

## プレイの準備

各プレイヤーは自分のコマを、のシンボルが記されたマス、またはそれに隣接する空きマスに配置します。

ドールメーカーとの遭遇を行います。

基本セットの環境カード『壁／障壁』『炎』『隠れ場所』を取り、表にしてストーリーブックのそばに配置します。

ゲームマップにいるヌイグルミの数だけ目標トークンを取り、ゲームマップのそばにまとめておきます。

## 特別ルール

**ウデにつかまえられる:** ステップ1（ダイスをダイス袋から引く）で脅威ダイスを引いたときは、そのダイスをこわいこわい表に配置したあとに、自分のコマがいるマスに、目標トークンを1個配置します。目標トークンがあるマスから移動しようとする場合、能力判定〈緑〉:敏捷の能力判定を行わねばなりません。目標値は4です。失敗したら、そのマスから移動できません。また、目標トークンがあるマスで手番が終了した場合、5ダメージを受けます（通常ルールに従って防御できます）。

**注意:** すべての目標トークンがゲームマップに置かれているときに、新たに目標トークンを配置することになった場合、ゲームマップにある任意の目標トークン1個を選び、その目標トークンを再配置してください。

ステップ1で脅威ダイスを引かなかったときは、任意の目標トークン1個をゲームマップから取り去ります。ギカイのウデは再びたまたまれて、次の攻撃の準備をしているのです。

**ウデの破壊:** 目標トークンのあるマス、またはそれに隣接しているマスにいるヌイグルミは、目標トークンを悪いやつとみなし、通常の攻撃アクションによって攻撃することができます。目標トークンの頑丈さは6です。攻撃が成功したら、その目標トークンは敗北し、ゲームマップから取り除かれます。このとき、まだゲームマップに配置されていない目標トークンと区別するため、ゲームの箱にでもしまってください。

こうしてすべての目標トークンが敗北したら、セクション13-3に進みます。

**ドールメーカーを敗北させる:** ドールメーカーを敗北させたら、ヌイグルミたちの勝利ですよ！おやすみカード「目が覚めた！」がめくられていた場合、14ページのセクション14-2に進んでください。そうでない場合、セクション14-1に進んでください。

## 13-2

「そりゃ、アタシなんかには、しんせつすぎだねえ」おばあさんは言いました。そのとき、小さいネズミがおばあさんのかたまで、のぼってきました。そこで、チューチューなきます。

「まさか、マリエッタさん？」おばあさんはニヤッとわらうと、じぶんのくちびるの前に指を1本立てました。

ヌイグルミたちはみな、はあとトークンを1個得ます。

## 13-3

さいごの1本のウデは、ぬれたコンクリートの上で、プスンと音をたてて、ふるえていました。ほかのウデはみな、黒いセダンのトランクからダラリとたれさがったままです。

ヌイグルミたちはドールメーカーにむかってすすみました。ドールメーカーはこまったようでしたが、そこで心を決めました。なんと、セアドラをみなにむかって投げたのです！みなは氣をとられているうちに、ドールメーカーは車にのりこみ、カギを手さぐりしたのでした。ライオネルは大きくうなり、今すぐに飛び出しそうでしたが、ヌイグルミたちはひしひしと、ライオネルをおさえたのでした。

セクション13-4に進みます。

## 13-4

「これがサイゴではないのですぞ！おまえたち、いつかはみんな、つかまえてやりますからな！そのときには、おまえたちのワタのすべてを、はぎとってやりますからな！」

そしてドールメーカーは車にのり、たれさがったギカイのウデをひきずって火花をちらしながら、急いで走りさっていったのです……。

ヌイグルミたちの勝利ですよ！おやすみカード「目が覚めた！」がめくられた場合、14ページのセクション14-2に進んでください。そうでない場合、セクション14-1に進んでください。



1 を調査するのを忘れずに。



ボロボロのテントを見ました。自分のおうちがない、あつたくなれるばしょがない人たちのことをかんがえると、ヌイグルミたちのプラスチックの心そうが、チクチクいたくなります。

テントのたれまくをめくると、ごわごわしたかたそうなハダをした、おばあさんがいました。おばあさんはニッコリわらって、むかえてくれました。

「おおや、こんにちわ、みしらぬ木のちちよ」おばあさんはそう言って、あたたかくなるように、ボタンのないコートの前をひっぱります。その声は、どこかで聞いたような声でした。

さて、みなさんはもう知っているでしょう。ヌイグルミたちは人に見られたしゅんかん、まほうは消えさり、うごかない、ただのオモチャにきどるのです。ところがどういうワケか、今はそうならないのでした。そうしてさらに、ヌイグルミたちは、おばあさんにボタンをあげると助けることができる、ということを知っていたのでした。

おばあさんにきれいなボタンを渡すなら、セクション13-2に進みます。



スにょづれた、さびたゴミカンがあります。中で火がもえているため、ゴミカンはあつすぎてさわれません。テントにすんでいる人たちは、さむい夜にここであつたまったり、この火でちょっぴりの食べものを、りょうりしたりますんでしょ。でもみなさん、火はとってもギケンなものなんですよ！

このマスに自分のヌイグルミがいて、ステップ1で脅威ダイスを引いたとき、そのダイスはこわいこわい表に配置しますが、特別ルール「ウデにつかまる」は無視します。



レンガのかべに、スプレーで、いろいろな絵が書かれています。大きな円と、天体のシンボルがふくざつにからみあっています。この絵は、どこかで見たような気がしました。

## 14-1

ヌイグルミたちは、セアドラのまわりにかかけりました。セアドラは安心して、すこしだけなきました。そうして、なかまのヌイグルミたちが、自分のいのちをかけてまで助けてくれる、ほんとうのヒーローだと、あらためて知りました。

ランビィは心配そうなカオで言いました。「ボクラ、コワかつたんだゾウ。セアがドールメイカーの研究室につれてかれたら、どうしようかと思つたんだゾウ」

「オレは心配しなかった」ライオネルはじまんげに言います。「お前のからだはつよいことを知っているからな」

「でさー、どーやってえ、おうちにかえりますうー？」フロップスは言いました。

「それはムズかしいしつもん、だな」スティッチは考えこみます。

「アタシがたすけてやれるかもよ」いつのまにか、ボロボロのテントから出てきたおばあさんが、みなのおばあさんに立っていました。どうして人間のおばあさんが、ヌイグルミたちとおはなしできるのか、ギモンに思ったりしましたが、それはそうと、おばあさんはことばどおり、みなを助けてくれました。ヌイグルミたちをそのウデにかかえ、ミニバンまではこび、家までミニバンをうんでんしてくれました。おばあさんが車のカギを、日よけの中におしこんだとき、ヌイグルミたちはありがとうを言いました。するとすぐに、おばあさんのすがたは消えてしまったのです！

ヌイグルミたちは、すばやく家の中にしのびこんで、女の子のへやにもどりました。

「あのおばあさんは一、だれだったーんですか？」フロップスはたずねました。

「マリエッタだ。あれは“守り手”のひとりなのだよ」スティッチは、フロップスの手をかりて、ベッドのぼりながら言いました。

セアドラは、ねむっている女の子のウデの中に、いばしょを見つけようとアタマをこすりつけています。「“守り手”って、なに？」セアドラはおだやかに聞きました。

「“守り手”は、まほうの生きものなのだ。世界のむすびつきや調和、バランスをまもるせんざいだ。“守り手”は、ヌイグルミたちのもめごとには、めつたにクビをつっこまないのだが……思うに、われらは今後おきる重大なじけんで、なにかの役をはたすことになるのかもしれない」

次の日の朝、レジャーの外出のため、パパとママがミニバンに3もつをつんでいふとき、車のわきに、かすりキズがついているのに気がつきました。ふたりはだまってアタマをふり、たがいに相手がキズをつけたんだと思いました。まあ、キズなんてささいなこと。車をうんでんしているうちに、そんなことはわすれてしまいました。そうして女の子はというと、セアドラにすりすりして、その耳のなかに、「あいしてるわ、セア」なんてささやいたのです。めでたし、めでたし。

さて、“守り手”ってなんだつたんでしょうね。そしてスティッチたちは、こんど、どうなるのでしょうか？ それを知りたいければ、つづく『ヌイグルミ騎士団と愛しの息子』を、おまちください！

## 14-2

ヌイグルミたちは、セアドラのまわりにかかけりました。セアドラは安心して、すこしだけなきました。そうして、なかまのヌイグルミたちが、自分のいのちをかけてまで助けてくれる、ほんとうのヒーローだと、あらためて知りました。

ランビィは心配そうなカオで言いました。「ボクラ、コワかつたんだゾウ。セアがドールメイカーの研究室につれてかれたら、どうしようかと思つたんだゾウ」

「オレは心配しなかった」ライオネルはじまんげに言います。「お前のからだはつよいことを知っているからな」

「でさー、どーやってえ、おうちにかえりますうー？」フロップスは言いました。

「それはムズかしいしつもん、だな」スティッチは考えこみます。

「アタシがたすけてやれるかもよ」いつのまにか、ボロボロのテントから出てきたおばあさんが、カラッポのショッピングカートをおして、みなのおばあさんに立っていました。

どうして人間のおばあさんが、ヌイグルミたちとおはなしできるのか、ギモンに思ったりしましたが、それはそうと、おばあさんはことばどおり、みなを助けてくれました。ヌイグルミたちはカートにのぼり、おばあさんはミニバンがとまっているところまで、カートをおしていきました。ところが、近づいてゆくと、けいさつ青と赤のライトが、むこうの木や家のかべを照らしているのではないですか！

「なんだろうてえ！」おばあさんはささやきました。そしてカートの向きをかえ、反対方向にそそくさとすすんでゆきます。「だいたいようぶ、家までおくつてやるよ」おばあさんは言いました。

家につき、ヌイグルミたちはなんとか、女の子のベッドの下にもぐりこみましたが、そこですすりなく声を聞きました。女の子がべそをかいているのです。みなはすばやく、ベッドの上のぼりました。

青と赤の光が、まどから入ってきます。げんかんで、ママとパパが、おまわりさんと話している声が聞こえてきます。

「おそらく、イタズラな若者たちのしわざでしょうね」ふけいさんは言いました。「いくつかキズがありますが、それ以外はだいじょうぶなようです」

女の子はカラダをおこし、手さぐりでセアドラをさがしながら、「ママ！」とさけびました。そうしてママがへやに来るまでのあいだ、女の子はひしひしに、セアドラをだきしめていたのです。やがてママがあらわれ、女の子をだきしめ、安心するようにその耳にささやきました。

次の日は、家のものはみな、ねぼうしてしまいました。

まだまだヌイグルミたちのぼうけんは、つづきます！ 次の『ヌイグルミ騎士団と愛しの息子』を、ごきちください！

## 子供と話し合ひましょう

- あせって選択した結果、あとで後悔したことはありませんか？
- なにかを買ったあとで、もう少し待って、お金を節約したほうがよかったと、思ったことはありませんか？
- 大胆に行動すべき時はいつでしょう？ そして待つべき時はいつでしょう？



[www.plaidhatgames.com](http://www.plaidhatgames.com)

Download of this digital product gives the individual the right to print one copy for personal use only. The individual may not distribute, duplicate, and/or use the copyrighted material for advertising and/or commercial use. They may not edit, modify, or create derivative works of the copyrighted material without citation to the originator of the material. Please note that this statement only grants permission to print.

© 2020 Plaid Hat Games. Stuffed Fables, Plaid Hat Games, and the Plaid Hat Games logo are trademarks of Plaid Hat Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM/\* & © Gamegenic GmbH, Germany. Plaid Hat Games is a division of Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905.

### 日本語版クレジット

翻訳：工藤雅之

編集：健部伸明

DTP ワーク：すぎきあきら

7 ページ「先の見えない夜」で使用するくるまトークンです。



黒いセダン



青いミニバン

厚紙に印刷して、白線の部分をいねいに切り抜いて、このゲームに使用してください。