

Donclave!

ドンクラヴェ!



マニュアル



○おはなし

ここは大小さまざまなどんぐりたちが住むクヌギの国。

国の真ん中にそびえ立つ大きなクヌギの木の下で、みんな平和に暮らしています。

ただ、最近になって王様が引退されてから、どんぐりたちはみな次の王様が誰になるのか気になっています。前の王様はとてもかしくて、やさしく、いまいな方でしたから、なおさら気になるのです。

でも……そんな不安はただの思い過ごしとなるでしょう。クヌギの国の王様になれるのは、誰よりも正確にものごとの大きさがわかり、はっきりと正しい道を選ぶことができる者だけです。

それを見出すために行われる儀式（ゲーム）が、このドンクラヴェなのです。



○ゲームの中心

- ・どんぐりカード×16枚(1、2、3、4×各4枚)



- ・宣言カード×7枚(表面:日本語、裏面:英語)



- ・カード置き場カード×4枚



- ・得点チップ×17枚

(表1点/裏2点×10枚、表3点/裏6点×7枚)



- ・禁句マーカー×1枚



- ・マニュアル×1冊(本書)



- ・箱×1個

(スタートプレイヤーマーカーとして使用します。)



○ゲームの準備

(※3人プレイは後述の【3人：～】を参照してください。
2人プレイについては10ページを参照してください。)



図：4人プレイでのスタート時点の様子



・プレイヤー全員にどんぐりカードを4枚（1、2、3、4を各1枚）と、カード置き場カードを1枚ずつ配ります。

【3人：余ったどんぐりカード1セットは、裏向きの状態で重ねておき、「4人目の山札」として置いておきます】

・宣言カード7枚を番号順に図のようにしてテーブルの中央に置きます。

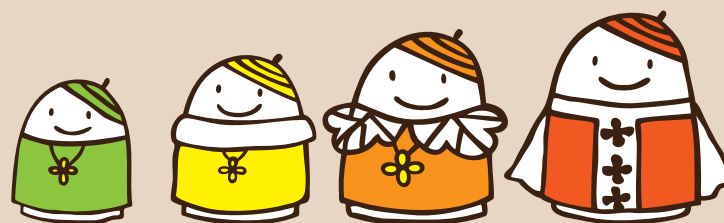
【3人：「7．私以外の全ての宣言が間違っています。」は使用しません。ゲームから除外し、箱に戻します】

・もっとも最近どんぐりを拾ったプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

いない場合や定まらない場合は適当な方法で決めてください。

・スタートプレイヤーはゲームの箱のフタ部分を受け取ります。以後それをスタートプレイヤーマーカーとします。

・スタートプレイヤーは禁句マーカーを受け取り、それを「1」の宣言カードの上に置きます。



○ゲームの流れ

まずスタートプレイヤーが以下の行動を行います。

1、任意の宣言カードを1枚選び、自分のカード置き場カードの上に表向きで乗せる。

自分が達成できそうな宣言カードを選びましょう。
(※この時、禁句マーカの置かれているものは選べません)

2、任意のどんぐりカード(1~4)を1枚、カード置き場カードの上に伏せた状態で乗せる。

選んだ宣言カードの条件をクリアできそうなどんぐりカードを選びましょう。

1, 2を行ったらスタートプレイヤーの手番は終了となります。

次に、左隣に座っているプレイヤーの手番となり、スタートプレイヤーと同じように1, 2を行います。そのまま、全員が行うまで続けます。



3、場に残っている誰も選ばなかった3枚の宣言カードに1点分の得点チップをのせる。

※この時、既に得点チップがのっている宣言カードに関しては、のっている得点チップの値が1つ増えるように裏返したり、チップを入れ換えたりしてください。

(例：1点のがのっているなら裏返し2点にし、3点のがのっているなら1点を追加でのせる、など)

4、全員がどんぐりカードを一斉に表向きにして、各自の宣言が達成できているかを確認する。

【3人：ラウンド開始時、ゲームの準備の際に用意しておいた「四人目の山札」からカードを1枚引いて、表向きにします。

このカードは4人目のプレイヤーのカードとして登場し、宣言の達成に関与します。

この時、前のラウンドで登場したカードはもう出てきませんが、4枚のカードが出尽くしていた場合は、4枚を全て裏向きにしてよくまぜ、再び「四人目の山札」を作り、また1番上のカードを登場させます】

宣言が達成できていた場合：

宣言を達成できていたプレイヤーは宣言カードに書かれている点数分の得点チップを獲得します。

この時、自分が選んだ宣言カードに得点チップが乗っていた場合、それも一緒に獲得します。

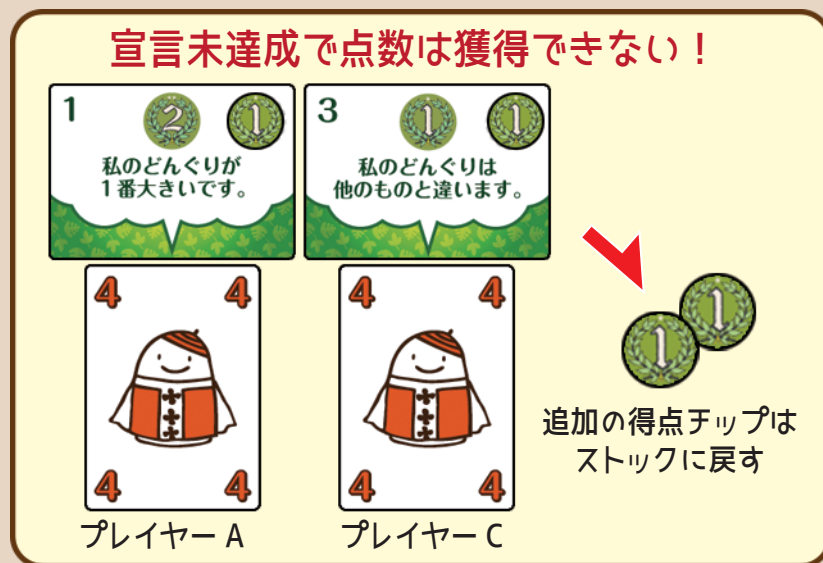
※獲得時は、得点チップの表裏が変わらないように注意してください。



宣言が達成できていなかった場合：

プレイヤーは得点を獲得できません。

この時、自分が選んだ宣言カードに得点チップが乗っていた場合、それらは得点チップのストックに戻します。



※重要なルール※

「1、私のどんぐりが1番大きいです」

「2、私のどんぐりが1番小さいです」

これら2つの宣言カードは自分1人だけがその条件を満たしていなければ達成になりません。

もし、1番大きいどんぐりが複数あった場合、それらのどんぐり以外から1番大きいどんぐりが選ばれます。

(例：出たどんぐりが4、4、3、2だった場合、3が「1番大きいどんぐり」となります。4、4、3、3だった場合は、誰もその条件を満たすことはできません)

この場合、一番大きいどんぐりは？

「3」が一番大きい

どれも未達成



5、得点の獲得が終わったら、今回使った宣言カード、どんぐりカードを元に戻して、スタートプレイヤーマーカー（箱のフタ）を左隣の人に渡す。

この時、禁句マーカーが次の宣言カード（番号が1大きい宣言カード）へ移ります。

禁句マーカーが1番大きい数字の宣言カードまで行ったら、次は1番小さい数字の宣言カードへ移ります。

6、下記の終了条件を満たすまで、1～5を繰り返します。

○ゲームの終了条件

プレイヤーの誰かが下記の得点を獲得した時、ゲームは終了します。

2人プレイ…10点

3人プレイ……9点

4人プレイ……8点

ゲーム終了時、最も点数を獲得したプレイヤーが、そのゲームの勝利者となります。

※同点者が出た場合、その中でゲーム終了時にスタートプレイヤーだった者が勝利します。同点者の中にスタートプレイヤーがいない場合は、スタートプレイヤーから見て時計回りに優先順が発生します。

○2人プレイ時のルール

ゲームの流れはあまり4人プレイと変わりませんが、2人プレイではお互いがどんぐりカードとカード置き場カードを2セットずつ持ち、お互いが2人分の行動を行います。

まずプレイヤーAが宣言カードを選び、どんぐりカードを伏せ、次にプレイヤーBが同様の行動を行います。

この流れをもう一度繰り返したら、それぞれのどんぐりカードが宣言を達成できているか確認します。

どんぐりカードが宣言を達成できているらば、そのどんぐりカードを出していた方のプレイヤーが得点を獲得します。

よって2人プレイでは最大で2つの宣言から得点を得ることができます。

達成の判定が終わったらスタートプレイヤーを交代し、どちらかが10点以上を獲得するまでゲームを続けます。

○スペシャルサフクス

アートワーク：ちと様、福井和也様

アイデア協力：風来ノ道化師様（得点チップの累積）、
高橋勝巳様（3人用ルール）

500円体験版を購入した上で、製品版の販売を希望して
くださった皆様

テストプレイにお付き合いくださった皆様

MoB並びに宮野を応援、支援してくださっている皆様

本ゲームを購入してくださった皆様

心からの感謝を込めてここに記します。

○クレジット

システムデザイン：宮野華也

イラストレーション：ちと

レイアウトデザイン：福井和也

製作：MoBGAMES

印刷：萬印堂

THANKS!



○お問い合わせ

本ゲームに関するお問い合わせは、下記のメールアドレス
までお送りください。

meetingofboardgames@gmail.com

Copyright (C) 2015 MoBGAMES All Rights Reserved.