

スーアの森

Forest of "Number Spirits"

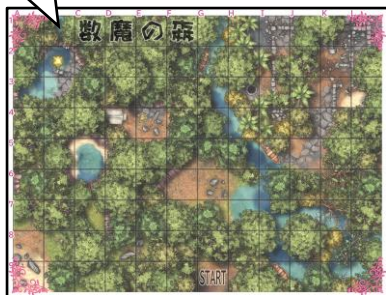
スーマの森の世界へようこそ

『スーマの森』は、アイテムを配置して「数魔」を呼び出し、ビンゴを完成させていくゲームです。

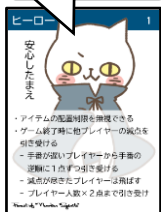
コンポーネント

- ① 森の地図 1枚
- ② キャラカード 16枚
- ③ 数魔カード 36枚
- ④ ビンゴカード 多数
- ⑤ アイテム 1袋
- ⑥ アイテム皿 6枚

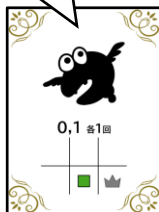
森の地図



キャラカード

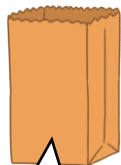


数魔カード



10	26	40	60	61
12	16	32	59	72
7	18	Free	58	73
4	19	38	52	67
14	25	33	57	74

ビンゴカード



アイテム袋

ゲームの準備

- ① スタートプレイヤーを適当に決めます
- ② 手番順はスタートプレイヤーから時計回りです
- ③ ビンゴカードとキャラカードを1人3枚配ります
- ④ 各プレイヤーは各1枚を選び2枚を箱に戻します
- ⑤ 数魔カードを1人3枚配ります
- ⑥ 各プレイヤーは2枚を選び1枚をオモテにして場に出し、場札とします
- ⑦ 残りの数魔カードを山札とし、場札が6枚になるまで山札からめくり、オモテにして場に並べます
 - ✓ 6人プレイの場合は⑥で場札が6枚になります
- ⑧ アイテム皿を1人1枚配ります
- ⑨ 袋からアイテムをひとつかみ取り出します
 - ✓ 取り出す前後に袋の中を確認するのは自由ですが、見ながら取り出してはいけません
 - ✓ 基本的にはたくさんつかむのがオススメです
- ⑩ 取り出した配置アイテムを皿に載せます
 - ✓ こぼれたアイテムはそのままにします
- ⑪ 1人1本、筆記具を用意します
- ⑫ スタートプレイヤーは地図のSTARTマスに、袋から●○+のいずれかを選んで配置します
 - ✓ スタートプレイヤーは実質的に最初だけ2連続でアイテムを配置できます

ゲームの流れ

- ① ゲームの目標は、各プレイヤーが、各自のビンゴカードにおいて、**ビンゴを完成させる**ことです
- ② ①の目標を実現するため、下記③④を行います
- ③ アイテムと数魔カードの**獲得**
 - ✓ 袋からアイテムを取り出し**獲得**します
 - ✓ 数魔カードを**獲得**し手札に入れます
- ④ アイテムの**配置**、数魔の**呼び出し**、ビンゴカードの数字の**起動**（P7参照）と**宣言**（P7参照）
 - ✓ アイテムを森の地図に**配置**します
 - ✓ 手札の数魔カードに記載されているアイテムの配置条件を満たし数魔を**必ず全て呼び出**します
 - ✓ 呼び出した数魔の力でビンゴカード上の所定の数字を所定の回数だけ**起動**します
 - ✓ ビンゴカードの1桁の数字は、その数字を起動すると、**宣言**となります
 - ✓ ビンゴカードの2桁の数字は、10の位と1の位の数字を起動すると、**宣言**となります
- ⑤ 下記いずれかの条件でゲームは**即時**終了します
 - ✓ 1プレイヤーが**12ビンゴ**を完成させる
 - ✓ 1プレイヤーが**通算3回**パスをする
 - ✓ 森の地図の**全ての**マスにアイテムが配置される

ゲームの進行・1

ゲームが終了するまで、1人ずつ順番に、下記①②のいずれか1つを選択して実行します

- ✓ ②を選び、配置可能なアイテムがない場合に
限って、パスが可能です
- ✓ キャラカードの記述はルールに優先します

① アイテムと数魔カードの獲得

アイテムの獲得

- ✓ 袋からアイテムを取り出し、皿に載せます
- ✓ アイテムは■●○●+♠の6種類です
- ✓ 皿からこぼれたアイテムはそのままにします
- ✓ 取り出す前後に袋の中を確認するのは自由ですが、見ながら取り出してはいけません
- ✓ アイテムの取り出しはひとつかみ限定です
- ✓ いま必要な量を取り出すようにしてください

数魔カードの獲得

- ✓ 場札または山札から任意の枚数の数魔カードを
獲得し手札に加えます
- ✓ 手札枚数の上限は5枚です
- ✓ 場札から獲得した場合は手番終了時に山札から
場札を補充し、場札を6枚に戻します

ゲームの進行・2

② アイテムの配置、数魔の呼び出し、ビンゴカードの数字の起動と宣言

アイテムの配置

- ✓ 皿からこぼれたアイテムを、皿に載ったアイテムより必ず優先して配置します
- ✓ アイテムは森の地図の空いている1マスに1手番に1個だけ必ず配置します
- ✓ アイテムを配置できない場合はパスになります
- ✓ 配置の制約は、■は木々があるマス、○は水のあるマス、▲は石があるマス、他は制約なし

数魔の呼び出し

- ✓ 手札にあるアイテム配置条件を満たす数魔は、任意順で必ず全て呼び出します
- ✓ 数魔呼出済カードは手札から外し得点とします
- ✓ アイテムの配置条件は、今回の手番でアイテムを配置したマスを必ず含む必要があります

ビンゴカードの数字の起動と宣言

- ✓ 呼び出した数魔の力でビンゴカード上の所定の数字を所定の回数だけ即時で起動します
- ✓ ビンゴカードの1桁の数字は、その数字を起動すると、宣言となります
- ✓ ビンゴカードの2桁の数字は、10の位と1の位の数字を起動すると、宣言となります

得点計算と勝敗

- ① ビンゴ完成 1ビンゴ 2点
- ② 呼び出しに成功した数魔カード 1枚 2点
- ③ 手札に残った数魔カード 1枚 -1点
- ④ 余ったアイテム 1個 -1点
- ⑤ キャラカードに記載の処理
- ⑥ 最多得点のプレイヤーの勝利です
 - ✓ 同点の場合は手番が遅いプレイヤーの勝利です

補足解説

できる	しなくてもよい
アイテムの配置条件	回転方向は不問なのでカードをグルグル回して見落としがいないか確認しよう
数字の起動	起動とは、ビンゴカードの数字1つに 筆記具で横線を引くこと （やり直し不可）
数字の宣言	宣言とは、ビンゴカードの1マスの中の数字全てを起動させること
ビンゴ	タテ・ヨコ・ナナメいずれかの連続したマスの数字が端から端まで全て宣言された状態 ※「Free」は初期状態で宣言済

世界観

ここは白猫たちが暮らす世界……

かつての王国は、森に埋もれた遺跡となりました

遺跡を訪れる観光客たちのお楽しみは、自らの運気を上げるためのビンゴチャレンジです

アイテムを所定の配置で捧げると、神の息吹を受け継ぐ「数魔」、即ち「数の精霊たち」を呼び出し、ビンゴカードの数字を宣言することができます

ビンゴを完成させれば、神の祝福が待っています

もはやビンゴの完成は個人に利益をもたらすだけであり、世のため、人のため、ではありません

しかし数魔に供物を捧げ、神の息吹を呼び覚ますことは、地力を回復し、自然を活性化させ、生き物たちの毎日を楽しくしてくれるのでした

作：deztec (JoypleGames)

絵：Inkarnate, イラストAC (保泉朱さん)

第1版 2022.4.23

Player 2-6 Time 10-30min

