

■ ゲームの流れ詳細 個人戦ケース

【 0 】 ゲームの準備

- ① アイテムチップを全て裏の面にして置き、表の面がわからないように混ぜる (山札)
- ② ゲームボードの 12 箇所の「アイテム配置枠」に該当のアイテムチップを 1 枚ずつランダムに選択して表の面にして置く
- ③ 裏側にした♂文鳥カードからプレイヤーは 1 人ランダムに 1 枚選択する
選択したカードがプレイヤーの操作する♂文鳥となる
プレイヤー数が 5 人の場合、1 人が「猫」を担当する (■ 猫の出現 に詳細を記載)
- ④ 各プレイヤーは、種類がわからないように裏側にしたソロ文鳥の駒をランダムに 1 駒選択する
各プレイヤーが選択した駒の表面の数字は、以降での駒を動かす順番 (手番) となる
値が小さいほうが早い手番で、値が大きくなるほど遅い手番になる
- ⑤ 中央の「スタート地点」に全プレイヤーのソロ文鳥の文鳥駒を重ねて置く
- ⑥ 種類がわからないように裏側にした♀文鳥カードを 4 つの小木それぞれに 3 枚ずつランダムに選択して表の面にして置く

【 1 】 ペアを探す

- ① 駒を動かしながら大木マップ上のノーマルアイテムを回収して♂文鳥と♀文鳥のペア成立を目指す
4 つの小木に配置された各 3 枚の♀文鳥カードから自分の♂文鳥とペアにしたい♀文鳥の「ペアアイテム」を重点的に収集する
- ② ソロ文鳥の駒の移動数は 1 回の手番で 3 マスぴったりにする
また「所持アイテム」の最大数は 4 つまでとなる (それより多くは捨てて調整する)

【 2 】 ペアの成立

- ① ペアの成立は、
 - (1) 対象の♀文鳥カードの「ペアアイテム」を全て揃える
 - (2) その後、対象の♀文鳥が配置された小木の「巣エリア」へ移動する必要がある
この 2 条件を揃えた時に「ペア成立」したことになり、プレイヤーは♂と♀の 2 羽の操作者となる
「ペア成立」と同時に、対象の♀文鳥が配置されていた「巣エリア」の残りの 2 枚の♀文鳥カードは取り除く
「ペア成立」と同時に、対象の♀文鳥が配置されていた「巣エリア」と同じ色の「縄張りエリア」はそのペアの「縄張り」となる
- ② 巣に一番近い「カード置き場」に、
巣の主となる♂と♀の文鳥カードと、ソロ文鳥の駒を置く (手番は変わらない)
「巣エリア」には、縄張りの色と同じ色かつ、文鳥種と♂♀が合った文鳥の駒を置く
- ③ 「ペア成立」の段階で、文鳥の駒の移動数は文鳥カードに記載された「ぴょんぴょん」の値となる
- ④ 「ペア成立」と同時に、所有していたアイテムは全て山札に捨てる
- ⑤ **ペア成立祝いとして、**
木の実 (ノーマルアイテム) 2 つ + 栗の穂 (ノーマルアイテム) 1 つ
+ 山札からランダムに選択したノーマルアイテム 5 つ を入手する
(Ver1.1 重要な更新事項)

【 3 】 巣材の収集

① ペア成立後は、「巣エリア」からスタートする

【 0 】で入手したソロ文鳥の駒の数字が、手番の順番として引き続き使われる
自分の手番では、最初に♀文鳥の駒を動かし終わった後に、♂文鳥の駒を動かす

② ♀文鳥は巣材となるアイテムの回収のみを行い、♂文鳥は他プレイヤーへの威嚇のみを行う

【 4 】 巣の完成と勝利

① 巣を完成させるためには、♂と♀の両方の文鳥が求める「理想の巣材」を揃える
文鳥カードの「理想の巣材」に記載された全てのアイテムを
「巣保有アイテム」として収集したプレイヤーがゲームの勝者となる

※ 巣の完成条件

「巣保有アイテム」が、♂と♀文鳥のそれぞれの
「理想の巣材」の条件を満たしている必要がある

例：「ちんぴら文鳥」と「ぐるめ文鳥」ペア



■ 猫の出現

プレイヤー数が 5 人の場合、1 人のプレイヤーは「猫」としてプレイする
「猫」は、文鳥達を”びっくり”させて遊ぶことが大好き

【 0 】 ~ 【 2 】 まで

① 全てのプレイヤーの「ペア成立」まで「猫」は行動しない

【 3 】 巣材の収集 (での猫の行動)

① 全てのプレイヤーの「ペア成立」の後

「猫」は「スタート地点」に猫駒を置いて操作することが可能になる

② 「猫」の手番は固定されておらず、

自ら巣に戻った (又は経由した) 文鳥がいた時に、その次の手番に駒を操作できる

③ 自分の手番では、

「小木」に滞在している文鳥 1 羽につき 2 マス分移動することが可能となる (最大 5 マスまで)

(Ver1.1 重要な更新事項)

猫駒は、「アイテム配置枠」と「小木」に入ることができない

④ 猫駒は、文鳥の駒が置かれた枠に重ねて駒を置ける

重ねて駒が置かれた文鳥は、”びっくり”して強制的に巣へと移動させられる

♀文鳥の場合には、さらに「所持アイテム」を 2 つ山札へ捨てる

文鳥の駒に重ねて猫駒を置く場合、移動可能数ぴったりのマス目に文鳥の駒がある必要はなく、
移動するマス目で通過しただけで、上記のように”びっくり”させることができる

例：猫駒が 4 マス移動可能な時、4 マス目ぴったりに文鳥の駒がいなくても”びっくり”させられる

1 マス目と 3 マス目に文鳥駒がいた場合には

1 マス目と 3 マス目の両方の文鳥を”びっくり”させられる

(Ver1.1 重要な更新事項)

■ その他の特記事項

① アイテムに関して

- ・ 所持アイテムは盤上でどこに置けばいいですか？
⇒ 文鳥駒の下に重ねて、文鳥駒と一緒にマップを移動してください
巣に帰還したら、全ての所持アイテムを巣保有アイテムに移してください

② 威嚇 (きやるきやる) に関して

- ・ ♀文鳥は威嚇ができますか？
⇒ 威嚇ができるのは♂文鳥だけです
- ・ ♂文鳥は全ての♀文鳥に威嚇で勝つことができますか？
⇒ ♂と♀どちらに対しても文鳥種 (文鳥の色) で有利な場合だけ威嚇で勝ちます
小さなお花 (ノーマルアイテム) が巣保有アイテムにある時に限って、
全ての♀文鳥に♂文鳥は勝つことができます
- ・ 威嚇して勝利した♂文鳥の威嚇回数 (きやるきやる; カードに記載) を消費しきりました
どうすればいいですか？
⇒ 巣に一度返ると、改めて自分からの威嚇 (きやるきやる) ができるようになります
巣から改めて出る際に、「木の实」を消費する必要があるので
あえて巣に返らず、自分の♀文鳥の移動を助ける役割をすることもできます

③ ソロ文鳥に関して

- ・ 「縄張りエリア」にソロ文鳥は入ることができますか？
⇒ ソロ文鳥の間だけ、
♀文鳥と同じように、ペア成立後の「縄張りエリア」にも入ることができます
- ・ ソロ文鳥は、ペア成立後の他の♂文鳥からの威嚇の対象になりますか？
⇒ ソロ文鳥は、威嚇の対象になりません

④ 猫に関して

- ・ 文鳥駒を移動させる時に、猫駒を飛び越えることはできますか？
⇒ はい可能です
移動経路の途中に他の文鳥駒がいた時は、飛び越えることができる (移動数にカウントされない)
のと同様に、猫駒を飛び越えて移動することができます