

妖怪バカスカ

プレイ人数：2～5人
プレイ時間：約15～20分
対象年齢：10歳～

あなたは夜の世界に住まう妖怪軍団の主となります。
他の軍団よりも多くの配下を集めて強さを示し、「妖怪の王」の座を手に入れましょう！



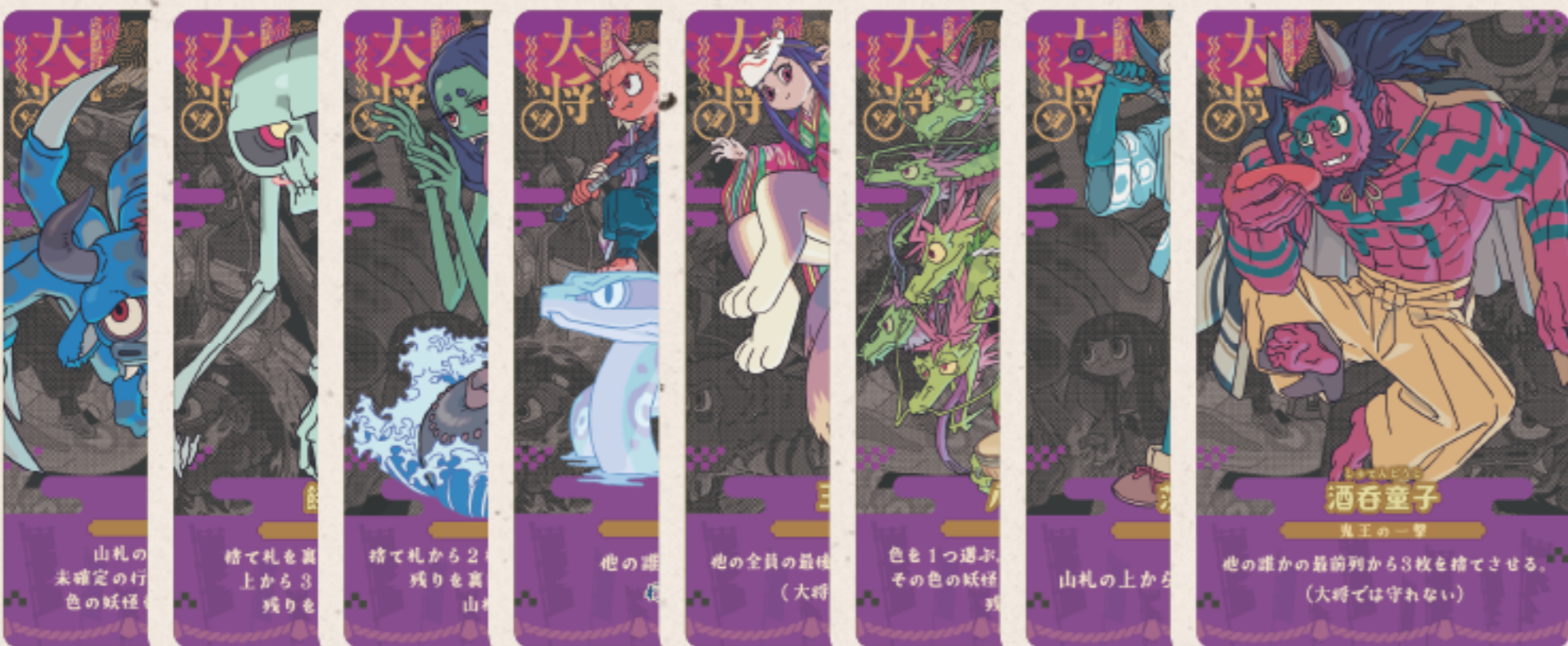
「妖怪バカスカ」はいっしょに遊ぶ人（プレイヤー）同士が対戦するカードゲームです。
プレイヤーは順番に自分の番を行い、「妖怪カード」や「大将カード」を並べていきます。
「大将カード」か「山札」がなくなった時、自分の行列のカードがいちばん多いプレイヤーの勝ちです！

内容物

▼妖怪カード：64枚（全8種類）

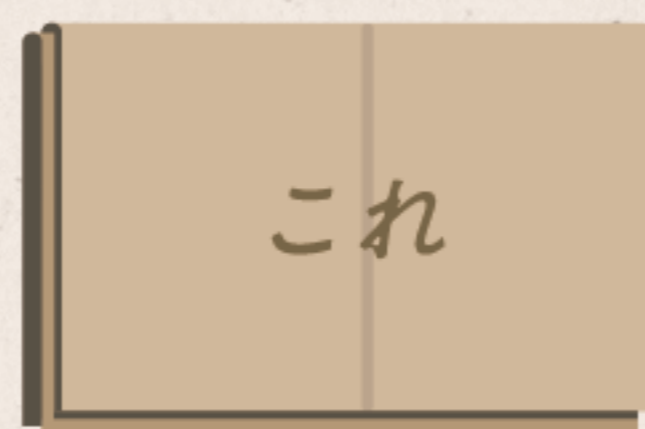


▼大将カード：8枚（全8種類）



▼枚数カウンター：12枚

▼説明書：1枚



▼リファレンスカード：5枚



あそびかた

何をしたら勝ち？

カードを並べて、列を一番長くした人が勝ちです。

ゲームの準備

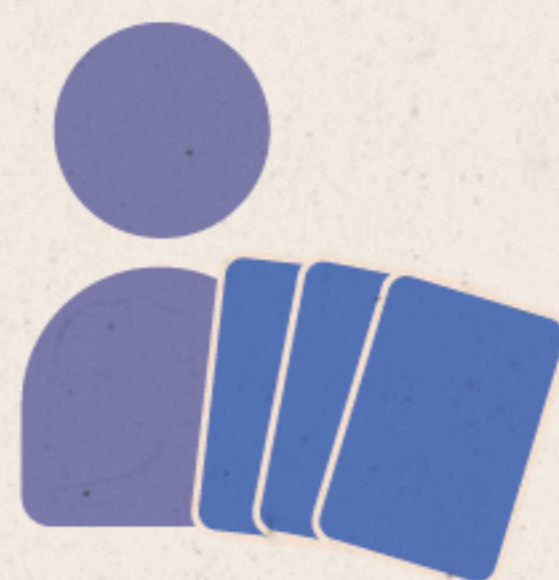
1. 「妖怪カード」を裏向きでよくシャッフルし、「山札」にします。以降、説明書で「山札」と言うときはこちらの山札を指します。
2. 「大将カード」を裏向きでよくシャッフルします。その上から何枚かを内容を見ずに取り出し、「大将山札」にします。取る枚数は遊ぶ人数で変わります。

5人……8枚(全部)	4人……6枚
3人……5枚	2人……4枚

残りは箱にしまい、この対戦では使用しません。

その後、大将山札から2枚をめくり、表向きで出して「召喚待ち」とします。

3. 全てのプレイヤーに「山札」から3枚ずつカードを配り、「手札」にします。手札は指示があるまでだれにも見せないようにしてください。
4. じゃんけんなどで最初の手番プレイヤーを決めます。以降、時計回り順に手番を行います。



※「捨て札」はカードの効果で捨てられたカードを置く場所です。

ゲームの流れ

①手札補充

手番プレイヤーは、手札が必ず3枚になるように山札から「妖怪カード」を引きます。

※既に3枚ある場合は引きません。

山札を引いている途中に山札がなくなった場合は、それ以上、カードは引きません。

また、そのプレイヤーの手番終了時に山札がなければゲーム終了となります。

進撃チェック①

手札が3枚とも同じ色の妖怪カードなら、「進撃」を行うことができます。

※行わなくてもかまいません。

このとき「進撃」を行うなら、

「妖怪召喚」は行わず、「大将召喚チェック」に移ります。「進撃」の処理については③進撃で説明します。

②妖怪召喚

手番プレイヤーは、手札から「妖怪カード」1枚を自分の行列の一番右に加えます。

※出したいカードがなくても必ず1枚出してください。

この時、手札から出した妖怪カードの能力が使えます。能力では、自分の手札や行列の妖怪を増やしたり、相手の手札や行列を奪ったりなどができます。



行列への加え方

妖怪カードは、左側を先頭にして一列に並べます。行列の左側が「前」、右側が「後ろ」になります。

(妖怪の向いている方が前です)

また、一番後ろにいる妖怪は「最後尾」と呼びます。

妖怪カードを行列に加えるときは後ろ(一番右)に加え、行列5枚ごとに上図のように枚数カウンターを置きます。行列のカードの順番は、入れ替えることはできません。並べるスペースがないときはぴったり並べるのではなく、上図のように一部を重ねて置いてください。

進撃チェック②

「妖怪召喚」で使った能力で、手札が増えて3枚になることがあります。その結果、手札がすべて同じ色になったときも、「進撃」を行うことができます。

※行わなくてもかまいません。

③進撃

「進撃」を行う場合、手札3枚の表面を全員に見せ、すべて同じ色であることを示して、そのすべてを自分の行列に好きな順で加えます。この時、妖怪カードの能力は使えません。

「進撃」はライバルに差をつけたり、一気に逆転を狙える強力な効果です。チャンスがあれば積極的に狙ってみましょう。

④大将召喚チェック

「未確定の行列」に赤青黄緑4色の「妖怪カード」がそれぞれ1枚以上あるなら、「大将召喚」を行います。

未確定の行列とは？

行列のうち、最も後ろにある大将カードよりもさらに後ろの部分を「未確定の行列」と呼びます。大将カードがない行列は全て「未確定の行列」です。「大将召喚」では「召喚待ち」の大将カードから1枚を選んで行列の最後尾に加え、その「大将カード」の能力を使います。その後「大将山札」があれば、「大将山札」の上から1枚を「召喚待ち」に補充します。「大将召喚」の後、「大将カード」自身とそれより前にある「妖怪カード」は大将カードに守られて、他のカードの効果を受けなくなります。

※「酒吞童子^{しゅてんどうじ}」は例外です。

⑤手番の終了

次のプレイヤーの手番となります。ただし、以下いずれかの終了条件を満たしていたら、即座にゲームを終了し勝敗判定に移ります。

- ・「召喚待ち」に「大将カード」がない。
- ・「山札」に「妖怪カード」がない。

⑥勝敗判定

ゲーム終了時に行列の「妖怪カード」「大将カード」の合計枚数が最も多いプレイヤーが勝利です。合計枚数が同数の場合は、「大将カード」の枚数が多いプレイヤーの勝利です。それも同数なら、手番順が早いプレイヤーの勝利です。



▲「進撃」で一気にリード&一発逆転!▲

4色揃ったら大将召喚!▲

大将より前は安全

また4色揃えよう



確定した行列

未確定の行列

好きな方を選ぶ

召喚待ち



カードを補充



※「大将召喚」は条件を満たしていたなら必ず行います。

妖怪・大将の能力

◆妖怪カード

妖怪カードは4つの色に分かれており、各色2種類ずつ、全8種類の合計64枚です。
また、カードの色ごとに能力の特徴があります。

●青色	自分の行列を伸ばします。「大将召喚」につながられます。
●赤色	相手の行列を減らします。相手の「大将召喚」の邪魔ができます。
●黄色	手札に狙ったカードを引き込みます。「進撃」につながられます。
●緑色	相手の手札を減らします。相手の「進撃」の邪魔ができます。

◆大将カード

大将カードは8種類、各1枚ずつあります。

●紫色	妖怪カードよりも強力なカードです。行列を一気に伸ばしたり、相手の行列を減らしたりなど、ライバルに差をつけられる能力を持っています。
-----	-------------------------------------------------------------------

各能力の詳細

《重要》妖怪カードは「妖怪召喚」のルールで手札から置かれた時のみ能力を使えます。

カードの能力で置かれた妖怪カードは能力を使えません。

- ・カードの能力で「妖怪カード」を行列に加えるときも一番後ろ（一番右）に置かれます。
- ・カードの能力で列、手札、捨て札にふれるとき、そこに十分なカードがなければ、何もしません。
例：捨て札が0枚のときに「輪入道^{わにゅうどう}」を出したら、何もしません。
- ・大将カードの能力や「進撃」で「妖怪カード」を複数枚行列に加えるとき、その順番はその行列の持ち主が好きに選びます。



イラスト・ロゴ・パッケージデザイン：猪口亮
カード・内容物デザイン：田園地帯
ゲームデザイン：尾崎 彰俊
テストプレイ・アイデア等協力：グランディング社内のみなさん
印刷：株式会社 萬印堂

グランディング株式会社
<https://www.g-rounding.com>
©Grounding inc.