

夢：第十三章

日本語説明書



《不思議の国のアリス》の第十三章を再建する為に、夢境図書館の館員たちは伝説の仙境に向かわなければなりません、アリスをはじめとするみんなが残した思念体を探し出し、それを本にします。だけど、仙境と現実を繋げる通路に載せる数に限度があり、もし通路が瓦解したら、思念体は底のない闇へ落ちてしまう……

年齢：6才以上
人数：2～4用
時間：15～30分

デザイン：陳曦
イラスト：Zoel's Wonderland
ゲーム編集：許恪禎、楊倬睿
美術編集：鄭雅文

英語翻訳：鄭雅文
日本語翻訳：林雅
印刷：墨帥印刷
発行：玩聚設計

ゲーム内容物

♣ 思念体 68 枚 (アリス、白兔、チェシャ猫、帽子屋、ハートの女王様各 12 枚、思念集合体 8 枚)



牌背

♣ サポートカード 12 枚
(中、英、日各 4 枚)



♣ 鍵 4 本



セットアップ

- ① 思念体を全部シャッフルし、各プレイヤーに3枚の思念体を配ったあと、おおよそ均等な五つの山札を作り、裏返ったまま円となるように並べる、そこを仙境ホールと呼びます。
- ② 仙境ホールの中央に4本の鍵を置きます。
- ③ 仙境ホールの隣に空きを残し、捨て札区にします。
- ④ 各プレイヤーが手に入れた思念体を公開したまま自分の前に並びます、そこを手帳と呼びます。
- ⑤ 各プレイヤーは手帳の上に空きを残し、そこを現実と仙境を繋ぐ通路とします。



ゲーム概念

ゲームの中で、プレイヤーは夢境図書館の館員となり、手にある有限の鍵と思念体を活用して、仙境から多くな思念体を取り戻さなければなりません。違う思念体の組み合わせ方により、プレイヤーの得点も変わります。ゲーム終了時に一番高得点の人が優勝し、夢境図書館で一番価値のある館員となります。

ゲームの流れ



ゲームは最近夢を見たプレイヤーからターンを始め、それからは時計回りで交替し、ゲームを進めていきます。

ターンプレイヤーはまず仙境ホールの中央から鍵を2本取ってから、以下の行動を実行します：

① 仙境探索

解錠し、仙境ホールの子札を探索します。まず、鍵を1本使って、仙境ホールの好きな子札の隣に置き、その子札を解錠します。次に、手帳の中から思念体を1枚選び、表向きのまま解錠した子札の上に置く、そしてその子札の左右の子札の上の子札を取り、表向きで自分の通路の中に置きます。

注意：1本の鍵は1つの子札しか解錠できません、その解錠された状態はプレイヤーのターンが終わるまで続きます。もし『4 探索選択』で更に探索を続けることを選びましたら、この行動に戻り、解錠済みの子札でカードを置くことで、再度探索を進めるか、もしくは鍵を1本使って、新たな子札を解錠し、探索します。



2 通路確認

通路が瓦解してるかの確認をします。プレイヤーの通路の中で、同じ人物の思念体が3枚またはそれ以上の枚数がある場合（例：白ウサギ3枚）、通路が瓦解します、その時は通路の全てのカードを捨てて、そして全部の鍵を仙境ホールの中央に戻し、ターンを終えます。

注意：もし通路に思念集合体がいる場合、通路の確認をしている時、思念体全員に1枚追加として計算します（アリス、白ウサギ、チェシャ猫、帽子屋、ハートの女王それぞれ1枚）。

3 技能発動

思念体の技能を発動させます。今回の探索で確保した2枚の思念体の中から、発動出来そうな思念体技能を1枚選び（思念集合体除き）、その技能を発動します。もし技能が発動できない思念体がない場合、この行動を省略します。

4 探索選択

もう一度仙境を探索するのかを決めます。「はい」なら行動1～4を再度実行します、「いいえ」ならターンを終了させます、通路の中の思念体を手帳の中に移り、そして全ての鍵を仙境ホールの中央に戻します。

注意事項

ターンが終わる時、もし手帳の中の思念体が3枚未満の時、捨て札をシャッフルし、中からランダムでカードを引き、手帳の中の思念体が3枚になるまで引きます。

思念体技能



「尽きることのない好奇心を持つアリスは、思わずクリスタルのテーブルにある鍵へ手を伸ばした。」

仙境ホールから鍵を1本取ります。



「懐中時計を持つ兎はとても珍しい、誰でも彼と一緒に兎の穴へ飛び込みたくなる。」

山札から1枚を引いて、それを開いて自分の通路に移します。次に『2 通路確認』を実行します、通路が瓦解してない場合、『4 探索選択』を実行します。



「神出鬼没なチェンヤ猫、彼に知らないことはなさそうだ。」

秘密に山札に伏せたカードを1枚確認し、それが終わったら元の場所に戻します。



「あなたには帽子屋の謎が永遠に解けない、何故なら彼は答えを教えてくれないからだ。」

プレイヤーを1名指定し、好きな山札から1枚トップに伏せたカードを引かせます、そのプレイヤー以外の全員に見せたあと、裏返ったままそのプレイヤーの通路に置く、そのプレイヤーのターンが終わった時に捨てます。

- ※ そのプレイヤーのターンになった時、そのプレイヤーは伏せられた思念体を確認できないので、他のプレイヤーが代わりに『2通路確認』を実行します。
- ※ もしそのプレイヤーのターンではない時で、その通路に伏せられた思念体はもう瓦解の条件に満たしていたら、他のプレイヤーはすぐに通路が瓦解している事を教えてください、そしてそのプレイヤーは通路の中の思念体を全部捨てます。次にそのプレイヤーのターンになる時、通常とおりにターンを進めます。



「女王様を怒らせるな、でないと頭が落ちるぞ。」

今回の探索で手に入れたもう 1 枚の思念体の上に置きます。

通路の確認をする時、ハートの女王の下カードは数えません。ターンの終了時、2 枚のカードを分けて、手帳に移します。

ゲーム終了

終了条件

2 人プレイ：仙境ホールの山札が 1 つ全部引かれた時、ゲーム終了。

3～4 人プレイ：仙境ホールの山札が 2 つ全部引かれた時、ゲーム終了。

もし 1 つだけ全部引かれてもゲームは続きます。『1 仙境探索』の時、直接左右の二つの山札からカードを取ります（無くなった山札はなかった事にします）。

もしプレイヤーが『1 仙境探索』の時終了条件を満たした場合、まずは行動 2 と 3 を執行し終わってから、ゲームを終了させます。

もし『3 技能発動』の段階で終了条件を満たした場合、ゲームはすぐに終わります。

ゲーム終了時、各プレイヤーが手帳にある思念体の得点を計算します、一番高得点の人が勝利します、同点なら引き分けです。計算方法は以下の通り：

1. 思念集合体は一枚で5点。
2. アリス、白ウサギ、チェシャ猫、帽子屋、ハートの女王各1枚で1セットになり。セットごと15点とします。
3. セットになれない同じ種類の思念体（思念集合体除き）の点数計算は累計です：1枚目が1点、2枚目が2点、3枚目が3点という方法で計算します。

例：

