

遊び方説明書

ナビラビ

TIME
20m+

PLAYER
4

AGE
10+

1 セット内容

受信カード(30枚)



サポートカード(4枚)



指令カード(8枚)



役割カード(4枚)



目的物資カード(6枚)



コウドウ役駒(2ヶ)



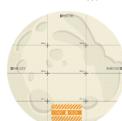
目的物資チップ(9枚)



説明書(1枚)



月面ボード(1枚)
※4バーツに分割して封入



② 目的物資カードを配る

次に、目的物資カードをシャッフルして、シレイ役2名に裏向きで1枚ずつ配ります。シレイ役は目的物資を確認します。シレイ役はゲームが終わるまで自分の目的物資を言ってはいけません。



目的物資カード

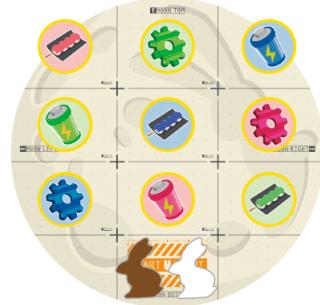
③ 場の準備

月面ボードを組み立てて、場の中央に置きます。以下の通りにコウドウ役駒と目的物資を配置します。

月面ボードはラインで区切られており、縦4マスと横3マスの合計12マスで構成されています。

目的物資チップ(9枚)を右図の通り、各9マスに配置してください。

「コウドウ」役駒(2ヶ)を月面の下部中央のマスに配置してください。



④ 手札カードの準備

各シレイ役は指令カード4枚を手札にします。

各コウドウ役は自チームの受信カード15枚をシャッフルして、山札とします。その後、それぞれ4枚ずつカードを引き手札とします。



指令カード



受信カード(モチうさ一味) 受信カード(チョコうさ一味)

⑤ 場の完成

下記のような場が完成すれば準備完了です。



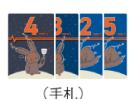
(手札)



(裏向き)



(裏向き) (手札)



(手札)



(手札)

5 指令カード説明

本説明書の裏面を参照してください。

6 プレイの流れ

7 プレイのコツ

コウドウ役

- まずはどちらが自分の仲間のシレイ役か見極めましょう。そのため、序盤はどちらかのシレイ役を信じて従ってみましょう。指令に違和感を感じたらそのシレイ役は仲間ではないかもしれません。
- 物資を拾ったら“チェック”してみましょう。何の物資で何HITしたかを元に目的物資を推理しましょう。
- 受信カードの強さが勝敗を左右することもあります。強い受信カードは、いざという時に取っておくのも良いでしょう。

シレイ役

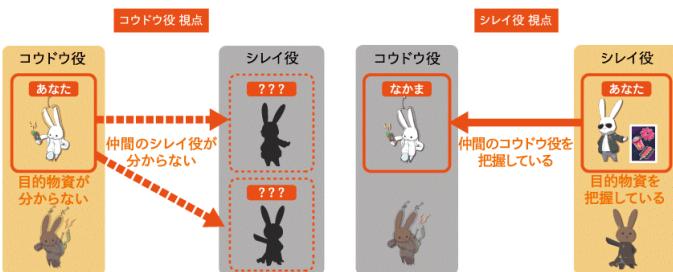
- 指令カード2枚を組み合わせて、意図が伝わる指令を出しましょう。
例えば、1つ上のマスに移動して物資をゲットしてほしい場合、“上移動”と“ゲット”的カードを出すと良いでしょう。
- 目標は一つに絞って、メッセージを伝え続けましょう。目標物を変えると指令がブレて意図が伝わりづらくなってしまうかもしれません。
- 自分の出したシレイを相手チームに使われるリスクも考慮しましょう。特に、“スリカエ”指令を相手に使われると不利になってしまいます。力にはリスクを伴います。

3 ゲームの概要

このゲームは2つのチームに分かれ、目的物資を集めスピードを競うゲームです。決められた目的物資を集め、先に条件を満たしたチームの勝利となります。

各チームには、指令を出す「シレイ」役と行動をする「コウドウ」役の2名がいます。「シレイ」役は自チームの目的物資が集まるように指令を出し、「コウドウ」役を導きます。「コウドウ」役は「シレイ」役の指令を受け、目的物資を集めます。

しかし、「コウドウ」役からはどちらが正しい「シレイ」役なのかがわかりません。



2チームの指令が同時に届く中、いかに自チームの指令を見極め/届けられるかが重要となるゲームです。

4 プレイの準備

① チームと役割を決める

役割カードをシャッフルして、各プレイヤーに裏向きで配ります。プレイヤーはそれぞれ自分のチーム(モチうさ/チョコうさ)と役割(シレイ/コウドウ)を確認します。「シレイ役」はゲームが終わるまで自分のチームを言ってはいけません。役割カードも裏向きのままにしてください。また同じ役割のプレイヤー同士で席を隣合わせにすると遊びやすいです。



役割カード

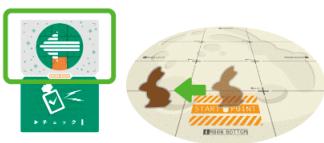
5 指令カード説明

「シレイ」役が「コウドウ」役に向けて提示するカードです。指令カードには移動とアクションの2つの行動選択肢が示されており、コウドウ役はどちらか一方を選択して使います。アクションには使用条件があり、満たさない場合は選ぶことができません。

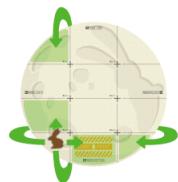


移動

カードに記載された矢印の方向に1マス移動します。盤面の端同士は隣接しており、反対側のマスに移動することも可能です。また、同じマスに両チームが入ることも可能です。ゲームの初めに物資の置かれていらないスタートマスとその左右のマスも移動可能です。



“移動”(左方向)による移動例



移動範囲は上下左右1マス
盤面盤面の端は反対側に繋がっている

アクション ゲット

自コマのマスにある物資を取得します。物資は3つまでしか持つことができません。既に物資を3つ持っている場合は手持ちの物資1つを今いるマスに戻してから取得します。今いるマスに物資がない場合はこのアクションを選べません。



“ゲット”による物資(赤オダンゴ)取得

アクション スリカエ

縦横に隣接した相手のコウドウ役と物資を交換します。自分の所持している物資と相手の所持している物資を1つずつ選び、それらを交換します。どちらかが物資を所持していない場合は、片側の物資だけが移動されます。また、“指令:移動”と同様に隣接した反対側のマスにも使用できます。ただし、同じマスにいる場合や隣接したマスに対象がない場合はこのアクションを選べません。



“スリカエ”による
相手プレイヤーとの物資のすり替え

アクション チェック

2人のシレイ役どちらか1人に、取得した物資を確認してもらいます。

指名されたシレイ役は同じチームであるかどうかに関わらず、コウドウ役の集めた物資が自身の目標物資とどれだけ一致しているかを数だけで宣言してください。その際に嘘を言ってはいけません。例えば、もし2つの目標物資が一致していた場合には「2HIT」のように宣言します。



“チェック”による指令への物資確認

アクション シュッパツ

2人のシレイ役どちらか1人にシュッパツを提案します。次の2つの条件を満たすことが出来た場合、シュッパツ成功となりあなたのチームは勝利します。

- ① 指定したシレイ役が同じチーム
- ② 指定したシレイ役の目標物資のうち2つ以上を所持

条件を満たさなかった場合、シレイ役は「シュッパツ失敗です。」とだけ宣言し、ゲームを続行します。



“シュッパツ”による指令への提案(成功例)

6 プレイの流れ

指令フェーズ

月面の仲間への指令

シレイ役はコウドウ役に対し、指令を出します。各シレイ役は、手元の指令カード4枚から2枚を選んで、相手のシレイ役と同時に場に出します。盤面の上下に合わせて出しましょう。



受信・行動フェーズ

各コウドウ役は手元の受信カード4枚から2枚選び、相手のコウドウ役と同時に場に出します。場に出た4枚の受信カードから数字の大きい順にコウドウ役が行動処理を行います。



左の例の場合
①モチうさ
②チョコうさ
③チョコうさ
④モチうさ
の順で行動処理を行う

※ 同じ数字の受信カードが2枚存在した場合、それらは使用せず捨札として脇に置き、残りの受信カードのみで行動処理を行います。

コウドウ役は以下の行動処理((1)、(2)、(3))を行います。

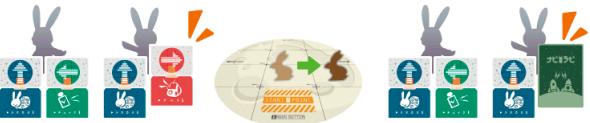
(1)場の指令カードから1枚を選択します。

※すでに選択された指令カードは選択できません。

(2)選択した指令カードから移動またはアクションを選択し、行動します。

(3)選択した指令カードを裏向きにします。

盤面上で行動処理を行う場合、自チームと同色のコウドウ役駒を操作します。



① 指令カードの選択

② 盤面上での指令行動

③ 行動した指令を裏返す

選択した指令の実行が完了したら、次に受信カードの数字が大きいプレイヤーが指令を選択し、実行します。

そして次の指令へ

各シレイ役は、場に出した自分の指令カードを手札に戻します。

各コウドウ役は、使った受信カードを捨札として脇に置き、それぞれ山札から2枚引きます。

「①指令フェーズ」に戻り、次のフェーズを始めます。

※ 受信カードの山札がなくなり手札が引けなくなったとき、それが1度目ならば捨札をシャッフルして山札を作り直し、ゲームを続行します。

ゲームの終了条件

1. シュッパツ成功

コウドウ役がアクション:シュッパツを成功させた場合、ゲームが終了します。

シュッパツを成功させたチームの勝利です。



2. 時間切れ

受信カードの山札がなくなり手札が引けなくなったとき、それが2度目ならばゲームが終了します。どちらのチームもシュッパツできず、“引き分け”です。