

白と黒で

En blanc et noir

説明書



白くまと黒くまのナワバリあらそいにのっかって、高得点をめざそう！

入っているもの

カード36枚

白くさんの土地18枚

黒くさんの土地18枚

それぞれ「2」x5枚、「3」x4枚、「4」x3枚、「5」x2枚、「上のせ(裏面に詳細)」x4枚。

同じ数字の中に、くまがいるカードが1枚あります。

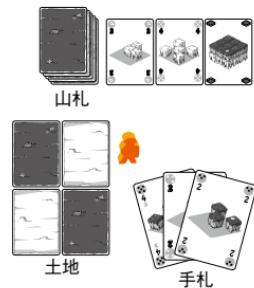
獣師コマ1つ 説明書1枚(本書)

ゲームの準備

- 全てのカードをよく混ぜて、全員にウラ向きで3枚ずつ配ります。白と黒の枚数がかたよりますが、気にしません。
- 配られたカードのオモテは他の人に見せず、自分だけが見えるように持ります。持っているカードを「手札」といいます。
- 残ったカードから白黒2枚ずつオモテを見ずに抜き出します。計4枚を色が交互になるようタテ2xヨコ2に並べます。これを「土地」といい、全員共通で使います。
- 土地の横に獣師コマを置いておきます。



5.少し離れたところに残りのカードをウラ向きで重ねます。このカードのことを「山札」といいます。山札の上から3枚をオモテ向きで山札の横に並べます。



これで準備は完了です。

くまが描かれたものを着ている・持っている人がスタートプレイヤーになります。いなければ、ジャンケンなどで決めましょう。

ゲームの流れ

白と黒の土地をひろげながら、カードの絵と同じ形に配置された土地を見つけて得点化していきます。終わった時に残った手札は減点になるので要注意。最後に白と黒の広さを比べ、勝ったくまは追加点に、負けたくまは減点になります。得点が多いプレイヤーがゲームに勝利します。

ゲームを始める

スタートプレイヤーから時計回りに自分の番がきます。自分の番にできることが3つあります。

できること A 土地を広げる

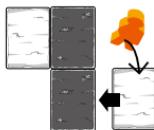
できること B 得点化する

できること C カードを引く

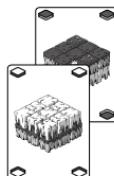
この中から必ず2つを行ないます。どれが先でもいいですし、同じことを2回してもかまいません。

できること A 土地を広げる

手札から1枚をウラ向きにして、土地につなげるよう、縦横の辺をそろえて並べます。色の制限はありません。斜めに置いたりすでにある土地の上に置くことはできません(例外カードあり)。土地を置いたら獵師コマをその上にのせます。獵師コマは必ず一番新しい土地にすぐ移動させます。

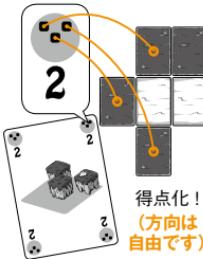


【上のせカード】すでに置かれている土地に重ねられるカードです。上のせカードであることを他のプレイヤーに見せてから、ウラ向きにして好きな土地カードに重ねます。何枚重ねてもかまいません。普通に土地を広げることもできます。



できること B 得点化する

手札のカードと同じ色と形で並んでいる土地があれば、その手札カード1枚を得点化できます(カード四隅の地形アイコンで確認)。カードをみんなに見せてから、手元にオモテを向けて置きましょう。数字が得点です。ただし、獵師コマが置かれている土地は得点化に使えません。



できること C カードを引く(手札上限5枚)

山札の横に並んだカードから1枚を選んで、手札に入れます(山札からは直接引けません)。手札は5枚まで持てます。5

枚あるときはカードを引けません。

2つの行動が終わったら、カードを引いていれば山札横のカードが3枚になるよう山札から補充して(たりなつたり山札がなければそのまで)、次の人の番になります。

ゲームの終了

最後の1枚を引いたプレイヤーの番が終わるとゲーム終了です。

得点計算

【基本点】得点化したカードの数字を足します。そこから、手札の数字の合計を引きます。上のせカードの減点は5です。手札がなければ減点はありません。これが基本点です。

【くまボーナス】中央に土地として置かれたカードの枚数を色ごとに数えます。重ねられているときは一番上だけを数えます。白と黒、どちらが多いかを発表します。

得点化したカードにくまがいた場合、多い方の色のくまは1枚につき2点もらいます。少ない方の色のくまは1枚につき2点減ります。白と黒が同数であればボーナスはありません。

【基本点】と【くまボーナス】の合計が一番多いプレイヤーが勝者です。同点なら、くまボーナスで勝った方の色のカードを多く得点化した人の勝ちです。それも同じなら勝利を分かち合いましょう。

rule&artwork



でじ

Twitter:@decocdt
decocdtdesign.com