

PAPITO

パピトー

3-5人用 / 30分 / 14歳以上

ぬいぐるみたちによって繰り広げられるサーカス「パピトー」は、巷で一躍有名になっていた。

ある日、本番開始前に厄介ファンたちにぬいぐるみがさらわれてしまった!

しかもどのぬいぐるみが欠員になったのかわからない・・・!?

大急ぎで座長によって生み出された“マジカルパペット”が欠員をカバーすることになったが、

数は限られている。あなたたちはサーカスマネージャーとして、

無事にショーを最後まで終わらせることはできるだろうか?

内容物



パペットカード
52枚 (4色13枚ずつ)



マジカルパペットカード
5枚 (表裏共通)



プレイヤー
トークン 1個

ゲームの準備

- ① **パペットカード**を全てシャッフルし、裏向きにまとめます。これを「**山札**」と呼びます。
- ② 山札の上から**1枚**を取り、表面が見えないようにわきに避けます。このわきに避けたパペットカードを「**欠けカード**」と呼びます。この欠けカードの裏面はゲーム中、いつでも確認することができます。
- ③ **マジカルパペットカード**3枚を山札に加えシャッフルし、裏向きにまとめます。
- ④ 残った山札を均等になるように全てプレイヤーに配ります。この時、プレイヤーによって配られた枚数が異なっても構いません。
- ⑤ 各プレイヤーは配られたパペットカードの表面を自分だけが見えるように持ちます。この各プレイヤーが持っているカードを「**手札**」と呼びます。
- ⑥ 各プレイヤーは手札の内、同じ数字のカードがあればそれぞれ**2枚セット**で場に**表向き**で出します。場に出したパペットカードは色ごとに、数字が順番になるように並べてください。この時、同じ数字のパペットカードのセットは全て場に出してください。また、場に出ていない数字のパペットカードは間が空くようにしてください。
- ⑦ **手札が一番多いプレイヤーがプレイヤートークン**を受け取ります。もし該当するプレイヤーが複数いる場合は、適当な方法でプレイヤートークンを受け取るプレイヤーを決めてください。



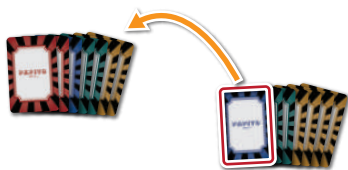
ゲームの進行

プレイヤートークンを持っているプレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回りの順番で手番を行います。各プレイヤーは自分の手番になったら、以下のステップでアクションを行います。全ての処理が終わったら、左隣のプレイヤーの手番に移ります。これをゲームの終了条件を満たすまで繰り返します。

また、このゲームを遊ぶ際、**自分の手札の数字を他のプレイヤーに伝えることはできません。**

① パペットカードを引く

右隣のプレイヤーの手札から裏面だけを見て、1枚選びます。選んだパペットカードは自分の手札に加えます。この処理は必ず行わなければなりません。

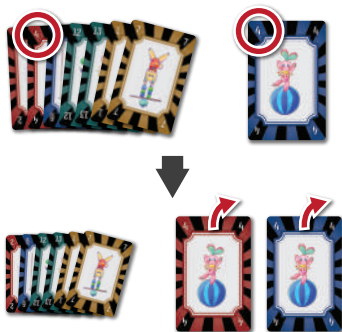


② カードを場に出す

同じ数字のパペットカードが手札の中で揃った場合、**2枚セット**で場に表向きで出します（これをパペットのセットと呼びます）。場に出したパペットのセットは、既に場に出しているパペットカードに合わせて、数字が順番になるように並べます。これによって演目が実施され、サーカスのショーが進行していきます。

もし手札の中で同じ数字のパペットカードが揃わなかった場合、この処理は行いません。

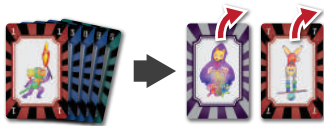
また、この処理を行えるならば、必ず行わなければなりません。



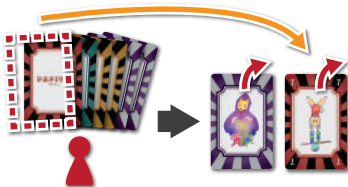
③ マジカルパペットカードを使う

②の処理をする際にパペットのセットを場に出せない時、自分の手札にマジカルパペットカードがあるならば、パペットのセットを場に出す代わりに、マジカルパペットカードを場に出すことができます。この処理は任意となります。マジカルパペットカードを場に出す時は、以下のルールに従ってください。

・マジカルパペットカード1枚は自分の手札の任意のパペットカード1枚とセットで場に表向きで出します(これをマジカルパペットのセットと呼びます)。



・プレイヤートークンを持っているプレイヤーがマジカルパペットのセットを場に出す場合、セットとなるパペットカード1枚は自分で選ぶことができません。手番を行っているプレイヤーの左隣のプレイヤーが、手番を行っているプレイヤーの手札から裏面だけを見てセットとなるパペットカード1枚を選びます。



・マジカルパペットのセットを場に出した時、セットで出したパペットカードは色ごとに順番になるように場に並べます。マジカルパペットカードは、セットで出したパペットカードの数字と同じ数字の、空いている場に並べます。



④ プレイヤートークンを受け取る

②または③の処理を行い、パペットのセット(もしくはマジカルパペットのセット)を場に出した時、そのプレイヤーがプレイヤートークンを受け取ります。

ゲームの終了条件

このゲームには以下のAまたはBの終了条件があります。

A: 全てのプレイヤーの手札からパペットカードが無くなった場合、ゲーム終了になります。すべての演目が完了し、ショーは大成功の内に幕を閉じることができました。**プレイヤー全員の勝利です!!**(この時、手札にマジカルパペットカードが残っていても構いません)。

B: プレイヤートークンを持っているプレイヤーが手番の処理②または③において、パペットのセット(もしくはマジカルパペットのセット)を場に出せなかった場合、ゲーム終了になります。演目を最後まで行えなかったことでショーは未完のまま終わり、あなたたちはクレームを受け、マネージャーを退任させられてしまいました。**プレイヤー全員の敗北です。**

ゲームの難易度

このゲームには以下の難易度が設定されています。もし初回のゲームに勝利することが出来た場合、欠けカードの枚数を増やすなど、より上の難易度に挑戦してみてください(ゲームの準備の②と③が異なります)。

	レベル1 (初回のゲーム)	レベル2	レベル3	レベル4
欠けカードの枚数	1枚	3枚	3枚	5枚
マジカルパペットカード の枚数	3枚	5枚	3枚	5枚

さらに上の難易度にも挑戦したい場合、以下のルールを採用してください。この時、全てのルールを採用することも、いずれかのルールだけを採用することもできます。

- ・ **隠匿**：マジカルパペットカードを場に出す際、セットで場に出すパペットカードを裏向きで場に出します。
- ・ **時間制限**：遊ぶ人数×3分の制限時間を設けてゲームを遊びます。

補足

ゲームの進行中、プレイヤーの手札が無くなることがあります。その場合、手札が無くなったプレイヤーはゲームから抜けて、残りのプレイヤーでゲームを続行してください。手札が無くなったプレイヤーがプレイヤートークンを持っていた場合、右隣のプレイヤーにプレイヤートークンを移します。

お問い合わせ

よくある質問や注意事項は右のQRコードから公式HPにまとめています。不明点がある場合、以下の連絡先にお問い合わせいただくか、右のQRコードからご確認ください。また、ゲームをプレイする前にエラッタ情報を確認することを推奨しております。

ゲームデザイン デバッグモンキーズ
アートワーク エス
開発 / 販売 デバッグモンキーズ (@debug_monkeys)
<https://debugmonkeys.netlify.app/>

