

アリスと 不思議な お茶会

ストーリー

あなたは不思議の国でお茶会を開催することになりました。
不思議の国の住人をたくさん招待して、賑やかなお茶会にしましょう！

対象年齢：6歳以上

ルール Ver 1.00

プレイ時間：15～20分

人数：2～6人

コンポーネントの内容

あそびかた（本紙）

住人カード 24枚

（サーベルネズミ5枚、ザトウドリ5枚、オナガガエル4枚、ウシペンギン3枚、
スナクジラ3枚、フェアリータイガー2枚、首長黒猫1枚、アリス1枚）

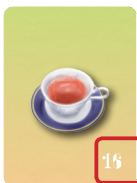
お茶菓子カード 46枚

（紅茶16枚、クッキー12枚、チョコ8枚、スコーン6枚、ケーキ4枚）

ルールサマリー 6枚

ゲームの準備

- ①住人カードは、種類ごとに一山にして、テーブルの中央にパーティポイント順に並べます。
- ②お茶菓子カードは、よく混ぜて裏向きの山にしておきます。
- ③裏にしたお茶菓子カードの山札の上から4枚めくって横に並べます。
・この時、4枚とも同じカードだった場合は、山に戻して混ぜ、新たに4枚並べます。
- ④一番最近紅茶を飲んだ人が、任意の方法でスタートプレイヤーを決めます。



全体枚数
お茶菓子カード



招待コスト
住人カード

テーブルセッティング

住人カード



お茶菓子カード



お茶菓子
カード山札

捨て札
置き場

ゲームの進め方

- ①スタートプレイヤーから時計回りに手番を行います。
- ②手番には、次のABCの行動を順に行うことができます。
しないことを選択してもかまいません。
 - A 表になっている4枚のお茶菓子カードの中から、1種類を選んで手札にするか、裏向きの山札から1枚手札にします。
 - ・表になっているお茶菓子カードは、選んだ種類を出しているだけで手札にしなればいけません。同じ種類のカードが2枚あれば2枚、3枚あれば3枚全て手札にします。
 - ・手札の上限は7枚です。手札が6枚の時は同じ種類のカードが2枚以上あっても1枚しか手札にできません。
 - B 手札から招待コスト分のお茶菓子カードを出して、住人カードを受け取り自分の場に表向きで並べます。
 - ・受け取れる住人カードは1手番に1枚までです。
 - 出したお茶菓子カードは捨て札置き場におきます。
 - C 捨てたい手札がある場合、任意の枚数を捨て札置き場に捨てることができます。
- ③表向きのお茶菓子カードが4枚になるように山札から補充し、次の人の手番になります。
 - ・この時、4枚とも同じカードになった場合は、捨て札も一緒に山に戻して混ぜ、新たに並べます。お茶菓子カードの山札がなくなったら、捨て札を混ぜて山札にします。
 - ・住人カードの残り枚数と、プレイヤーの場にある住人カードは公開情報です。全てのプレイヤーが確認できるようにして下さい。

ゲームの終了

下記の規定数の種類の住人カードがなくなったら、スタートプレイヤーの手前の人まで手番を行い、ゲーム終了となります。

- ・アリスと首長黒猫は同じ種類とみなします。

2人～4人プレイ3種類、5人・6人プレイ4種類

得点の計算

自分の場にある住人カードに書かれているパーティポイントを合計します。

同じ名前の住人カードが複数枚ある場合は2枚ごとに仲良しボーナスとして2点追加されます。

- ・2枚のとき2点、4枚のとき2点×2＝4点。

例) サーベルネズミの場合、2枚で素点2点+ボーナス2点＝4点。

3枚で素点3点+ボーナス2点＝5点。

4枚で素点4点+ボーナス4点＝8点。

- ・アリスと首長黒猫は別名なので両方持っていてもボーナス点は得られません。

もっともパーティポイントが高いプレイヤーの勝ちです。

同点が複数人いる場合は、より手番の遅いプレイヤーの勝ちです。

製作・販売

Twitter @rasiel_library

HP <http://rsel.wp.xdomain.jp/>



ゲームデザイン ラジエル・Sora

イラスト さとのすけ

