

カゲロウ



はじめに

本ゲーム『カゲロウ』では、各プレイヤーはある山奥の小川で産まれたばかりのオスのカゲロウを発見した、自然の神様となって、協力しながらカゲロウに自然の恵みであるエサを与えて成長させます。

前半の幼虫編と後半の成虫編の2段階に分けてゲームは進行します。前半の幼虫編は、カゲロウを幼虫から成虫に成長させることが目的です。

後半の成虫編は、命が尽きるまで交尾を目指すカゲロウを見守ります。試練を乗り越え交尾することが目標です。

目的が場所にあるの◎

内容物

●カード	エサカード	24枚
	脱皮カード	1枚
	試練カード	7枚
	恋人カード	4枚
●箱	ふた(成虫)	1つ
	そこ(幼虫)	1つ
●駒	茶色駒	8つ

茶色駒

【幼虫編】ゲームの準備

1. カゲロウの誕生

箱(そこ)を裏返し、カゲロウの幼虫の絵が描いてある面を上に出します。茶色コマを6つ箱(そこ)の上に乗せます。残りの2つのコマは箱の下におきます。カゲロウの幼虫の絵が両面に描かれた『脱皮カード』を箱の脇に準備しておきます。

2. 手札の準備

裏面に岩のイラストが描かれたカードをシャッフルし、上から順に各プレイヤーにカードを配ります。これがプレイヤーの最初の手札になります。
4人:3枚 / 3人:4枚 / 2人:5枚
残りのエサカードはひとまとめで場に積んでおきます。これをエサ山札と呼びます。

3. エサの初期配置

カゲロウが食べるエサを最初の2ターン分配置します。最年長のプレイヤーは、手札からカードを1枚選び、カゲロウの絵が描かれた箱の前(カゲロウの頭が描かれている方)に裏向きのままカードを伏せます。その後、エサ山札の上からカードを1枚引き、手札に加えます。同様の手順を左隣のプレイヤーも繰り返します。

4. ゲームスタートの前に

カゲロウに名前をつけましょう。ゲームは直前にエサカードを伏せたプレイヤーの左隣のプレイヤーからスタートし、時計回りにターンが進行します。



図1.【幼虫編】初期配置図

【幼虫編】ゲームの進行

幼虫編ではエサ山札が無くなる(カードを補充できなくなる)まで餓死せず、生き延びる事が目標です。カゲロウの絵の横に乗せてある茶色コマは、カゲロウのおなかの満腹の度合を表しています。カゲロウは毎ターンお腹が減ります。1ターンにどれくらい減るかは、カゲロウの絵の横に描いてあります(最初は『-1』)。(脱皮すると身体が大きくなるため、お腹の減る量が増えます。最大『-3』まで)

ターンの流れ(1から4をエサ山札が無くなるまでくり返します)

1. カゲロウにエサを食べさせる

カゲロウの前にあるエサカードを表にします。エサカードに記されている●の数だけ、茶色コマを箱の上に乗せます。箱の下に置いてある茶色コマが足りない場合は、そのエサを食べる事ができません。茶色コマに乗せず、そのエサカードは表向きのまま脇に積んでおきます。茶色コマに乗せ終わったら、食べたしるしとして、エサカードを表向きのまま箱の側面の穴から箱の中に入れます(郵便ポストに手紙を入れるように……)

2. エサカードの配置

手札からエサカードを1枚選び、カゲロウの前に伏せてあるエサカードに並べるように配置します。

3. エサカードの補充

エサ山札の上からカードを1枚引き、手札に加えます。

4. おなかのチェック

カゲロウの絵の横に描いてある数字の数だけ茶色コマを箱の下に落とします。(最初は『-1』なので茶色コマを1つ下に落とします)

※【重要】このとき、指定された数の茶色コマを落とすことができない場合は、餓死(ゲームオーバー)となります。ぴったり0(ゼロ)の場合も餓死です。左隣のプレイヤーにターンが移ります。

※餓死せず、エサ山札が無くなる(エサカードの補充ができなくなる)事ができたら、幼虫編クリアです。使わなかった手札のエサカードと食べられなかった脇においてあるエサカードをまとめてシャッフルし、場に積んでおきます。

★脱皮について

エサカードの『成長藻』を食べたら、脱皮します。『脱皮』カードの『-2』と描いてある面を上向きにして箱の上に乗せます。(2回目の脱皮ではカードを裏返し『-3』の面を表にします)脱皮すると1ターンに減る茶色コマが1増えます(身体が大きくなるとお腹の減る量が増えますが、●が多いものを食べる事ができるチャンスが増えます)。脱皮ができる『成長藻』は4枚ありますが、脱皮は2回までしかできず2回脱皮したら『成長藻』は効果の無い他のエサカードと同様に扱います。

5. 次のプレイヤーにターンが移る

左隣のプレイヤーにターンが移る。「1. カゲロウにエサを食べさせる」から「4. おなかのチェック」までをくり返す。エサ山札が無くなったなら「6. 最後のエサを食べる」に進む。

6. 最後のエサを食べる

エサ山札が無くなったなら、追加で2ターンを同様におこないます。ただし、「2. エサカードの配置」、「3. エサカードの補充」はおこないません。

どこまで?

裏面につづく

【成虫編】ゲームの準備

1. 羽化

箱の上に乗せてある茶色コマを箱の上から落とし、箱のふた（カゲロウの成虫が描かれている方）を上からかぶせます。落としした茶色コマをすべて（8つ）箱の上に乗せません。

2. カゲロウの栄養を確認

箱の中からエサカードを取り出し、シャッフルして、各プレイヤーにカードを伏せたまま均等に配り切ります。これがプレイヤーの手札となります。

3. 試練の配置

裏面に夕暮れの川が描かれている試練カードをシャッフルして、上から順にカゲロウの前に4枚並べます（図2参照）。残りの試練カードはひとまとめにして場に積んでおきます。これを試練山札と呼びます。

4. カゲロウのメス登場

カゲロウのメスが描かれた面を上にして、恋人カードをシャッフルし、試練カードの隣に積んでおきます。裏面の文字はエンディングが書いてあるので見ないように気を付けてください。

図は分かりませぬ！



図2. 【成虫編】初期配置図

【成虫編】ゲームの進行

成虫編は4つの試練を乗り越え、交尾相手のところまで進むことが目的です。カゲロウの前ある4枚のカードには、試練のつよさが♥で表してあります。その試練を乗り越えるためには、同数か上回る数の♥をエサカードからくり出します。

ターンの流れ

1. 立ちはだかる試練

カゲロウの目の前に伏せてある試練カードを表向きにして試練に挑むか、逃げるかを決めます。挑む場合は「2. 試練に挑む」に進みます。試練を乗り越えるのが難しい場合、試練を変更することができます。その場合は、箱の上にある茶色コマ1つとその試練カードをゲームから取り除きます（このゲームでは使わない）。試練山札の1番上のカードを表にしてカゲロウの前におき、挑むか逃げるかを判断します。試練山札は3枚しかないため、逃げる事は3回までできます。

2. 試練に挑む

最初の試練では、幼虫編で最後にエサを食べさせたプレイヤーの左隣のプレイヤーから、ゲームスタートです。2回目の試練からは、エサカードをくり出したプレイヤーの左隣のプレイヤーからターンをスタートします。プレイヤーは、手札からエサカードを1枚出すか、自身のターンをパスするか選びます。

■手札からエサカードを1枚出す

手札のエサカードを1枚を選び、箱の上にある茶色コマを1つエサカードに乗せて場に出します。現在の試練カードの下方向に並べます。図4参照
試練カードの♥とプレイヤーが出したエサカードの♥を比較して、プレイヤーが出したエサカードの♥が同数か上回ることができれば、カゲロウは試練を乗り越えたことになります。乗り越えられない場合は、左隣のプレイヤーにターンが移ります。カゲロウの♥は加算することができますので、次のプレイヤーが出したエサカードの♥と数をあわせて、試練カードの♥と比較します。



図3. 【成虫編】のゲーム進行例

※『ライバル』の♥について

『ライバル』の♥は、カードに記されている♥に加え、エサ山札の上から1枚を表にし、そのエサカードの♥を『ライバル』のハートに加算します。

※箱の上の茶色コマがなくなると、エサカードをくり出せません。4つの試練を乗り越える前に茶色コマがなくなり、エサカードが出せなくなるとゲームオーバーです。茶色コマはカゲロウの寿命を表します。同様に、手札のエサカードがなくなった場合もゲームオーバーとなります。

■自身のターンをパスする

左隣のプレイヤーにターンが移ります。プレイヤー同士でより良いエサカードを出しましょう。パスした方が良い場合もあります。

3. 試練を乗り越えたら

試練を乗り越えたら、「1. 立ちはだかる試練」に戻ります。4枚目の試練カードを乗り越えるまで繰り返します。4枚目の試練を乗り越えることができたなら、「【エンディング】」に進みます。

【エンディング】

4つの試練を乗り越えることができたなら、ひとまずゲームクリアです！カゲロウのメスに出会うことができます。恋人カードは4種類あり、試練を乗り越えるときに場にくり出したエサカードによって結末が変化します。場にくりだした、茶色コマの乗っているエサカードで藻または、デトリタスのエサカードを何枚使ったか確認してください。使った枚数によって以下の4種類にエンディングが対応しています。

1. 藻4枚、デトリタス4枚
2. 藻3枚、デトリタス5枚
3. 藻5枚、デトリタス3枚
4. 上記以外のパターン

デザイン：高井 九
イラスト：河野 修宏
文章：舟崎 泉美
とテストプレイしてくれたみなさん