

勝敗の決めかた

ゲーム中に自分が獲得したカードの《夢のかげら》の点数を合計します。それから以下のルールに従って、負けた人を決めます。負けた人は、ライフチップを1枚失います。

2人戦

- (1) 1人が86点以上を取った場合、その人が負けです。(BAD END 夢のとりこ)
- (2) (1)にあてはまらず、2人が同点の場合、両者が負けです。(BAD END 黒い糸)
- (3) (1)(2)にあてはまらない場合、点数の合計が少ない人が負けです。(BAD END 夢を信じなかった子ども)

3人戦

- (1) カードを1枚も取っていない人がいる場合、その人が負けです。(BAD END 眠れない子ども)
- (2) (1)にあてはまらず、1人が100点以上を取った場合、その人が負けです。(BAD END 夢のとりこ)
- (3) (1)(2)にあてはまらず、2人以上が同点の場合、同点の人は全員負けです。(BAD END 黒い糸)
- (4) (1)(2)(3)にあてはまらない場合、点数の合計が2位の人が負けです。(BAD END 夢と朝のはざま)

4人戦

- (1) 1人が86点以上を取った場合、その人が負けです。(BAD END 夢のとりこ)
ただしその人がすべての点数を取った場合に限り、他の3人が負けです。(BAD END ひとりじめ)
※すべてのカードではなく、すべての点数であることに注意してください。
- (2) (1)にあてはまらず、全員が同点の場合、全員が負けです。(BAD END 黒い糸)
- (3) (1)(2)にあてはまらず、上位2人が同点の場合、3位の人が負けです。(BAD END 孤独)
下位2人が同点の場合、2位の人が負けです。(BAD END 孤独)
上位2人と下位2人がともに同点の場合、全員が負けです。(BAD END 二本の黒い糸)
- (4) (1)(2)(3)にあてはまらない場合、2位と3位の人が負けです。(BAD END 夢と朝のはざま)

「○○点以上」は、その点数を含みます。

それから、夢カードをすべて集めてディーラーを左隣の人に交代し、次のゲームを行います。
誰かがライフチップをすべて失うまでゲームを繰り返し、もっともライフチップを多く持っていた人の勝利です。
同点の場合は勝利を分かち合います。

メッセージ

『ソムニア』は、スイスの伝統トランプゲーム『ミットレール・ヤス(Mittlere Jass)』『モロトフ・ヤス(Molotov Jass)』をベースに、遊びやすくしたものです。3人用のルールが『ミットレール・ヤス』、4人用が『モロトフ・ヤス』と呼ばれています。

2人用のルールは今回の製品化にあたり新たに作ったもので、伝統ゲームに対するわたしたちのささやかなアンサーです。元のゲームの面白さに近づけているかどうかはわかりませんが、すこしでも楽しんでいただければ幸いです。

興味のある方は、ぜひ元のゲームにも触れてみてください。ルールはほとんど同じですが、『ソムニア』では点数などがすこしわかりやすくなっています。また正式にはスイスの36枚の地方札を使い、これを使ったヤスという系統のゲームには面白いものがたくさんあります。

本作が、伝統的なトランプゲームの魅力に触れるきっかけとなれば、わたしたちにとってこれに優る喜びはありません。



©2019 design ALLOTMENT / Tarte Games

ルール・内容物などのお問い合わせ先 tartegamestokyo@gmail.com

English Manual Available at: tartegames.com/somnia/

2019年11月23日 初版発行

グラフィック 別府さい @allotment31

デベロップメント 鈴木一馬 @_kazuma0221

プレイテスト 大川広樹、久遠堂、朱里、正田謙、谷町悠之介、天乃氷鏡、名古屋テストプレイ会、長谷川登鯉、H.M.、tes (五十音順、敬称略)



「夢作り」って、知ってるかい？

夢のなかを歩きまわれば、夢のかげらが手に入るらしい。

でも、悪夢になってしまえば夢のとりこさ。

かけらを集めすぎると夢から出られなくなってしまう。

あと、かけらを同じ数だけ持っている友だちが他にいたら……

黒い糸で繋がれて

一緒に夢に取り残されるってうわさだ。

どうやったら逃れられる、って？ さあね……。

……ほら、すでに君は夢のなかにいるじゃないか。



ソムニア ルールブック