

Gloria Picktoria

栄光のピクトリア

世界の玉の輿を担う2～5羽のニワトリが繰り広げる、
クレバーなカード集めゲーム。

何という鳴き「コケツ」声でしょう！ ルースター・^{おんどり}雄鶏キャノン・ブースターが海を渡ってやってくるようになってからこちら、^{めんどり}雌鶏たちは「ニワトリ・オブ・ザ・ワールド」になろうとがんばっています。最近では羽毛でかざり立てるだけでは足りないようで、トレンドなニワ

トリたちは、うっとりするような自分だけのコレクションを作り上げようとしています。コレクションに欠かせないものといえ、^{こめいろう}黄金色の麦穂飾りの付いた帽子や最高品質のプラチナ製アンクル・ブレスレットだけでなく、^{むぎほかぞ}キツネの敷き物にキツネの尻尾、さらにはキツネの歯のネックレスだって必要です。そしてもしショーケースに入ったちっちゃな金色のフンこそがルースター・ブースターのお好みだというのなら…？

2～5人用、45分、10歳以上向け

これが箱のなかに入っているものです。



コレクション・アイテム・
カード 90枚



点数メモ 1冊



ルースター・ブースター・カード 10枚



ダブル・カード 5枚



ワイルド・カード 5枚



キツネ 1個

あと、気づいていないひとのために言っておきますけど…この説明書もですよ！
この説明書が箱に入ってなかったら、会社までご連絡くださいね！

ゲームの目的。

このゲームに勝つには、びっくりするほど幅広くユニークなコレクションを作って、それで得点を上げることです。

こうやってゲームを準備します。

ルースター・ブースター・カード 10枚とダブル・カード 5枚だけ、他のカードと分けておきます。残りの 95 枚のカードを全部まぜて切ります。ここから 3 枚だけめくってテーブルのまんなかになべます。そのあと、それぞれのプレイヤーに、切ったカードの残りから 4 枚ずつ、あと分けておいた**ダブル・カードからも 1 枚ずつ**配ります。配られたカードはすべて、他のプレイヤーに見えないように手に持ってください。あまったダブル・カードは使いませんので、どけておいてください。

そして、切った残りのカードに、分けておいた**10枚のルースター・ブースター・カードをまぜこんで**、もういちどよく切り、ひとまとめに伏せて山札にします。山札の近くにキツネを置いておきましょう。キツネは出番を待っています。



※タイトルのピクトリア (Picktoria) は、ヴィクトリア (Victoria) とピック (pick) をかけた言葉で、ここでの「ピック」はニワトリが物をついばむ様子のことです。また、ここではオスのニワトリの名前になっている「ルースター・ブースター」というのは、ニワトリを打ち出すキャノンのことで、かつて NASA などでもエンジンのテスト用に使われていました。

このように遊びます。

生きているニワトリをいちばん最近に見た人から始めます。このゲームでは、時計回りに手番がまわってきます。手番がまわってきたら、以下のアクションから、好きな組み合わせ、好きな順序で3回行います。同じアクションを2回以上行っても構いません。

- A. カードを伏せて出す（「宝箱を作る」）
- B. カードを公開で出す（「コレクションを作る」）
- C. カードを手に入れる（「コレクション用のアイテムを手入」）
- D. キツネを動かす

A. カードを伏せて出す（「宝箱を作る」）

手からカードを1枚出し、いったん全員に内容を見せてから、そのカードを伏せて自分の前に置きます。これで、このカードは自分の宝箱になります。こうなったら、そのカードの中身はもう誰も見てはいけません。宝箱をつくることで、あたらしいコレクション（カードの列）を作りはじめることができます。ゲーム中、宝箱はいくつ作っても構いません。

※どのコレクションについても、その最初のカードは必ず伏せて出さなければいけません。つまり、宝箱のないコレクションなどありえない、ということです。伏せて出したカードについては、その中身が何だったかということはゲームに関係しなくなります。つまり、後からここに付け加えて出すカードとは違う種類のものであっても構わないのです（次の項をごらんください）。

B. カードを公開で出す（「コレクションを作る」）

手からカードを1枚出し、自分のコレクションのどれかに加え、カードの種類が全員に見えるようにして置きます。「新しくコレクションを始める」のであれば、手元に単独で出ている1枚の宝箱へ付け足して置きます。「コレクションを大きくする」のであれば、出すカードと同じ種類のカードが並んでいる列に、付け加えて列を長くする形で置きます。つまり、どのコレクションも、1枚の宝箱以外はすべて同じ種類のアイテムが一列にならぶ形になっていなければいけません。コレクションに別の種類のアイテムを入れてはいけません。また、ひとつで同じ種類のコレクションを複数作ってはいけません。なお、伏せて宝箱にしたカードだけは、その中身が何であったとしても関係ないので、コレクションのカードと違う種類であっても構いません。

宝箱に1枚目のカードを置くのが最後になったプレイヤーは、その1枚目を置いたらすぐにキツネを取って、これをそのコレクション（カード列）の上に置きます。

キツネが置かれているコレクションは、価値がなくなります！ とはいえ、キツネが置かれたままのコレクションであっても、そこにカードを足すのは構いません。

図例：リーは「アンクル・プレスレット」カードを伏せて出し、自分の宝箱として手元に置きます。そして、「ショーケース」カードを公開で出し、先ほどの宝箱に付けて置きました。「ショーケース」のコレクションを始めるにあたっては、宝箱にするカードはどんな種類のものであっても構いません。ですが、この「ショーケース」コレクションに新たに付け加えるカードは、すべて「ショーケース」カードでなければいけません。リーは公開でカードを出した最後のプレイヤーなので、キツネを取って、いま作ったコレクションに置きます。



C. カードを手に入れる（「コレクション用のアイテムを入手」）

テーブルのまんなか公開されている3枚のカードのうち、好きなものを1枚取って、手札に加えます。そのあとただちに山からカードを1枚めくり、いつでも、3枚のカードが出ているようにします。また、**出ている3枚からカードを選ぶかわりに、山からカードを1枚引くことにしても構いません**（この場合、何を引いたか他の人には見せません）が、山からカードを引く場合はアクション2回分と数えます。すでにアクションを2回行っている時は、山からカードを引くアクションは選べません。1度の手番で山から2枚カードを引くこともできません。1手番で行えるアクションは3回しかないからです。

D. キツネを動かす

自分のコレクションのところにキツネがいるのであれば、これを自分が持っている他のコレクションに移したり、あるいは左どなりの人のところに動かしたりできます。

やりかたは2通りあります。

1. アクション1回分をつかって、キツネを「**自分の**」コレクションから取り去り、自分が持っている別のコレクションのところに動かす
2. アクション2回分をつかって、**左どなりの人**が持っているコレクションの**どれかのところへ**キツネを動かす

1回の手番ではキツネは**1回しか動かさせません**。

これ以外に、**自分の手番が終わった時**、アクションポイントを全く使わずに、キツネを左どなりの人に動かすこともできます。この場合、手番ではキツネを動かさずに3回分のアクションを行います。そのあと、(3回のアクションに追加して)左どなりの人が持っているコレクションのどれかのところへキツネを動かします。あるいは、3回のアクションのうち1回を使ってキツネを自分の別のコレクションのところに動かした後でも、この手番終了時のキツネの移動は行えます。

ワイルド・カードは、どの種類のアイテムのかわりにもなります（ダブル・カードのかわりにはなりません!）。ワイルド・カードは伏せて出して宝箱にしても構いません。ですが、コレクションの1枚目のカードとして宝箱に直に付けて出すことはできません。



ダブル・カードもワイルド・カードと同じように、すでにアイテムが1枚以上入っているコレクションに付けて出します。ただ、このカードは、コレクション・アイテムの1枚としては数えられません。そのかわり、後でやってくる得点計算で、このコレクションの価値が倍になります。ダブル・カードは列をストップさせます。つまり、ダブル・カードを入れてしまったコレクションには、それ以上アイテムは追加できないのです。



ダブル・カードを伏せて出して宝箱にした場合、そのコレクションの価値は倍付けには**なりません**。

出したカードを取り戻したり、表裏をひっくり返したり、動かしたりすることはできません。

こうしてポイントを手に入れます。3回の得点計算。

ルースター・ブースターのやってくる時が近づいてきました！

ルースター・ブースター・カードをめくったり引いたりした人は、ただちにこれを公開して、テーブルのまんなか近くに置き、ルースター・ブースター・カードが今までに合わせて何枚出ているかわかるようにします。これはアクションではありません！

4枚目のルースター・ブースター・カードが置かれたら、ただちにゲームはいったんストップし、1回目の得点計算を行います。

2回目の得点計算が行われるのは、さらに3枚の(合わせて7枚の)ルースター・ブースター・カードが置かれたときです。

3回目、最後の得点計算が行われるのは、さらに3枚(つまり10枚ぜんぶの)ルースター・ブースター・カードが置かれたときです。

1回目と2回目の得点計算が誰かの手番の途中^{とちゅう}で起きた場合、この人の手番はいったんストップし、まだ行えるアクションが残っているなら、**得点計算の後**で続きを行います。

3回目の得点計算の時は、残りのアクションは無かった事になります。この得点計算でゲームが終わりになるからです。

得点計算では、全ての種類のコレクション・アイテムについて、以下のように「人気コレクション・ポイント」が入ります。

- ・1人しかその種類のコレクションを作っていない場合、その人に**4点**
- ・2人以上がその種類のコレクションを作っている場合、
 - ・その中でいちばん長いカード列を作っている人に**3点**
 - ・その中で2番目に長いカード列を作っている人に**1点**
 - ・同点1位の人が2人以上いる場合、その人たちみんなに2点ずつ。
この場合は「2番目の人の1点」は無しになります
 - ・同点2位の人が2人以上いる場合、その誰にも1点も入りません

ダブル・カードが付いている列については、列の長さを倍に数えます。

【重要】 キツネが付いているコレクションは価値が無くなります。このコレクションは、無かったのと同じものとみなされます。これによって他の人のコレクションが「1人しか作っていないコレクション」とみなされ、点が増えることもあります。

最後の3回目の得点計算では、以下のように、**点を失う計算も行います。**

- ・コレクション・アイテムの付いていない1枚だけの宝箱(伏せたカード)、手元に1つ置いていることにマイナス2点
- ・ゲームが終わったときに手に持っているカード、1枚につきマイナス1点

点数はすべて、点数メモに書いていきます。

3回の得点計算が終わった時点で**人気コレクション・ポイントの合計がいちばん大きい人が勝ち**です。

出版: Zoch Verlag

著者: Alan R. Moon & Mick Ado ©2007

英訳: Sybille Aminzadah & Bruch Whitehill, "Word for Wort"



このゲームに関するご質問は：
合同会社ニューゲームズオーダー
東京都立川市柴崎町2-17-1 TMビル2F
E-mail: info@newgamesorder.com
URL: http://newgamesorder.com