# さすらば汝は恵まれん

# 遊び方説明書

3~4 人用

プレイ時間 約 15 分

対象年齢 12 歳以上

寄付。それは心の在り方を写す鏡。
求められるがままではただ失い、
求めるままではいずれ罰が下る。
恵みを与えよ、さすらば汝は恵まれん。

## ●ゲームコンセプト

寄付をしながら価値をコントロールしましょう！どの財産の価値が一番高いかを予測して集め、高得点を目指します。

## ●内容物

募金カード
4 種 ×5 枚 = 20 枚

財産カード
4 種 ×8 枚 = 32 枚

聖人カード
1 枚

## ●ゲームの流れ

所属決定 → 寄付活動 → 得点計算 → 勝者決定

## ◆所属選定

1. 各プレイヤーは、4 枚ある募金カード [13] から 1 枚を選び、表にして自分の前に置く。
2. その募金カードの色と同じ財産カード 8 枚を手札として持つ。
   - 3 人で遊ぶ場合は 1 色余ります。
   - その色の募金カード・財産カードはゲームから除いてください。
3. 余った募金カード [2, 3, 5, 8] を集め、山札として中央に置きます。
   - 中央の山札の周りを [ 場 ] と呼びます。

以後、選んだ募金カード [13] の背景の色にプレイヤーは所属することとなり、その色の財産カードを指す際は [※～色の財産 ] と呼びます。
※[　] 中の～には、[ 凡人 ] [ 聖人 ]( 後述 ) などが入ります。

## ◆寄付活動

最も直近で、お布施と呼べる行動をした人が最初のプレイヤーです。

1. 最初のプレイヤーは山札を 1 枚表にして山札の上に置き、手番を行う。
2. 手番では寄付か横領どちらかを行い、次のプレイヤーに手番を渡す。
3. 2. を繰り返し、山札がなくなったら得点計算に移る。

| 行動名 | 行動の詳細 |
|---|---|
| 寄付 | 手札から 1 枚の財産カードを選んで場に置く。 |
| 横領 | 山札の上にある募金カードを引き取り、自分の前に置く。<br>場に置かれていた財産カードを手札に加える。<br>山札を 1 枚表にして山札の上に置く。<br>手札から 1 枚の財産カードを選んで場に置く。 |

❗ 置く財産がない場合は寄付はできません。
❗ 同じ手番中、連続して横領することはできません。

## ◆得点計算

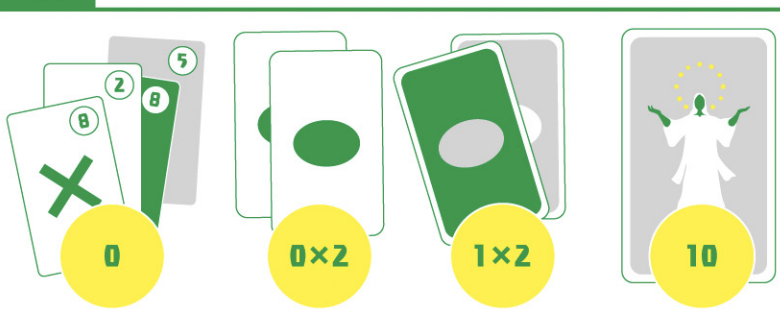
以下のプレイヤーが聖人カードを獲得し以後、聖人として扱われる。
また聖人カードを獲得できなかったプレイヤーは以後、凡人として扱われる。

1. 財産の数が最も少ないプレイヤー。
2. 財産数最少のプレイヤーが複数人の場合、その中で自分色の財産が最少のプレイヤー。
3. それでも同じであれば、聖人は無しとして得点計算を行う。

聖人、凡人はそれぞれ以下の計算をする。

**聖人**

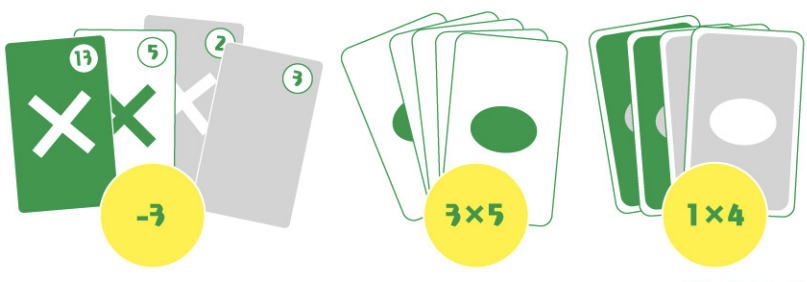
- 聖人色の財産 及び 全募金カードは 0 点 として無視する。
- 凡人色の財産を 1 枚につき 1 点を得る。
- 聖人カードにより 10 点 を得る。




(例) 聖人色＝白　凡人色＝緑 , 灰　　計 12 点

**凡人**

- 1 色の中で最も小さい数字の募金カードを除き合計する。
  それを所持している各色で行い、マイナス点とする。
- 聖人色の財産を 1 枚 3 点 として を得る。
- 凡人色の財産を 1 枚につき 1 点を得る。




(例) 聖人色＝白　凡人色＝緑 , 灰　　計 16 点

❗ 全色で 1 枚ずつしか所持していない場合、マイナスの合計は 0 点となります。

## ◆勝者確定

得点が 1 番多かったプレイヤーが勝利となります。

## 上級者向けルール

### 愚人の追加

以下のプレイヤーは以後愚人として扱われる。

1. 財産の数が最も多いプレイヤー。
2. 財産数最多のプレイヤーが複数人の場合、その中で自分色の財産が最多のプレイヤー。
3. それでも同じであれば、愚人は無しとして得点計算を行う。

愚人色の財産は -1 点として扱う。
ただし、聖人が愚人色の財産を持っていた場合 1 枚につき -3 点として扱う。
愚人の得点は凡人と同じ計算をし、さらに -10 点。

このルール追加により、手札枚数の変動が激しくなります。

### ラウンド制の追加

所属選定～得点計算 までを 1 ラウンドとし、3 ラウンドの合計得点で競う。
メモなどを用意して得点を記録しましょう。
このルール追加により、マイナス覚悟で上位の妨害に走るなど、
戦略に幅が出ます。