

◆カモ

【種類】赤・青・緑の3色

【場に出す条件】

・「カモ」が場に出ていない場合：なし（どの色でも出せます）

・「カモ」が場に出ている場合：同じ色のみ

【場への出し方】表向き

【得点】1~3点

【効果】なし



◆ネギ

【場に出す条件】

なし（いつでも出せます）

【場への出し方】表向き

【得点】1点または4点

【効果】「ナベ」が場にある場合、「ネギ」1枚につき+3点のボーナスがつきます。



◆フタ

【場に出す条件】

なし（いつでも出せます）

【場への出し方】表向き

【得点】0点

【効果】そのラウンドに出た「ナベ」の効果が無効にし、最後にカードを出したプレイヤーが場のカードをすべて回収します。



◆アヒル

【場に出す条件】

まだ誰も裏向きのカードを場に出していないとき

【場への出し方】裏向き

【得点】3点

【効果】得点時に表にし、3点の「カモ」として扱います。



◆ナベ

【場に出す条件】

まだ誰も裏向きのカードを場に出していないとき

【場への出し方】裏向き

【得点】0点

【効果】得点時に表にし、「ナベ」を出したプレイヤーがそのラウンドの「カモ」をすべて回収します。



クレジット

プロデュース / 箱デザイン
ディレクション
アートディレクション
ゲームデザイン / テーマソング

とザル
ふうたマン
今井 泳
toyakun

企画・制作 百葉箱



うた、えほん、ゲーム、CG アニメ
などさまざまなものをつくっています。
YouTube にてインディー教育
番組「あめのちあれれ？」公開中。

HP: <https://ame-arere.com/>

カモのまにまに

KAMO NO MANIMANI

あそびかた説明書

3-6人用※ | プレイ時間 約10分 | 対象年齢 6歳以上

※一番バランスよく遊べるのは4人プレイ時です。



プレイ動画公開中

<https://ame-arere.com/kamo>

裏向きに出されたカードは「カモ」か、「ナベ」か。
相手の手を読みながら、得点を目指しましょう。
大きな得点をあきらめて身を守るか？それとも、
危険をかえりみずに大胆に攻めるか？
いいカモにされるのは、あなたかもしれません。

内容物

◆あそびかた説明書 1 枚

◆カード 36 枚

カモ（赤）9 枚
（1～3点各3枚）カモ（青）9 枚
（1～3点各3枚）カモ（緑）9 枚
（1～3点各3枚）

ネギ 2 枚



フタ 1 枚



アヒル 3 枚



ナベ 3 枚

1 ゲームの目的

プレイヤーはカードを出し合いながら、相手をカモって得点を集めます。**最も多くの得点を集めたプレイヤーが勝利**します。ただし、**最後まで手札を持っていたプレイヤーは最下位**となります。

2 ゲームの準備

1. 親を決める

最近ナベを食べた人が親になります。2 ゲーム目以降は、最下位になった人が親となります。

2. カードを取り除く

親は「ナベ」「アヒル」「フタ」の計7枚のカードの中からランダムに2枚(3人プレイ時は3枚)を選び、表を確認せずに除外します。**これらは今回のゲームでは使用しません。**

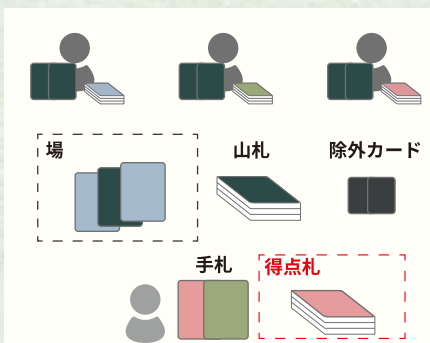
3. カードを配る

親は残りのカードをシャッフルし、全員に2枚ずつ配ります(3人プレイ時は3枚ずつ)。配られたカードは各プレイヤーの手札になります。プレイヤーは他の人に手札を見せはいけません。

4. 山札を置く

残りのカードは山札として中央に裏向きで置きます。

4人プレイの場合の盤面



3 ゲームの進行

1. ラウンドの開始

ゲームは親から時計回りに進行します。

2. ターンの進行

自分のターンでは、次の手順で進めます。

2-1. 山札からカードを1枚引く

山札から1枚引いて手札に加えます(山札がなくなった場合はそのまま次へ進みます)。

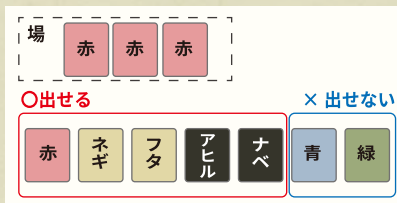
2-2. カードを場に出す

手札から1枚選び、場に出します。「カモ」「ネギ」「フタ」は表向きに出します。「ナベ」「アヒル」は裏向きに出します。出せるカードがない場合や、カードを出したくない場合は、パスを宣言し、次のプレイヤーにターンを回します。一度パスをしても、自分のターンがもう一度回ってきたら、カードを出すことができます。

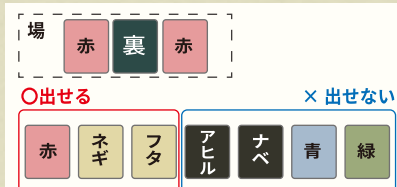
出せるカードの条件

- 「カモ」は、場に出ている「カモ」の色と同じ色を出せます。「カモ」が場にまだ出ていない場合、どの色でも出せます。
- 「ナベ」「アヒル」は、**まだ場に裏向きのカードが出ていない時に限り**1枚だけ出せます。
- 「ネギ」「フタ」は、いつでも出せます。

場に裏向きのカードがない場合



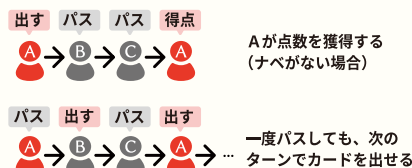
場に裏向きのカードがある場合



3. ラウンドの終了

自分がカードを出したあと、他の全プレイヤーがパスを宣言したら、そのラウンドは終了です。

A、B、Cの3人の場合



裏向きのカードがあれば表にします。以下の条件に従って点数の獲得をします。

点数の獲得

「ナベ」が場がない場合

最後にカードを出したプレイヤーが場のカードをすべて回収し、得点札とします。この場合、「ネギ」のボーナスは発生しません。

「ナベ」が場にある場合

「ナベ」を出したプレイヤーが場のカードをすべて回収し、得点札とします。この場合、「ネギ」1枚につき+3点のボーナスがつきます(つまりネギ1枚につき4点の得点が入ります)。

「ナベ」と「フタ」が場に同時にある場合

「ナベ」の効果は無効となり、最後にカードを出したプレイヤーが場のカードをすべて回収し、得点札とします。この場合、「ネギ」のボーナスは発生しません。

4. 新たなラウンドの開始

点数を獲得後、得点したプレイヤーから新たなラウンドを開始します。これを繰り返します。



4 ゲームの終了

手札を使い切ったプレイヤーはその時点で「あがり」となります。手札を持っているプレイヤーが残り1人になった時点でゲーム終了です。最後に場に残ったカードはルールにしたがって得点になります。**一番最後まで手札を持っていたプレイヤーは、得点を無効とし最下位**となります。

5 勝利条件

ゲーム終了時に最も多くの得点を持っているプレイヤーが勝利します。同点の場合、先に「あがり」になったプレイヤーが勝利します。

6 ゲームのヒント

1. 「ネギ」の賢い使い方

「ネギ」は「ナベ」を出したプレイヤーにボーナス得点を与えるため、使い方によっては不利になることがあります。しかし、場がどの色であっても出すことができるので、タイミングを見計らってうまく使うことで、ラウンドの最後に有利な展開を作り出すことができます。

2. 「ナベ」を使った上手なカモり方

「ナベ」と「アヒル」は裏向きで出すため、他のプレイヤーにはどちらかわかりません。裏向きの「ナベ」を他プレイヤーに悟られないことが勝利への鍵です。例えば、「ナベ」を出した次のターンで「ネギ」を使うとボーナスポイントを確実に得られますが、他のプレイヤーに警戒されるリスクもあります。

3. パスの上手な使い方

カードを場に出せる場合でも、あえてパスすることによって有利に働くことがあります。同じ色の「カモ」を手札に蓄えることで点数獲得の競り合いに有利になります。