

内容物



×36

夢カード 36枚



×12

ライフチップ 12枚



×1

悪夢チップ 1枚



×1

説明書 1枚

夢カード

夢カードは、4色のカードが各9枚あります。
このゲームでは、夢カードを使って《夢作り》という数比べの勝負を行います。ゲームの途中で、いずれか1色の夢は《悪夢の色》に変わります。《悪夢の色》は、夢作りの勝負でいちばん強い色になります。

カードの強さ(2～10)を表します。

《夢のかけら》の点数(2～10)を表します。
この点数は、夢作りの勝負に勝ったプレイヤーが受け取ります。



夢の色を表します。
色によって枠の形が異なります。

5と7のカードは《悪夢の色》に変わると、強さと点数が枠の中のものに変わります。
5のカードの強さは11に、点数は13になります。
7のカードの強さは12に、点数は20になります。

各カードの《夢のかけら》の点数は、合計で151点になります。
ごくまれに、《悪夢の色》が決まらないままゲームが終わることがあります。そのときは、4色とも普通の夢の色として点数を数えます。そのときの点数は、合計で120点になります。

準備

ライフチップを1人3枚ずつ持ちます。悪夢チップ1枚は箱と一緒に、手の届く場所に用意します。
いちばん最近見た夢を覚えている人が、最初のディーラー(カードを配る人)になります。

3～4人戦

ディーラーは夢カード36枚を裏向きによく切り、時計回りで1枚ずつ全員に配りきります。3人なら12枚、4人なら9枚ずつを配ります。これは相手に見せないよう手札として持ちます。

2人戦

各色の2～4の夢カードは使わず箱にしまいます。使うカードは各色5～10の計24枚です。

ディーラーは夢カード24枚を裏向きによく切り、交互に1枚ずつ、各自のカードが6枚になるよう配ります。これは相手に見せないよう手札として持ちます。残った12枚は裏向きのまま山札にして、2人の間に置きます。

ゲームの進めかた

1回のゲームでは、何回かの《夢作り》を行います。1回の夢作りでは夢カードを必ず1枚使うので、3人戦では12回、4人戦では9回の夢作りを行います。2人戦では山札を交互に引きながら12回の夢作りを行います。

夢作りの流れ

夢作りでは、手札から夢カードを1枚ずつ、時計回りで順番に場に出していきます。

ゲームの最初は、ディーラーの左隣の人からカードを1枚出します。最初にカードを出す人は、好きなカードを出してかまいません。以降の人は、最初に出された夢の色のカードを持っていれば、必ずそれを出さなくてはなりません。これがこのゲームでの《夢の約束》です。最初に出された夢カードの色をここでは《約束の色》と呼びます。《約束の色》を持っていないければ、好きなカードを出してかまいません。

もし《夢の約束》を破って、《約束の色》のカードを持っているのに違う色を出してしまったら、その人はただちにライフチップ

を1枚失わなければなりません。

全員がカードを出したら、どのカードがいちばん強いかを判定します。

《悪夢の色》のカード(後述)が出ていれば、その中で強さが最大のカードがいちばん強くなります。そうでなければ《約束の色》で強さが最大のカードがいちばん強くなります。悪夢でもなく《約束の色》でもないカードは、数字がどれだけ大きくても勝つことはできません。

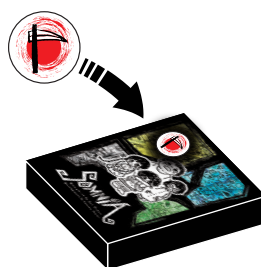
いちばん強いカードを出した人が、その場に出されたカードをすべて獲得し、手札と別にして表向きに置いておきます。ゲーム中、誰がどのカードを獲得したかは全員が見ることができます。

2人戦の場合は、ここで、勝った人から順に山札の上からカードを1枚ずつ引いて手札に加えます。山札がなくなったら、残った手札だけで勝負を行います。

カードを獲得した人が、新しくカードを1枚出して《約束の色》を決め、同じように夢作りを行っていきます。全員の手札がなくなるまでこれを繰り返します。

悪夢について

ゲーム中、誰かが《約束の色》を一枚も持っておらず、最初に《約束の色》と違う色のカードが出されたら、その色は《悪夢の色》となり、《夢作り》で《約束の色》よりも強い色になります。悪夢チップを箱上面のグラフィックの対応する色の上に置き、どの色が悪夢であるかを示しておきましょう。それ以降、《夢作り》は《悪夢》状態となります。



一度決まった《悪夢の色》は、そのゲーム中はずっと変わりません。また、それ以降に《約束の色》と違うカードが出されても、その色は悪夢にはなりません。

《悪夢の色》は特別な力を持ち、《夢の約束》を守ることなくいつでも場に出せるようになります。

通常の夢作りでは、2番目以降にカードを出す人は《約束の色》のカードを持っていれば他の色は出せませんが、悪夢の中では、《悪夢の色》があればそれを代わりに出すことができるのです。

これには2つの例外があります。

まず《約束の色》が悪夢の色でない場合、悪夢の色のカード(悪夢カード)を出すときは、場でもっとも強いカードを出さなくてはなりません。言いかえると、誰かがすでに悪夢カードを出していれば、そのカードより強さが小さい悪夢カードは出せません。《約束の色》が悪夢の色であれば、これに従う必要はありません。

もうひとつの例外として、もっとも強い12の悪夢カードは隠しておくことができます。《約束の色》が悪夢の色で、あなたが12の悪夢カードしか持っていないければ、それを出さずに他の好きなカードを出して(すなわち、わざと勝負に負けて)もよいのです。

勝敗の決めかたは4ページへ→

むま

夢にむちゅうになるとこいつがやってくる。



ぬまぬま星人
家族でなかよくくらしている。

いぬ

いつもこわい。かんんだりほえたりするから。



ともだち

夢のなかでであつた子。なかよくなれるかな。

てめ

手に目。口もある。

