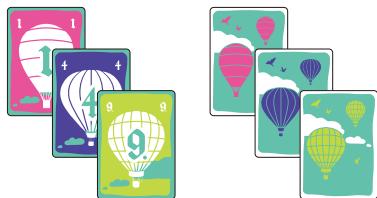


パロニスモ BALONISMO

プレイ人数 : 1～3人
 プレイ時間 : 10～20分
 対象年齢 : 8歳以上

内容物

気球カード 27枚 (1-9 × 3色)



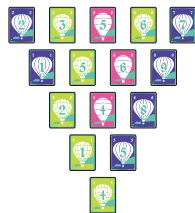
オモテ

ウラ

説明書 1枚

ゲームの目的

気球を高く高く空へ！
 全員で協力して気球を
 5段目まで飛ばしましょう。
 色や順番から他の
 プレイヤーの手札
 を予測し、5段目
 まで完成させれば
 全員の勝利です。

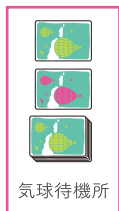


準備

気球カード（以下、カードと呼びます）を27枚すべてウラ向きで混ぜ、各プレイヤーに以下の枚数ずつ配ります。

	ノーマルモード	ハードモード
1人/2人プレイ	5枚	4枚
3人プレイ	4枚	3枚

残ったカードをまとめて山札とし、上から2枚ウラ向きで横に置きます。この場所を「気球待機所」と呼びます。

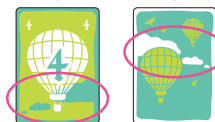


配られた手札を**数字順**に並べます。左側が小さい数字、右側が大きい数字になります。

同じ数字はどの順番でもかまいません。

手札は自分だけが見ることができますが、ウラ面からカードの色と手札の大小がわかります。

背景の雲の大きさが目印



オモテ側
 小 ←→ 大



ウラ側
 大 ←→ 小



ターンの流れ

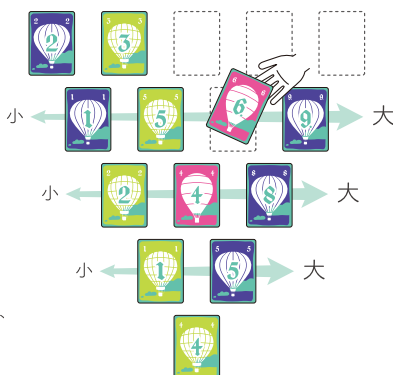
手番では以下の2つを順番通りに行います。

- (1) カードを1枚置く
- (2) カードを1枚引く

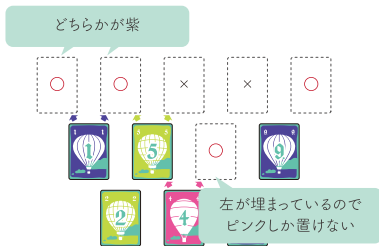
両方を行ったら、時計回りに次のプレイヤーに手番を移して、同様に(1)(2)を行います。

(1) カードを1枚置く

全員共通の場に、手札からカードを1枚置きます。カードは最初が一番下に1枚置き、図のように逆三角形状においていきます。



2段目以降はすぐ下段の2枚(段の両端は1枚)がすでに置いてあれば置くことができます。このとき、下段のカードから見て上に乗るカードの内、左右どちらか最低1枚は**下段のカードと同じ色**でなくてはなりません。



また、同じ段では**左が小さく、右が大きい数字**にする必要があります。同じ数字は**隣に並べられません**。



5段目より上には置くことはできません。

(2) カードを1枚引く

カードを1枚引いて手札に加えます。カードは「**気球待機所**」の山札を含む見えている3枚または「**他のプレイヤーの手札**」から引くことができます。カードを引かれたプレイヤーは、すぐに気球待機所からカードを引きます。カードを引いた後は、必ず手札が数字順となるように並び替えてください。気球待機所のカードが減った場合は、山札からウラ向きで補充してください。



コミュニケーションについて

プレイヤー同士の会話は、手札の内容に関することを伝えることはできません。一方、すでに出ているカードから推測できることについては話し合うことができます。

【NG】

「4のカードを持っている」「私のカードを引いて欲しい」

【OK】

「すでに7以上のカードがすべて出ているから、ここに置けるカードは紫の6しかない」

「このカードは手札の一番右端から出した」

「この人は黄色は小さい数しか持っていないから、ここには置けるカードを持っていないはず」

1人プレイ時のルール

1人プレイのときもカードの並べ方、ターンの流れは一緒です。

他のプレイヤーの手札がないため、カードを引くときは必ず気球待機所から行います。

1人プレイのときのみ、「ターンの流れ (2) カードを1枚引く」の前に**手札を1枚ウラ向きで破棄**することができます(1手番1回、1ゲーム3回まで)。

破棄した場合、カードを1枚引くときに**追加でカードを1枚(合計2枚)引く**ことができます。

破棄したカードはゲームから除外し、以後ゲームが終わるまで使用することができません。

気球待機所のカード補充は2枚引き終わったタイミングで行います。

勝利 / 終了条件

カードを5段目まで**すべて置き、逆三角形を完成させる**ことができれば**全員の勝利**です。

一方、手番でカードを置くことができないプレイヤーがいた場合、**全員の敗北**です。

勝利条件または敗北条件を満たしたら、ゲーム終了です。

クレジット

ゲームデザイン/アートワーク :くじ えみ
制作 :くじらだま



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