

# ヘンゼルとグレーテル お菓子な森の道標 説明書

## 内容物

スタートタイル 1枚 お菓子な森タイル 6枚 案内板タイル



ヘンゼルとグレーテル  
コマ1個



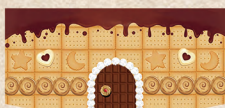
お菓子チップ  
ケーキ・クッキー パイ・チョコ  
4種類9枚ずつ 計36枚



小石チップ 24枚



ついたて 5枚



道標コマ(白) 50個



道標カード 45枚



道標コマ(青) 15個



目的地カード 12枚



説明書(本書)

<ゲーム製作>

GOTTA2

<ゲームデザイン>

オカベニマス(岡部 拓也)

<美術>

オカベニマス(岡部 拓也)

ROD(勝間田 佑五)

<ディレクター>

ばろぬ(柳川 一隆)

<アシスタント>

ゆっち(灰原 由香里)

<発売日>

初版 2021年4月10日

<ホームページ>

<https://gotta2.jp>

<メールアドレス>

contact@gotta2.jp



GOTTA2



© 2021 GOTTA2 Co., Ltd.

## ゲームの準備

### 1) ボードの配置

スタートタイルを中心として、お菓子な森タイル・案内板タイルを図を参考に配置します。図は初めてプレイする方におすすめの初期配置です。ゲームに慣れたプレイヤーはランダムにタイルを配置することもできます。この時3つ以上の目的地を繋げないようにしてください。※組み合わせたボードの形は図のように固定となります。

### 2) お菓子チップの配置

ボード上のマスに1個ずつのお菓子チップをランダムに配置します。

### 3) 道標コマ

ボード脇に道標コマを置き、コマ置き場とします。

### 4) 個人の準備

ついたてを受け取り、自分の前に置きます。道標カードを1セット9枚受け取ります。5つの道標コマを受け取り、ついたての後ろに他の人から見られないように置きます。ついたての左隣にスペースを設けて、使用済みエリアを確保してください。

### 5) 目的地カード

目的地カードを2枚受け取ります。目的地カードをプレイヤーの間に1枚ずつ選んで置きます。左右のプレイヤー間に置かれたカード4枚があなたの目的地になります。左側のプレイヤーと右側のプレイヤーと2枚ずつ計4枚の目的地を共有します。※目的地カードは途中で入替は出来ません。

### 6) ヘンゼルとグレーテル コマの配置

スタートタイルの上にヘンゼルとグレーテルコマを置きます。

### 7) スタートプレイヤーの決定

一番最近ケーキを食べた人がスタートプレイヤーとなります。





## ゲームの流れ

### 1) 休息の時間

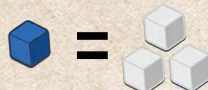
スタートプレイヤーから時計回りの順に、このターン休むか行動するかを選択、宣言します。その後、休むを宣言したプレイヤーは道標コマを3つ受け取りついたの後ろに置きます。

次のスタートプレイヤーは最後にプレイしたプレイヤーになります。

※もしコマ置き場に、道標コマが一つもない場合は適当なもので代用してください。



休んだプレイヤーは道標コマ3個獲得



青い道標コマは白の道標コマ3個分です。

### 2) 道標カードを選択



道標カードから1枚選び伏せて置きます。

カードを「いただきます!」の合図で表にします。お休みしたプレイヤーは1枚選んで伏せたまま使用済みエリアに移します。

### 3) 道標カードの公開とプレイ

道標カードの数字が小さいプレイヤーから順にカードを使用します。この時、同じ数字のカードを出していたプレイヤーはバッティングとなり効果を使用できません。



バッティング

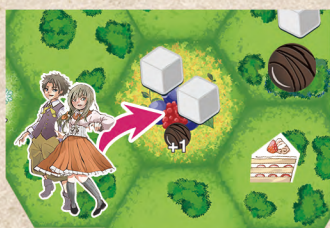
2nd

1st

バッティング

- 5 -

### 4) ヘンゼルとグレーテルの移動



置いてある道標コマが同数だった場合ヘンゼルとグレーテルはその次に多いマスに移動します。

※同数のみの場合移動しません。

ヘンゼルとグレーテルコマから、最も多く道標コマが置いてある隣接しているマスに移動します。



移動先のマスに置いてある道標コマはボードの脇のコマ置き場に戻します。その後、直前までいたマスに小石チップを配置します。

※石タイルが配置してあるタイルには道標コマを置けません。

### 5) ラウンドの終了

手札がなくなるまで、1から4を繰り返します。

9枚の手札を使い切った場合、1ラウンドが終了します。

使用済みエリアに置いたカードを手札に戻し、これを2ラウンド繰り返します。

### 6) ゲーム終了

・2ラウンドが終了した。

・ヘンゼルとグレーテルが移動できる場所がない。

上記のどちらかを満たした場合、ゲームが終了します。

- 7 -

カードに記された数の道標コマをついたて裏から取ります。

ヘンゼルとグレーテルを起点として道標コマを配置します。道標コマが置けない様なカードは使用できません。その後、道標コマを配置したマスにお菓子チップがある場合1つ取ることができます。

バッティングしてしまった、使用できないカードだった場合は道標コマを1つ受け取り使用した後の道標カードは使用済みエリアに移します。

### 6のカードの使用例



カードの効果で道標コマを置いたマス、どちらか一つを取ることができます。

道標コマを置けない場合は使用できません。小石チップが置いてあるマスにも道標コマは置けません。

- 6 -

### 7) 得点計算

・目的地カードによる得点。

ヘンゼルとグレーテルが通った場所には小石チップが置いてあります。目的地を通していけば達成となり、以下の表の様に得点を得ます。

| 1枚  | 2枚  | 3枚   | 4枚   |
|-----|-----|------|------|
| 3vp | 7vp | 12vp | 18vp |

・お菓子チップによる得点。

お菓子チップは各1vpです、さらにヘンゼルとグレーテルが通った道によって得点が増えます。各目的地に記された【+1のお菓子】は、小石チップが置かれている場合その種類の得点をチップそれぞれ+1vpします。



・1vp



・+1vp

※各目的地に記された【+1のお菓子】は、その種類の得点をチップごとに+1VPします。

最も多く得点を獲得したプレイヤーが勝利します。

得点が同数のプレイヤーがいた場合、道標コマを多く持っているプレイヤーの勝利です。道標コマも同数だった場合、勝利を分かち合います。

### ・案内板タイルについて

対となる案内板タイルは同一のタイルとみまします。案内板タイルにヘンゼルとグレーテルが移動した場合、対のタイルに自動的に移動します。小石チップは両方に配置してください。



### ・2人プレイの変更点

2人でプレイする場合、ゲームの準備の時に目的地カードを4枚ずつ配りそれぞれの目的地として使用します。対戦相手と目的地は共有しません。



- 8 -