

不思議の国の 変なゴアアウト

Curious Cardgame in Wonderland

2-5人 / 20分 / 11歳以上
(1ラウンド) (大人よりお利口さんな7歳以上を含む。
ただし大人がしっかりサポートすること)

遊び方説明書 rev.201

ゲームの背景

不思議の国に迷い込んだ7歳の少女アリスは、ハートの女王さまのお申し付けでクロッカー試合に挑むことになりました。

アリスが手にしたマレット（競技用木槌）は、なんと生きたフラミンゴでした！そしてボールはハリネズミではありませんか！うろうろもぞもぞと動き回り、逃げ出したりもして、ちっとも試合に集中できません。

他の選手たちも好き勝手に気ままな試合をするものですから、ハートの女王さまはあちこちで「首を刎ねよ！」と怒鳴り散らしてまわる始末でした。

お利口さんのアリスは、そんな女王さまのご機嫌をとって差し上げたり、皆がチェシャ猫の首に気を取られている隙に、上手に試合を進めます。

優雅にこなして手早くゴアアウト（手札の使い切り）できれば褒美もあるでしょう！



準備 01: カード枚数調整

2～3人で遊ぶ場合、以下のカードをゲームから除外して箱にしまう。4人以上ならばすべてのカードを使用する。

- 2人 ハートの女王、チェシャ猫 各2枚
- 3人 ハートの女王、チェシャ猫 各1枚

準備 02: 手札、山札、場札、初手

- 使用するカードすべてを裏向きでひとまとめにする。その順番がランダムになるようによくシャッフルする。
- 参加プレイヤーそれぞれに裏向きでカードを7枚ずつ配る。カードの表面が他のプレイヤーに見えないように、各自は配られたカードを手を持つ。これを**手札**と呼ぶ。
- 残りのカードは裏向きのまま、全プレイヤーの手の届く位置に置く。これを**山札**と呼ぶ。

a 最初のゲームラウンドの場合

- 山札**の上から3枚（2～3人は2枚）のカードを表にめくり、**山札**の隣に並べ置く。これを**場札**と呼ぶ。
- 最初にプレイを始める**初手プレイヤー**を決定する。最近「不思議の国のアリス」または「鏡の国のアリス」を読むか、その関連コンテンツを楽しんだ人、またはじゃんけんなどで勝った人のいずれか1人が担当する。

b 第2ゲームラウンド以降

- 山札**の上から3枚（2～3人は2枚）のカードを**合計得点の一番少ない**（2人以上の場合、その中で前の戦績が一番下の順位の）プレイヤーの**手札に追加**する。そのプレイヤーは**手札から不要な3枚**（2～3人は2枚）を選んで表にし、**場札**として**山札**の隣に置く。
- 初手は得点最上位のプレイヤー**（2人以上いるならその中で前の戦績が一番上位のプレイヤー）が行う。



ゲームの概要と目的

- 手札からカードを選び、前手番より**大きなセット**を作り提示する。出したカードは後に**得点札**となる。
- 早く手札がなくなれば**ボーナス点加算**の機会がある。
- このゲームラウンドを数回行い、**37点**を先取する。

各プレイヤーの行動概要

以下の01～03を手番中に行う。

- 提示札を場に出すかパスを宣言
- 手札の補充（任意）
- 手番終了処理

手番が進み、出したカードが最新の**提示札**ではなくなったら、**得点札**として手元に並べる。

A ゲームの進行方法

初手プレイヤーから順にプレイし、左隣（時計回り）に行動手番を回す。

01. 提示札を場に出すかパスを宣言

カードの提示

初手は手札から任意のカードを1枚選択して場に表で出し、**提示札**とする。これは、2番手以降のプレイヤーがカードを出す際の目標となる。**初手**はこの手順をパスできない（詳細後述）。

出した**提示札**はすべて、後に自身の**得点札**となるため、中央の場に近い各自の手前に置く。

2番手以降は裏面の**提示札セット強度表**を参照して、前手番より**大きなセット**を手札から**提示札**として任意枚数で出すことができる。**大きなセット**とは、前手番が場に出した**提示札**より「**数値が大きい**」または「**枚数が多い**」セットである。場に出ている**提示札**よりもどちらかの数が上回れば、新たな**提示札**として場に出すことができる。

3番手以降も同様に、前手番の**提示札**に対して**大きなセット**を**提示札**として場に出す。後述の**C 新たな「初手」になる場合**の状況が発生するまで、この手順を繰り返す。

パスを宣言

パスとは、その手番ではカードを出さずに行動を進める手段を指す。次手番時には再びカードを**提示札**として出す権利を取り戻す。初手プレイヤーが最初の1枚を出す際は、パスを選択できない。

もしも2番手以降のプレイヤーが前手番よりも**大きなセット**を作れない場合、あるいは手札からカードを出したくない場合は、パスを宣言してカードを出さずに **A-02-b** パスの宣言後へ移行する。⇒裏面：02. 手札補充（任意）へ続く



セット内容
・遊び方説明書 1部
・カード (58×89mm) 54枚

ゲームデザイン Arty & らばんどら
アートワーク・DTP 風水鳥 このエ (Arty)
テストプレイ・協力 こげこげ堂本舗 様
印刷 天岩庵 様 ほか
加工 プリントパック
有限会社中野実業

不思議の国の変なゴアアウト
発行日：2025年9月21日 初版
初出：さっぽろ卓ゲツと 2025
発行元：GAMERS FAMILY JP
ゲームズ・ファミリー・ドット・ジェイピー
ゲームに関するご質問
・不良交換などはこちら
<https://gamersfamily.jp/inquiry/>

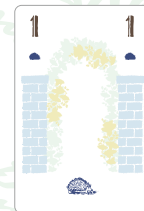


コンポーネント

- ・遊び方説明書（本書） 1部
- ・カード (58×89mm) 合計 54枚



フラミンゴとアリス
計22枚
1:5枚
2:4枚 3:4枚
4:3枚 5:3枚
6:2枚 7:1枚



ハリネズミ
計22枚
1:5枚
2:4枚 3:4枚
4:3枚 5:3枚
6:2枚 7:1枚

ジョーカー 計10枚



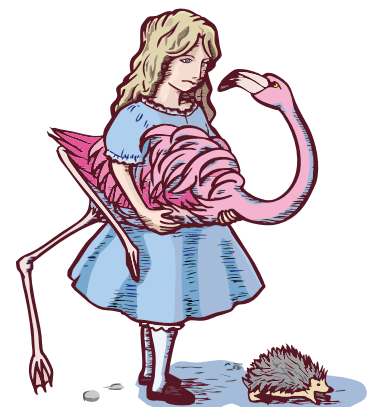
ハートの女王 5枚



チェシャ猫 5枚



・全カード共通
裏面絵柄



02. 手札の補充（任意）

手札の枚数上限はない。補充しなくてもよい。

a 提示札を出した後

場札が山札から1枚を手札として補充できる（任意）。

b パスの宣言後

場札が山札から2枚を手札に加えることができる（任意）。山札から引く場合、1枚引いて表を確認してから2枚目を引くか選択できる。その後、手札全体から1枚を選んで表にし、場札に置く（場札の枚数が初期よりも増える場合がある）。最終的な手札の補充枚数は0～1枚となる。

03. 手番終了処理

場札が2枚（2～3人は1枚）なら、山札から1枚をめくって場札を補充する。その後、手番を左隣（時計回り）のプレイヤーに渡す。

手番が進み、自身の出したカードセットが**最新の提示札**ではなくなったら、その提示札を**得点札**として手元に横向きで置く。**得点札**は公開情報として各スートの枚数がほかプレイヤーにもわかるように並べる。

B ジョーカーの使い方

『ハートの女王』1枚は『フラミンゴとアリス』の1～7、『チェシャ猫』1枚は『ハリネズミ』の1～7のいずれか1枚を代替するカードとして場に出すことができる（ワイルドカードと呼ぶ。図：提示札の出し方例 02、03 を参照）。複数枚を同時に出してよい。

これらのジョーカーを提示札として使用したならば、**即時にジョーカーのみを中央の捨て場へ移動**する。

なお、ジョーカーは後に「**ボーナス点**」札となる。使用済み枚数がわかるように位置をずらして**捨て場**に置く。

C 新たな「初手」となる場合

自身の後手番全員がパスを宣言して、自身が前手番で出した**提示札**が最新のまま手番を得るか、**提示札**が場に一切ないまま手番を得た場合、そのプレイヤーは再び「**初手**」となる。自身の場に**提示札**があるなら**得点札**とした後、A-01 提示札を場に出すか**パスを宣言**に戻って手番を行う。

D ゴーアウト：手札を使い切ったら？

すべての手札を出し切った（＝ゴーアウトした）時の順位を記録する。勝利点計算時の「**ボーナス点**」分配の優先順位となる。以降、ゲームラウンドの終了までこのプレイヤーはゲームに参加できない。もしもこの手番内で手札を補充すれば更にゲームを継続できるが、得た優先順位は破棄される。

E 1 ゲームラウンドの終了

以下が発生したらゲームラウンドを終了する。**F 勝利点計算**を実行する。

1 ゲームラウンドの終了条件

手札を持つプレイヤーが1人のみとなる。

そのプレイヤーが自身の手番をすべて完了したら1ゲームラウンドは終了する。

最終勝利条件

- 誰かの**勝利点の合計**が**37点**を超える。複数人が超えたら、**より高い数値**のプレイヤーが勝つ。
- 上記が同数の場合、**最終ゲームラウンドで作った組数**の多い方が勝つ。それも同数ならば、**得点札に書かれた数値合計**の高い方が勝つ。

提示札セット強度表

	同数セット 	連数セット  スート混在不可	
枚数	少	多	強
弱	1	—	7
	11	2枚連数は不可	77
	111		666
	1111		6666
	11111		55555
	111111		555555
	1111111		3333333
数値小	連数は最小数の同数と同等 ⇄		数値大
	123	567	
	1234	4567	
	12345	34567	
	123456	234567	
	1234567		

提示札の出し方例 01

連数セットは最小カードの同数セットと同等

