

DRILLER ドリラー 説明書

プレイ人数：2～3人

プレイ時間：10～30分

対象年齢：6歳以上

内容物：カード全36枚

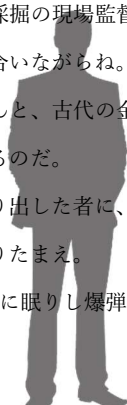
ようこそ古の鉱山へ。

早速だが、君達にはここで採掘の現場監督をお願いする。それも、競い合いながらね。

ここは不思議な鉱山だ。なんと、古代の金貨や宝石がそのまま眠っているのだ。

それらのお宝をより多く掘り出した者に、次期社長を任せよう。頑張りましたよ。

ただし用心することだ、ここに眠りし爆弾と、不思議なリングにはね…



ゲームの準備

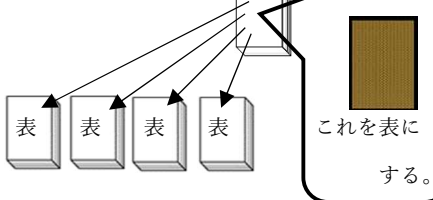
(青字は3人で遊ぶ場合のルール)

①まずは順番を決めておきましょう。

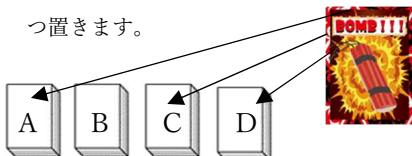
②魔法のリングカードを各プレイヤーに1枚ずつ配ります。

③②と3枚の爆弾カードを除き、そのほかのカードは1つにまとめてシャッフルします。

④シャッフルしてできた山札を表向きにして、そこから4つの山札に分解するようにカードを配り切ります。

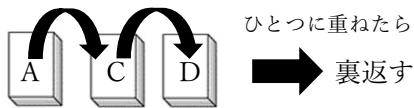


⑤4つに分解した表向きの山札のうち3つを好きに選び、その上に爆弾カードを1枚ずつ置きます。



⑥一番上が爆弾カードとなった山札3つを重ねます。そして裏向きにします。

(④の例の場合、まずAとCとDをそのまま表向きで重ねる)



⑦裏返した山札の上からおよそ半分ぐらいをまとめて取り、それをもう1つの山札としてすぐ横に置きます。これで、基本となる山札2つができました。

⑧最後に、2番目のプレイヤー(3人プレイ時：3番目のプレイヤー)が、爆弾カードを置かなかった表向き山札(⑤の例でいうところの山札B)を裏返して、すでに2つ用意された山札の上に、それぞれ好きな枚数だけ置きます。これでゲームスタートです。

ゲームの進行

(赤字は裏面の専門用語解説へ)

自分の番となったプレイヤーは、以下の

①～④を順番に行います

①チェックタイム

チェックを行います。

②ドリルタイム

好きな山札の一番上からカードを1枚引き、手札に加えます。何もなければ、これを最大3回(3人プレイ時：2回)まで繰り返すことができます。必ず1回は引かなければなりません。同じ山札から引き続ける必要はありません。

なお、手札は常に公開します。お互いが見やすいよう、並べて置きましょう。

③買収タイム

買収条件を満たしていれば、ここで買収ができます。逆に、買収しなくても良いです。

④エンド

自分の手番を終了させ、相手の手番になります。

○途中で片方の山札がなくなった場合

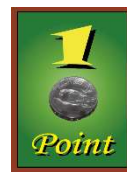
自分が買収もしくはエンドするまで、代わりとして、もう1つの山札からカードを引きます。

山札が片方ない状況で自分が買収もしくはエンドをしたら、相手の番となる前に、自分が山札を裏向きのままザックリ2つに分けます。

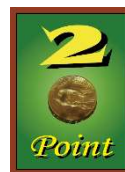
カードの種類と効果

得点カード(以下①～④)

①1点カード(9枚)



②2点カード(6枚)



③3点カード(3枚)



④5点カード(2枚)



上記①～④の得点カードに効果はありません。

宝の地図カード(6枚)



自分の手札に加えてください。2枚セットで7点です。逆に手札で1枚余る場合、その1枚だけでは0点です。

(例えば、3枚所持している場合は7点となり、4枚所持している場合は14点となります)なお、買収条件として使うことはできません。

爆弾カード(3枚)



これを山札から引いたプレイヤーは、魔法のリングカードがない限り、爆発してしまいます。

魔法のリンゴ(5枚)



このカードは手札枚数には含めません。

このカードは、これを所持するプレイヤーが引いた爆

弾カードを必ず**不発**にします。

ただし、ひとりのプレイヤーがこのカードを3枚所持した瞬間、そのプレイヤーは**呪いの爆発**を引き起こします。

上記以外でこれを捨てることはできません。

崩落カード(2枚)



このカードは手札枚数には含めません。

これを引いたプレイヤーは、**爆発・不発・呪いの爆発**が

起きるまで、引き当てた山札からさらに**3回(3人プレイ時:2回)**引かなければなりません。

なお、崩落カードの効果中にもう1枚の崩落カードを引いた場合、崩落カードの効果は再発動となり、さらにそこから**3回(3人プレイ時:2回)**引き続けてください(つまり、1枚目の崩落カードの効果は、2枚目の崩落カードを引いたときでも終了します)。

引いた崩落カードは、**山札の一番下に戻して**ください(ほかに**爆発・不発・呪いの爆発**によって山札に戻すカードがある場合、それらのカードと共に、**山札の一番下に戻して**ください)。

ゲーム終了条件

魔法のリンゴを所持していないプレイヤーが山札から爆弾を引くと、その爆弾は**爆発**します。この**爆発**を3回繰り返した時点でゲームは終了です。

勝利条件

ゲーム終了時、最も多くの得点を手札にしているプレイヤーが勝利です。

専門用語・処理の解説(赤字の意味)

チェック

一番上が裏向きの山札がある限り、必ず自分の番の最初に行います。ただし、**1番目のプレイヤー(3人プレイ時:1番目と2番目のプレイヤー)**は、最初だけチェックができません。

一番上が裏向きとなっている山札の好きな方を表向きにします。この時、いかなるカード効果も発生しません。

また、その表にしたカードを必ず引く必要はありません。もしチェックしたカードを引かずにエンドした場合、表向きのまま相手の番となります。

山札の一番下に戻す

それを行うプレイヤーは、戻すカードの順番を自由に決められます。戻すとき、カードは裏向きにします。2枚以上戻す場合、それらを分けて両方の山札に戻すこともできます。

買収

自分のドリルタイムでカードを**3回(3人プレイ時:2回)**引いた場合、6点以上を**山札の一番下に戻す**ことで行えます。

どちらかの山札を選び、**爆発・不発・呪いの爆発**が起きるまで、相手に**3回(3人プレイ時:2回)**カードを引かせ、手札に加えさせます。崩落カードを引けば、そこから崩落カードの効果に従います。

買収は、買収するプレイヤーの「**③買収タイム**」にて行われます。よって、買収後は忘れずにエンドをしてください。

爆発

①得点カードを半分以上失います。例えば、手札が7枚の場合は4枚を失います(端数切り上げ)。手札が1枚の場合は、手札がなくなります。

なお、得点が高いカードから捨ててください。ただし、宝の地図カードはどの捨てるカードの代わりにもなれません。

②捨てるカードを決めたら、**山札の一番下に戻します**。このとき、**爆発した爆弾カード**は、山札や手札には戻さず、ゲームから見える位置に除きます。

③自分の番であった場合、エンドになります。

不発

①自分が魔法のリンゴカードを持っている場合、引いてしまった爆弾カードを必ず無視します。よって、魔法のリンゴカード1枚と爆弾カードを**山札の一番下に戻してください**。

②自分の番であった場合、エンドになります。

呪いの爆発

魔法のリンゴカードを3枚所持したプレイヤーは、その瞬間に爆発します。よって、爆弾による**爆発**をした時と同じことを行ってください。

ただし、この爆発は、ゲーム終了条件とは無関係です。

3人プレイ時の追加ルール

3人で遊ぶ場合、すでに説明した3人プレイ時のルール変更に加え、以下のルールも追加されます。

逆襲

相手プレイヤーに**買収**されカードを引かされたあと、自分が6点以上を**山札の一番下に戻せば**行えます。買収を仕掛けてきたプレイヤーを**買収**します。これは相手の買収タイムのひとつとして行われ、逆襲が終わると、逆襲された相手プレイヤーはエンドとなります。

逆襲は、相手から**買収**されたときに**自分が爆発・呪いの爆発**をしていると出来ません。

さて、**最後に笑うのは誰かな・・・?**

(ご質問などの連絡先)

anohiya2020.game@gmail.com