

# ゴレム

8歳以上 | 2-6人 | 20分

私たちの生活を支えてくれる優しい石像、ゴレム。その力はとても強く、戦うことも大好きです。大地から生まれる魔力を注ぎ込めば、さらに力を増していきます。しかし、借りた魔力は返さなければなりません。ゴレムを上手く連携させ、ゴレムマスターとなりましょう！

## ■内容物

・カード:60枚



青:40枚 [2~21 各2枚]



赤:20枚 [2~11 各2枚]

・チップ:54枚



1:24枚



2:15枚



3:15枚

※チップは無限にあるものとして扱います。不足した場合は何か別の物で代用してください。  
※チップの数字は枚数を示しています。2と書いてあるチップはチップ2枚分を示しています。また、チップは自由に両替してかまいません。

・説明書:1枚

## ■ゲームの概要

順番に手札からカードを出していき、誰よりも早く全ての手札とチップを無くした人が勝ちです。

## ■ゲームの準備

全てのカードをよく混ぜてから、以下の表に従って全員にカードを配ります。受け取ったカードは手札として、他の人に見せないように持ちます。

人数	3人	4人	5人	6人
手札	15枚	15枚	12枚	10枚

3人の場合はカードが余ります。余ったカードは使用しませんので、脇に除けておいてください。

チップを3枚ずつ配ります。チップは手元に置いて管理し、他のプレイヤーに枚数がわかるようにしてください。

残りのチップは手の取りやすいところにまとめて置き、チップ置き場とします。捨て札置き場のスペースを確保してください。

スタートプレイヤーを適当な方法で決めます。

## ■ゲームの流れ

スタートプレイヤーから始めて、時計回り順で手番を行っていきます。

手番では、「カードを出す」か「パス」をします。

### 手番

#### ○カードを出す

最初にカードを出す人は、手札からカードを1枚出すか、同じ数字のカードを複数枚出します。カードを出す際に色は関係ありません。

それ以降の人は、最初の人が出した枚数分のカードを出します。

ただし、出すカードの数字は、既に出されているカードの数字を上回っている必要があります。

[カードを出す例]

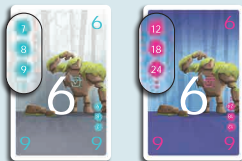


A君は、最初のカードとして、5を1枚出しました。以降は、1枚のカードを出していくことになります。B君は5より高い9を出し、C君は9より高い10、D君は10より高い17を出しました。  
再びA君の手番となります。前の手番で出した5のカードを捨てて、17より高いカードを出すか、パスすることになります。

## チップの追加

カードを出す際、好きな枚数のチップをチップ置き場から取って、自分が出すカードの上に乗せることができます。

チップを乗せることで、カードの数字を増やせます。チップを複数枚乗せることもできます。



青のカードはチップ1枚につき1増加、赤のカードはチップ1枚につきそのカード自身の数字分増加します。

カードに置かれた時点でそのチップは、自分の物となります。カードが捨て札になったら、チップは手元に置いて管理してください。

## [チップ追加の例]



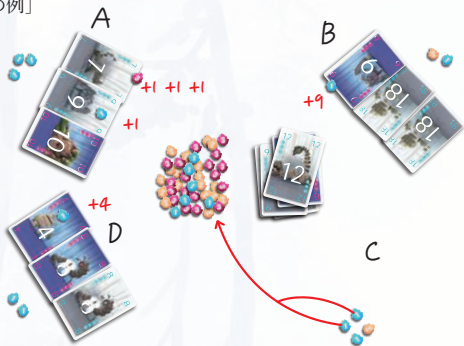
B君は、最初のカードとして、4を2枚出しました。以降は、2枚のカードを出していくことになります。C君は青の11にチップを1枚乗せ、12と合わせて、12を2枚として出しました。D君は赤の5にチップを2枚乗せ、15と合わせて、15を2枚として出しました。A君は青の11にチップを1枚、青の19にチップを3枚乗せ、22を2枚として出しました。B君は少なくとも23を2枚出す必要があります。23以上のカードは存在しないので、チップを乗せることで工面するか、パスをする必要があります。

## ○パス

カードを出せない、あるいは出たくない場合は、パスとなります。

パスをしたら、自分のチップ(カードの上か手元にある物)を2枚までチップ置き場に返します。チップを持っていない場合は、単にパスとなり、何もしません。

### [パスの例]



D君は、最初のカードとして、4にチップを1枚乗せ、8を3枚として出しました。以降は、3枚のカードを出していくことになります。A君は7にチップを3枚、9に1枚乗せ、10と合わせて、10を3枚として出しました。B君は9にチップを1枚乗せ、2枚の18と合わせて、18を3枚として出しました。C君はチップを2枚返し、パスをしました。

スタートプレイヤーの最初の手番でもパスを選択することができます。その場合、チップを2枚捨てて次の人がスタートプレイヤーとなります。

また、一度パスをしたとしても、次の手番では再びカードを出すかパスをすることができます。

「カードを出す」か「パス」をしたら、次の人の手番になります。

こうして手番を繰り返していき、最後にカードを出した人以外が連続してパスをしたら、一区切りとなります。例:4人プレイなら、3人が連続してパスをしたら一区切りとなります。

テーブルに出た全てのカードを捨て札置き場に置きます。チップは手元に置いてください。

最後にカードを出した人が次のスタートプレイヤーとなり、最初の手番を始めてください。

※手札がない場合は、「カードを出す」は選べず、「パス」をしてチップを減らしていくことになります。

## ■ゲームの終了

誰かの手札とチップが無くなったら、即座にゲームは終了し、その人が勝利します。全員の順位を決めたい場合は、残っている人だけでゲームを続けてください。スタートプレイヤーがゲームから抜けていた場合は、左隣の人 がスタートプレイヤーになります。

## ■その他の遊び方

### ・トーナメントルール

人数分の回数のゲームを行い、点数で競います。各ゲームの最初のスタートプレイヤーは時計回り順に移っていきます。ゲームごとに3人が手札とチップを無くすまでゲームを続けて、以下の表に従って順位に応じた点数を獲得し、累計してください。最も点数が高い人が勝ちです。同点の場合は、勝利を分かち合ってください。

順位	1位	2位	3位	4-6位
点数	4点	2点	1点	0点

## ・2人用ルール

4回のゲームを行い、点数を取らないことを競います。全員にカードを12枚配ります。余ったカードは使用しませんので、脇に除けておいてください。

ゲームの最初のスタートプレイヤーは、チップを2枚持ち、もう一方の人は、チップを持たずに開始します。次以降のゲームでは前回の勝者が最初のスタートプレイヤーになります。

どちらかの手札とチップが無くなった時点で、ゲームは終了します。負けた人は、残っている手札枚数×3点を得ます。残っているチップは1枚1点です。4回のゲーム終了時、点数が低い人が勝ちです。

## ・リミットオン

このルールでは、チップをチップ置き場から自由にとってくることはできません。ゲーム開始時には通常通り3枚のチップを持ちます。

パスをしたときにチップを1枚得ます。

カードを出し、その上にチップを乗せる場合、自分の得たチップを乗せる必要があります。カードに乗せたチップは自分の物ではなくなります。捨て札にする際、チップ置き場に戻してください。

また、一度パスしたらその回では以降手番が飛ばされます。

チップが残っていても手札が無くなれば勝ちです。

## クレジット

ゲームデザイン:ちかすず  
アートワーク:ワンジン・ギル  
タイトルロゴ、DTP:山内貴司

制作協力: *playte*

編集:郡山喜彦、岡野翔太

販売元:東京都港区南青山2-2-15

ForGames

<https://forgames.jp/>

© ForGames 2023



## English Rules Available!

<https://forgames.jp/games/rule>



お問い合わせ

内容物の欠品、ルールの不明点に関する質問については、<https://forgames.jp/>のお問い合わせフォームからご連絡ください。