

# たまごを守る

TAMAGOOL

D e f e n d   t h e   e g g s

■プレイ人数  
4人（専用）

■プレイ時間  
10～20分

## STORY

### 『たまごを守って！！』

ここはどこかの星の、どこかの大陸。  
角の大きさと足の長さが自慢のオス恐竜と  
遠くまで見渡せるパッチリおめめのメス恐竜。

二頭は運命的に出会い、ツガイとなり  
とても大きな「たまご」を生みました。

そんな二頭を上から見下ろすのは「フコウノトリ」  
イタズラ好きなわるーい鳥で、  
他の恐竜の「たまご」を隠してしまいます。

そしてもう一羽、「たまご」を持っているのは「コウノトリ」  
やさしい鳥で、フコウノトリが隠した「たまご」を  
返しに来てくれます。

どうやら周りには縄張り争いをしている  
別の種族も居るようです。  
彼らも邪魔をしてくるかも・・・

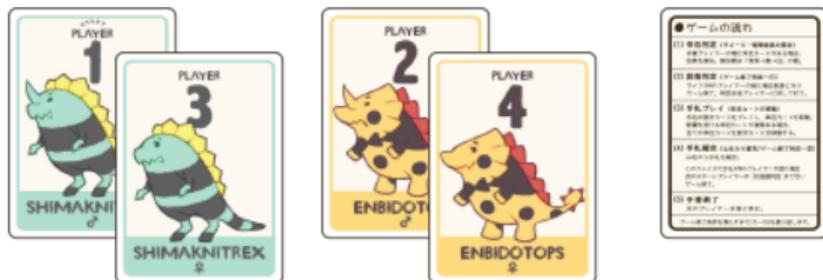
さてさて、二頭は無事に「フコウノトリ」から「たまご」を守り、  
無事に「たまご」を孵すことが出来るでしょうか？

## ■内容物（カード 63 枚）

・プレイヤーカード〔表面〕× サマリーカード〔裏面〕（4種×各1枚：計4枚）

【表面】プレイヤーカード（4種）

【裏面】サマリーカード（1種）



・たまごカード（2種×各4枚：計8枚） ・数字カード（8種：計32枚）

※内訳は後述

【オモテ面】

【オモテ面】



さいやく  
・幸厄カード（4種：計19枚 詳細はP10以降）

全4種類のうち、3種はウラ面共通ですが、1種のみウラ面の絵柄が特別なカードです。

【オモテ面】



・説明書（今読んでる、この冊子）

## ■ゲーム概要（カード名など固有名詞は、流し読みして下さい）

本作は「2v2協力対戦ゲーム」です。

相手よりも多くの「たまご（ライフ）」を持っているチームがゲームに勝利します。

共通の場にある「幸厄カード」は、プレイヤー全員が自分のターンに移動させることが出来ます。

移動方法は自分のターンに手札から「数字カード」をプレイ\*することです。

数字カードと同色の「幸厄カード」が移動します。「幸厄カード」の効果はいろいろ。

うまく利用して、自分の「たまご」を守り、相手の「たまご」を減らしましょう！

\*プレイ：「手札から、数字が描かれている面を表向きにし、場に出すこと」です。  
耳慣れない言葉かもしれませんが、今後よく使う言葉なので覚えておいてください。

■この説明図はルールを大まかに把握するためのものです。

細かいルールについてはP06以降を参照して下さい。



## ■カード説明

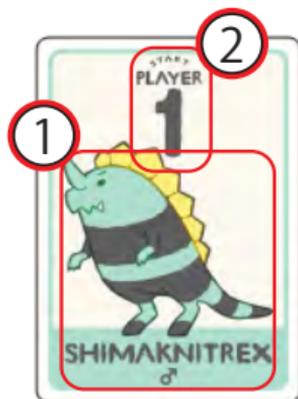
(1-1) 【オモテ面】 プレイヤーカード：  
(チーム分けと手番順の決定)

① 絵柄、種族名：

恐竜の種族を示す絵柄と名前です。  
チームの判別に使います。

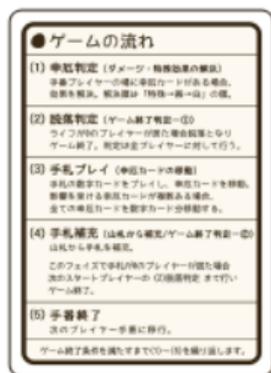
② プレイヤー番号：

このカードを持つプレイヤーの番号です。  
プレイヤー1がスタートプレイヤーになります。



(1-2) 【ウラ面】 サマリーカード：

進行をまとめた簡易説明書です。  
ゲームに慣れるまで、参考にして下さい。



(2) たまごカード  
(ライフ表示カード)

① 残りライフ：

プレイヤーの残りライフを表示します。  
各プレイヤーに2枚配布されるので、  
残りライフにあわせて、  
表裏を使い分けて下さい。

例：残りライフ2の時に、1ダメージ  
受けたので、裏返して残りライフを  
1とします。



### (3) 数字カード（手札カード）

#### ① 属性値：

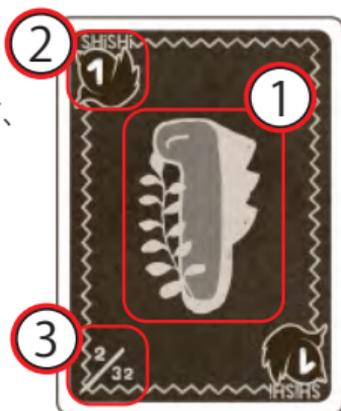
カードの属性値を示します。この数値に合わせて、「幸厄カード（後述）」が場を動きます。

#### ② カード種類：

「黒」と「白」の二種類があります。  
カード左上のアイコンと色で判別して下さい。

#### ③ カード枚数：

「このカードの総枚数 / 全カードの総枚数」  
残り枚数の把握に役立てて下さい。



### (4) 幸厄カード（共通場カード）

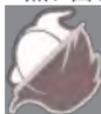
#### ① カード名 / カード No.：

カードを区別するために振られた名前と番号です。

#### ② カード種類：

「黒」「白」「黒白」の3種類があります。  
カード左上のアイコンと色で判別してください。

【アイコン一覧】 左から 黒 / 白 / 黒白 の順。



#### ③ 移動修正値：

「数字カード」による移動に対して、影響を与える数値です。

例：「数字カード2」を出したとき、場にある「幸厄カード」は  
「修正値+1」でした。そのため、幸厄カードの移動量は「3」になります。

#### ④ 特殊能力 / 発動条件：

このカードの効果を示します。特殊効果と③⑤の内容について示します。

#### ⑤ 能力対象：

このカードが効果を発動した際に対象となるプレイヤーを示します。

「幸厄カード」は少し複雑なので、詳細についてはP10以降を参照して下さい。

## ■ルール概要

ゲームの進行は以下の通りです。(P07「ゲーム手順」の図も参考にしてください)

- ①各プレイヤーはターン開始時、自分の場に幸厄カードがあるかを確認します。  
このとき自分の場に「幸厄カード」あれば効果が発動します。  
効果には色々な種類があるので、組み合わせを変えて遊んでみてください。
- ②白か黒の「数字カード」をプレイして、対応する「幸厄カード」を動かします。
- ③「①⇒②」を繰り返して、終了条件(後述)を満たした時ゲーム終了です。

## ■ゲーム終了条件

ゲームの終了条件は2つあります。

- ①いずれかのプレイヤーが、手番プレイヤーの「(2) 脱落フェイズ」(P08 参照)で  
たまご(ライフ)が0になっている場合。

⇒ライフ0になった人が居るチームが敗北します。

※複数のプレイヤーが同時に脱落した場合、手番プレイヤーから時計回りに判定を行い  
最初に脱落した人が居るチームが敗北します。

- ②いずれかのプレイヤーの手札がなくなった場合。

⇒次のスタートプレイヤー手番の「(1) 幸厄判定フェイズ」(P08 参照)まで  
行いゲーム終了。チーム内のたまご(ライフ)合計が多いチームが勝利。

※同点の場合、スタートプレイヤーが居ないほうのチームが勝利です。

(プレイヤー2&4チームの勝利ということです)

上記ルールでチームの勝敗を競います。1回のゲームでは短いと感じる場合は、  
「先に2回勝ったチームの勝利」とするのがオススメです。

(それでも物足りない方は、P14の追加ルールを参照下さい)

## ■ゲーム手順

### (0) ゲーム準備 (チーム分け～手札配布)

- ①「プレイヤーカード」を全員に配り、所属チームと席順を決めます。  
プレイヤー1から時計回りに座ります。向かい合っている人同士が味方チームです。  
(プレイヤー1&3 プレイヤー2&4 がそれぞれ同じチームになります)  
スタートプレイヤーは「プレイヤー1」です。
- ②各プレイヤーのたまご(ライフ)カードの表示を「3」にします。
- ③各プレイヤーに数字カードを4枚配ります。残りは山札として中央置きます。
- ④ゲームで使う「<sup>さいくく</sup>幸厄カード」を選びます。

選んだ「幸厄カード」をスタートプレイヤーの前に全て置きます。

※初めてのゲームでは、基本ルールを理解するために「カード名」が「Kounotori Card 01」「Fukounotori Card 01」となっている2枚を使ってみてください。(カード名は上部に記載)

※ゲームに慣れてきたら、P15にある「オススメの幸厄カード組み合わせ」を試して下さい。



各プレイヤーは自分の手番に、以下 (1) ~ (5) のフェイズを行い次のプレイヤーへと手番を渡します。ゲーム終了条件 (P06 参照) を満たすまで (1) ~ (5) を繰り返し、チームごとの勝敗を決定します。

---

### (1) 幸厄判定フェイズ (ダメージ・特殊効果の発動)

- ・手番プレイヤーの場に幸厄カードが有る場合、その効果が発動します。複数枚ある場合もすべて発動します。「黒白→黒→白」の順番で発動です。優先順位が同列のものが複数ある場合は、手番プレイヤーが選んで決めて下さい。

なお、ここでライフが0になっても即座に脱落はしません。

(次の脱落フェイズで判定を行います)

※注：このフェイズはスタートプレイヤーの初期手番では行いません。

ゲーム開始時、いきなりダメージを喰らったりはしない、ということです。

主な幸厄カードの能力は・・・

- ・「黒幸厄カード」：プレイヤーのライフを減らします。
- ・「白幸厄カード」：プレイヤーのライフを増やします。(上限3は超えません)
- ・「タツマキカード」「メタモルカード」の2種は特殊なのでここでは説明しません。(詳細 P10 以降)

**まずは、「黒はダメージ!」「白は回復♪」と覚えてください。**

---

### (2) 脱落判定フェイズ (ゲーム終了の判定①)

- ・このフェイズでライフが0のプレイヤーは脱落となり、ゲームが終了します。(判定は全プレイヤーに対して行います) ⇒ 詳細は「P06 ゲーム終了条件」

### (3) 手札プレイフェイズ (「幸厄カード」の移動)

- ・自分の手札にあるカードから好きな数字カードを1枚プレイします。プレイしたカードの数字分、同色の幸厄カードを時計回りに移動させます。数字1につき、プレイヤー1人分移動します。
- ・プレイした数字カードは自分の場に、出した順番が分かるように並べておきます。

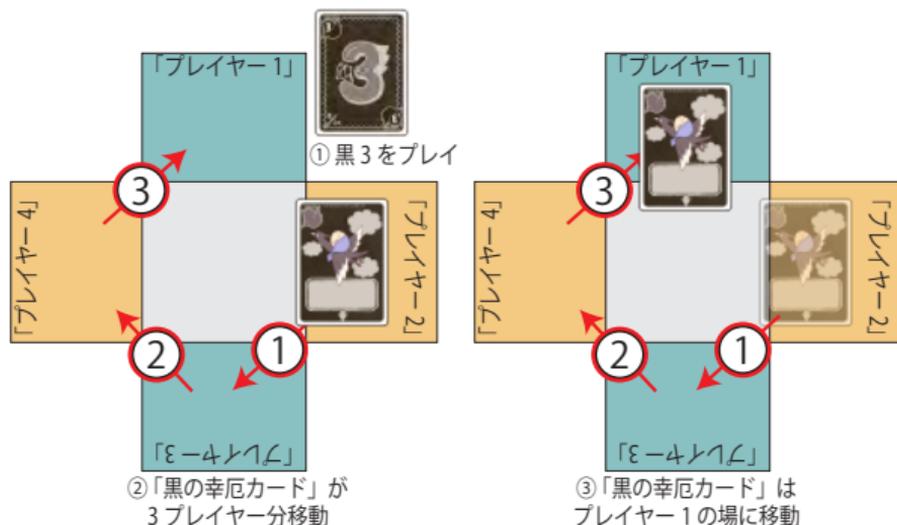
(「移動修正値」を持つ、特殊な幸厄カードの動き方については、P11 参照)

※場に出ているカードのうち、複数枚に影響を及ぼす場合についても

すべてのカードに同じ数値分効果を及ぼします。

※自分の出した数字カードと場にある幸厄カードは、他プレイヤーから分かりやすいよう、上下に分けて置きましょう。

例1：プレイヤー1の手番です。「黒の幸厄カード」が「プレイヤー2」にある状態  
 プレイヤー1は「黒の数字カード3」をプレイしました。  
 「黒の幸厄カード」は3プレイヤー分移動し、プレイヤー1の場に移動します。



#### (4) 手札補充フェイズ (山札からのカード補充 / ゲーム終了の判定 ②)

- ・山札から手札を1枚補充します。山札が無い場合は補充できなくなります。山札を新たに作ることはしないので、ゲーム終盤になるとプレイヤーの手札は徐々に減っていきます。

いずれかのプレイヤーの手札が無くなったらゲーム終了の判定が起こります。残りの山札数には注意しましょう。(詳細は「P06 ゲーム終了の条件」参照)

#### (5) 手番終了フェイズ (次のプレイヤーへ)

- ・次のプレイヤーに手番になります。以下、(1) ~ (5) の処理を繰り返します。

#### (6) ゲーム終了 (勝利チームの決定!!)

- ・「脱落判定」「手札補充」フェイズで「ゲーム終了の条件 (P06 参照)」を満たした場合ゲーム終了となります。勝利チームとチームメイトを讃えましょう。

## ■幸厄カード詳細

### (1) カード種類の説明

- ①「コウノトリ」カード（白幸厄カード）  
基本効果：卵（ライフ）が1回復します。  
ただし、ライフの最大値以上は回復しません。  
ライフ上限値は「3」です。

※ライフが3の時にコウノトリカードで回復しても  
ライフが4にはならないということです。



- ②「フコウノトリ」カード（黒幸厄カード）  
基本効果：卵（ライフ）が1減少します。  
ライフの下限値は「0」です。

※下限値の意味は少し分かり辛いので、気になる方は  
「P13 Q&A Q7」を参照してください。



- ③「タツマキカード（黒白 幸厄カード）」【中級者向け】  
たまご（ライフ）には影響しませんが、不思議な  
効果があります。黒/白両方の数字カードで移動します。  
特殊能力の詳細はカード単体の説明（P12）にて。



- ④「メタモルカード（裏表カード）」【上級者向け】  
裏表で違う効果を持ちます。裏返る条件は  
「周回によってスタートプレイヤーの前を通過すること」  
スタートプレイヤー自身にちょうど止まった時も裏返ります。

※裏返ったあとに効果が発動する場合は  
「裏返ったあとの効果」が発動します。

例：プレイヤー4の手番。黒の1をプレイしました。  
プレイヤー4の場にある「オモテ：黒、ウラ：白」  
のメタモルカードは1進みプレイヤー1の場に移動。

スタートプレイヤーの前を移動したことでカードは  
裏返し、白幸厄カードに変化（メタモル）します。

④【オモテ面】



④【ウラ面】



次ターン、プレイヤー1の手番では、白幸厄カードとして扱います。  
（幸厄判定時はライフが1回復し、数字カードプレイ時は白の数字カードで移動します。）

## (2) 共通効果

### ① 移動修正値

数字カードを出した時、カードに示された修正をしてから移動を行います。

「+1」： 数値を+1した数字分、移動します。

「-1」： 数値を-1した数字分、移動します。

「1/2」： カードの数値を1/2した数字分、移動します。  
(数字1:0 数字2:1 数字3:1 数字4:2)

「-1/2」： カードの数値を1/2し、逆周りに数字分、移動します。  
カードには、時計回りの時にいくつ進むかを表記しています。  
(数字1:0 数字2:3 数字3:3 数字4:2)



例1：プレイヤー1の場にある「+1の幸厄カード」<sup>さいやく</sup>に対して、数字1のカードをプレイした場合。  
カードは「2」進むため、プレイヤー3の場に移動します。

例2：プレイヤー1の場にある「-1/2の幸厄カード」<sup>さいやく</sup>に対して、数字3のカードをプレイした場合。  
カードは「3」進む（時計回りで考えた場合）ため、プレイヤー4の場に移動します。

### ② 効果対象の変更

カードの効果が手番プレイヤー以外を指定するものについて、矢印表記で示しています。

基本となる手番プレイヤーを対象とするものは下矢印、  
その他は対象ごとに矢印が向いています。

↓： 手番プレイヤーが対象（通常のカードと同様）

→： 手番プレイヤーの右、前手番の人が対象

←： 手番プレイヤーの左、次手番の人が対象

↑： 手番プレイヤーの向かい側、2手番先の人、同チームの人が対象。



## (3) 特殊効果

### ① 周回逆転 (Kounotori Card 05)

幸厄判定フェイズで、**手番プレイヤーの場に別の幸厄カードが1枚でもある場合**  
通常時計回りの手番順が、逆周りになります。あわせて数字カードによる  
移動方向も逆周りになるため、注意してください。

※通常の白幸厄カードとしての能力も発動します。(ライフ+1)

※幸厄カードが2枚ある場合でも逆周りになります。「(1枚につき1回能力発動)」ではない

※逆周りで周回しているときに再度効果が発動した場合、時計回りに戻ります。

## ② SKIP (Tatsumaki Card 01)

効果が発動した時に、**手番プレイヤーのターンを行わず、次手番プレイヤーにターンが移ります。**

※SKIP が手番プレイヤーの場にあるとき、他の「**幸厄カード**」がある場合、SKIP 効果が優先されます。(他のカードは効果が発動する前に手番が終了します。効果の解決順が「**黒白→黒→白**」の順であるためです。)



## ③ 数字カード3をプレイ出来ない (Tatsumaki Card 02)

効果が発動したターンに、手番プレイヤーは「**数字カードの3 (黒白両方とも)**」をプレイできません。

※手札が全て3の場合、プレイ出来る手札がありません。この場合、手札を全て他のプレイヤーに見せ、数字カードが3のみであることを確認してもらった後に、「(3) 手札プレイフェイズ」と「(4) 手札補充フェイズ」を行わず、次プレイヤーのターンに移ります。



## ④ 移動でスタートプレイヤーを超えた時、裏返し (Metamor Card 01,02,03,04)

**他の幸厄カードと違い、手札プレイフェイズで能力が発動します。**

数字カードによる移動でスタートプレイヤーの場を「**通過するか、またはちょうど止まった場合**」移動後にカードを裏返します。

裏返した後は、「カードを裏返した後の面」の能力が適用されるようになります。他の処理は通常の幸厄カードと同じです。

※メタモルカード固有の特殊ルール※

メタモルカード2枚でプレイしているときに、メタモルカードが2枚同じプレイヤーの場に移動し、幸厄カードの色が同じになってしまうことがあります。

この場合、**幸厄判定後に片方の幸厄カードを裏返し**にし、色が同じにならないようにします。

※「**幸厄判定フェイズ**」では、表面になっている通常の幸厄カードと同じ能力です。

例1: プレイヤー4の手番。プレイヤー3の場にある「Metamor Card 03」(カードは黒の面)に対して、黒数字2のカードをプレイした場合。カードは「2」進むため、カードはプレイヤー1の場に移動します。この時スタートプレイヤーの場にちょうど止まっているので、ウラ面である「白の面」に裏返ります。

その後プレイヤー1の手番では、「白の幸厄カードの効果」が発動しライフを1点回復します。

## ■Q&A（よくある質問）

### 【脱落・勝利条件について】

Q1: 複数のプレイヤーが同時に脱落した場合の勝利チームはどちらですか？

また、両チームとも脱落せず、残りライフ合計も同点だった場合の勝利チームは？

A1: 「P06 ゲーム終了条件」を参照下さい。

Q2: 1人のプレイヤーの手札がなくなり、ゲーム終了条件を満たしたのですが、

他のプレイヤーはまだ手札をもっています、この手札はプレイ出来ないのでしょうか？

A2: はい、プレイできません。「SKIP」や「周回逆転」されたことで手番が減ったためプレイ出来なかったと考えてください。

---

### 【さいやく幸厄カードの移動について】

Q3: 数字カード1枚につき、移動する「さいやく幸厄カード」は1枚なのでしょうか。

A3: いいえ、数字カードと同色の全てのさいやく幸厄カードが同時に移動します。

例えば「黒のさいやく幸厄カード」が2枚場にある状態で「黒の数字カード3」をプレイしました。この時、両方の黒カードが3の数値分移動します。

---

### 【さいやく幸厄カードの効果について】

Q4: 残りライフが1で、黒と白両方の「さいやく幸厄カード」が有る場合  
手番プレイヤーは脱落しますか？

A4: 脱落しません。まず「黒のさいやく幸厄カード」でライフが0になりますが、次の「白のさいやく幸厄カード」によってライフが1に戻ります。

Q5: 黒白さいやく幸厄カードの「SKIP」と「黒のさいやく幸厄カード」がある時、  
「黒のさいやく幸厄カード」によるダメージは発動しますか？

A5: いいえ、発動しません。まず特殊さいやく幸厄カードの効果が発動し、次のプレイヤーに手番が移ります。ダメージの効果が発動する前に、ターンが飛ばされるため、黒のさいやく幸厄カードはダメージを与えません。

Q6: 複数の「さいやく幸厄カード」が有る場合、効果は重複しますか？

A6: はい、重複します。黒さいやく幸厄カードが2枚あれば2ダメージです。

Q7: ライフの下限が0とありますが、どういう意味ですか？

A7: 細かいダメージ処理が異なります。

例えば、「黒のさいやく幸厄カード2枚、白のさいやく幸厄カードが1枚、ライフ1」の時。

まず「黒のさいやく幸厄カード」が2ダメージ与えますが、ライフの下限は0のため、実際に与えるダメージは1になります。（ライフは-1になりません）

次に「白のさいやく幸厄カード」によって1ダメージ回復するので、フェイズ終了時のライフは「1」となります。

## ■ゲームのヒント

※ネタバレ注意 ゲームのコツを自分で考えたい人は読まないで下さい。

### ○ 数字カードのプレイについて

数字によって総枚数が多いカード、少ないカードがあります。最も多いカードは黒3です。つまりプレイヤー（敵味方両方）が持っている可能性が高いカードということになります。例えば、自分の手番で、黒3で味方にダメージが入る位置（自分の右手のプレイヤー）に「黒の幸厄カードを移動させる」ことは避けたほうが良いということです。

### ○ 他プレイヤーの出した数字カードについて

他の人がプレイした数字カードと状況を重要な場面だけでも覚えておくのと良いでしょう。例えば、数字の3があれば敵にダメージを与えることが出来たのに、出さなかったとき。この人は3を持っていない可能性が高いです。当然その後の手札補充フェイズについては何を引いたか分からないので、あくまで目安程度に考えてみてください。

### ○ 残り数ターンのプレイについて

他の人がプレイした数字カードと自分の手札から、他の人の手札をある程度予測できます。数字カードの左下に記載してある、カードの枚数を参考に残り枚数を参考にして下さい。

### ○ 幸厄カードについて

本作は幸厄カードの組み合わせによってゲーム性が大きく変わります。特に移動の値が変わるものについては、プレイ感覚がガラリと変化するので頭を切り替えてプレイするようにしましょう。

### ○ チームの組み方について

ゲームに慣れていないプレイヤーが居る場合、チームはしばらく固定でやるとよいでしょう。何度か繰り返しプレイするうちに、味方がどう考えてプレイしているかが分かって来るとうまくチームプレイにつなげるためのプレイが出来るようになりますよ。

## ■追加ルール

### ① 勝敗決定方法のバリエーション

チームではなく各プレイヤー間での勝負を行います。毎回プレイヤーカードによるチーム決めを行い、違うチームで勝負を行います。チーム勝利時に勝利チームに所属しているプレイヤーは1勝利点を獲得します。（表記マーカーがないので、紙にメモしてください）

これを繰り返し、最初に3勝利点を獲得したプレイヤーがゲームを通した勝利者になります。

### ② 幸厄カードのバリエーション

P15にあるオススメ組み合わせ以外にも、組み合わせ方は無限大です。

作者の知らない面白い組み合わせがあるかも・・・これぞというのがあれば是非教えてください！

## ■ オススメの幸厄カードセット

説明簡略化のため、以下の略記を使います。

「フコウノトリカード」= 黒、「コウノトリカード」= 白、

「タツマキカード」= タツマキ、「メタモルカード」= メタモル

---

### ① 入門セット：黒、白の効果対象に変化を加えたもの

- ・黒 01 + 白 01 ~ 05 のいずれか 1 枚 例：黒 01 + 白 03
  - ・黒 05 ~ 07 のいずれか 1 枚 + 白 01 例：黒 06 + 白 01
- 

### ② 初級セット：移動修正に簡単な変化 (+1, -1) を加えたもの

- ・黒 01 + 黒 02 + 白 01
- ・黒 01 + 黒 03 + 白 01

※黒カードを 2 枚に増やしたことで、ライフが 3 点では少なすぎると感じた場合  
**初期ライフと上限値を 4 にしてプレイしてみてください。**

---

### ③ 中級セット：移動修正に変化 (1/2) を加えたもの、ダメージ範囲を広げたもの

- ・黒 01 + 黒 04 + 白 01
  - ・黒 08 + 黒 04 + 白 01 (特にこのセットは**初期ライフ 4** で遊ぶことをオススメします)
- 

### ④ 上級セット：タツマキカードを加えたもの

- ・黒 01 + 白 01 + タツマキ 01 or 02
- 

### ⑤ 達人セット：メタモルカードを加えたもの

- ・メタモル 01 + メタモル 02
  - ・メタモル 03 + メタモル 04
- 

これらはいくまで基本のオススメカードに過ぎません。  
ゲームに慣れたら、カード枚数を増やしたり、減らしたり、、、  
セット同士で組み合わせるのもいいでしょう。

**好きなアレンジを加えて遊んでみてください。**

## 【最後に】

本作は2 v 2 の協力対戦ゲームです。  
敵味方の動きを予測してうまくアシスト出来たとき、  
そして、守ってもらえた時の楽しさ味わって頂ければと思います。

基本ルールはシンプルなので、幅広い層に遊んでもらいたいな・・・と。  
追加ルールでオリジナルの新カードを加えたり  
説明書に無い組み合わせで遊んでみたり・・・遊び方は自由自在！

おすすめの組み合わせや、こんなカードがあると面白いよ、等々  
是非教えてください。

それでは皆様の良きゲームライフを願って。

Good Luck, Have Fun !!



■奥付■

**梟老堂**  
FUKUROU - DOU

2014年11月発行

スペシャルサンクス (敬称略) :  
なごみん、ススノブ、無二得、ふらんき〜、ム〇シバ、イカロス、Solaris、たむち

ご意見・ご質問などはコチラへ

<http://fukuroudou.info/home/>

[https://twitter.com/Fukuroudou\\_8](https://twitter.com/Fukuroudou_8)