

# 忍のがっこう



## 内容物



オモテ

忍者カード：65枚  
1～13 各5枚



ウラ



オモテ

サマリーカード：5枚



ウラ



封印コマ：1個



手裏剣コマ：1個

木のコマにシールを貼ってください

説明書



動画などは  
こちら

## ゲームの概要

「天の札」と「地の札」の2種類の手札からカードを出したり回収したりして手札のカードを出し切ったら勝利の大富豪系ゲームです。同じ数字や強いカードを回収して、手札を整えていきましょう。ただし、カードが残ってしまったら、その分失点になってしまいます。3ラウンド行って1番得点の高い人が勝者となります。

## 遊び方

### 準備

- 3人プレイの場合は12と13の忍者カード(計10枚)をすべて除外し、箱にしまいます。4人プレイ、5人プレイの場合はすべての忍者カードを使用します。(以降、忍者カードはカードとも表記します)
- 使用する忍者カードをウラ向きでよく混ぜ、各プレイヤーに以下の枚数ずつ配ります。これが手札になります。

3人	15枚
4人	13枚
5人	11枚
- 各プレイヤーは手札を「天の札」と「地の札」にそれぞれ好きな枚数で分けます。「天の札」は手で持つかカードスタンドに立てて他のプレイヤーに見えないようにし、「地の札」は自分の前にウラ向きで置きます。全員が手札を分け終えたら、全員同時に「地の札」をオモテにします。



- 配られなかった忍者カードからランダムに2枚を公開し、全員が見える場所(場)に縦に並べます。同じ数字が出た場合、同じ数字は横に並べて組にし、違う数字が出るまで忍者カードを公開します。このとき枚数が多い方が封印状態になります(封印については後述します)。



初期配置例

- 適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。

### アクション

スタートプレイヤーから時計回りに「天の札」、「地の札」それぞれで

- ② どちらかのアクション、もしくはパスをします。

① 場にカードを出す

② 場のカードを回収

同じアクションを「天の札」と「地の札」の両方に対して行うことも可能です。「天の札」「地の札」どちらからアクションを行っても構いません。

例1) 地の札に回収し、天の札からカードを出す(下図)

例2) 天の札に回収し、地の札に回収する

例3) 地の札からカードを出し、天の札はパス



## カードの出じ方

すでに置いてあるカードの**外側の数字**を、外側に並べて出します。

- ・数字が連続している必要はありません。
- ・一番外側のカードと同じ枚数以上でないと出せません。
- ・すでに置いてある同じカードに追加することはできません。

↑6より小さい数・2枚以上



場



↓11より大きい数・2枚以上



11より大きく、  
2枚以上なので出せる

## カードの回収の仕方

すでに置いてある一番外側にある1つの数字のカードを**すべて**回収します。

複数枚あればその枚数すべて回収します。

- ・一番外側にある数字のカードが**3枚以上**の場合は、そのカードは**回収できません**。
- ・場のカードが1種類しかない場合、回収はできません。
- ・回収によって複数枚のカードのみになってしまった場合、その枚数以上でないと出せなくなります(右図で11と9が回収されたときなど)。



回収可能



回収可能

## 封印

外側のカードの枚数が異なる場合、多い側が「封印」状態となりカードを出すことも回収することもできなくなります。

封印された側のカードの上に「封印コマ」を置きます。両端の枚数が同じになった場合、「封印」は解除され、「封印コマ」を取り除きます。封印されていない側の方が枚数が多くなった場合は多い側に「封印コマ」を移動します。

自分の手番途中で外側の枚数が変わった場合も、その都度封印状態となったり解除されたりします。

↑×配置不可



×回収不可

2枚



1枚



1枚



回収可能

↓配置可能

## パス

自分の手番でパスをすることが可能です。

- ・「天の札」「地の札」どちらか**のみ**のパスも可能です。
  - ・出すことや回収が可能なお状態でもパスをすることができます。
  - ・1度パスをした後でも、順番が回ってきたらアクションを行うことが可能です(ソフトパス)。
  - ・最後にカードを出した人から1周する間、他のプレイヤー全員がカードを出さなかった(回収かパスのみ行った)場合、場のカードをすべて捨て札にします。その後、最後にカードを出した人が通常通り「天の札」と「地の札」のアクション(場にカードがないので好きなカードを配置可能)、またはパスを行い、次のプレイヤーに手番が移ります。
- ※ 最後にカードを出した人が分からなくなりやすいため、手裏剣コマを使うと便利です。慣れてきたら使わなくてもプレイ可能です。

## ラウンドの終了

誰かひとりが**すべての手札を出し切った**らその時点でラウンドが終了し、出し切った人がラウンドに勝利します。天の札と地の札両方を出し切る必要があります。得点もしくは失点を計算し、各自記録します。

- ・勝利 +5点
- ・敗北 残った天の札と地の札で失点の合計が多い方を点数とする

5枚組	4枚組	3枚組	2枚組	1枚
-15点	-10点	-6点	-3点	-1点

天の札



-6点

合計-7点

地の札



-1点

-1点

-1点

-3点

失点が多い方を採用

合計-5点

勝利した人が次のスタートプレイヤーとなり、準備②から次のラウンドを開始します。

## ゲームの終了

3ラウンド行ったら**ゲーム終了**です。合計点の一番高い人が勝者となります。

## クレジット

ゲームデザイン/アートワーク :くじ えみ  
 メールアドレス :kujiradama.kujira@gmail.com  
 ホームページ :https://kujiradama.net

制作 :くじらだま

