



はじめに

このゲームは、伝説の神獣(青龍、朱雀、白虎、玄武)をテーマにしたカードゲームです。プレイヤーはそれぞれが信奉する神獣を秘密裏に宣言し、カードの強さを比べ合って神獣の力を集めます。どの神獣が強いかは目まぐるしく変わるため、状況判断が勝利の鍵となります。

ゲームの概要

項目	内容
● プレイ時間	…… 約30分
● 対象年齢	…… 10歳以上
● プレイ人数	…… 3～6人
● ゲームの目的	…… 自分が宣言した神獣(色)のカードを集めて得点を獲得する。
● 勝利条件	…… 3ラウンド終了時に、合計得点が最も多いプレイヤーが勝者。

内容物

青龍・朱雀・白虎・玄武の4つの神獣(色)で構成 全36枚

● 数字カード「1」～「6」各色6枚



● 麒麟カード

強弱ルールを変える特殊なカード
各色2枚(昇順/降順)



● 神獣カード 神獣の姿のみが描かれたカード 各色1枚



● 麒麟マーカー

現在の親と、神獣・数字の強弱順(昇順/降順)を示す1枚

● 得点駒

10の位と1の位を示す駒12個(各プレイヤー2個ずつ)

● 得点カード

得点駒を乗せる得点記録用のカード6枚(各プレイヤー1枚ずつ)

ゲームの流れ

① 親がカードを出す

親プレイヤーが手札から好きなカードを1枚、場の中心に出します。
このカードが、この勝負の「基準カード」となります。

② 全員がカードを出す

親から時計回りに、
全員が後述の「カードの出し方」に従って1枚ずつカードを出します。

③ 勝者を決める

全員が1枚ずつカードを出したら、
後述の「カードの強さ」「カードの強さ判定」に従って、
最も強いカードを出したプレイヤーが勝者となります。

④ カードの獲得と次の親

勝者は場に出されたカードを全て獲得し、次の勝負の親となります。
親が交代したら、「麒麟マーカー」を新しい親の正面に移動させてください。

⑤ 手札がなくなるまで繰り返す

手札がなくなるまで上記1～4の勝負を繰り返します。

準備

得点駒を2個ずつ、得点カードを1枚ずつ各プレイヤーへ配ります。

ゲームの目的

プレイヤーは事前に宣言した神獣と、同じ色のカードを沢山得る事を目的とします。
手札が配られた後、1枚ずつ強さ比べを行い、勝てば場のカードを全て得られます。
手札が無くなったら得点計算を行い、次のゲームへと移行します。
計3回ゲームを繰り返して、最終的に得点が高い順に勝者が決まります。

各ゲームの準備

● カードを配る

全36枚のカードをよく混ぜ、
各プレイヤーに同じ枚数ずつ裏向きで配り、手札とします。
手札は他の人に見せないでください。
プレイヤー人数によって余りが出た場合は、
裏向きのまま捨て札としてゲームから除外してください。

● 集める神獣を決める(宣言)

各プレイヤーは、手札の中から好きなカードを宣言カードとして1枚選び、
他の人に見られないように裏向きで自分の前に置きます。
このカードの神獣(色)が、このゲームであなたが集める目標となります。
宣言カードは手札から除外され、使用することはできません。

● 親を決める

親とは、一番最初にカードを出すプレイヤーを指します。
最初の親は、「麒麟」という漢字を正確に書ける人が親となり、
親の前に「麒麟マーカー」を「昇順」が表になるように置きます。

得点計算

手札が全てなくなったら1回のゲームを終了し、得点計算を行います。

① 宣言カードの公開

全員、伏せていた宣言カードを表に向けます。

② 得点の獲得

自分が獲得したカードの中から、
宣言カードと同じ神獣(色)のカードの枚数分、得点を得ます。
(麒麟カードも、宣言カードと同じ色の場合は得点に含めます)
獲得した得点は、得点記録カード上に得点駒を置き、記録してください。
2回目のゲーム以降も獲得した得点は維持され、加算されていきます。

得点計算が終わったら「各ゲームの準備」を再度行い、
次のゲームへと移行します。
これを3回繰り返して、最終的に得点の多い順に勝者が決まります。

カードの強さ

カードの強さは①神獣の種類(色)と②カードの数字で決まります。強弱のルールは「麒麟マーカー」の向き(昇順/降順)によって変化します。同じ神獣(色)の中では、「神獣カード」が最も強く、次に数字カードが下記の昇順/降順に従って強くなります。

昇順



降順



※昇順/降順の力関係は、麒麟マーカー、麒麟カードにも記載されています。

カードの出し方

親以外のプレイヤーは、親が出した「基準カード」によって出すカードが制限されます。以下の条件を1つでも満たすカードが手札にある場合、あなたはそこから必ず1枚を選んで出さなければなりません。

- ① 「基準カード」よりも【神獣の強さ】と【数字の強さ】が共に強いカード。
- ② 「基準カード」の【神獣の強さ】よりも強い【神獣の種類(色)】の麒麟カード。

昇順の場合



基準カード

昇順の場合



基準カード

上記の条件に合うカードが手札にない場合は、どのカードを出しても構いません。

この場合に出したカードも、通常通り強さ比べに参加し、その勝負で最も強ければ勝利することができます。

※基準カードと同じ【神獣の強さ】かつ基準カードの数字よりも強いカードを持っている場合も出さなければなりません。

※基準カードと同じ【数字の強さ】で、【神獣の強さ】が基準カードよりも強いカードを持っている場合も出さなければなりません。

提出義務の範囲例

昇順

青龍	1	2	3	4	5	6	神獣カード	麒麟カード(昇順)	麒麟カード(降順)
朱雀	1	2	3	4	5	6	神獣カード	麒麟カード(昇順)	麒麟カード(降順)
白虎	1	2	3	4	5	6	神獣カード	麒麟カード(昇順)	麒麟カード(降順)
玄武	1	2	3	4	5	6	神獣カード	麒麟カード(昇順)	麒麟カード(降順)

…基準カード ※黄色い所が基準カードとして出された場合、
持て回ってる範囲のカードを持っていたら、強制的に出さなければならない

カードの強さ判定

まず「数字」で比べます。数字の強さは、現在の昇順/降順に従って決まります。ですが神獣カードは、どの数字カードよりも強いカードです。

同じ数字のカードや、神獣カードが複数出た場合、その中で「神獣の強さ」が一番強いカードを出した人が勝ちます。

※「神獣の強さ」よりも数字の強さ、神獣カードが優先されます。同じ強さの場合のみ、「神獣の強さ」が適用されます。

昇順の場合



昇順の場合



昇順の場合



麒麟カードの効果

麒麟カードは強さ比べに勝利しなくても、場に出されたら効果が適用されます。効果は次の勝負から、神獣・数字の強弱ルールを変化させます。

場に麒麟カードが出された場合、出された麒麟カードの中で最も強い「神獣の種類(色)」を持つものを確認します。

その最も強い神獣の麒麟カードが1枚だけ出されていた場合、そのカードが示す「昇順」または「降順」が、次の勝負からの新しい強さ順となります。

親の前にある「麒麟マーカー」を、新しい強さ順に合わせて、ひっくり返してください。

もし最も強い神獣の麒麟カードが2枚(昇順と降順の両方)同時に出示されていた場合、効果は打ち消され、ルールは変更されません。

また、麒麟カードが示した昇順/降順が現在と同じだった場合は、結果的に何も変わりません。

(例: 昇順の時に、一番強い麒麟カードが「昇順」を示していれば、次も「昇順」のままです)

特殊なケース

全員が麒麟カードを出した場合

・場に出されたカードは誰も獲得せず、ゲームから除外します。・親は交代せず、同じプレイヤーが次の親となります。・この場合でも、昇順/降順の切り替え処理は通常通り行われます。