

王様のいない森

プレイ人数：2~6 人、プレイ時間：30 分

物語

遥か昔より、森には「森王（しんおう）」と呼ばれる存在が君臨していた。森王はただ力強いだけでなく、森の調和を保ち、すべての命を見守る役割を担う。

しかし、森王の座は永遠ではない。数百年に一度、「森王大戦（しんおうたいせん）」が開かれ、森の生き物たちがその座を争う。

プレイヤーは「森王の候補者」として、己の手札（仲間の動物たち）を駆使し戦う。“3 つの戦い”を乗り越え、最後に勝利した者が新たな「森王」として君臨するのだ。

内容物

- ・説明書 1 枚
- ・カード 160 枚
 - 部隊カード 56 枚
 - 精霊カード 6 枚
 - 森の掟カード 25 枚
 - 森の加護カード 60 枚
 - サマリー 6 枚
 - 役職カード 6 枚
 - 革命状態カード 1 枚

ゲームの目的

手札のカードを順番に出し、最初に手札を 0 枚にした人がそのラウンドの勝者となります。全部で 3 ラウンド行い、最後のラウンドで勝利して新たな「森王」となることを目指します。

ラウンドの進め方

1 ラウンドは 4 つのフェイズに分かれます。

- ・編成フェイズ カードを配り、手札交換を行う
- ・掟フェイズ 森の掟をオープンし、効果処理する
- ・加護フェイズ 森の加護を獲得し、効果処理する
- ・合戦フェイズ 手番をまわして手札を 0 枚にする

以降では各フェイズの進め方を説明します。

<編成フェイズ>

- 1 精霊カードを全員が 1 枚ずつランダムに引いて手札に持ちます。**※この手順は 1R 目だけ行います。**
- 2 表 1 の通りに部隊カードを裏向きで配ります。
※手札の枚数は手順 1 で配った精霊カードも含みます

表 1 手札の配り方

人数	手札	山札
6人	9枚	8枚
5人	10枚	12枚
4人	13枚	10枚
3人	14枚	20枚
2人	15枚	32枚

- 3 残ったカードは山札として脇におきます。
※ゲーム中に山札がなくなっても補充はしません
- 4 スタートプレイヤー（スタ P）を公平な方法で決めてください。2R 目以降はポンコツ將軍がスタ P です。
- 5 2R 目以降は表 2、図 1 に従い同時に手札交換します。

表 2 順位と役職

役職	2人	3人	4人	5人	6人
レジェンド將軍	1位	1位	1位	1位	1位
エリート將軍	-	-	2位	2位	2位
フツウ將軍	-	2位	-	3位	3~4位
イマイチ將軍	-	-	3位	4位	5位
ポンコツ將軍	2位	3位	4位	5位	6位



図 1 手札交換のやり方

<掟フェイズ>

- 6 森の掟カードの束をよくシャッフルし、裏向きで森の掟カードの山札（おきて山）として脇に置きます。
- 7 おきて山の上から 2 枚引き、おきて山の横に表向きで置きます。森の掟カードは表向きになった順に効果を処理します。**※森の掟は R 毎で増え、3R 目では計 6 枚の効果を表向きにした順に処理していきます。**

<加護フェイズ>

8 森の加護カードをよくシャッフルし、裏向きで森の加護カードの山札(かご山)として脇に置きます。

9 スタPから時計回りにかご山から3枚引き、右上のどんぐり3つ分までカードを獲得し、自分の手元に置き、全員同時に公開します。

※ゲーム中1度だけ、森の加護を引き直しできます

10 加護フェイズに使える効果処理を行います。1R目はスタPから時計回り、2R目以降は階級の高い順に効果処理を行います。

<合戦フェイズ>

11 スタPから時計回りに手番をまわします。場に何もカードがないときは好きなカードを出します。

12 自分の手番では下記 A/B のどちらかを選びます。

A. ★のルールに従い手札からカードを出す

★場のカードと同じ出し方でなければならない

1枚出し 複数枚出し 階段出し(同じスート)



※複数枚出しについて

- ・カードは最大4枚までしか出せない
- ・複数枚出しでカード4枚を同時に出すと「革命状態」となりカードの強さが逆転する。既に「革命状態」の場合は正常状態に戻る。

※階段出しについて

- ・階段出しは最初3枚組でしか出せない
- ・前のカードの最も弱いカードより強いカードを出さなければならない
- ・階段に含むカードに関する森の加護は発動しない
- ・階段に含む精霊カードの効果は発動する

★場のカードよりも強いカードを出す

カードの強さは、 $1 < 2 < \dots < 13 < 14$

※革命状態では、 $14 < 13 < \dots < 2 < 1$

B. 手番をパスする(ソフトパス)

- ・カードを出せない、出たくないときに行います
- ・場が流れないまま手番が回ってきた場合、再度、カードを出すかパスをするかを選べます

・自分以外のすべてのプレイヤーがパスしていた場合、場のカードを捨て札とし、新たにカードを出します

※ラウンド中に使える森の加護の効果を使用する場合、A/Bを選ぶ前に宣言します

13 手札を0枚にした人は「上がり」となり、上がった順番に階級が決まります(表2を参照)

※上がり時に出たカードは流さず、ゲームを続けます。

そのカードを全員がパスした場合は、場を流して、上がった人の次手番の人が好きなカードを出します。

※上がり時に出したカードに、精霊カードもしくは、最も強い数字カードが含まれていた場合、「反則上がり」となり順位に関係なくポンコツ将軍になります。「將軍の陥落」の効果があっても反則上がりした人がポンコツ将軍になります。

14 全員の順位が決まったら布陣フェイズに戻り次のラウンドを行います。3ラウンド目でレジェンド将軍となったプレイヤーが新しい「森王」となり未来の森を導いてください

はじめてゲーム遊ぶ方へ

- ・左上の数字が同じ森の加護カードを2枚取得すると、「覚醒」となり、その数字を「任意の数字・スート」として扱うことができます
- ・初めてゲーム遊ぶ人は👤がついた森の掟カードのみを使用することをお勧めします。
- ・👤がついた森の掟カードはゲーム性が大きく変わります。ゲームに慣れてきたら混ぜてみてください。
- ・ゲームの進め方で困ったときは下のQRコードからQ&Aをご確認ください。それでも困った場合は遊んでいる皆さんで平和的に解決してください。

Q&Aはこちらから→
ゲームページへ飛びます



ABOUT US

初版：ゲームマーケット 2025 秋
制作：ふつかめのだいまじん
X(旧 Twitter)：@2kamenodaimazin

