

コモレビパレード

KOMOREBI PARADE

取扱説明書

プレイ人数 2 - 4人
 プレイ時間 30 - 45分
 対象年齢 8歳以上

内容物



ストーリー

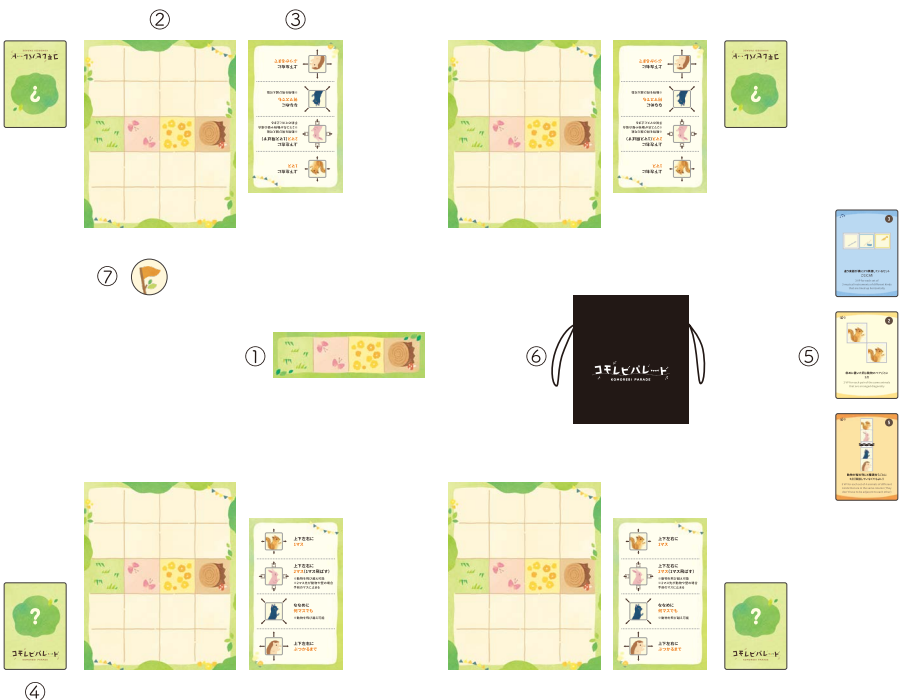
森の奥で、もうすぐ動物たちのパレードが開かれます。
 しかし、動物たちは自由に動き回り、なかなか整列してくれません。
 次にやってくる動物たちをスカウトし、うまく誘導してパレードを成功させましょう！

ゲームの目的

個人ボードに動物を配置し、お題カードの条件を満たすように動かします。
 前半終了時と後半終了時に得点を計算し、合計得点が一番高いプレイヤーが勝利となります。

準備

- ① 中央にスカウトボードを置きます。
- ② 1人1枚個人ボードを配ります。このとき、スカウトボードの色と同じ並びになるように向きを揃えて置きます。
- ③ 1人1枚サマリーを配ります。
- ④ 個人お題カードをシャッフルし、1人1枚ずつ配ります。このカードは自分だけで確認し、公開しません。
- ⑤ 全体お題カードをそれぞれの背景ごとにシャッフルし、各色1枚ずつを公開します。
- ⑥ 使用する動物タイルを布袋に入れます。3～4人プレイの場合はすべての動物タイルを使います。2人プレイの場合は、動物タイルを各楽器ごとにランダムに4枚ずつ除外します(動物タイルの裏面が楽器ごとに違います)。
- ⑦ 適当な方法でスタートプレイヤーを決め、スタートプレイヤーマーカーを渡します。



ターンの流れ

- ① スカウトボードの4つのマスそれぞれに、袋からランダムに引いた動物タイルを置きます。
- ② 手番プレイヤー（最初はスタートプレイヤー）は、スカウトボードから動物タイルを1枚取り個人ボードに配置します。このとき、**スカウトボードの色と同じ色の場所に**配置してはなりません。
- ③ 個人ボード上の動物タイルを**最大2回**移動させます。全く移動させないことも可能です。このターンで配置した動物タイルでも、すでに配置してある動物タイルでもかまいません。別の動物タイル2枚を1回ずつ移動させることも可能です。

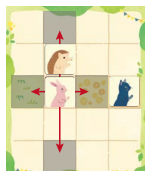
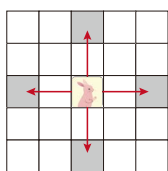


1回の移動のできる動き方は動物ごとに異なります。

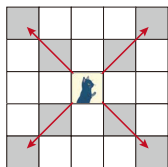
リス : 上下左右いずれか1マス先に移動する。

ウサギ : 上下左右いずれか2マス先に移動する。

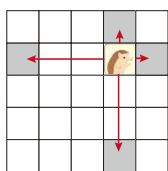
1マス先に他の動物がいる場合飛び越えることが可能。また、2マス先に動物がいる、または壁がある場合は1マス先で止まる。



ネコ : ななめ一方方向に何マスでも移動する。他の動物がいる場合、飛び越えることが可能。



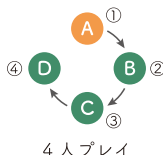
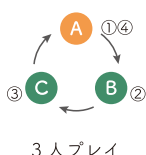
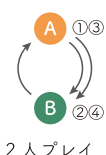
ハリネズミ : 上下左右いずれかに、動物または壁にぶつかるまで移動する。途中で止まることはできない。



- ④ 左隣のプレイヤー（時計回り）に手番を移し、②～③を繰り返します。
- ⑤ 手番を4回行い、すべての動物タイルがスカウトボードからなくなったら、左隣のプレイヤー（時計回り）にスタートプレイヤーを移し、**次のターン**（①～⑤）を行います。

※スカウトボードと同じ色の個人ボードのマスに既に動物タイルがある場合、**その色のスカウトボードのマスから動物タイルを取ることはできません**。どのスカウトボードの動物タイルも取ることができない場合、**動物タイルはとらず、最大2回の移動のみを行って手番が終了**します。手番が4回行われた時（ターンが終わった時）にスカウトボードに残った動物タイルは、ゲームから除外します。

※1ターン中に行う手番は以下の通りです。スタートプレイヤーがAとした場合、2人プレイのときはABAB、3人プレイのときはABCA、4人プレイのときはABCDの順に手番を行います。



前半と後半にそれぞれ所定のターン数プレイを行います。

ターン数は右の通りです。

（どの人数でも前半最大8枚、後半最大8枚が盤面に配置され、スタートプレイヤーは2周します）

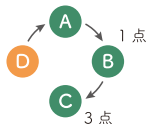
前半が終わったら得点計算をし、**個人ボードの盤面の状態を維持したまま**スタートプレイヤーを左隣のプレイヤー（前半の最初のスタートプレイヤーと同じプレイヤー）に移し、後半を開始します。

2人プレイ	4ターン
3人プレイ	6ターン
4人プレイ	8ターン

得点計算

得点計算は前半と後半の終了時に行い、その合計点で勝敗を決めます。

- 個人お題カード1枚、全体お題カード3枚の計4枚の点数を合計します。
- 個人お題カードについては**後半のみ**計算します。
- 後半の計算のときに前半の集計結果の影響は受けません（例えば最大数の種類の動物を数えるお題の場合、前半の最大数の動物がネコだったとしても、後半の最大数の動物がリスならリスで計算する）。
- 同じお題カード内で重複してタイルを使用することはできません。
- **4人プレイの時のみ、手番によるボーナス**があります。ゲーム終了時のスタートプレイヤーから順に0点、0点、1点、3点を追加します。



前半終了時



後半終了時



前半	全体お題カード 1	0
	全体お題カード 2	4
	全体お題カード 3	5
後半	全体お題カード 1	4
	全体お題カード 2	12
	全体お題カード 3	15
	個人お題カード	5
手番ボーナス（4人時のみ）		-
合計		45

ゲームの終了と勝利条件

前半と後半のすべてのターン数を行ったらゲーム終了です。得点が一番高いプレイヤーの勝利です。

クレジット

ゲームデザイン : くじ えみ
イラスト・アートワーク : ことり寧子
翻訳 : James N., Rand, Yuto
制作 : くじらだま

スペシャルサンクス :
テストプレイにご協力いただいた皆様

メールアドレス : kujiradama.kujira@gmail.com
ホームページ : https://kujiradama.net

