

## ■ ゲームの流れ詳細 チーム戦②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 各プレイヤーは♂文鳥を担当するグループと♀文鳥を担当するグループにわかれる  
この時、♂文鳥と♀文鳥を担当するメンバーが同数になるようにする  
1 人余る場合は、1 人が「猫」を担当する (■ 猫の出現 に詳細を記載)  
それぞれが担当する♂又は♀文鳥カードをランダムに 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
- 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  
他のプレイヤーが操作する文鳥の中から、自分の操作する文鳥と異なる性別で  
ペアを組んだ時に相性が良い文鳥を見つける  
ペアになりたい相手の文鳥の「ペアアイテム」を重点的に収集する  
この時、プレイヤー達は組むことを希望しているペアを明言してはいけない
- 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)  
※ペア探しの間だけ、♂も♀もアイテム収集を行い  
♂も♀も文鳥カードに影響を受けない性能で大木を探索する

## 【2】ペアの成立

- ① ペアの成立は、
  - (1) ペアを組む相手の文鳥カードの「ペアアイテム」を全て所持アイテムとして自分が持っている
  - (2) ペアを組む相手の文鳥が自分の操作する文鳥の「ペアアイテム」を全て所持アイテムとして持っている
  - (3) ペアを組む相手の文鳥と、自分の操作する文鳥とが1マス隣に並んだこの3条件が揃った時に「ペア成立」したことになり、2人のプレイヤーは1組のチームとなる
- ② 「ペア成立」と同時に、空いている「縄張りエリア」を1つ選択して自分達の縄張りとする
- ③ 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
- ④ 「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「びよんびよん」の値となる
- ⑤ 「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
- ⑥ **ペア成立祝いとして、1組のチームは**  
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
- 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

プレイヤー数が奇数で1人が余る場合、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