

くまくまぱんだ

2007/10/05 ver.1.00

あらまし

パンダはくまです!パンダもくまです!くまはパンダです!
パンダはささがスキです。しかしツウのくまは、はちみつがスキです。
あと、おなじのがくつつきます。
むつかしいことはよくわからないけど、オモシロイよ?

ゲーム概要

参加人数:2~4人用
所要時間:10分

内容物

- (1)「くま(笹・蜂蜜)×パンダ(笹・蜂蜜)」のカード(喜怒哀謎の柄のカード)
..... 44種
..... 44枚
- (2)「コマ」のカード(くまorパンダ柄のカード)
..... 4種
..... 4枚
※半分に折って、半分開いた本を立てる要領で立てて使用するとGood!
- (3)得点計算シート 1枚
- (4)説明書(今、読まれている説明書がそうです。) 1部

遊び方

0.ゲームの用意

- (0)1番年下のプレイヤーが用意を行う。
(2回目以降は前のゲームの勝利者の左隣が用意を行う。)
- (1)「くま×ぱんだ」をよく混ぜて、1番年上のプレイヤーから時計回りに1枚ずつ、各プレイヤーに計5枚を配布。
(2回目以降は前のゲームの勝利者からカード配布を行う。)
- (2)残ったカードは山札として、裏向きにして脇に置く。
- (3)得点シートを脇に広げて置く。(2回目以降はそのまま)
- (4)全員のコマを0点(START)にセット。(2回目以降はそのまま。)
- (5)一番年下からゲーム開始!2回目以降は前のゲームの勝利者の左隣から開始!

1.<まくまぼんだ開始♪ カードをニョロニョロくっつけるぜ!

(1)ゲームの開始プレイヤーは、山札の一番上のカード1枚を表にして、場の中央に置く。

(2)ゲームの開始プレイヤーは続けて、

場に出ているカードに隣接させる形で「付けられるカード」を1枚置く。

※付けられるカードとは?

同じ絵柄のカード(パンダorクマ)若しくは、クマ(絵柄全て)に蜂蜜。

パンダ(絵柄全て)と笹。

(笹と蜂蜜はオールマイティ★)そして左隣の人に順番が移動。

下の絵は右が置いてあるカードで左が新しく置くカード。

付け方はこの3種類。

例1



例2



例3



(3)付け方によっては「役」が発生し得点を獲得。得点分コマをその都度、進める。
(「役」については後述)

(4)カードが付けられない時

①「パス」を宣言。

②山札から手札を1枚補充。(山札がなかった場合は補充が出来ない。)
その補充カードが付けられるなら、付ける。

③左隣の人に順番が移動。

(5)手札が最初に無くなったらその回の勝利者。その時点でその回のゲームは終了。
勝利者のみ3点を獲得。盤面上のコマを進めて、次のゲームに移る。

2.得点GETだぜ!(役の説明だよ。)

(1)はちみつたいすき

…蜂蜜の柄の後ろにくまを付ける。

↳獲得点数…1点

(2)ササたいすき

…笹の後ろにパンダを付ける。

↳獲得点数…1点

(3)くまくまばんた!

…自分が場のカードにつける事によって絵柄の並びが「くま×くま×パンダ」になる。
└獲得点数…1点

(4)くま(パンダ)3・くま(パンダ)4

…自分が場のカードにつける事によって絵柄の並びが、くま(パンダ)3連続、
若しくは4連続になる。
└獲得点数1点

(5)くま(パンダ)5・くま(パンダ)6

…自分が場のカードにつける事によって絵柄の並びが、くま(パンダ)5連続、
若しくは6連続になる。
└獲得点数…2点

(6)くま(パンダ)7・くま(パンダ)Feaver!

…自分が場のカードにつける事によって絵柄の並びが、くま(パンダ)7連続、
若しくはそれ以上に連続になる。
└獲得点数…3点

※役は重複しない。都度、一番高い点数の役のみが適用される。

※※役を獲得したら、その都度でコマを進める。

3.勝利の栄光を君に!

☆ゲームで1位を取るだけでなく、ゲーム中の役でも積極的に点数を狙おう!

(1)コマを進めていった結果、最初に20点を達成したプレイヤーが勝利者です!
おめでとう!

(2)最初に20点を達したプレイヤーが出た時点でゲーム終了。
20点に近い順に2位3位は決定。

製作:GOTTA2 ゲームデザイン:ばろぬ 美術:ROD

感想、質問等はこちらどうぞ。gotta2@gotta2.jp
ホームページはこちら <http://gotta2.jp/>