

○このゲームについて



プレイヤー数2~4人
(本作が2セットあれば
最大6人までプレイ可能)



対象年齢8歳~



プレイ時間 15分
(説明は5分程度)

○おはなし (物語)

クマだけが住んでいる国、クマランド。
そこには白いクマ「ユリクマ」と黒いクマ「バラクマ」が住んでいました。
彼らには共通する特徴があり、白は白と、黒は黒とそれぞれつがいになるのです。
あなた達はそんなクマたちが崇める神様。神様のお仕事は、クマたちのつがいを承認し、2匹に永遠の愛を授けることです。
もっとも正しくお仕事をこなした神様は、クマたちから感謝され、より多くの信仰を得られることになるでしょう。

1

○どんなゲーム? (概要)

みんなで順番にクマカードを伏せていき、その中で現在ペアが作れるかどうかを当てるゲームです。

当てれば自分がカードを獲得し、外すと他のプレイヤーがカードを獲得してしまいます。
獲得したカードの中でもペアを作っていく、より多くのペアを作ったプレイヤーが勝利します。

○なにが入ってるの? (内容物)

- クマカード × 40枚
- ユリクマカード × 20枚
- バラクマカード × 20枚
- 表紙カード × 1枚
- 裏表紙カード × 1枚
- マニュアル × 1枚

○どうしたらあそべる? (準備)

- 全てのクマカードを裏向き状態でよく混ぜてから1つの束にし、そこからプレイヤー全員に3枚ずつカードを配ります。
- カードを受け取ったプレイヤーはその内容

2

を自分だけが確認し、他のプレイヤーに見られないように注意します。
・残ったカードは裏向きのままテーブルの中央におき、これを山札とします。

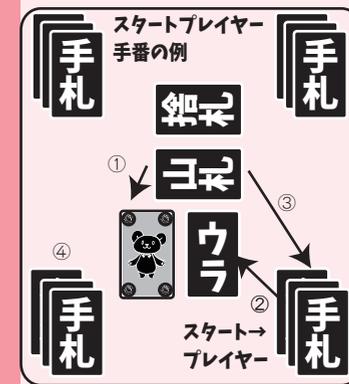
適当な方法 (最近、クマを見た人など) でスタートプレイヤーを決めて、ゲームを開始します。

○どうやってあそぶ? (ゲームの流れ)

まず、スタートプレイヤーが以下の手番を行います。

- 山札のカード1枚を表向きにする。
山札の1番上にあるカードを1枚引いて、プレイヤー全員が見える位置に表向きで置きます。これを場札と呼びます。
- 手札からカード1枚を裏向きの状態で配置する。
先ほど置いた場札の横に、裏向きでカードを1枚追加します。これも場札となります。
- 山札からカードを引いて、手札に加える。(山札がない場合は引きません)
- 左隣のプレイヤーが手番を開始する。

3



そして、スタートプレイヤーの左隣に座っているプレイヤーからは以下の手番を行います。

まず、並んでいる場札の中に同色カードが偶数枚 (ペアが成立する数) あるかどうかどうかを予想します。(※最初に表向きで置いた場札も枚数に数えます)

4

A. 同色カードが偶数枚あるはず!

→承認チャレンジを行う

1、「ユリ (白) 承認」か「バラ (黒) 承認」のどちらかを宣言する。

ユリクマカードが偶数枚あると思うならばユリ承認を、バラクマカードが偶数枚あると思うならばバラ承認を宣言します。

2、場札を全て表向きにする。

表向きにしたカードの中に宣言した色のカードが偶数枚あったならば、チャレンジ成功。その色のカードを全て獲得します。

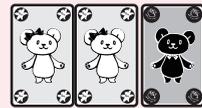
チャレンジが成功しなかった場合、チャレンジ失敗です。表向きにしたカードは、自分の1つ前に手番を行ったプレイヤー1人が選んで獲得します。ただし獲得できるカードは1枚のみです。選ばれなかったカードは全て捨て札となります。

獲得したカードは自分の前に表向きで置いておきます。これは、ゲーム終了時の得点計算で得点になります。

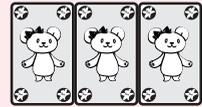
3、「承認チャレンジに失敗したプレイヤー」か、「承認チャレンジを成功させたプレイ

5

承認処理の例



「ユリ、承認！」
→成功
「バラ、承認！」
→失敗...



「ユリ、承認！」
→失敗...
「バラ、承認！」
→失敗...

ヤー」が次のスタートプレイヤーとなり、ゲームを再開する。

スタートプレイヤーの手番「1、山札のカード1枚を表向きにする」から繰り返していきます。

B. 同色カードは偶数枚ないんじゃないか? →承認チャレンジを行わない

1、手札からカード1枚を裏向きの状態で場札に追加する。

場札に追加して、裏向きのカードを1枚置きます。

2、山札からカードを引いて、手札に加える。(山札がない場合は引きません)

6

3、左隣のプレイヤーが手番を開始する。

以上を繰り返していき、終了条件を満たしたらゲーム終了となり、得点計算を行います。

○いつおわるの? (終了条件)

下記の条件を満たすとゲーム終了となります。

・山札がなくなった状態で、誰かが承認チャレンジを行った。
(成功と失敗の処理は最後まで行います)

○得点はどのようにしてもらうの? (得点計算)

神様であるプレイヤーは、ユリにもバラにも等しく承認を与えなければなりません。
・ゲーム中に獲得したバラクマカード1枚 + ユリクマカード1枚 = 1点
ユリクマとバラクマのペア1組につき1点となります。それ以外のカードは得点にはなりません。

最も合計得点の高かったプレイヤーは、これからもクマたちに「永遠の愛の象徴」として尊ばれる存在となるでしょう。

7

同点の場合は獲得したカードの枚数を比較し、多いほうが上位です。

○もっとゲームをやりたいよ!

1ゲームが短いと感じる場合、以下の方法をお試しください。

- 山札がなくなったら捨て札を混ぜなおして新たな山札として、それがなくなるまでゲームを続ける。
- 本作を2セット用意していただき、カード枚数を増やしてプレイする。
(※本作が2セットあれば、5~6人でも同様のルールでプレイ可能です)

【製作】 MoBGAMES

【システム】 宮野華也

【イラスト・ロゴ】 わと

【スペシャルサンクス】 購入してくれた皆様、carrol氏、下記イベントおよび店舗関係者の皆様

プレイゲームショップひがたち、ディスクバリーゲームズ、MoB会、創作ゲームのプレゼン配信会、風呂陸亭

8