

にゃんだふるらいふ + ねこ

— nyanderful life — らいふ

2-5人/8歳以上/30-60分

街に住むにゃんこたちは、お出かけが大好きです。今日も街のあちこちで姿を見ることができます。虫や鳥を捕まえたり、ナワバリ争いをしたり、ニンゲンたちと仲良くなろうとしたりしていますね。

『にゃんだふるらいふ』では、各プレイヤーはノラねことなり、街のいろいろな場所に出かける1週間を体験します。出かけた先でエモノを捕まえたり、出かけた場所のボスになったり、ねこがみさまに捧げものをして宝物を手に入れたり。計画的に行動してもよし、気まぐれに出かけてもよし。いろいろな行動が得点となり、最終的に最も得点を多く得て、ねこ生活を楽しんだ人が勝者となります！

さて、今日はどんな出会いが待っているのでしょうか？
楽しいねこの1週間のはじまりです！


ゲームの目的と概要

『にゃんだふるらいふ』は、各プレイヤーが街に住むノラねことなり、街のいろいろな場所に出かけて、勝利点を集めていくゲームです。

ゲームは昼ラウンドと夜ラウンドを交互に各7回（7日間）行います。各ラウンドでは、スタートプレイヤーから順に、7か所ある場所のいずれかに出かけ、その場所の効果を得ます。昼ラウンドと夜ラウンドでは、同じ場所でも効果が変わります。プレイヤーの行動回数は各ラウンド常に1回なので、ゲーム全体で行動できる回数は、全プレイヤー14回です。

このゲームでは、勝利点を得る手段がいくつもあります。

- ・資源を獲得する
- ・資源を使ってたからものを手に入れる
- ・同じ場所に何度も通って、その場所のボスになる
- ・さまざまなもくひょうを達成する
- ・とてもきまぐれに行動する
- ・とても計画的に行動する

14ラウンド終了後に得点計算を行い、最も勝利点  が高い人が勝者です。

内容物

場所シート：2枚1セット（両面）



※縦長に並べる面と
横長に並べる面があります

場所カード：15枚（両面）



昼に訪れた
時の効果

ボスになった
時の勝利点

夜に訪れた
時の効果

表面と裏面で
別の場所が描かれています

たからものカード：29枚



もくひょうカード：29枚



ボスカード：7枚



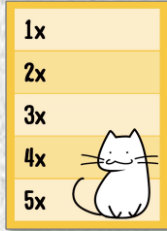
銀の王冠の面と
金の王冠の面があります

内容物 (つづき)

にゃんこコマ: 5色各1個



資源管理カード: 5色各1枚



資源チップが
足りない時に使います

いぬコマ: 3個



+わんルールで使います
(12ページ~参照)

ラウンドマーカー: 1個



ダイス: 1個
取扱説明書: 1部

※ダイスの色はランダムです

にゃんこチップ: 5色各7個



資源チップ: 6種合計75枚

虫 20個
ネズミ、魚、おもちゃ 各15個
鳥 10個



きまぐれチップ: 15個



スタートプレイヤーマーカー: 1個

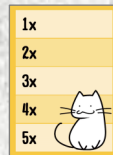


得点計算シート: 1部
サマリーシート: 5枚

ゲームの準備

1. 各プレイヤーの準備

各プレイヤーは、自分が使うねこを決め、その色のねこコマ1個、ねこチップ 7個、資源管理カード1枚、サマリーシート1枚を受け取ります。



ゲームの準備 (つづき)

2. 場所シート、場所カードの準備

- 机の中央に場所シート2枚を並べて置きます。場所シートには、縦長の面と横長の面がありますので、机に合わせて好きな面をお使いください。
- 使用する場所カードを決めます。まず「神社」のカードを取り出し、ランダムな面を表にして、場所シートの上部に置きます。次に「空き地」のカードを取り出し、さらにそれ以外の場所カードから5枚を選びます。取り出した6枚のカードを、ランダムな面を表にして、ランダムな順で場所シートの から の枠の横に並べて置きます。残った場所カードは使用しないので、箱に戻します。

5枚の場所カードを選ぶ時は、完全にランダムに選んでもよいですが、場所の名前が緑のカードを3枚または4枚、オレンジのカードを1枚または2枚選ぶことをおすすめしています。また、おすすめの組み合わせをいくつか巻末に載せていますので、初めて遊ぶ時などは参考してみてください。なお、場所名の看板にいぬのアイコンが描かれている場所が8種類(4枚)ありますが、これらは後述の「+わんルール」を適用する場合のみ使用することをおすすめします。



横長に場所シートを使った場合の配置例

3. もくひょうカードとたからものカードの準備

- もくひょうカードはシャッフルし、裏向きで各プレイヤーに2枚ずつ配ります。各プレイヤーは内容を確認し、1枚を選んで自分だけが見えるように手元に残し、もう1枚は裏向きのまま捨て札にします。残りのもくひょうカードは裏向きの山札にして置きます。なお、後述する「+わんルール」を使用しない場合、もくひょう「わんだふるらいふ」は使用しません。
- たからものカードはシャッフルし、場所シートの脇に裏向きの山札にして置きます。山札の上から5枚をめくり、表にして山札のそばに置きます。このとき、左から右へ一列になるように並べます。

ゲームの準備 (つづき)

4. スタートプレイヤーの決定

「最近ノラねこを見た人」「いちばんねこ語を理解している人」「じゃんけん」など、適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーは、手元にスタートプレイヤーマーカーを置きます。このゲームではスタートプレイヤーから順に、時計回りで手番を行います。

5. そのほかの準備

ボスカード、資源チップ、ダイスは、場所シートのそばに置いておきます。ボスカードは、銀の王冠が右上に描かれた面を表にします。また、資源チップは無限にあるものとし、足りなくなったときは、資源管理カードを活用して、1枚のチップで複数の資源を表すようにします。

また、場所シート上のラウンド表の一番左上の「1・昼」のマスにラウンドマーカーを置きます。



ゲーム開始時の配置例 (場所シートを縦長にした場合)

ゲームの流れと手番の進め方

このゲームでは、昼ラウンドと夜ラウンドを交互に各7回 (7日間) 繰り返します。それぞれのラウンドでは、スタートプレイヤーから時計回りに1回ずつ順番に手番を行います。全員が1回ずつ手番を行ったら次のラウンドに進みます。各プレイヤーの手番では以下の4つの手順を順に行います。

1. 行き先を決める

2. 訪問回数のチップを動かす

3. ナワバリのボスを判定する

4. 訪れた場所カードの効果を得る

以下で各手順を説明します。



1. 行き先を決める

行き先を決める方法は2つあります。

1つは、7か所の中から好きな場所を選んで移動する方法です。毎回同じ場所に行っても構いません。もう1つは、ダイスで行き先を決める方法です。ねこはきまぐれにふらっとお出かけすることもあります。この方法ではダイスを1回振り、出た目に対応する場所に行きます。

いずれの方法でも、行き先が決まったら、自分のねこコマを行き先の場所カードの上に置きます。

ダイスで行き先を決めることを「(にゃんこの) きまぐれダイス」と呼びます。きまぐれダイスを使うと、訪れた先できまぐれチップと、ささやかな幸運 (追加の資源) が得られます。また、ゲーム終了時に持っていたきまぐれチップの個数に応じて、勝利点が得られます。

なお、神社は  から  に対応した場所ではありませんので、きまぐれダイスで神社に行くことはありません。

ゲームの流れと手番の進め方（つづき）

2. 訪問回数のチップを動かす

ねこコマを動かしたら、場所シート上の訪れた場所に対応する訪問回数トラック（あしあと）のねこチップを動かします。

初めてその場所を訪れたときには、対応するトラックの「1」のマスに自分のねこチップを手元から1枚置きます。2回目以降は、そのトラックのチップを進めます。昼、夜の区別はありません。

訪問回数トラックの最後のマスには、金の王冠が描かれています。このマスには、最も早く到達した1人のみが入ることができます。このようなプレイヤーが現れた場合、それ以外のプレイヤーは、その場所を訪れることやきまぐれダイスを使うことは変わらずできますが、トラックを金の王冠のマスまで進めることはできません。



訪れるたびに、その場所のトラックを1つ進める

金の王冠のマスに進むことができるのはそれぞれ1プレイヤーのみ

3. ナワバリのボスを判定する

それぞれの場所を最も多く訪れたねこは、その場所のボスになります。ゲーム終了時にボスになっていると、場所カードの中央に描かれた勝利点が得られます。

それぞれの場所ごとに、最初に2回訪れたプレイヤー（銀の王冠のマスに最初にねこチップを置いたプレイヤー）は、その場所のボスカードを銀の王冠の面を表にして手元に置きます。以後、ボスが変わるごとに、新しいボスがボスカードを手元に置きます。なお、訪れた回数が同じプレイヤーがいる場合、最後に訪れたプレイヤーがボスとなります。

金の王冠のマスに到達したらボスカードを裏返します。誰かが金の王冠のマスに到達したら、その場所のボスはそのプレイヤーに確定します。

ゲームの流れと手番の進め方（つづき）



最初に2回訪れたねこが最初のボスになる（ボスカードを持つ）

基本ルール：訪問回数が最も多いねこがボスになる

訪問回数と同じ場合はあとから来た方がボス（ボスが青から緑にかわる）

4. 訪れた場所カードの効果を得る

訪れた先の場所カードに描かれた効果を得ます。

昼に訪れた場合、その場所を訪れた回数によって効果が変わったり、追加されたりします。夜に訪れた場合は、その場所にいる他のねこやいぬの数に応じて効果が変わったり、追加されたりします。「神社」以外の場所には、きまぐれダイスで訪れた時に追加で得られる効果があります。

これらの効果は好きな順に得ることができますが、資源を交換する効果とたからものを獲得する効果以外は、必ず使用しなければなりません。



「/」は「いずれか」の意味（虫か魚を得る）

この場所に3回以上来ている場合の追加効果

きまぐれダイスで来た場合の追加効果

この場所に他のねこやいぬがない場合の追加効果

虫を2つ手に入れる

場所の名前が緑の場所カードでは、資源が手に入ります。

場所の名前がオレンジの場所カードでは、資源の交換など、特殊な効果が得られる場合もあります。

「空き地」では、スタートプレイヤーとなったり、追加のもくひょうカードを得たりすることができます。「神社」では、手持ちの資源をたからものカードと交換することができます（夜のみ）。

全ての効果の読み方は本書15ページとサマリーシートに記載しています。

ゲームの流れと手番の進め方 (つづき)

ラウンドの終了

全員が1回ずつ手番を行った後、ラウンド表示カード上でラウンドマーカーを時計回りに1つ先のマスに進め、次のラウンドに進みます。


3日目以降、夜ラウンドが終わった際に、表になっているたからものカードのうち、いちばん右側に置いてあるものを捨て札にして、それ以外のたからものカードを右に詰め、山札からたからものカードを1枚引いて、たからものカードの列の一番左に置きます。また、+わんルールを使用している場合、昼ラウンドが始まる前にその日の犬の居場所を決めるためにダイスを振ります (詳細は12ページ)。

空き地の効果でスタートプレイヤーの移動があった場合のみ、次の夜ラウンドからスタートプレイヤーが変わります。

なお、このゲームでは、ねこコマは1日目の昼ラウンドに場所カードに置いた後は手元に戻すことはなく、常にいずれかの場所カードの上に置かれた状態になります (スタートプレイヤーであっても、夜ラウンドの「他のねこがない」の追加効果を必ず得られるとは限らない)。


もくひょう

もくひょうカードは、書いてある内容をゲーム終了時に達成していれば勝利点が得られるカードです。不達成の場合のペナルティはありません。


もくひょうカードは「空き地」などの効果 () で増やすことができます。

もくひょうカードを得るときは、もくひょうの山札の上から2枚を見て、そのうち1枚を選んで手元に置き、もう1枚は裏向きのまま捨て札にします。もくひょうの山札がなくなったとき、捨て札があればそれをよくシャッフルして再度山札として使用します。


おいのり

「教会」「神社」「墓地」では「おいのり」 () をすることができます。おいのりでは、ダイスを1回振り、出た目に応じて資源などを得ます。得られるものは場所シートのおいのり効果表に示してあります。

たからもの

 のアイコンがある場所に訪れた時には、手持ちの資源を表になっているたからものカードと交換することができます。表になっている5枚のたからものカードから1枚を選び、カード右上に描かれた資源を捨てて、たからものカードを手に入れます。誰かがたからものカードを手に入れたら、すぐに山札から補充し、常に5枚のたからものカードが表になっているようにします。たからもの山札がなくなったとき、捨て札があればそれをよくシャッフルして再度山札として使用します。

使用する資源は、虫 ()、ネズミ ()、魚 ()、おもちゃ ()、鳥 ()

の5種類です。なお、 は「虫2つまたはネズミ1つまたは魚1つ」を意味します。一部のたからものには、特別な効果があります。効果は大きく分けると、ゲーム終了時の得点計算で追加の勝利点が得られるもの、すぐに資源を得るもの、今後資源を得る際に追加の資源が得られるものの3種類です。

たからものカードの例

 <p>得られる勝利点</p> <p>獲得に必要な資源</p>	 <p>ゲーム終了時に、3つ以上の  が手元に残っていれば</p> <p>3</p>	 <p>ゲーム終了時に、手元に残った  で</p> <p>5点以上獲得すれば</p> <p>2</p>	 <p>このたからものを獲得した際、すぐに  を得る</p>	 <p>今後  を得るとき、1つ多く獲得できる。おいのり、交換なども含みます。</p> <p>ただし、追加資源がもらえるのは1手番に1回までです。</p>
--	---	--	---	---

ゲームの終了と得点計算

14ラウンド（7日間）のゲームが終了したら、勝利点の計算を行います。勝利点は以下の5項目で、合計点が最も高い人が勝者です。同点の場合はきまぐれチップを多く持っている人が勝者となり、それも同じ場合は勝利を分かち合います。

1. 残った資源

手元に残ったネズミ、魚、おもちゃは1つ1勝利点、鳥は1つ2勝利点になります。虫は3つごとに1勝利点になり、あまりは切り捨てとなります。

2. たからもの（10ページ）

たからものカードに記載された勝利点を得ます。また、たからものカードの追加効果で勝利点を得られる場合は、ここで計算します。

3. ナワバリ（7～8ページ）

ゲーム終了時に各場所のボスになっている場合、その場所カードに描かれた勝利点を得ます。ボスカードが裏返っている場合、追加で3勝利点を得ます。

4. もくひょう（11ページ）

手元にあるもくひょうカードのうち、条件を達成しているカードに記載された勝利点を得ます。達成できなかったもくひょうカードは影響しません。

5. きまぐれチップ

場所シートのきまぐれチップ得点表に従って、きまぐれチップいる数に応じた勝利点を得ます。きまぐれチップを持っていない場合か、多く持っている場合に得点が高くなります。

もくひょうカードの補足

こうきゅうしこう（高級志向）

追加効果によって追加の勝利点を得て9点以上になる場合は、この目標の対象に含まれません（お肉のイラストのたからもののみが対象）。

キング、エンペラー

訪問回数6回以上だけでなく、終了時のきまぐれチップ12個以上も対象になります。金の王冠の場所は、7つの場所+きまぐれの合計8か所です。

また、キング、エンペラーともに、記載の数より多く金の王冠を獲得しても達成可能です。

場所カードの補足

空き地

複数のプレイヤーが昼に空き地を訪れた場合、スタートプレイヤーは最後に訪れたプレイヤーになります。昼に空き地を誰かが訪れるたびに、その人に次のスタートプレイヤーになる権利が移ると考えてください。

駅

昼の効果で隣の場所の効果を得る場合、追加効果は実際に効果を得る場所を訪れた回数によって得られるかが決まります。また、ねこチップを動かして訪問回数を増やすのは「駅」のみです。両隣の場所の効果を得る場合、効果を得る順番はどちらからでも構いません。

ミステリーサークル

ミステリーサークルしか訪問していない場合、訪問回数を増減する効果は必ずミステリーサークルの訪問回数を減らし、別の場所の訪問回数を増やすことになります。

また、1回だけ訪れている場所の訪問回数を減らしたいときは、その場所のねこチップを手元に戻します。

2回訪れてボスになっている場所の訪問回数をミステリーサークルの効果で減らすと、その場所のボスではなくなります。他に2回訪れているねこがいればそのプレイヤーがボスになりますが、いなければボスはいなくなります。

3回以上訪れてボスになっている場所の訪問回数を減らす場合、回数を減らす前の時点で訪問回数と同じねこがいれば、そのねこがボスになりますが、自分より訪問回数が1回少ないねこがいたとしても、ボスの座は変わりません。あとから訪問回数が増えたねこがボスです。

6回以上訪れて金の王冠の面になっている場所の訪問回数を減らすことはできません。また、これによりボスの座が変わることや、ボスカードが銀の王冠の面に戻ることはありません。なお、6回以上訪れている場所の訪問回数を増やすことはできません。

＋わんルール（2人用または上級ルール）

この「＋わんルール」は、ノラねこたちと同じように街をお出かけする「いぬ」が数匹登場するルールです。このルールは、場所カード上にいる動物が増えるので、より戦略性が必要なゲームになります。また、少人数で遊ぶ場合に適しています。特に『にゃんだふるらいふ』を2人で遊ぶ場合は、このルールを追加して遊ぶことを強くお勧めします。

以下に「＋わんルール」で基本ルールから変化する点を記載します。

ゲームの準備

プレイ人数に応じて、いぬコマを用意します。また、場所カードを選ぶ際、場所の名前の横にいぬのアイコンが描かれている場所を3～4種類選ぶと、より「いぬ」が登場する特別感を楽しむことができます。これらの場所を使用したおすすめの場所の組み合わせは次のページに記載しています。なお「＋わんルール」を適用する場合も、次ページのおすすめの場所の組み合わせ（＋わんルールなし）は使えます。

プレイ人数	推奨いぬの数	プレイ人数	推奨いぬの数
2人	3匹	3人	2匹 or 3匹
4人	2匹	5人	2匹

ゲームの流れ

毎日昼ラウンドを始める前に、このゲームで使用するいぬの数だけダイスを振り、出た目の場所にいぬコマを置きます。もし2匹のいぬが同じ場所に行くことになっても振り直しはせず、2匹を同じ場所に置きますが、3匹のいぬがすべて同じ場所になった場合は、全て振りなおします。

いぬがいる場所にねこが訪れる時、以下の各アイコンの扱いに注意してください。



いぬもねこもない場合に得られる効果です。



いぬかねこが1匹以上いる場合に得られる効果です。



いぬが1匹以上いる場合に得られる効果です。



いぬがいる時に、昼にこの場所に来ると、あしあとトラックを2つ進めます。（※場所名の看板に描かれています）



いぬがいる時に、夜にこの場所に来ると、あしあとトラックを2つ進めます。（※場所名の看板に描かれています）



いぬがいる時、この場所に入ることができません。（※場所名の看板に描かれています）

場所の組み合わせの例（＋わんルールなし）

このゲームは、自由な場所カードの組み合わせで遊べます。どのように組み合わせても、ほとんどの組み合わせで問題なく遊ぶことができます。以下に示すのは、組み合わせの一例です。「駅」と「ミステリーサークル」は、やや特殊な効果を持ちますので、ゲームに慣れてから使用することをおすすめします。

場所の名前がオレンジの場所カードを増やすほど、難しいゲームになります。

いつものおでかけ その1（むずかしさ☆）

森/公園/魚屋/学校/住宅街/空き地/神社

いつものおでかけ その2（むずかしさ☆）

並木道/バラ園/田んぼ/教会/温泉/空き地/神社

街はずれまで行ってみよう！（むずかしさ☆☆）

森/公園/ゴミ捨て場/工事現場/堤防/空き地/神社

まちなこライフ（むずかしさ☆☆）

学校/魚屋/コンビニ/住宅街/マンション/空き地/神社

ぼくはノラ猫（むずかしさ☆☆）

並木道/田んぼ/教会/住宅街/温泉/空き地/神社

冒険に出かけよう！（むずかしさ☆☆☆）

森/公園/田んぼ/住宅街/駅/空き地/神社

ふしぎなおでかけ（むずかしさ☆☆☆）

並木道/バラ園/教会/マンション/ミステリーサークル/空き地/神社

ふぁいていんぐねこライフ（むずかしさ☆☆☆）

バラ園/田んぼ/コンビニ/堤防/ミステリーサークル/空き地/神社

場所の組み合わせの例（＋わんルール）

こちらに示すのは、いぬがいることによって特別な効果がある場所を含むおすすめの組み合わせです。「＋わんルール」を採用する際に使ってください。

なかよく＋わん（むずかしさ☆☆）

公園/野球場/駄菓子屋/交番/墓地/空き地/神社

きらくに＋わん（むずかしさ☆☆）

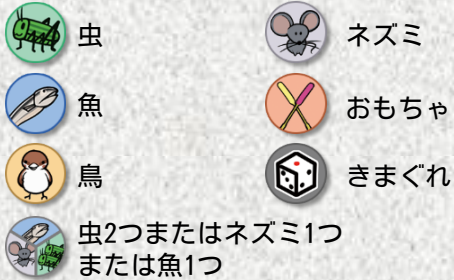
ゴミ捨て場/お花畑/堤防/交番/豪邸/空き地/神社

いじわる＋わん（むずかしさ☆☆☆）

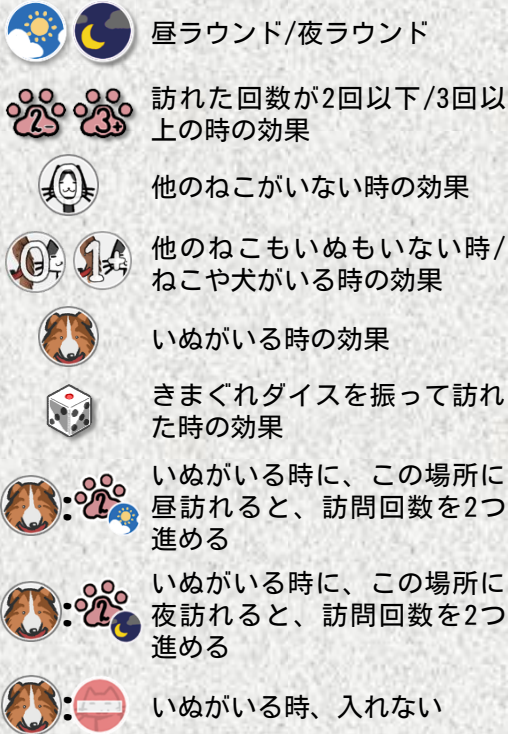
魚屋/野球場/動物病院/路地裏/豪邸/堤防/空き地/神社

アイコン一覧

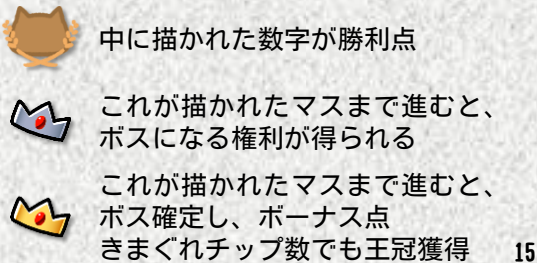
資源のアイコン



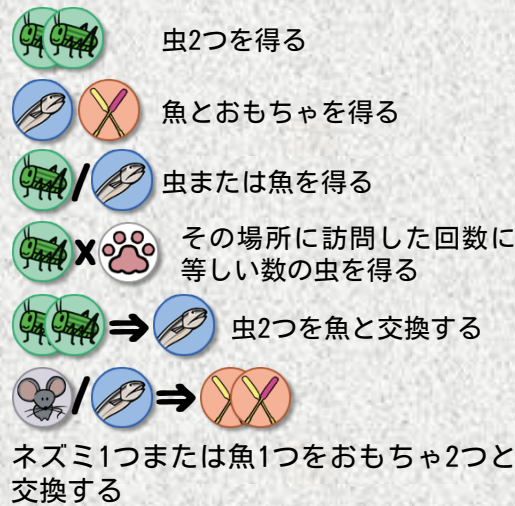
基本的なアイコン



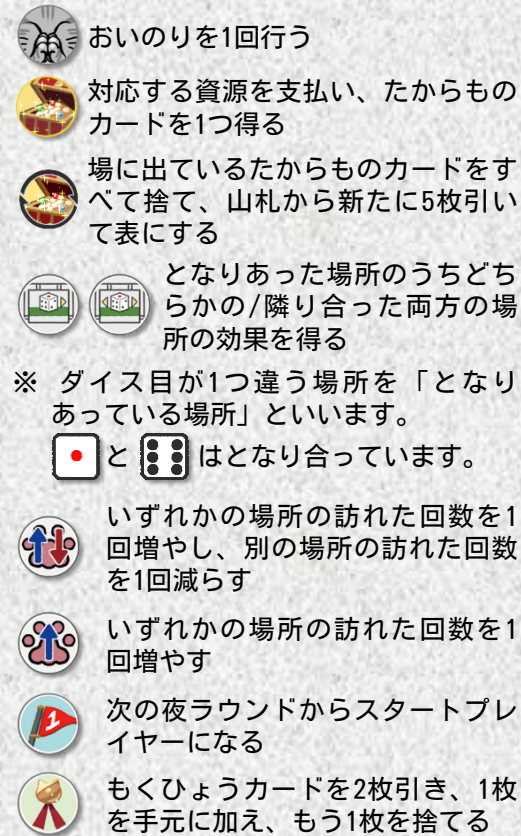
勝利点に関するアイコン



資源を得る/交換するアイコンの例



その他の場所の効果のアイコン



2022年2月19日 初版頒布 (アナログゲームフェスタ2022)
2024年4月27日 第2版頒布 (ゲームマーケット2024春)

印刷: 株式会社パックス・エム様 (箱)
株式会社萬印堂様 (チップ)
プリントオン株式会社様 (カード)
株式会社アーリークロス様 (得点計算シート)
株式会社プリントパック様 (取扱説明書他)

L. A. G. Craft (@l_a_g_craft) are
宵、akisa、Luche、castanea、みどうさ、アカシロ

ゲームデザイン: みどうさ (@St_Usagi)、アカシロ (@KranichSpiele)
アートワーク : akisa (@akisayositake)

ゲームに関するお問い合わせ:
みどうさ (X: @St_Usagi/Mail: st.midousa@gmail.com)

スペシャルサンクス:
eKAZUさん、スコッティさん、こなさん、あとさん、サーモトさん、あきらさん (あそぼうや)、てびさん ... and you!