

ジュリエットと怪物 Julchen und die Monster

Marcel-André Casasola Merkle



最初のゲームの前に：

なんと日本語版では原版と違いジュリエットは予備がないので、夜の怪物たちへの魔除けとしてジュリエットシートを付属いたします。冷蔵庫に貼っておくなりして下さい。

内容物：

- ・カード33枚：怪物(0-5のカード)が各4枚(合計24枚)、武器(6)4枚、稲妻(7)4枚、ジュリエット(Julchen、8のカード)1枚
- ・トラック1つ
- ・マニュアル

物語：

ジュリエットが夜ひとりで家にいると、怪物が目を覚ましてベッドやワードローブの後ろから忍び寄ってきました。やつらは深夜のおいしそうなおやつに夢中です。懐中電灯とハエたたきでジュリエットは自分の身を守ります。夜明けまでがんばれるでしょうか？

目的：

勝つ方法は2つあります。ジュリエットを救うか、食べちゃうか、です。

準備：

テーブルの中央にトラックを置きます。ジュリエットを除く32枚のカードをよく切ってから、7枚のカードをトラックの周りに、1の場所から7の場所まで時計回りに伏せて置いていきます。

残ったカードにジュリエットを加えてもう一度よく切り、伏せて山札にします。各自この山札から2枚ずつ受け取って手札とします。



手札：

カードを取って手に加える際は、以下のルールを守らなければいけません。

手札の中で最も大きいカードを基準として、そのカードから外側に行くに従ってだんだん数値が小さくなる(同数値でも構いません)ような形になるようにしなければいけません。



徐々に小さく ←最大のカード→ 徐々に小さく

例として、現在の手札が0-2-5-5-8-2だとします(この順番で持っています)。この手札に新たに2のカードを加える場合、これを収められるのは図の*印の位置になります。X印の位置には入れてはいけません。

手札の順番の変更は、ルールで指定された時にしか行えません。

スタート：

誕生日を最後に迎えたプレイヤーから、ゲームを始めます。以降は時計回りに手番を進めます。

手番のプレイヤーには以下の3つの選択肢があります：

a)山からカードを1枚引く

b)他のプレイヤー1人からカードを1枚引く

c)捕食

a)山札からカードを1枚引いて手札に加えます。山札が尽きている場合、トラックの周りに置かれているカードを、1番から時計回りの(番号が大きくなる)順で引いていきます。

b)相手を1人選び、そのプレイヤーの手札から1枚引いて、これを自分の手札に入れます。ジュリエット(8のカード)か稲妻(7のカード)を引いた場合、他の全員に対して、カードの組み換えが必要な旨を宣言します。自分の手札を全て、ルール範囲内で自由に並べ替えます。自分が何をやっているか他のプレイヤーにばれないように気をつけましょう。

c)食事の時間です！手札から同じ数字の怪物を2枚出してください。そして攻撃の対象となる他プレイヤーを1人選びます。選ばれたほうは、武器(6のカード)があれば、これを1枚出して、防御が可能です。防御されたら、攻撃は終わり、そして攻撃したプレイヤーの手番も終わりです。相手が防御できなかつたかという場合、攻撃側は相手の手札から1枚引きます。ここでジュリエットを引いてきたら、ただちに攻撃したプレイヤーの勝利となります。違うものを引いてきた場合は、手札にこれを入れます。ただし、引いてきたのが稲妻だった場合は、b)のときと同様、カードの組み換えが発生します。

(訳注：出したカードはすべてひとまとめに捨札にします)

(訳注2：懐中電灯とハエたたきは同じ6のカードであり機能差はありません)

ゲームの終了と勝者：

以下のいずれかの条件を満たしたら、ゲームはただちに終了します。

a)山札が尽きた後、手番終了時にジュリエットを持っており、かつ手札枚数がトラックの示す数字以内であるプレイヤーは、ゲームに勝利します。



例：トラックは「手番終了時にジュリエットを持っているプレイヤーの手札が(ジュリエット込みで)3枚以内なら勝利」であることを示しています。

b)トラックから最後の1枚が取り去られたら、夜が明け、ジュリエットを持っているプレイヤーが勝者となります。

c)ジュリエットが怪物のえじきになった場合、その攻撃をしかけたプレイヤーが勝者です。

戦術のヒント：

- ・ジュリエットを見つけるには、他のプレイヤーがカードを手札のどこに入れたか良く見ておかなければいけません。
- ・相手のカードがどのように並んでいるか知るために、相手からカードを引いてきましょう。
- ・相手がカードの組み替えを行ったということは、稲妻がジュリエットを取ってきたということです。
- ・ジュリエットがどこに隠れているか確信が持てたら、食事を始めましょう。

ジュリアに捧ぐ。全てのテストプレイヤーとMr.Xに感謝を！

販売  I am Factory. <http://www.iamfactory.jp/>

企画
制作



合同会社ニューゲームズオーダー
東京都立川市柴崎町 3-10-6
イチカフビル2F
www.newgamesorder.jp
info@tachikita.net
<http://tachikita.jimdo.com>

タチキタプリント



CASASOLA

© 2013 by Marcel-André Casasola Merkle