

【わび】:

質素なものや不完全なものを受け入れる心の美しさを表す、いわば**内面の美**

【さび】:

経年による衰えも含めた美しさを表す、いわば**外面の美**

この日本特有の美意識である「わび」と「さび」を大胆にもカードの「表」と「裏」で表現。

さらにプレイヤー間でお互いのカードを交換していくことで日本の美の高みを目指していく、純和風カードゲームです。

■セット内容

○数字カード 48枚 (1-6 : 各8枚)



○色カード 8枚 (緑青赤黄桃紫白黒)



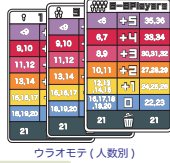
○わびさびカード 3枚



○サイコロ 1個



○得点カード 3枚



○得点チップ 24枚 (+1/+2/+3 : 各8枚)



○色チップ 8枚 (緑青赤黄桃紫白黒)



1. ゲームの目的

- ゲームの最初に全プレイヤーで**目標得点**を設定し、複数回ラウンドを繰り返して得点を合計し、一番早い目標得点獲得を目指します (**20分目安: 6点**)
- 1-6の数字カード合計で、各ラウンドごとに獲得得点を計算しますが、得点対象は自分のカードとには限らないため複雑なゲームが展開されます

2. ラウンドプレーの準備

- プレイヤーで協力し、場全体で以下のラウンドプレー準備を行う
- 数字カードの山準備
 - 1-6の6枚の数字カードを1セットとし、プレイヤー人数分のカードセットを準備する (例: 4人の場合は24枚)
 - 数字カードをシャッフルし、**わびさびカードとランダムな3枚を交換**する。交換した数字カード3枚は**表向きにして「おひろめカード」として場に置く**。残りの数字カードは改めてシャッフルし、裏向きにして置いておく
- 色カード / 色チップ準備
 - プレイヤー人数分の色カードと色チップを準備する (好きな色を選択OK、カードとチップで同じ色のセットを準備します)
 - 準備した色チップの中から1人1つずつ、自分の色を決定する。この色チップはラウンドごとに変更せずゲームを通して同じものを利用する
- 得点カード準備
 - プレー人数用の得点カードを全プレイヤーが見える位置に表にして置いておく

○各プレイヤー得点対象カラー (狙い目) 決定

- 今回のラウンドで**自分の得点対象となる色 (=狙い目)**となる色カードを1枚ずつ引いて決定する (ラウンドごとに自分の得点対象色が変わります)
- 色カードは他プレイヤーに見えないよう、自分だけでこっそり確認して手元に伏せて置いておく
- 自分の色チップと同色カードを引いた場合は自分自身のカードが得点対象

○数字カード配布

- シャッフル済みの数字カードを裏にして**1人6枚ずつ**配る
- 手札のうち**任意の3枚を裏返し**、相手に数字が見える状態にする

○「目利き」上限回数決定

- じゃんけんでスタートプレイヤーを決定する
- スタートプレイヤーがサイコロを振り、出た目がそのラウンドの目利き上限回数になります (目利きについてはあとで説明します)

○ラウンドスタート! ラウンド開始時の状況は以下のとおり★図A参照

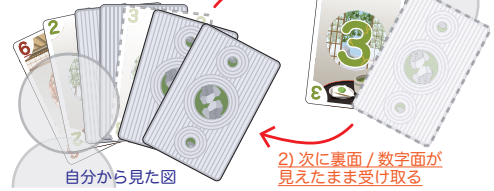
★図A



3. ラウンドプレーの流れ

- スタートプレイヤーから順に時計回りでプレー
- 自分の順番では以下3つからアクションを選択する
 - 1) 他プレイヤーとのカード交換
 - 2) おひろめカードとの交換
 - 3) 目利きの実施
- 1) 他プレイヤーとのカード交換
 - 自分のカード1枚と任意の他プレイヤーのカード1枚を交換する。この時、**カードの表裏は変えず**にそのまま交換する (★図B参照)
- 2) おひろめカードとの交換
 - おひろめカードとして場にある3枚のうちの1枚と自分のカード1枚を交換する。交換方法は**1)と同様のルール**だが、手札をおひろめカードとして置く際には必ず**裏面を上**にして置く
- 3) 目利きの実施
 - 自分だけ**自分の手札の裏側**を見て確認することができる (=目利き)。目利きを選択したプレイヤーはそのターンは目利き以外のアクションは実施できない。なお、目利き実施時の一連の手順は次の通り
- 目利き実施方法
 - 目利き実施者の前にサイコロを置く (目は変えずにそのまま置く)
 - 「目利き」の実施
 - 目利きが完了したら次プレイヤーから順にプレーを実施し、1周するまで場全体として**次の目利き**はできない
 - 1周したらサイコロの目を**1つ減らす**。この時減らす前のサイコロの目が1だった場合、0となるためそこで**ラウンド終了**となる
 - サイコロが自分の前にある=前回の目利き実施者は連続して目利きを実施できない

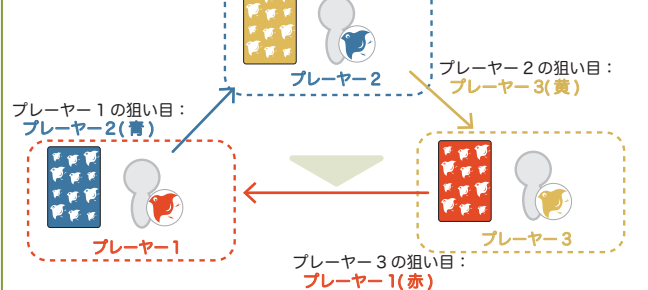
★図B 1) 先に数字面 / 裏面が見えたまま渡す



2) 次に裏面 / 数字面が見えたまま受け取る

- カード交換によっておひろめカード3枚全てが裏になった場合、即座にサイコロの目を1つ減らし、おひろめカード3枚を表にする。この時減らす前のサイコロの目が1だった場合、0となるためそこで**ラウンド終了**となる
- 各プレイヤーは**自分の得点対象色 (引いた色カード)**の色チップを持ったプレイヤー (=狙い目) のカード合計が「より大きい」か「より小さい」数になるようカードを交換していく、**狙い目の得点を上げていくゲーム**です (★図C参照)
- カード合計により獲得できるポイントはプレー人数に対応した「得点カード」に書かれた得点表を確認する
- 各プレイヤーは表裏を変更しなければ手札の中で左右のカードの順番を入れ替えることは可能とする (手持ちのわびさびカードが他者に狙われそうの際の攪乱等)

★図C



- 自分の得点計算の対象となるのは、**狙い目プレイヤー**になります
- 狙い目のカード獲得ポイント**が高くなるようカードを交換していきましょう
- 自分の色チップと同じ色の色カードを引いた場合 (**自分=狙い目**) のみ、**自分の手持ちカードの獲得ポイント**が高くなるようプレイしましょう

4. ラウンド終了時

- サイコロの目が0になった時点でラウンド終了となる
- 全員手持ちカードをオープンにして場に置く
- 全員色カードを一斉に開き、各プレイヤーのターゲット色 (=狙い目) を共有する
- 各自カードの合計を計算し、得点カードを参照して獲得ポイントを確認する
- 各自狙い目の数字カード得点を獲得ポイントとして、得点チップを獲得する
- ★この時、「5. 特別ルール」も合わせて確認すること

5. 特別ルール

- 自分の得点は狙い目のカードが対象になりますが、それ以外にラウンド終了時に「自分」が「わびさびカード」を持っている枚数分 **1ポイント** 加算されます。(★図D参照)
なお、このわびさびカードには数字が書かれていないため、計算時は「0」としてカウントします。

★図D



6. 次ラウンド準備

- 全プレイヤーの得点カウントが完了したら、まずは今回のラウンドで使ったわびさびカードを抜き取り、おひろめカードを含めて全ての数字カードをシャッフルします。
- 合計得点として宣言したポイントを獲得したプレイヤーがいない場合は、継続して次ラウンドを開始するため「2. ラウンド準備」から実施する

7. ゲーム終了

- 複数ラウンドを繰り返し、合計でゲーム開始時に宣言した目標ポイントを獲得したプレイヤーが出た時点で、ゲーム終了となります。その時点で獲得しているポイントに応じて順位が決定されます。



Q&A

- Q. ラウンド終了時にわびさびカードを自分で2枚持っていました、+2ポイント獲得できますか？
A. はい、わびさびカードは保持している枚数分ポイント加算可能です。また、わびさびカードは得点対象が自分か他プレイヤーかに関わらず、自分が保持している枚数分ポイントとして加算できます。
- Q. 数字の合計が21の場合、得点カードにゴミ箱マークが描かれていますが、どのような意味ですか？
A. 残念ですが21は6枚の平均値のため、高くも低くもない数字になります。よって、もし得点ターゲットが21になってしまった場合、そのラウンドで今まで蓄積したポイントも全て没収され、0ポイントになってしまいうことを表しています。気をつけてくださいね。
- Q. 「目利き」をするメリットは何ですか？
A. 不明な自分のカードの裏面を自分だけ再確認することが可能です。ただし、場全体で実施可能回数が減っていくので、使い所を見定めて使いましょう。
- Q. 「おひろめカード」3枚裏向きになるとすぐサイコロの目が減るのですか？
A. はい、即時に1つ減ります。なお、目利きは連続で実施できない制約があるので、目利き以外の方法でゲームを進めたい場合にも有効です。ぜひ活用してください。
- Q. わびさびカードでポイントを獲得したいのですが、見分ける方法はありませんか？
A. 実は自分の手札では気づけないのですが、他のプレイヤー同士がカードをやりとりしている際に、「裏カード」を受け渡した後も「裏カード」として見えた場合、そのカードはわびさびカードである可能性が高いです。注意深くチェックしましょう。
- Q. 狙い目となる他のプレイヤーのカードをコントロールするのがすごく難しいです。何か良い方法はありませんか？
A. そうですね、あまりにも分かりやすく得点ターゲットのプレイヤーにカードを渡すと、狙い目を見抜かれてしまいます。1つのテクニックとして、「得点ターゲットでない自分の手持ちカードのポイントを下げる」というトリッキーな作戦もありますよ。

- Q. よく見ると数字カードの123と456のデザインが違いますか？
A. 123は小さい数字カードとして緑色、456は大きい数字カードとして赤色をベースとしたデザインにしています。同じ色のカードを集めることで、より高いポイントを獲得する目安にしてみてください。(ちなみに数字には金継ぎを施しています ^w^)

1人用プレイルール

- 1から6の数字カードを1セットとして3セット(=18枚)を準備する
- わびさびカード3枚を加えて全21枚の数字カードを表裏も混在させバラバラにシャッフルし、1つの山札としてまとめる
- 山札の上から6枚を表裏もそのまま手に取り、手札とする
- サイコロを振り素通り可能回数を決める(1人用の場合、サイコロの目は目利き回数ではなく素通り可能回数を表します)
- 山札の上から1枚ずつ引き、手札の任意の1枚と交換するか判断する
- 手札と交換する場合
交換した場合は、手札から出した1枚を山札の隣に置きます。この時、山札から引いたカードの裏表を変えずに手札に入れます。よって山札から裏向きカードを手札に入れる場合、そのカードの数字は分かりません。
- 手札と交換しない場合=素通り
引いたカードは山札の隣にそのまま置きます。なお、このアクションは「素通り」としてカウントし、サイコロの目を1減らします。サイコロの目が0になったら以降は「素通り」はできません。
- 1人用プレイでは山札の15枚全てを処理した時点で1ラウンド終了
- 1人用得点表を参照し、次を加味した上で獲得ポイントを計算する
「わびさびカード1枚あたり=+1P」
- 「3ラウンドで何ポイント獲得することができるか」を競います。高得点を獲得できた、わびさびの美意識を十分に理解したこととなります(チャレンジ目安: 3ラウンドで+10P)
- より高得点を獲得できた場合は獲得ポイントを「#WabiSaby」と共にSNSへ投稿しましょう！



最後にこのゲームの主なポイントまとめ

- ラウンド開始時に、3枚の数字カードと、両面とも裏デザインの「わびさびカード」を入れ替えます
- 自分の得点対象となるのは、引いた色カードと同じ色チップを持っているプレイヤー(=狙い目)です。自分自身のカードとは限りません
- 自分のターンで他のプレイヤーのカードやおひろめカードと自分のカード1枚ずつを、表裏入れ替えずに交換します
- サイコロの目は次のタイミングで1つ減ります
- 目利きにより自分の手札の裏面を確認後、1週したタイミングで減る
- おひろめカードが3枚裏になったタイミングで即座に減る
- サイコロの目が0になった時点でラウンドは終了
- ラウンド終了時の獲得得点は、狙い目の手持ち札の数字合計を得点カードで参照して決定します
- ラウンド終了時に自分の手持ち札に「わびさびカード」がある場合は、狙い目とは関係なく、保持している枚数分「+1P」が加算されます



ver.1.0



作者、企画、アートワーク、制作: Hatabo
Test Play: Kenny, tomo, あかしま, シュウマイ
Special Thanks: ちはれ, ive



←説明動画等はこちらのQRコードからご覧ください

yolimits.com

注意 (必ずお読みください)

誤飲の危険性がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。
高温多湿の場所に放置しないでください。変質の恐れがあります。
火に近づけないでください。変形・火災の原因になります。