

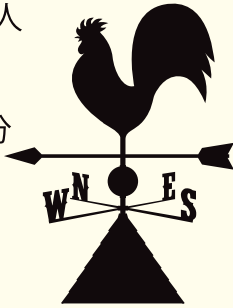
# 風見鶏

## -説明書-

プレイ人数：2-4人

年齢：8歳以上

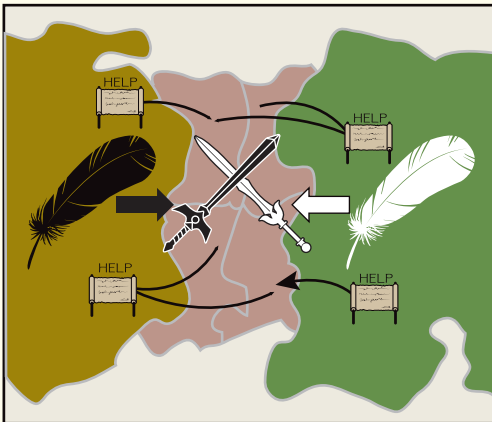
プレイ時間：30分



争いの絶えない 2 つの大国—白羽の国と黒羽の国—がありました。その間に挟まれたいくつかの小国がありました。

大国同士の戦力は拮抗し、戦の勝敗の鍵は小国が握っています。小国の領主達は両大国からの協力要請に、右往左往していました。

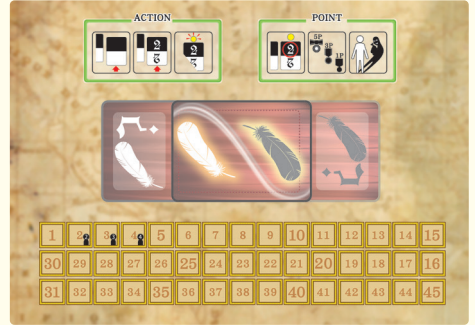
小国の国民は皆思っています。「まるで風見鶏のようだ」と。



**内容物** プレイ前に内容物に不足がないかを確認してください。

■説明書（本冊子） × 1部

■得点ボード



× 1枚

■戦力カード(1～5)

裏

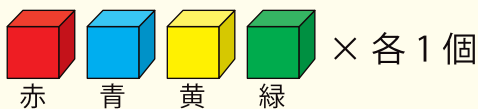


表

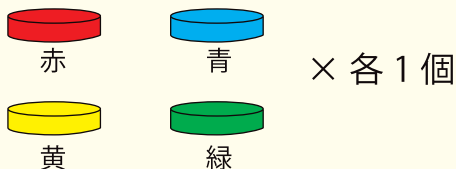


× 各 5 枚

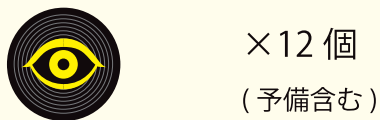
## ■得点コマ



## ■本陣コマ



## ■監視チップ



## ■追い風チップ (1)



## ■追い風チップ (2)



## ■追い風チップ (5)



## ゲームの準備

- 各プレイヤーは次のものを受け取ります。
- ・得点コマ × 1 個
  - ・本陣コマ × 1 個 (得点コマと同色)
  - ・戦力カード (1 ~ 5) × 各 1 枚
  - ・監視チップ × 2 個

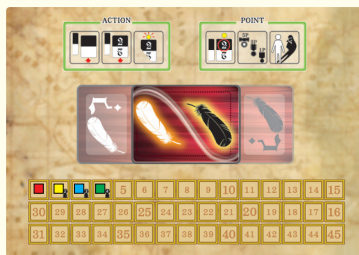
次にスタートプレイヤーを決めます。  
今朝 1 番早く起きた人、もしくは任意の方法で構いません。

得点ボードを広げ、全員から手の届く場所に置きます。

スタートプレイヤーから時計回り順で得点コマを得点ボードに配置します。プレイ人数と初期得点は次の通りです。

プレイ人数	4人	3人	2人
スタートプレイヤー	4点	3点	2点
2番手	3点	2点	1点
3番手	2点	1点	-
4番手	1点	-	-

戦力カード (1 ~ 5) 1 組を裏向きに得点ボードの絵に合わせて、配置します。



各プレイヤーに配られた戦力カードは手札として、そのプレイヤーだけが見えるように持って下さい。

使用されていない得点コマ、本陣コマ、戦力カードは全て箱に戻します。

残りの追い風チップ、監視チップは共通のストックとして、全員から手の届く場所に置きます。

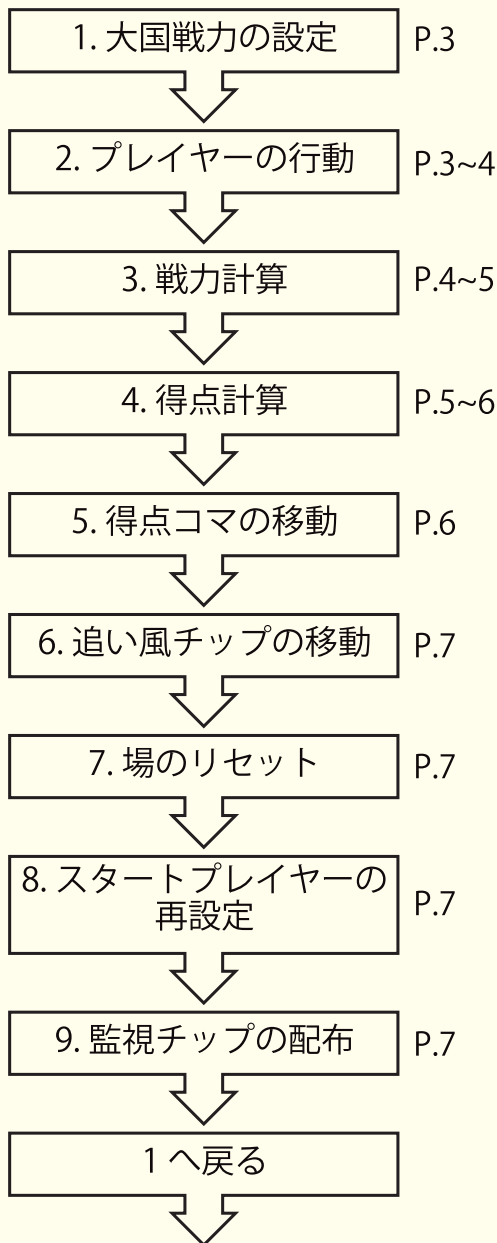
以上で準備は終わりです。

## ゲームの目的と勝利条件

プレイヤーは大国に挟まれた小国の領主となり、3 度 (ラウンド) の戦で、大国の勝利に貢献し、本陣点、貢献点、政略点の合計で得点を最も多く稼いだプレイヤーが勝者です。

# ゲームの流れ

ゲームは3ラウンドのショートゲームで構成されており、各ラウンドの流れは次の通りです。

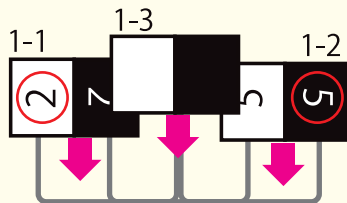


## 1. 大国戦力の設定

得点ボードの戦力カード5枚をよく混ぜます。

- 1-1.1 枚目をめくり、得点ボードの表示位置に白羽の国の戦力が外側になるように置きます。
- 1-2.2 枚目をめくり、得点ボードの表示位置に黒羽の国の戦力が外側になるように置きます。
- 1-3. 残りを裏向きのまま、2枚の上ののせます。見えている数字が両大国の戦力です。めくられた戦力カードが「3」であっても同様です。

(例)1枚目「2」、2枚目「5」の場合

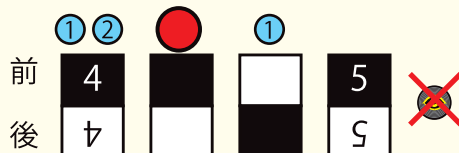


## 2. プレイヤーの行動

スタートプレイヤーから時計回りで、手番毎に2-a~2-cのいずれ1つを1回実行します。(各プレイヤー5回手番が回ってきます。)

各ラウンドの戦力計算前には各プレイヤーの前に4枚の戦力カードと本陣コマ、追い風チップ(2~3ラウンド目で任意に使用)が置かれ、監視チップは全て共通ストックに戻された状態になります。

(例)戦力計算前のプレイヤーの場の一例

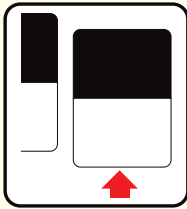


## 2-a. 戦力カードを表向きで場に出す



- 【条件】場の戦力カードの枚数 < 4 枚  
【必須行動】戦力カード 1 枚を表向きで、任意の前後方向で場に出します。戦力計算時、カードの前側に描かれた大国の戦力に数値が加算されます。監視チップを持っていれば 1 枚共通ストックに戻します。  
【任意行動】この手番で出した戦力カードの前に、追い風チップを任意の数値分置くことができます。置いた分だけ戦力が加算されます。(2～3 ラウンド目のみ)  
【注意】得点計算前にはこの行動を通じて、監視チップを全て共通ストックに戻す必要があります。  
【注意】戦力カード「3」は戦力計算時に方向が反転し、数値を加算する大国が変わります。

## 2-b. 戦力カードを裏向きで場に出す



- 【条件】「場の戦力カードの枚数 < 4 枚」かつ「監視チップの所持枚数 < 場に出せる戦力カードの枚数」  
【必須行動】戦力カード 1 枚を裏向きで任意の前後方向で場に出します。戦力計算時、カードの前側に描かれた大国の戦力に数値が加算されます。  
【任意行動】この手番で出した戦力カードの前に追い風チップを任意の数値分置くことができます。置いた分だけ戦力が加算されます。(2～3 ラウンド目のみ)  
【注意】戦力カード「3」は戦力計算時に方向が反転し、数値を加算する大国が変わります。

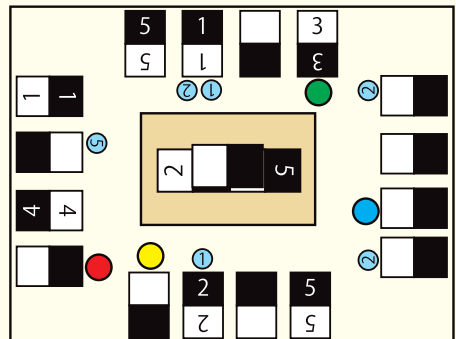
## 2-c. 本陣コマを場に出す



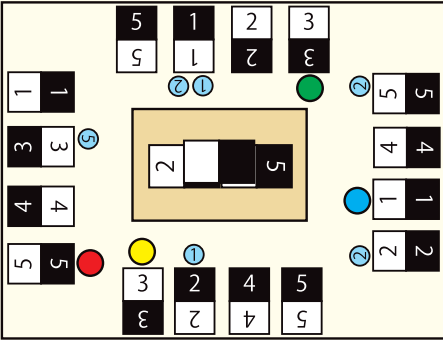
- 【条件】場の戦力カードの枚数 > 0 枚  
【必須行動】本陣コマを、場の任意の戦力カード 1 枚（表裏問わず）の前に出します。プレイヤーは、そのカードの前側に描かれた大国の所属になります。その戦力カードの前に置かれた全ての追い風チップを共通ストックに戻します。  
【注意】本陣コマが置かれた戦力カードは、戦力計算の対象外になります。  
【注意】戦力カード「3」の前に本陣コマを置いた場合、戦力計算時に所属する大国が変わります。

## 3. 戦力計算

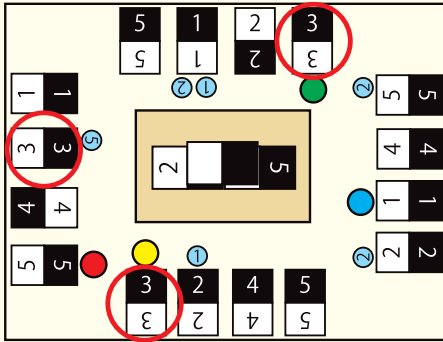
- 各プレイヤーが 5 手番ずつ行動し、それぞれの場に 4 枚の戦力カードと本陣コマが出されたら戦力計算に移ります。  
戦力計算時の処理を次の例で説明します。



3-1. 戦力カードを全て表に向けてます。この際、カードの前後が反転しないよう注意して下さい。



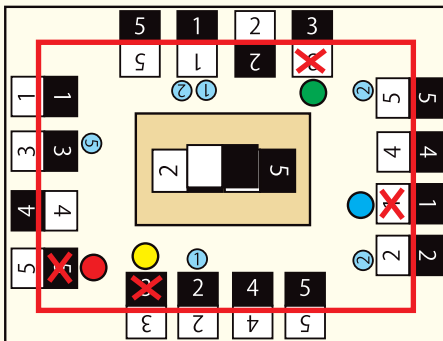
3-2. 各プレイヤーの場に戦力カード「3」があれば、全て前後を反転します。「1. 大国戦力の設定」で設定した大国の戦力は反転しません。



3-3. 両大国の戦力を計算します。  
 大国毎に「1. 大国戦力の設定」で設定した数値と、各プレイヤーの戦力カードの前側の数値、追い風チップの数値を加算します。

合計数値が大きい方が勝利です。数値が同じである場合は、「1. 大国戦力の設定」で設定した数値が大きい方が勝利です。

本陣コマを置いた戦力カードの数値は計算に含めないで注意して下さい。



例の場合だと次のようになります。

#### 白羽の国

戦力カード 23+ 追い風チップ 7= 計 30

#### 黒羽の国

戦力カード 22+ 追い風チップ 6= 計 28

30対28で白羽の国と、所属するプレイヤー青、緑の勝利です。

### 4. 得点計算

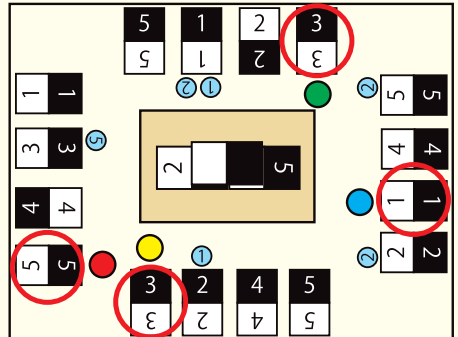
4-a ~ 4-c で得点計算します。

**4-a ~ 4-c 全ての得点を合計するまで、得点コマは動かしません。**

#### 4-a. 本陣点



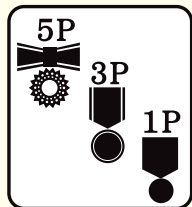
「3. 戦力計算」での勝敗に関わらず、全てのプレイヤーは本陣コマを置いた戦力カードの数値がそのまま得点になります。



例の場合だと次のようになります。

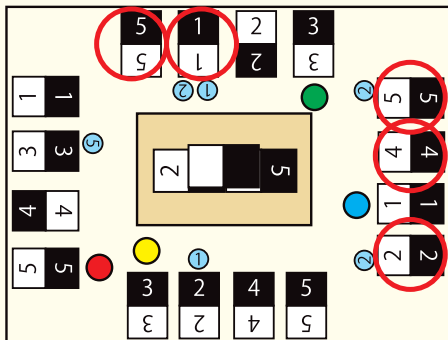
赤・・・5点、緑・・・3点、青・・・1点、黄・・・3点

## 4-b. 貢献点



「3. 戦力計算」で勝利した大国に所属していたプレイヤーは、その大国に加算した戦力の多い順に表のように得点があります。

プレイ人数	4人	3人	2人
スタートプレイヤー	4点	3点	2点
2番手	3点	2点	1点
3番手	2点	1点	-
4番手	1点	-	-



例の場合だと次のようになります。

緑・・・3点 (加算値6で2位)

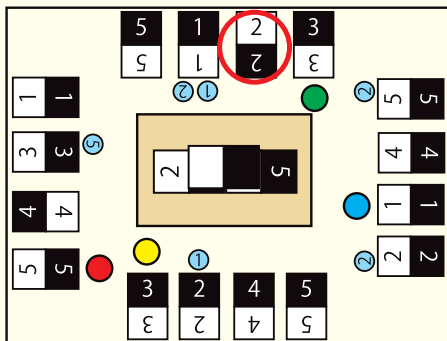
青・・・5点 (加算値11で1位)

※赤、黄は敗北したので得点はありません。

## 4-c. 政略点



「3. 戦力計算」で勝利した大国に所属していたプレイヤーは、敗北した大国に加算した全ての戦力カードの数値がそのまま得点になります。



例の場合だと次のようになります。

緑・・・2点

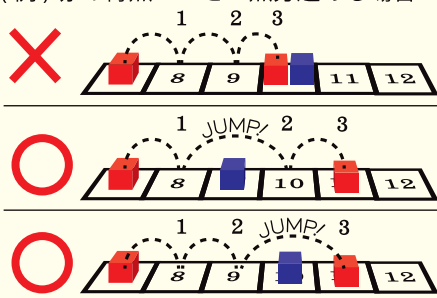
※青は勝利しましたが、敗北した大国に加算した戦力カードがないので、得点はありません。

※赤、黄は敗北したので得点はありません。

## 5. 得点コマの移動

「4. 得点計算」での得点をプレイヤーごとに合計し、得点ボード上の得点が高いプレイヤーから順にその得点分コマを進めます。この際、他のプレイヤーの得点コマが置いてあるマスは飛び越します。

(例) 赤の得点コマを3点分進める場合



3ラウンド目であればここで終了です。

## 6. 追い風チップの追加

このラウンドで各プレイヤーが使用しなかった（手札に残った）戦力カードの数値分の追い風チップを、個人のストックに追加します。

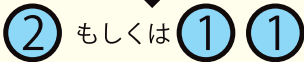


(例)

1ラウンド目で戦力カード「2」を使用しなかったプレイヤーには2ラウンド目に「2」分の追い風チップが追加されます。

(場)

(手札)



## 7. 場のリセット

このラウンドで各プレイヤーが使用した戦力カードを全て手札に戻します。手札は初期状態と同じ、戦力カード「1」～「5」の5枚になります。

本陣コマを個人のストックに戻します。

このラウンドで各プレイヤーが使用した追い風チップを全て共通のストックに戻します。使用しなかった追い風チップは、次のラウンドでも使用出来ますので、そのまま個人のストックに置いておきます。

## 8. スタートプレイヤーの再設定

得点ボード上の得点が最も高いプレイヤーが次のラウンドのスタートプレイヤーです。時計回り順は変わりません。

## 9. 監視チップの配布

得点ボード上の得点が最も高いプレイヤーに3枚、最も低いプレイヤーに0枚、それ以外のプレイヤーには2枚ずつ、監視チップを配布します。



## ゲームの終了

3ラウンド目の得点コマの移動でゲーム終了です。得点ボード上の得点が最も高いプレイヤーが勝利です。

## 選択ルール

配布する監視チップの枚数を0～3枚の任意の枚数に変更することで、ひとあじ違ったゲームになります。是非試してみてください。

【ゲームデザイン】

Takashi Kurokawa

【グラフィックデザイン】

ももまる

(てづくり工房マイクロシステム)

【特別版監修】

わたなべななえ

【企画・制作】

ささみ企画

【印刷】

萬印堂

【Special Thanks】

制作に協力頂いた方、

並びに本作をお買い上げ頂いた全ての皆さま

【お問合せ】

t\_kurokawa\_19880215-sasami

@yahoo.co.jp

(ささみ企画代表 黒川)