

★共有ルールカードの詳細

共有ルールA: 迷子のジジの数字『-2～+2』の範囲のみ共有できる

自身の迷子のジジの数字よりも2小さい数字から2大きい数字の範囲のカードを共有カードとして公開することができます。カードの数字の1と8は連続しません。

例: 迷子のジジに8を選択していた場合、共有可能なカードは6, 7, 8の3種類となります。

共有ルールB: 迷子のジジの数字『-2以下と+2以上』のみ共有できる

自身の迷子のジジの数字よりも2以上小さい数字と2以上大きい数字のカードを共有カードとして公開することができます。カードの数字の1と8は連続しません。

例: 迷子のジジに8を選択していた場合、共有可能なカードは1, 2, 3, 4, 5, 6の6種類となります。

共有ルールC: 迷子のジジより『小さい』または『大きい』数字のみ共有できる

自身の迷子のジジの数字よりも小さい数字、または大きい数字のカードのみを共有カードとして公開することができます。共有カードを小さい数字にするか大きい数字にするかは最初の1枚を選択する時点で決定し、以降ゲーム中は最初の1枚に従って迷子のジジの数字よりも小さい

数字、または大きい数字のいずれかしか共有することができません。

例: 迷子のジジに6を選択していた場合、最初の共有では6以外の数字を共有カードとして選択できます。

ここで2を共有カードとして選択した場合、以降ゲーム中では6より小さい数字=1, 2, 3, 4, 5の5種類が共有可能なカードとなります。

【ゲームの進行(続き)】

4)ジジの発見(任意／各プレイヤーゲーム中1度限り)

各プレイヤーはゲーム中に1度だけ迷子のジジを特定する『ジジの発見』を行えます。『ジジの発見』を行わない場合はパスを宣言し、手番を左隣のプレイヤーに移してください。

『ジジの発見』を行う場合は「ジジをみつけた！」と言って、『迷子のジジ(他のプレイヤーが裏向きで置いているカード)』の色と数字を1枚以上宣言してください。この時、どのプレイヤーの手元にあるかを指定する必要はありません。

ゲーム中、最初にジジの発見を宣言したプレイヤーはジジの発見カードの『1st』、2番目に宣言したプレイヤーは『2nd』の面を上にして獲得します(3番目以降のプレイヤーはジジの発見カードを獲得することはありません)。

ジジの発見において宣言できる最大の枚数は『自分以外のプレイヤーが出していて、まだ特定されていないカードの枚数』となります。『ジジの発見』を宣言したプレイヤーは、以下①～③の手順で成否判定を行ってください。

①迷子のジジの確認

『ジジの発見』宣言したプレイヤーは自身の『迷子のジジ』を除くすべての『迷子のジジ』の表面を確認します。この時、プレイヤー間の『迷子のジジ』が入れ替わることを防ぐため、自身の左隣のプレイヤーの『迷子のジジ』から1枚ずつ時計回りの順で確認してください(この時点ではカードの表面を公開しないように注意してください)。

②成否判定

『迷子のジジ』を確認した結果、その中に自身の宣言(色と数字)と合致するカードがすべてあれば『ジジの発見』は成功です。もし宣言したカードが1枚でもなかった場合は失敗となります。

成功した場合、自身の宣言した色と数字の一一致しているカードを表向きにして獲得します(ペアや共有カードと混ざらないように置いてください/サマリ下部などがよいでしょう)。

失敗した場合、確認した『迷子のジジ』をもとの位置に戻します。

③手番を移す

『ジジの発見』の成否に関わらず手番を左隣のプレイヤーに移します。

なお『ジジの発見』を行っても(成功/失敗に関わらず)ゲームから抜けることはありません。

ゲーム終了となるまで自身の手番を行ってください(ジジの発見は行えません)。

【ゲームの終了と勝敗】

ゲームの進行を繰り返す中で以下に示す条件A～Dのいずれかの状態になったらゲームが終了します。

条件A: カードを引くことができない

いずれかのプレイヤーの手番中、【ゲームの進行】1)調査において左隣のプレイヤーに手札がなく、カードを引くことができなかった場合、ゲームが終了します。この時、『ジジの発見』を未実施のプレイヤーには最後の発見チャンスがあります。『ジジの発見』を行っていないプレイヤーはカードを引くことができなかったプレイヤーから時計回りの順で【ゲームの進行】4)と同じ手順で『ジジの発見』を行ってください。

条件B: 1人だけ『ジジの発見』を行っていない

『ジジの発見』を行っていないプレイヤーが1人だけになった時、ゲームが終了します。『ジジの発見』を行っていないプレイヤーは即座に【ゲームの進行】4)と同じ手順で『ジジの発見』を行ってください。

条件C: 迷子のジジがすべて発見された

すべての迷子のジジが発見された時、ゲームが終了します(場に伏せられたジジがない/ジジの発見を行っていないプレイヤーの迷子のジジだけが残っている)。

条件D: 特定のプレイヤーが過半数のジジの発見

いずれかのプレイヤーが『ジジの発見』で同時にゲーム開始時の半数以上のジジの発見に成功した時(3, 4人: 2枚／5人: 3枚)、ゲームが終了します。

ゲームの終了後、点数の獲得を行い最も点数の高いプレイヤーがゲームに勝利します。点数は『ジジの発見』を宣言した順と発見したジジの枚数から得られます。獲得する点数は以下の通りです。

宣言順1番目のプレイヤー: 発見したジジ1枚につき4点

宣言順2番目のプレイヤー: 発見したジジ1枚につき3点

宣言順3番目以降のプレイヤー: 発見したジジ1枚につき2点

同点の場合はより早くジジを発見している(宣言順の早い)プレイヤーを勝者とします。

【選択ルール: 猫通りの長い一日】

以下は本作をよりじっくりと楽しみたいプレイヤー向けの選択ルールです。採用するかどうかをゲーム開始前に相談して決めてください。

選択ルール: 猫通りの長い一日ではゲームを3回行います。各ゲームの獲得点数を記録し、3回目のゲーム終了時に最も合計点が高いプレイヤーがゲームの勝者となります(点数は紙やメモアプリなどで記録してください)。合計点が同一の場合は、最終ゲームでより早くジジを発見しているプレイヤーをゲームの勝者とします。また以下3点を変更・追加ルールとします。

①ゲームの終了条件Dを適用外とします。条件を満たしてもゲームを終了しません。

②2ゲーム目以降のスタートプレイヤーは手札を配る前に『最も点数の低いプレイヤー』が指定してください。元の記述通り、共有ルールカードを選択するのはスタートプレイヤーとなります。

③特別な勝利条件を追加します。いずれかのゲーム中、自分の選択したジジ以外のすべてのジジを発見した場合、宣言順位やその時点での得点に関係なく、ゲーム全体の勝者となります。この特別勝利条件は1ゲーム目や2ゲーム目であっても即時適用します。

『ジジという名の猫』

ゲームデザイン: あーきっと。ゲームズ(アキト)

初版発行: 2025年11月(ゲームマーケット2025秋)

e-mail: archit.games.s2023@gmail.com／×: @ArchitGames2023

スペシャルサンクス: ババ抜きはやらないの?と言つてくれたあの人、すべてのテストプレイヤー

