



十人のクノイチ 説明書

Produced by



Masataka Hirai, Take, Tatsuro Iwamoto, Toys Indoor, Uchinji.
Web <https://hareyamagames.com/kunoichi/>
Twitter <https://twitter.com/HareyamaG>

■セット内容

クノイチカード × 10枚
悪人カード × 24枚
逃げ腰の越後屋 × 1枚
早見表カード × 4枚

■仕様

所要時間：5～10分
プレイヤー数：3～4人

■ゲームの概要

草木も眠る丑三つ時。悪人たちの潜む屋敷に、クノイチたちを討ち入りさせましょう。成敗した悪人の格に応じた小判を、報酬として得ることができます。討ち入りの夜を何夜か繰り返し、ゲーム終了時に最も多くの小判を得ていた人が勝者となります。「今夜、討ち入るべきか否か？」決断力が問われるゲームです。

■クノイチと悪人

クノイチカードはそれぞれ成敗することのできる悪人カードの種類が異なります。また、クノイチカードには「すばやさ」があり、1速がもっともおそく、10速がもっともはやいカードです。悪人カードには、成敗すると得られる小判の数が設定されています。

■ゲームの準備

- すべての悪人カードに越後屋カードを混ぜ、よくシャッフルしてテーブルに伏せ、山札とします。
- クノイチカードもシャッフルし、3人プレイなら1人3枚ずつ、4人プレイなら1人2枚ずつを手札として配布し、他のプレイヤーに見られないようにします。残ったクノイチカードはこのゲームでは使用しません。伏せたまま脇に置きます。
- ひとり1枚ずつ早見表カードを配ってください。早見表には、どのクノイチがどの悪人を成敗できるかが書かれています。よく見て戦略を練りましょう。

小判 枚数	1人	クノイチ									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
悪代官	5	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
用心棒	4	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
坊主	3	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
サムライ	2	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ゴロタク	1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

早見表カード

■ゲームの進め方

- 山札の上から5枚を公開します。これが最初の夜の標的です。
- 手持ちのクノイチカードと、公開された悪人カードを見比べて、今夜討ち入るのか？どのクノイチで討ち入るのか？を決めてください。
- 討ち入ることを決めた場合

討ち入らせるクノイチカード1枚を伏せたまま前に差し出してください。全員が差し出し終わったら、「せーの！」と全員で掛け声をかけたあと、「成敗！」と叫んで伏せていたクノイチカードを公開してください。



【討ち入らないことを決めた場合】

どれもいいので、クノイチカード1枚を伏せたまま前に差し出し、「せーの！」の掛け声だけ参加します。カードを公開する必要はありません。公開しなかったカードは手札に戻し、次以降の討ち入りで使用できます。

④【討ち入ったクノイチが1人だった場合】

そのクノイチが、成敗できる悪人カードをすべて倒し、獲得することができます。成敗できる悪人カードが複数あった場合、何枚でも同時に獲得できます。

【討ち入りに複数のクノイチが参加した場合】

クノイチの「すばやさ」の早い順に、悪人カードを獲得することができます。

例）悪代官を倒すことのできるクノイチが2枚同時に討ち入り、

Aさんが「1速」、Bさんが「2速」のクノイチで討ち入っていた場合、「すばやさ」がはやいBさんが、公開されているすべての悪代官カードを得ます。つまりAさんは悪代官を手に入れる機会を逃したことになります。

- 討ち入ったクノイチは、悪人カードの入手有無にかかわらず捨て札となります。公開したまま捨ててください。入手した悪人カードは、公開したまま縦向きで自分の前に置いてください。

⑥全員の討ち入りが終わったあと、公開されている悪人カードが4枚以下になった場合、5枚になるまで山札を上からめくり公開してください。

誰も討ち入らなかった場合は、山札から新たに1枚を追加で公開します。これを次の夜の標的とし、手順②～⑤を繰り返してください。

⑦山札がなくなるか、プレイヤー全員の手札がなくなったらゲーム終了です。手に入れた悪人カードに書かれた小判の数を数えて、勝敗を確認してください。(同点の場合は、双方勝利となります)

※最後に、手札を1枚だけ持ったプレイヤーが1人だけ残った場合は、山札に残ったカードをすべて公開して討ち入りを行ってください。最後のクノイチが成敗できる悪人カードを、すべて手に入れることができます。

■必殺の技「忍法！」

各プレイヤーは、1ゲーム中に1度だけ「忍法」を使う権利を持っています。「忍法」を使いたい場合は、クノイチカードを公開するときに「せーの」のあと、「忍法！」と叫び、かっこよく自分の顔の前にカードをかざしながら公開してください。

「忍法」の効果で、その夜だけクノイチたちのすばやさが逆転し、1速がもっともはやく、10速がもっとも遅いカードになります。

ただし、2人以上のプレイヤーが同時に「忍法」を使うと、その効果が打ち消しあって、通常のすばやさに戻ってしまうので、使用タイミングには注意が必要です。



忍法！

■特殊カード「逃げ腰の越後屋」

このカードが出た夜は、成敗したすべての悪人カードの小判が1枚につき+1両されます。ただし、逃げ腰なので一夜でいなくなります。

このカードは標的ではないため、山札から現れたときはさらにもう1枚の悪人カードを公開してください。入手することもできません。一夜が過ぎたら、山札に戻さず捨ててください。

+1両された悪人カードは、分かりやすいように、横向きにして自分の前に置いてください。



+1両

■プレイのヒント

- 早見表カードと場に出ている悪人カードを見比べながら、今夜討ち入るべきか否か？をよく考えましょう
- 悪人カードの出方によって、その夜に討ち入るとメリットがあるクノイチカードがおのずと決まってきたます
- 「相手プレイヤーが討ち入ってくるのか来ないのか？」読みあいが重要になります
- 「忍法！」は、すばやさの低いクノイチが活躍できる一発逆転の技です。「手元の、どのクノイチカードに使うべきか？」よく考えましょう
- 応用編として、相手プレイヤーが使う「忍法！」をつぶすために、あえて「忍法！」を使う戦略もあります
- ゲームに使われずに伏せられているクノイチカードが何なのか？を考えることも重要です。推理してみましょう