

StegegetS:Moomin

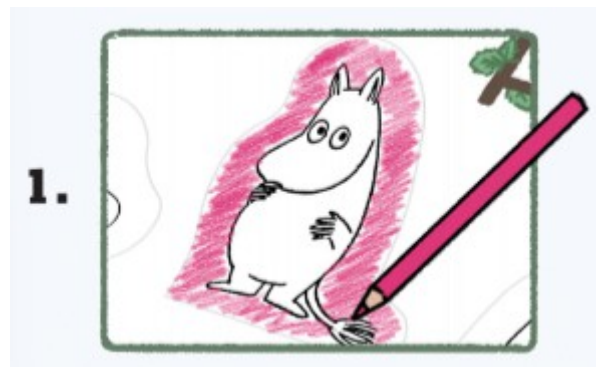
(2023/10/23 版)

ムーミン谷によろこそ！

ムーミン谷の住民は旅を続けるのが好きです。「StegegetS:Moomin」では、あなたは住民1人を選び、ダイスの目に従ってムーミン谷の訪問できる先を選んで会いに行きます。誰かを訪問できるとお土産を1つ貰え、もっとも多くの土産を得たプレイヤーが勝利します。

ゲームを始める前に

1.各プレイヤーは、色鉛筆の1本と、自分が使用するキャラクターの1人を選びます。年少のプレイヤーから先に選びます。自分の選んだキャラクターの周囲に自分の色を塗ります。上級ルール(→P.8)を使用する場合には、キャラクターごとに異なる特殊能力を使えます。



2.そうしたければ、使用するキャラクターの名前を横に書いておくのも良い方法です。

3.各プレイヤーは、地図シートの周辺部から自分のキッチン棚(スコア)を選んで、左端から2つのイチゴを自分の色で塗ります。下図は例です。



コンポーネント

| | | |
|-------------------------|---|--|
| <p>ルールブック</p> |  | <p>四か国語のマニュアルです。 本書は、英語版の日本語訳です。</p> |
| <p>ムーミン谷の シート冊子</p> |  | <p>プレイを記録する大判シートです。 50枚あります。 裏面は異なる10種類の白黒イラスト になっており「塗り絵」にも使えます。</p> |
| <p>ダイス 10個</p> |  | <p>赤6個、紫4個です (→P.4)</p> |
| <p>6人用の 6色の色鉛筆</p> |  | <p>プレイで使用します</p> |

デザイナーの背景メモ：

“StegegetS”という名前はどこから採ったのかとよく聞かれます。それは回文のはしごを使用したかったからであり、例として「ミムラお婆さん」はABCDCBAになっています。回文とは単語、数字、語句その他の一連の文字をどちらから読んでも同じになるものです。「Stege」はスウェーデン語で「はしご」の意味です。これが命名の由来です。

あそびかた

最年長のプレイヤーからゲームを開始し、以下、時計回りに進行します。開始プレイヤーが自分のターンに地図シートの上をチェックし、現在が何ラウンド目かを示します。ゲームは6ラウンドで終了し、それから全員が獲得したお土産の数を数えて勝利者を宣言します。



1.開始ダイス



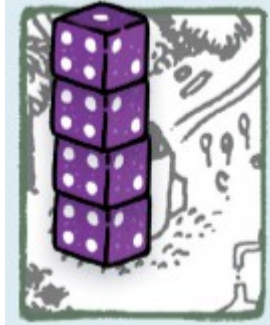
「クイーン・ジャム」（紫色）を含むすべてのダイスを振ります。これを「開始ダイス（Starting Dice）」と呼びます。

2.振り直し（イチゴ振り）

ダイスの結果に満足がいかなかった場合には、自分のイチゴひとつに×をつけたうえで、任意個のダイスを選んで振り直せます。すでに色を塗られているキッチン棚のイチゴ1個に×印をつけてそうします。イチゴが残っていれば、1ターンに何度でもそれを行えます。



ゲームには2種類のダイスが登場します

| | | |
|---------------------------------------|---|--|
| <p>イチゴ ダイス (赤色)</p> |  | <p>現在のプレイヤーが、常にぜんぶ振ります。</p> |
| <p>クイーン ・ジャム ダイス (紫色)</p> |  | <p>プレイヤーが、他のプレイヤーがすでに訪問したキャラクターの家を再度訪問した場合に1ターンの間は獲得できません。ゲームの開始時には「ムーミンの家」にぜんぶ置いておきます。使用されたら、ここに戻します。</p>  |

ダイス振り直しの例：

あるラウンドでの出目が444531でした。あなたは3個の「4」を残し、残り3つを振り直すことにします。まだバツのついていないイチゴが残っていますので、これは可能です。あなたはイチゴ1個にバツをつけ、531のダイスを振り直すことにしました。




振り直しの結果は444235でした。あなたはもう1回振り直すことにし、さらに1個のイチゴにバツをつけ、235のダイスを振り直しました。その3つは445が出て、444445になりましたので、あなたはクロットユール（同じ目5個が必要）を訪問することにしました。





3.訪問

ダイスを振った後で、お土産を貰うために誰かの家を訪問します。あるキャラクターを訪問するためには、ダイスの結果がマップ上のキャラクターの周囲に記されたパターンと一致する必要があります。

| | | |
|------------|--|---|
| <p>3a.</p> | <p>○×△は、それぞれあなたが選んだ、異なった数字の同じ目である必要があります。</p> | <p>(例) うみうまの家は「××○○△△」ですので、たとえば「115566」を出す必要があります。</p>  |
| <p>3b.</p> | <p>A,B,C,D,E,Fは、それぞれ連続した数字である必要があります。Aがいちばん小さい目です。</p> | <p>(例) ミムラ夫人は「ABCDCBA」ですので、たとえば「2345432」を出す必要があります。「6543456」ではダメです（これは「DCBABCD」で定義されます）。</p>  |
| <p>3c.</p> | <p>「1」や「6」は、その目が出ている必要があります。</p> | <p>(例) ニョロニョロは「66XXX」ですので、たとえば「66111」を出す必要があります。Xはすべて同じ数である必要があるので「66123」などではダメです。</p>  |

訪問によりイチゴと、お土産かダイスを得ます

ダイスが訪問先のパターンを満たしたら、訪問して以下のことを行えます。

1.イチゴを得る

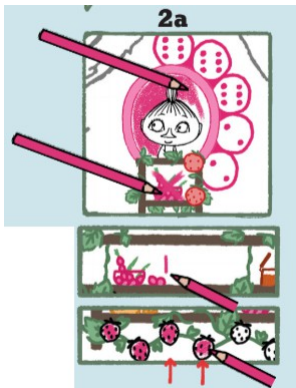
訪問先の下に図示してある個数のイチゴを得ます。自分のキッチン棚の、その個数のイチゴを塗りつぶします。

2a.はじめて訪問した場合には、お土産を得る

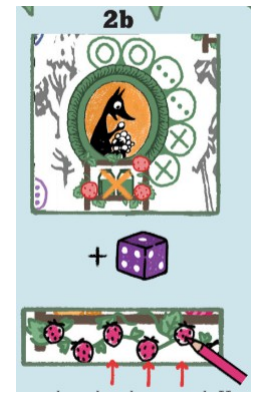
訪問先の背景が白（はじめての訪問）だった場合には、お土産を得ます。得られるお土産の種類と個数は訪問先に図示されています。訪問先のお土産にバツをつけ、自分のキッチン棚のお土産の該当する欄にその個数を縦棒で記します。訪問先の背景を、あなたの色で塗りつぶします。

2b.すでに誰かが訪問していた場合には、ダイスを得る

その日のお土産はもうありません。訪問先の背景が着色済（誰かがすでに訪問）だった場合には、お土産は得られません（ステップ1で記したように、イチゴは得られます）。代わりに、ムーミンの家はまだクイーン・ジャムのダイスが残っていた場合にはそれを1個得ます。このダイスは次のターンまで使うことができます。

| | |
|---|---|
| <p>2a. リトルミィの背景は白でした。 あなたは自分の色でリトルミィの背景を塗りつぶし、自分のキッチン棚のイチゴ2個を塗りつぶします。 さらにリトルミィのお土産にバツをつけ、自分のキッチン棚の同じ土産に1本線を入れます。 (訳注：日本なら「正」の字でしょうか)</p> |  <p>The illustration shows a character with pink hair and a white background. Below the character is a kitchen shelf with various items, including strawberries and jam. A pink pencil is shown drawing a line through the strawberries on the shelf. The label '2a' is in the top right corner of the illustration.</p> |
|---|---|

- 2b. ソフスの背景はすでに着色されていました。
 あなたは自分のキッチン棚のイチゴ3個を塗りつぶします。
 さらにクイーン・ジャムのダイス1個を得ます。

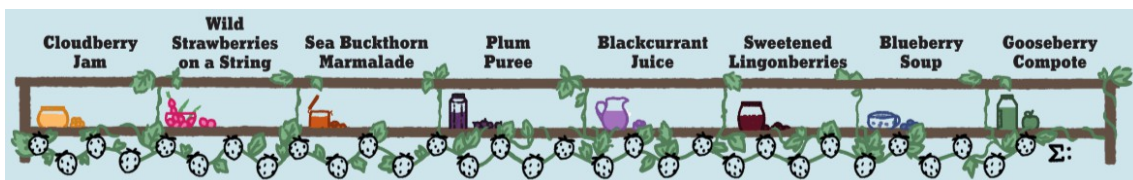


あなたのターンの終了

誰かを訪問したら、あなたのターンは終了です。クイーン・ジャムのダイスを使用していた場合には、それをムーミンの家に戻します。このターンに獲得したクイーン・ジャムのダイスは、次のターンまで自分の手元に残しておけます。

ゲームの終了

ゲームは6ラウンドで終了します。もっとも多くのお土産を得られたプレイヤーが勝利します！ お土産が同数だった場合には、キッチン棚の土産の「ランク」を左から見ます。一番左のクラウドベリージャム（Cloudberry Jam）が最高の価値で、一番右のグーズベリーのコンポート（Gooseberry Compote）が最低の価値です。クラウドベリージャムをより多く獲得したプレイヤーの勝ちで、それも等しければ2番目以降を比較します。



上級ルール

以下のルールをお好みで追加して、ゲームを少しだけ複雑にできます。

キャラクターのロック解除

難易度によって、ゲームで使用可能なキャラクターが制限されます。

ゲームで勝利したプレイヤーは、そのゲーム中に誰かが訪問できたキャラクター 1 人を選んでロックを解除して、以後のゲームで全員が使えるようにします。本マニュアルのキャラクターの説明の所を囲んでロック解除されたキャラクターを示します。誰かがそのキャラクターを訪問できただけでは、ロック解除の条件は満たせません。

ロック解除されたキャラクター：

どのキャラクターがロック解除されているかは、ルールにより変わります。基本ルールのみを使用する場合には、すべてのキャラクターのロックは解除され、最初から選ぶことができます。上級ルールを最初にプレイする場合には、ムーミントロール・ムーミンママ・ムーミンパパ・スノークのおじょうさん・リトルミイ・スナフキン・ミムラねえさん・スニフがロック解除されています。他のキャラクターは、プレイを通して 1 人ずつ解除しなければなりません。すでにロック解除したキャラクターしか誰も訪問できなかった場合には、そのプレイでのロック解除はできません。

お土産ダイス

「開始ダイス」ルールを次のように拡張します。

すべてのダイスを振った後で、望むならばその中のダイスから、自分のキッチン棚にすでに獲得した贈り物の種類の数（同じ種類の贈り物が何個あるかは関係ありません）までのダイスを選んで 1 個ずつ振り直せます。すでに振り直したダイスを再度振り直すことは、できません。すべてのお土産ダイスは「イチゴ振り」を行う前に行います。

キャラクターの能力

各キャラクターは特殊能力を持ちます。あなたは自分のキャラクターの能力を使ってゲームを行います。

ラウンド数の変更

プレイヤーの人数により、ゲームのラウンド数を増やします。開始プレイヤーは、最初から使用する6個のラウンドチェックに啜え、右の6個も使用します。

| | | | | | |
|----------|----|----|---|---|---|
| プレイヤーの人数 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| ラウンド数 | 12 | 10 | 8 | 7 | 6 |



特殊能力

各キャラクターには特殊能力があります。自分のキャラクターの能力を使い忘れることのないようプレイをしましょう。緑枠最初の8人はゲーム開始時にロック解除されています。

「追加でもう1つ獲得します」は、ある物を1つ獲得する際に同じ種類のものをもう1つ獲得することを意味し、そのときに獲得するのが1つか2つかには無関係です。

| | | |
|---|----------------------------|--|
|  | ムーミントロール Moomintroll |  を獲得する際には、追加でもう1つ獲得します。 |
|  | ムーミンパパ Moominpappa |  を獲得する際には、追加でもう1つ獲得します。 |
|  | ムーミンママ Moominmamma |  を獲得する際には、追加でもう1つ獲得します。 |
|  | スノークのおじょうさん Snorkmaiden |  を獲得する際には、追加でもう1つ獲得します。 |
|  | リトルマイ Little My |  を獲得する際には、追加でもう1つ獲得します。 |
|  | スナフキン Snufkin |  を獲得する際には、追加でもう1つ獲得します。 |
|  | ミムラねえさん Mymble |  を獲得する際には、追加でもう1つ獲得します。 |
|  | スニフ Sniff |  を獲得する際には、追加でもう1つ獲得します。 |
|  | ファニー Tekla |  を1個または3個を獲得する際には、追加でもう1つ獲得します。 |
|  | シュリンケル博士 Dr Hatter |  を2個獲得する際には、追加でもう1つ獲得します。 |
|  | 学者 The Professor | 「イチゴ振り」を行ったあとで、  を1個振り直せます。 |
|  | 火星人 The Martian | クイーン・ジャム・ダイス  を用いて振る前には、2個のクイーン・ジャム・ダイスを使用できます。 |
|  | ミムラ夫人 Mymble(the older) | 5個の  を得た状態でゲームを開始します。 |
|  | 署長さん The Constable | 2個の  を得た状態でゲームを開始します。 |

| | | |
|---|---------------------------------|--|
|  | フィリフヨンカ Fillyjonks | 「開始ダイス」を振る前に、  の1個を振らずに自分の好きな目ひとつに設定できます。 |
|  | トゥーティッキ Too-ticky | 「開始ダイス」を振ったあとで、ぜんぶの「1」の目を「6」の目に変更できます。 |
|  | スティンキー Stinky | 「開始ダイス」を振ったあとで、ぜんぶの「2」の目を「6」の目に変更できます。 |
|  | フィリフヨンカの子供たち Fillyjonks Kids | 「開始ダイス」を振ったあとで、ぜんぶの「3」の目を「6」の目に変更できます。 |
|  | ミーサ Misabel | 「開始ダイス」を振ったあとで、ぜんぶの「4」の目を「6」の目に変更できます。 |
|  | ご先祖さま The Ancestor | 「開始ダイス」を振ったあとで、ぜんぶの「5」の目を「6」の目に変更できます。 |
|  | モラン The Groke | 「開始ダイス」を振ったあとで、ぜんぶの「6」の目を「1」の目に変更できます。 |
|  | 動物学者 The Zoologist | 2個の  を得た状態でゲームを開始します。 |
|  | うみうまの家 Primadonna's House | 2個の  を得た状態でゲームを開始します。 |
|  | ボタニス The Botanist | 2個の  を得た状態でゲームを開始します。 |
|  | 船乗りのねこ The Ship Cat | 2個の  を得た状態でゲームを開始します。 |
|  | 海賊たち The Pirates | 2個の  を得た状態でゲームを開始します。 |
|  | ウォルラス Walrus | 2個の  を得た状態でゲームを開始します。 |
|  | うみうま Primadonna |  の1個を振らずに自分の好きな目ひとつに設定できます。 |

| | | |
|---|----------------------------------|--|
|  | クリップダッス The Nibling | 2個の  を得た状態でゲームを開始します。 |
|  | クロットユール The Fuddler | 毎ターン「イチゴ振り」の最初の1回を無料で（イチゴを消費せずに）行えます。 |
|  | スクルット Miffle | 最終ラウンドの終了後に、自分だけ追加の1ラウンドを行えます。 |
|  | ソフス Shadow | お土産で  を得る際には、それを自分の好きな別のお土産に変更できます。 |
|  | ニヨロニヨロ Hattifatteners | お土産で  を得る際には、それを自分の好きな別のお土産に変更できます。 |
|  | ガフサ Gaffsie | お土産で  を得る際には、それを自分の好きな別のお土産に変更できます。 |
|  | 消防士 The Fireman | お土産で  を得る際には、それを自分の好きな別のお土産に変更できます。 |
|  | めそめそ Sorry-oo | お土産で  を得る際には、それを自分の好きな別のお土産に変更できます。 |
|  | ハリネズミ The Hedgehog | お土産で  を得る際には、それを自分の好きな別のお土産に変更できます。 |
|  | うに Sea Urchins | お土産で  を得る際には、それを自分の好きな別のお土産に変更できます。 |
|  | ムーミンパパのおばさん Moominpapa's Aunt | お土産で  を得る際には、それを自分の好きな別のお土産に変更できます。 |
|  | 火星人の親 (The older) Martian | 異なる2種類のお土産1個ずつを得た状態でゲームを開始します。 |

Translated By kondohi

(禁無断転載)