



**【はじめに】** 説明書の訂正や分かり辛いルールの補足など、公式ページに公開しています。  
お手数ですが遊ばれる前に一度ご確認くださいませと幸いです。 QR からアクセス→

目次	1. ストーリー	1	5. ラウンドの流れ	2	9. ゲームの終了	6
	2. 内容物	1	6. ラウンド終了条件	5	10. 3人プレイ時の変更点	7
	3. ゲームの目的と流れ	1	7. 点数計算	5	11. Q&A / おまけルール	8
	4. ゲームの準備	2	8. 次ラウンドの準備	6	12. 終わりに / クレジット	8

## 1. ストーリー

時は戦国、群雄割拠！多くの城が築かれる中、城大工達は競って技術を磨いておりました。計画された縄張にぴったりの堅牢な城を建てることこそが誉れます。「我こそは日本一の城大工なり！」さあ一番の城大工は誰でしょうか？

## 2. 内容物

・カード：60枚：5色×各12枚（数字1～12）



・縄張ボード：5組（左右2パーツで1組）



左右2つのパーツを組み合わせて使います。  
縄張ボードにはカードを配置する列が4列あり、それぞれの列に配置出来るカード枚数の上限が数字やカードのアイコンで記載されています。（詳細は5-4で説明します）

・説明書：2枚（各表裏4ページ）

いま見ているこの説明書です。全部で2枚あり合計8ページあります。（ページ数は下部に記載）

## 3. ゲームの目的と流れ

自分の「縄張ボード」を各列の上限枚数以下で出来る限り満たすことを目指します。

- 各ラウンド複数回行われる勝負で順位に応じたカードを獲得し縄張ボードに配置します。
- 「縄張ボード」には4つの列があり、各列1色のカードしか配置出来ません。
- 各列に記載されている数字はその列の上限枚数を示しています。列に配置されているカードの枚数が上限枚数以下であれば点数を獲得できますが、上限枚数より1枚でも多く獲得してしまうとマイナス点になってしまいます。
- ラウンド終了時にうまく「縄張ボード」を埋められるように工夫してカードを出しましょう。
- 3ラウンド後、合計点が一番高いプレイヤーがゲームの勝者となります。

## 4. ゲームの準備

### 4-1: スタートプレイヤーの決定

一番最近城を訪れたと思うプレイヤーは手を挙げてください。最初のラウンド開始時のスタートプレイヤーになります。（誰も手を挙げない場合は、じゃんけんなど適切な方法で決めてください）

### 4-2: 縄張ボードを配る

各プレイヤーに1組ずつ縄張ボードを配り組み立てます。プレイ人数に合わせた面を組み合わせてください。



### 4-3: 点数メモの準備

ラウンドごとの点数をメモする道具を用意してください。（紙とペン、点数チップなど）

プレイ人数	左パーツ	右パーツ
3人	オモテ	オモテ
4人	ウラ	オモテ
5人	ウラ	ウラ

### 4-4: 山札の準備

カードをウラ向きにしてよく混ぜて「山札」とします。

**【3人プレイ時の追加準備】** プレイ人数が3人の場合は好きな1色のカード（12枚）を取り除いてから混ぜてください。取り除いたカードは使わないので箱に戻してください。（3人プレイ時の山札は48枚になります）

## 5. ラウンドの流れ

各プレイヤーが1枚ずつカードを出し、順位を決め、カードを獲得し配置するまでを「トリック」と言います。1回のトリックは以下5つの処理からなり、これらを繰り返すことでゲームが進行していきます。

### 【1回のトリック中に行うこと】

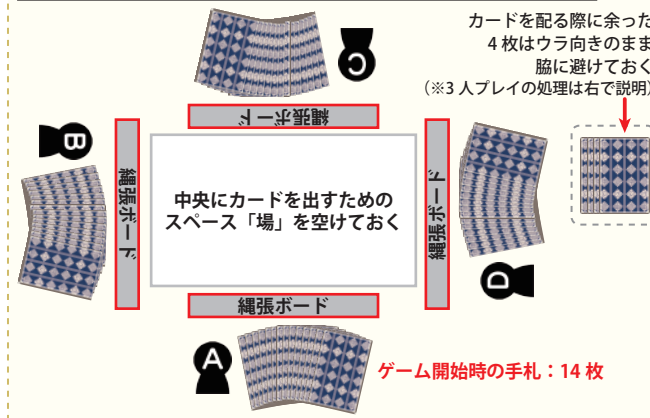
5-1: 手札からカードを出す → 5-2: 順位の判定  
⇒ [5-3: カードの獲得 ⇒ 5-4: カードの配置] ⇒ 5-5: 次トリックの準備  
5-3⇒5-4 は各プレイヤーごとに連続して行う

### 5-0: カードを配る（ラウンド開始時のみ）

山札を各プレイヤーに手札として配ります。配る枚数はプレイ人数によるので右表を参照ください。  
配られた手札は他プレイヤーに見えないようにして持ってください。

プレイ人数	山札の初期枚数	カードを配る枚数	山札の残り枚数
3人	48枚	11枚	15枚
4人	60枚	14枚	4枚
5人	60枚	12枚	0枚

### 例①: 「5-0: カードを配る」まで完了した状態（4人プレイ時）



### ※3人プレイ時の処理について

3人プレイ時は15枚のカードが山札に残っています。

このうち11枚を山札に残し4枚は4人プレイ時と同じ様に脇に避けておいてください。

少し特別なルールがあるので詳しくはP.7「10. 3人プレイ時の変更点」で詳しく説明します。

## 5-1: カードを出す

- スタートプレイヤーから時計回りで順番に手札からカードを1枚、オモテ向きで場に出します (\*1)。
- \*1 オモテ向きで場に出す: 「出したカードの色と数字が他プレイヤーから見える状態で中央の場に出す」ということです。
- 最初にカードを出すスタートプレイヤーは手札から好きなカードを1枚出します。(「場」についてはP.2下部例①参照)
- 以降にカードを出すプレイヤー(スタートプレイヤー以外)は**カードを出す際に条件がある**ので注意してください。

### ◆カードを出す際の条件◆ (スタートプレイヤー以外)

トリックの最初にスタートプレイヤーが出したカードの色と同じ色のカードを手札に持っているかで条件が変化します。

#### 条件①: 同じ色のカードが手札に“ある”場合

⇒ 手札にある**同じ色のカードの中から1枚を選んで**出さなくてはなりません。

#### 条件②: 同じ色のカードが手札に“ない”場合

⇒ 手札にある**好きなカードを1枚選んで**出すことができます。

### 例②: 同じ色のカードが手札に“ある”場合

スタートプレイヤーが出したカード: 赤8

②さんの手札には赤のカードが3枚(赤2・赤4・赤7)あるのでこの中から1枚を選んで出さなくてはなりません。赤のカード3枚の中から赤2を選んで場に出しました。



### 例③: 同じ色のカードが手札に“ない”場合

スタートプレイヤーが出したカード: 赤8

③さんの手札には赤のカードが1枚もありません。手札から好きなカードを1枚選んで出すことができます。手札にあるカードから青10を選んで場に出しました。



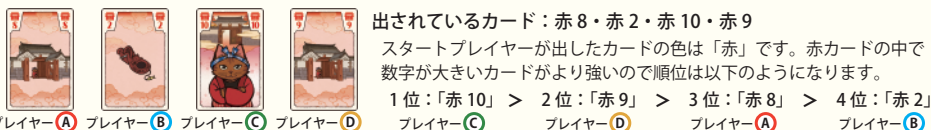
## 5-2: 順位の判定

「5-1: カードを出す」で全てのプレイヤーがカードを出し終えたら、各プレイヤーが出したカードの強さを比較し、このトリックでの順位を判定します。以下2つの項目で判定します。

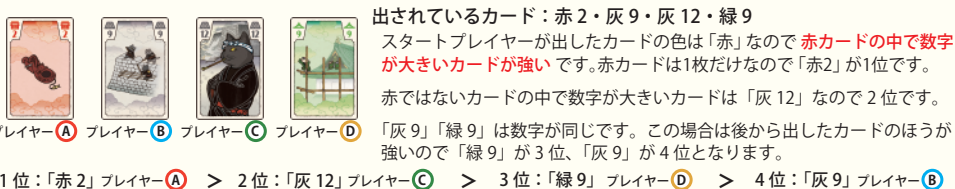
### 判定①: スタートプレイヤーが出したカードと同じ色 判定②: 数字がより大きい

- まず最初に判定①を満たしているカードが強いです。その後に判定②によって強さを比較します。
- スタートプレイヤーと同じ色ではないカードの中で、**数字が同じカードが複数枚になる場合**があります。この場合は**より後で出したカードのほうがより強い**カードとみなします。

### 例④: 全員がスタートプレイヤーが出したカードと同じ色の場合 (プレイヤーAがスタートプレイヤー)



### 例⑤: スタートプレイヤーが出したカードと違う色がある場合 (プレイヤーAがスタートプレイヤー)



## 5-3: カードの獲得 ⇒ 5-4: カードの配置

- 「5-3: カードの獲得」と「5-4: カードの配置」は**プレイヤーごとに続けて行う**ので注意してください。
- 「5-2: 順位の判定」の**1位プレイヤーから順番に手番**を行います。(「5-1: カードを出す」で行っていた順番は関係ありません) ⇒ 文章だけでは分かりにくいので後述の例⑥⑦を参照してください。

### 5-3: カードの獲得

「5-2: 順位の判定」の順位に応じてプレイヤーはこのトリックで出されたカードを中央の場から選んで獲得します。**プレイ人数によって順位ごとの獲得する枚数が変わる**ので注意してください。(下表を参照してください)

プレイ人数	1位	2位	3位	4位	5位
3人	1枚	2枚	0枚		
4人	1枚	2枚	0枚	0枚	
5人	1枚	1枚	2枚	0枚	0枚

①重要 獲得枚数が0枚の順位のプレイヤーは「5-4: カードの配置」を行わずに手番を終了してください。

### 5-4: カードの配置 (「5-3: カードの獲得」でカードを獲得したプレイヤーのみ)

カードを獲得したプレイヤーは自分の縄張ボードへとカードを配置します。カードの配置は「**獲得したカードと同じ色のカードを自分の縄張ボードに配置しているか?**」によって条件分岐します。

#### 分岐①: 既に同じ色のカードを配置している場合

⇒ 既に同じ色のカードが配置されている列と同じ列に獲得したカードを配置する

#### 分岐②: まだ同じ色のカードを配置していない場合

⇒ まだカードが配置されていない、いずれかの列に配置する

縄張ボードの各列に記載されている数字は**その列に配置できるカード枚数の上限**を示しています。(カードを配置した際、上限枚数を超えてしまったカードは分かりやすいように90度回転させて置くようにしてください)

①重要 点数については「7. 点数計算」で説明しますが、各列に記載されている上限枚数以下となるよう手札と相談しながら**どの列にどの色を配置するか**の計画性が高得点を狙うには**重要**です。

### 例⑥: カード獲得と配置の例 (1) (プレイヤーAがスタートプレイヤー)

出されているカード: 赤8・赤2・青12・緑9  
4人プレイなので1位が1枚、2位が2枚カードを獲得し、配置します。  
3位、4位はカードを獲得しません。(カードを獲得しない場合は配置もしない)

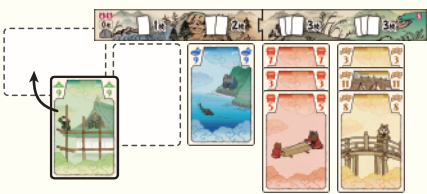
プレイヤーAが1位なのでカードを1枚選びます。  
赤・緑・青のカードから1枚選べるのでどのカードを獲得するかを考えます。  
赤カードは既に配置しています。配置しているのは上限枚数1枚の列に1枚です。すでに上限枚数に達しています。赤のカードを獲得すると上限を超えてしまうので赤カードは獲得したくないと考えました。  
緑カードも既に配置しています。配置しているのは上限枚数3枚の列に2枚です。あと1枚余裕がありますが今回緑カードを配置すると上限枚数になってしまいます。そのため緑カードも獲得したくないと考えました。  
青カードはまだ配置していないので、カードが配置されていない列に配置出来ます。自分の手札を確認すると、この後も青のカードを何枚か獲得しそうなので上限枚数が多い上限枚数4枚の列に配置することにしました。

プレイヤーBの縄張ボード  
プレイヤーBが2位なのでカードを2枚選びます。  
赤・緑のカードからどの組み合わせでカードを2枚獲得するかを考えます。  
緑カードはまだ配置していないので、カードが配置されていない列に配置出来ます。自分の手札を確認すると、この後のトリックで緑カードは獲得しそうななかったので上限枚数1枚の列に配置することにしました。  
残りのカードは赤2・赤8なのでカードの色を選ぶことは出来ません。赤カードは既に配置しているのと同じ列に配置しなければなりません。上限枚数2枚の列に2枚配置しているので1枚追加で配置すると上限枚数を超えてしまいます。カードを90度回転して配置し、上限枚数を超えた列であることが分かりやすくなるようにしましょう。

## 「5-4：カードの配置」の続き：4人、5人プレイ時の「廃材置き場」について

- ・4人、5人プレイ時は **ボードの左端に「廃材置き場」(上限枚数が0枚の場所)** が追加されます。
- ・「廃材置き場」にもカードを置くことが出来ますが上限枚数が0枚なので出来る限りカードを配置しなくてすむようにカードを出すことを心がけてください。
- ・他の列がまだカード配置されていない状態でも、取って「廃材置き場」にカードを配置することを選んで構いません。その後の計画をしっかりたててラウンドの点数が最大になるよう工夫して配置してください。

### 例⑦：カード獲得と配置の例(2) (5人プレイ時)



①注意：5人プレイ時、4列目の上限枚数は3枚になります

出されているカード：赤8・赤2・青12・緑9・緑2

上限枚数が3枚の列(5人プレイ時の右端2列)は既に上限の3枚が配置されているので、赤カードは獲得したくありません。

青カードは上限2枚の列に1枚配置されているので配置できますが、この後に何枚か獲得してしまいそうな手札なので、このトリックでは獲得しないほうが良いと考えました。

緑カードを「廃材置き場」か上限枚数1枚の列のどちらかに配置するかを考えました。緑カードはこの後更に1枚獲得しそうなので「廃材置き場」に配置することにしました。

この後、上限枚数1枚の列は灰色カードを1枚だけ配置することを狙います。

## 5-5：次トリックの準備

- ・各プレイヤーの「5-3:カードの獲得」「5-4:カードの配置」が終わったら、場に残っているカードを捨て札とします。捨て札にしたカードは各プレイヤーの縄張ボードに配置したカードと混じらないよう、ウラ向きにして脇に避けます。

【補足】捨て札として脇に避けたカードはいずれのプレイヤーも内容を見ることは出来ません。

- ・「5-3：カードの獲得」で **2枚カードを獲得したプレイヤーが次トリックのスタートプレイヤー** になります。
- ・「5-1：手札からカードを出す」に戻り同じようにゲームを進めてください。次項目「6.ラウンド終了条件」を満たす(プレイヤーの手札がなくなる)までトリックを繰り返します。

## 6.ラウンド終了条件

「5-5:次トリックの準備」でプレイヤーの手札がなくなっていたらラウンド終了です。(プレイ人数によって最初にカードを配る枚数が異なるので、1ラウンドあたりのトリック数もプレイ人数によって異なります)

## 7.点数計算

縄張ボードに配置しているカードの枚数や列の状態から点数計算を行います。

### ① カードの点数

各列の配置しているカード枚数が「**上限枚数以下か**」「**上限枚数を超過してしまっているか**」で計算方法が変わります。

#### (1) 上限枚数以下の場合

列に配置したカード枚数が点数になります。例：上限枚数が3の列に2枚配置 ⇒ 2点

#### (2) 上限枚数を超過している場合

上限を超過したカード枚数分のマイナス点になります。①注意 上限を超過してしまった列は(1)の点数は0点になります。

「廃材置き場」に配置したカードも対象です。上限枚数が0枚なので配置したカードがそのままマイナス点になります。例：上限枚数が3の列に5枚配置 ⇒ 2枚上限枚数を超過しているので「マイナス1点×2枚 = 合計マイナス2点」

### ② 列の点数

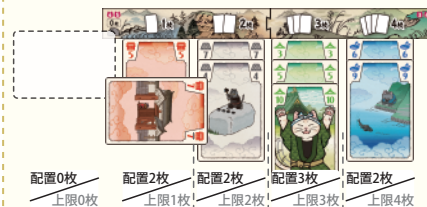
- ・「各列の上限枚数」と「配置しているカードの枚数」が**一致している列数に応じて点数を獲得**します。
- ・4人、5人プレイ時の左端にある**0枚が上限枚数の列(廃材置き場)は列数に数えない**ことに注意してください。

一致している列数	0列	1列	2列	3列	4列
列の点数	0点	0点	1点	2点	4点

①②の点数を合計したものがこのラウンドの点数となります。

(①②を足した数字がマイナス点になってしまう場合、そのラウンドの点数は0点としてください。)

### 例⑧：点数計算の例(1) (4人プレイ時⇒ボードの左端に「廃材置き場」がある状態)



#### ① カードの点数

○ × ○ ○ ○

#### ② 列の点数

廃材置き場は計算対象外 × ○ ○ ×

#### ① カードの点数：(1) 上限枚数以下か？ (2) 超過しているか？

- ・1列目は上限枚数1枚ですが、カードが2枚配置されています。1枚超過してしまっているためマイナス1点になります。
- ・2,3,4列目は上限枚数以下なので配置しているカード枚数が点数になります。2+3+2=合計7点です。
- ・「廃材置き場」に配置しているカードは0枚なので0点になります。
- ・1列目のマイナス1点と、2,3,4列目の7点を合計し、「①カードの点数」は合計6点になります。

#### ② 列の点数：一致している列数は？

- ・2列目、3列目はそれぞれ2枚、3枚カードが配置されており上限枚数と一致しています。**一致している列数は2列なので「②列の点数」は1点**になります。
- ・1列目は上限を超過した枚数、4列目は上限に足りない枚数のカード配置です。両者とも上限枚数と一致していないので、「列の点数」の対象外となります。
- ・廃材置き場(上限枚数0枚)は配置枚数が0枚で上限枚数と一致していたとしても「②列の点数」計算時に一致している列数としては数えられません。

① カードの点数：6点 + ② 列の点数：1点 = このラウンドの点数：7点

### 例⑨：点数計算の例(2) (5人プレイ時⇒ボードの左端に「廃材置き場」があり、右端の列が上限枚数3枚である状態)



#### ① カードの点数

× ○ ○ ○ ○

#### ② 列の点数

廃材置き場は計算対象外 ○ ○ ○ ○

#### ① カードの点数：(1) 上限枚数以下か？ (2) 超過しているか？

- ・1,2,3,4列目、全て上限枚数以下なので配置している枚数が点数になります。1+2+3+3=合計9点です。①注意：5人プレイ時、4列目の上限枚数は3枚
- ・「廃材置き場」に2枚カードが配置されています。「廃材置き場」は上限枚数0枚扱いなので、マイナス2点となります。
- ・1,2,3,4列目の9点と「廃材置き場」のマイナス2点を合計して「①カードの点数」は合計7点となります。

#### ② 列の点数：一致している列数は？

- ・1,2,3,4列目、全ての列で上限枚数と一致しています。**一致している列は4列なので「②列の点数」は4点**となります。
- ・廃材置き場(上限枚数0枚の箇所)は2枚配置されており上限枚数と一致していませんが「②列の点数」とは関係ありません。

① カードの点数：7点 + ② 列の点数：4点 = このラウンドの点数：11点

## 8.次ラウンドの準備

- ・**ラウンド開始時のスタートプレイヤーを変更**します。このラウンド開始時のスタートプレイヤー(※)から見て左隣のプレイヤーが次ラウンド開始時のスタートプレイヤーになります。 ※忘れやすいので点数メモに書いておいてください
- ・このラウンドで使ったカードを集めてよく混ぜ、次ラウンドの山札とします。
- ①注意 ⇒ 3人、4人プレイ時は「5-0:カードを配る」で**余って脇に避けた4枚のカードを山札に戻すことを忘れないで!**
- ・準備が終わったら「5-0:カードを配る」に戻り次のラウンドを開始してください。

## 9.ゲームの終了 (「7.点数計算」で計算した各ラウンドの点数は忘れないようメモしておいてください)

- ・3ラウンドが終了した時点でゲーム終了となります。合計点数が一番高いプレイヤーの勝利です。

### 【補足：最高得点のプレイヤーが複数居る場合】

- ・3ラウンド目に「②列の点数」がより高いプレイヤーの勝利です。「(上限枚数ぴったり)の列数」が多いプレイヤーの勝利)
- ・合計点数が一番高く、かつ3ラウンド目の「②列の点数」も同じプレイヤーが複数居る場合はそれらのプレイヤー全員がゲームの勝者となります。お互いの健闘を讃え合い勝利を分かち合しましょう。

## 10. 3人プレイ時の変更点

- 「5-0：カードを配る」から「5-4：カードの獲得」までの流れが以下のように変わります。  
 「5-5：次トリックの準備」以降はこれまで説明したルールと同じです。

### 5-0：カードを配る (3人プレイ時)

- 山札に残っている15枚のカードのうち11枚を「追加獲得カード山札」として場に用意します。(残りの4枚はこのラウンドでは使わないのでウラ向きのまま、脇に避けておきます。)

### 5-1：カードを出す (3人プレイ時)

- 最初にスタートプレイヤーがカードを出す前に、先ほど用意した「追加獲得カード山札」の一番上のカードをオモテ向きにして場に公開します。これを「追加獲得カード」と言います。
- プレイヤーは追加獲得カードの内容を確認した後、通常通りそれぞれの手札からカードを出します。カードを出す際の条件は通常ルールと同じです。

【補足】「プレイヤーが出したカード」と「追加獲得カード」の区別がしやすいように「追加獲得カード」は置き方を工夫すると遊びやすいです。オススメは90度回転させて横に置く、オモテ向きにしたあと山札の上に重ねて置いておく、などです。

### 5-2：順位の判定 (3人プレイ時)

- 「追加獲得カード」は順位判定には関係がありません。場には4枚のカードがありますが**各プレイヤーが手札から出した3枚のカードだけで順位を判定することに注意**してください。

### 5-3：カードの獲得 (3人プレイ時)

- 1位のプレイヤーは1枚、2位のプレイヤーは2枚カードを獲得します。通常ルールと違うのは「5-1：カードを出す」で**プレイヤーが出したカード以外にも、このトリックで公開された「追加獲得カード」も獲得するカードとして選べる**ことです。

### 5-4：カードの配置 (3人プレイ時)

- 基本のルールは4人、5人プレイ時と同じです。  
**縄張ボードに廃材置き場(左端の上限枚数が0枚の列)が存在しないことに注意**してください。

### 例⑩：3人プレイ時の変更点

余った4枚はウラ向きのまま脇に避けておく →

【5-0：カードを配る】 **追加獲得カード山札 (11枚)**

**縄張ボード**

中央にカードを出すためのスペース「場」空けておく

【5-1：カードを出す】 (プレイヤーAがスタートプレイヤー)

【5-2：順位の判定】

プレイヤーA プレイヤーB プレイヤーC

1位：「赤8」 > 2位：「赤2」 > 3位：「緑5」  
 プレイヤーA プレイヤーB プレイヤーC

- スタートプレイヤーが赤カードを出したので、赤カードを手札に持っていたら出さなくてはならない。
- スタートプレイヤーが出した色である赤カードが強い
- 「追加獲得カード」の「灰12」は順位に関係無し

【5-3：カードの獲得】 【5-4：カードの配置】

- プレイヤーAは1位なのでカードを1枚獲得します。
- 赤カード、緑カードともちょうど上限枚数と一致した枚数獲得しているのでこれ以上獲得したくないと考えました。
- 追加獲得カードとして出ている「灰12」を獲得し、上限枚数1枚の列に配置しました。

ゲーム開始時の手札：11枚

## 11. Q&A (最後におまけのルールを記載しているので、何度か遊んだ方は好みに合わせて好きな方で遊んでみてください) 分かりにくい状況の補足説明です。ルールが分からなくなったら見てみてください。

- Q1：「5-0：カードを配る」において3人、4人プレイ時に余った4枚のカードが何か(色および数字)を確認出来ますか？  
 A1：いいえ、確認出来ません。ウラ向きのまま脇に避けてください。
- Q2：「5-3：カードの獲得」「5-4：カードの配置」において、このトリックで出されたカードを獲得すると上限枚数を超えてしまうのでカードを獲得したくありません。カードを獲得しないことを選ぶことは出来ますか？  
 A2：いいえ、出来ません。順位に応じて決められた枚数を必ず獲得し、配置してください。上限枚数を超えないようカードを獲得および配置出来るよう、手札や出すカードの数字と色を工夫してみてください。
- Q3：4人プレイ時に2位でした。2枚のカードを獲得し、配置とありますが1枚だけにすることは出来ますか？  
 A3：いいえ、出来ません。プレイ人数と順位で決められたカード枚数を場にある出されたカードから獲得し、配置してください。
- Q4：4人、5人プレイ時にボードの左端に追加される「廃材置き場」には複数色のカードを配置出来ますか？  
 A4：いいえ、出来ません。「廃材置き場」も他の列と同じ様に1色のみです。一度色を決めたら他の色のカードは配置できません。
- Q5：「廃材置き場」が0枚の場合も「②列の点数」の1列分として数えますか？  
 A5：いいえ、数えません。「②列の点数」の対象として数えるのは上限枚数1枚～4枚の列だけです。
- Q6：縄張ボードの上限枚数1枚～4枚の列にカードが配置されていない状態でも、「廃材置き場」にカードを配置出来ますか？  
 A6：いいえ、配置できません。配置したカードはマイナス点になりますが、総合的にプラス点になる場合にうまく活用してください。
- Q7：1ラウンドの点数がマイナス点になった場合、他のラウンドの合計点数からマイナスすることになりますか？  
 A7：いいえ、各ラウンドの最低点数は0点です。もしラウンドの合計点数がマイナス点になった場合は、0点としてください。
- Q8：3人プレイ時「追加獲得カード」が1位もしくは2位になる場合はどうすればよいですか？  
 A8：「追加獲得カード」は「5-2：順位の判定」の対象外なので、1位もしくは2位になることはありません。プレイヤーが出した3枚のカードの強さを比べて順位を判定してください。
- Q9：3人プレイ時「4-4：山札の準備」でどの色を取り除けばよいですか？  
 A9：特に決まりはなく、好きな色を1色(12枚)取り除いてください。もし決められないのであれば橘(茶色)にして下さい。

【おまけルール】 何度か遊んで別のルールでも遊んでみたいという方は以下を試してみてください。「5-5：次トリックの準備」で「順位が1位のプレイヤーが次トリックのスタートプレイヤー」とする。(カード2枚獲得したプレイヤーは何も無し)

## 12. 終わりに / クレジット

本作は2017年に Trick Taking Party 大賞を受賞したトランプゲーム「アノウ」を原作者である与左衛門さんの許可のもとアレンジした作品です。原作がとても好きだったので、頼み込んでパッケージ化させて頂ける運びとなりました。ルールやコンポーネントに様々な工夫を凝らしより楽しく、より遊びやすいゲームに仕上がったと思います。素敵なイラストでCATsleという駄洒落を見事に昇華して下さったナカヤマ卓月様、アレンジを快諾頂きました与左衛門様のお陰で作品として世に送り出す事ができました。この場を借りて御礼申し上げます。本作はシンプルながらも毎回違った展開を楽しめて、かつトリックテイキングの楽しさを存分に味わえる傑作だと思っております。今回、このようにパッケージ化することでより多くのゲームファンに遊んでもらえるであろうことは望外の喜びです。

そしていつものゲームプレイに関するお願いです。本作を遊ぶにあたって、ゲーム慣れしている方に一つだけお願いがあります。(読むのが何度目か、って方はごめんなさい！) 初めにプレイされる方に対して「この状況なら〇〇がベストだ！」と指示するようなことはなるべく避けて貰えると嬉しいです。

ゲーム中に色々なことを「自分で」「気付く」ことが、ゲームにおける「楽しさ」の大きな部分を占めていると、個人的には考えているからです。(もちろんゲームの遊び方は人それぞれなのですが…)

それでは皆様のご良きゲームライフを願って…

**Good Luck and Have Fun!!**

2023年12月9日 発行 (第1版)

ゲームデザイン：松本与左衛門・福夕郎

イラスト：ナカヤマ卓月

発行：梟老堂

【スペシャルサンクス】(敬称略)

テストプレイに付き合ってくださったすべてのプレイヤー

常時、Dan、無二得、Rustycan、Wangli、脳筋、かゆかゆ、おぶと、カラフルバンダ

**そして何より、本作を遊んでくれる全てのプレイヤー達!**

説明書の訂正や分かり辛いルールの補足など、下記WEBサイトにてフォローしています。

不明な点に関するご質問、その他ご意見・ご感想もお待ちしております!

Website : <http://fukuroudou.info> X (旧 Twitter) : @Fukuroudou\_8

Copyright ©2023 FUKUROU-DOU All rights reserved.

