

ヴンダーカンマー Wunderkammer

遊び方説明書 v2.1



2～4人/30min~/デッキ構築ライクゲーム
yio / Yirli'kumde

<http://www.yukinohana.net/~yea/>

用具

- アイテムカード
(16種類 「2」～「4」 各18枚, その他 各6枚)
- キャラクターカード (9種類 各1枚)
- ジョーカー (4枚)
- 得点チップ (20個)

ゲームの目的

プレイヤー達は不思議なアイテムを収集する、ヴンダーカンマーのオーナーです。集めたアイテムの価値の合計が最も高いオーナーがゲームの勝者です。ただし、アイテムの価値はいつも同じではなく、ヴンダーカンマーの世界に招かれたキャラクター達によって決められます。キャラクターは、覇員のオーナーを手助けし、お気に入りのアイテムの価値を高めます。注意すべきは、彼らが覇員のオーナーのアイテムだけでなく、全てのオーナーがもつアイテムの価値を高める点です。他のプレイヤーの動きをみてどのキャラクターが招かれるかを予測し、価値の上がりそうなアイテムを計画的に集めることが重要です。

アイテムとキャラクター

アイテム

アイテムカードは「マーク」と「数字」が1種類ずつ書かれたカード（トランプ）です。この組み合わせが1種類のアイテムを表しています。

- マークは全部で4つ、数字は「1」(A) から「9」まであります。数字が大きいアイテムほど獲得しにくいことを意味します。

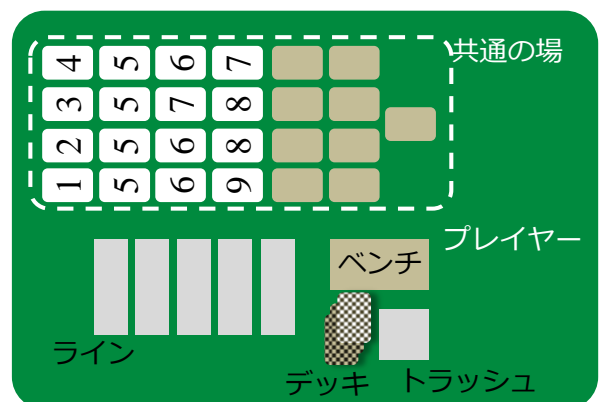
キャラクター

キャラクターカードは裏面にイラストのついたカードです。カード1枚が1人のキャラクターです。カードの表面には「4種のアイテム」と「能力」が書かれています。

- 4種のアイテムはプレイヤーがそのキャラクターを獲得するときと、得点計算のときに参照します。詳しくは後述しますが、簡単に言うと、キャラクターはそこに書かれた4種のアイテムを持つプレイヤーに獲得され、そうして誰かに獲得されたキャラクターは4種のアイテムに得点を与えます。
- 能力は獲得したプレイヤーが使うことのできる、プレイヤーに適用されるルールに関する記述です。能力には、アイテムを獲得しやすくするものや、直接得点になるものがあります。

準備

テーブル上に共通の場と各プレイヤーの場を作ります。下の図を適宜参考にしてください。



共通の場

共通の場には 25 種のカードを並べます。

1. 得点計算シートと同じ並びになるように、16 種類のアイテムを 6 枚ずつ重ねて並べます。
2. 9 種のキャラクターを並べて置きます。(カードの右上にあるカードナンバーをみて 1 から順に 4 枚ずつ 2 段に並べるとゲーム中に見やすくなります。)

プレイヤー

プレイヤーの場は 5 つのラインとデッキ、トラッシュ、そしてベンチからなります。それらと手札がプレイヤーのものです。

1. 各プレイヤーは共通の場に置かれなかった 2, 3, 4 のアイテムを 3 枚ずつ受け取り、よく混ぜ裏向きで置いてデッキにします。
2. デッキからカードを 4 枚公開し、場に並べます。このとき同じアイテムは少しずつ重ねて置きます。この同じアイテムのまとまりを 1 つのラインに置くので、ゲーム中は同時に 5 種のアイテムまで並べることができます。
3. デッキからカードを 4 枚引いて手札にします。
4. ジョーカーを 1 枚手元に置きます。

ここまで終わると、残りのデッキが 1 枚、アイテムの置かれたライン数が 2~3 になります。残ったカードはゲームで使用しないので箱に戻してください。

シンプルプレイのススメ

ヴンダーカンマーをはじめ遊ぶときは、能力のタイミングが『プレイ』のキャラクター(カードナンバーが 1~4 の 4 枚)以外の能力は無視してください。これでゲーム感をつかみましょう。

ゲームの流れ

適当な方法でスタートプレイヤーを決めます(例えば、「いちばん最近博物館を訪れた人」などです)。スタートプレイヤーから順に 1 人ずつ時計回りに手番を行います。

アイテムやキャラクターはプレイヤーに獲得されて共通の場からなくなることがあります。そのようなアイテムとキャラクターの種類の合計が一定数(2 人プレイなら 8, 3 人プレイなら 10, 4 人プレイなら 12)に達したらその手番のあとすぐに「得点計算」を行い、ゲームの勝者を決めます。

手番

手番は次の順に処理します。

1. **プレイ**: 手札からカードを出す
2. **テイク・アイテム**: 共通の場からアイテムを獲得する
3. **セット**: プレイしたカードをラインに並べる
4. **ブット**: ベンチのキャラクターにアイテムを渡す
5. **テイク・キャラクター**: 共通の場または他のプレイヤーの場からキャラクターを獲得する
6. **シャッフル・アンド・ドロウ**: ラインを片づけてデッキを作り直したり、手札を補充する

1. プレイ

5 つのラインに対して手札のアイテムを 1 回ずつプレイする(表向きにして公開)ことができます。また、手元の「ジョーカー」は好きなアイテムとしてプレイすることができます。プレイしたカードはわかりやすいように横向きにして置きます。

- すでにアイテムの並んでいるラインに違うアイテムをプレイすることはできません。アイテムが 0 枚のライン(アイテムが並んでないライン)には好きなアイテムをプレイすることができます。
- プレイの前後でラインや手札のカードをトラッシュに移動することができます。これはラインを空けて好きなアイテムを並べたり、考えやすいように手札を整理するためです。
- 同じ種類のアイテムであれば 1 つのラインに複数枚プレイすることができます。

2. テイク・アイテム

共通の場にある次の「合計」以下のアイテムを 1 枚選びテイクする(トラッシュに置く)ことができます。

「合計」:

合計はこの手番でアイテムがプレイされたラインにすでに並べられていたカードの枚数を足したものです。(この手番にプレイしたカードは数えません。)

3. セット

ラインにプレイされたアイテムをそのラインに加えます。

- ジョーカーは手元に戻し、キャラクター(プレイできる能力をもっているキャラクターです)はベンチに戻します。

4. プット

1回だけ手札から1枚選びプットする（裏向きに伏せた状態で自分のベンチのいずれかのキャラクターの下に重ねる）ことができます。

- 「得点計算」にて、キャラクターはプットされたアイテムにも1点を与えるようになります。同じアイテムがプットされていても2点以上与えることはありませんし、元々キャラクターの4種のアイテムに含まれている場合も1キャラクターが1種のアイテムに与えるのは1点までです。
- 自分のベンチのキャラクターにプットされているアイテムはいつでも表を見ることができます。

5. テイク・キャラクター

あるキャラクターの4種のアイテム全てが自分のラインに並んでいるなら、そのキャラクターをテイクする（自分のベンチに移動して獲得する）ことができます。

- 他のプレイヤーのベンチのキャラクターもテイクの対象になりますが、そのプレイヤーのラインにも4種のアイテムが揃っている場合はテイクできません。
- テイクの際、プットされているアイテムと一緒に移動します。
- 誰かのベンチにいるキャラクターは「得点計算」にてその4種のアイテムに1点を与えます。

例えば、**♥5**が書かれたキャラクターが1人誰かのベンチにいるならば**♥5**のアイテムは1点になります。

- ベンチにいるキャラクターの能力はそのカードの記述に従って、各タイミング(○マークがついています)に効果を処理するようにしてください。

6. シャッフル・アンド・ドロー

1. 自分のデッキ、トラッシュ、手札、ラインにあるアイテム全てをよく混ぜ1つのデッキにします。
 2. デッキからカードを4枚公開し、ラインに並べます。
 3. ドロー（手札が4枚になるまでデッキからカードを引く）します。
- 上の操作の前に、まだデッキが残っていれば、ドローだけすることもできます。
 - ◆ すでに手札が4枚ある場合は、さきに1枚以上の手札をトラッシュに置かなければなりません。
 - ◆ ドロー中にデッキがなくなったらドローをやめます。

得点計算

各プレイヤーは自分のデッキ、トラッシュ、手札、ラインにある「アイテムの点数」を合計します。合計点数が得点となり、最も得点の高いプレイヤーがゲームの勝者となります。

「アイテムの点数」:

アイテムの点数は次のように調べます。

1. 得点計算シートを広げ、得点チップを準備します。
2. キャラクターにプットされたアイテムを表にします。
3. 1キャラクターごとに、そこに書かれたアイテムとプットされているアイテム(があれば)に1点ずつ加点します。最低でも4つのアイテムに1点ずつ加点することになります。1種のアイテムに加点するのは1点までです。
4. 全てのキャラクターがアイテムに加点を終えたら、全てのアイテムの点数が決まります。
 - 1キャラクターの加点は1つのアイテムにつき1点までです。
 - 1度も加点されなかったアイテムは0点となります。

例えば、キャラクターAとBの両方に**♥5**が書かかれていますとき、1ずつ加点され**♥5**は1枚につき2点となります。もしどちらかに**♥5**がプットされていても、プットによる加点はカードに書かれていない場合だけなので、**♥5**は結局2点です。