

ストーリー

盆栽で楽しむ悠久の時間

盆栽とは樹木に人の手を加え、鉢の中に自然の情景を縮小して再現する園芸文化のことです。手入れの行き届いた盆栽は、100 年以上の樹齢を持つものも多く、人間の寿命を遥かに超える悠久さがあります。

「盆栽宇宙」は枝と葉の札を上手に組み合わせて、自分だけの盆栽を作り上げる 2 人用のゲームです。

ゲームは「初代」と「次世代」の 2 つの時代を行い、時代の切り替え時お互いが作った盆栽を交換しあいます。

先人から譲り受けた盆栽をどのような形に仕上げていくのか。盆栽家としての腕が試されます。

育成や剪定を上手にを使って、鉢の中に無限の盆栽宇宙を創り出してみてください。

1

ゲームの概要

初代盆栽の育成

- 盆栽宇宙は初代と次世代の 2 ラウンドを行い、その合計評価点で勝者を決定します。
- プレイヤーは交代で手番を繰り返しながら自分の盆栽を育成します。
- テーブルの盆栽札が全て無くなったら、即座に評価点の計算を行い、次の世代をはじめます。

初代の見立てと次世代の育成

- 次世代のはじめにお互いの作った盆栽を交換しあいます。(交換が難しい場合は席を交換します。)
- このとき、受け取った盆栽の枝ぶりや樹形を褒めあうと良いでしょう。
- 受け取った盆栽の形を上手に活かしながら、剪定や育成を行います。
- 次世代の評価方法は(次世代 - 初代)の点数となります。初代の魅力を上手に見立てることができれば、高い評価を得ることができるでしょう。

手番でできること

- プレイヤーは自分の手番になったら、A か B のどちらかを**必ず行います**。(両方はできません)
- 剪定は自分の手番中であればいつでも行なえます。

A: 育成

OR

B: 添配

手番中いつでも: 剪定

5

内容物

盆栽札 (x44)



裏面



初代用



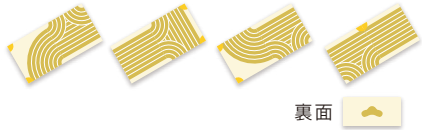
次世代用

おもむきてん

趣点

枝札と葉札は「初代」と「次世代」(後記)で札の裏面デザインが異なります。

初期枝札 (x4)



裏面

てんばい

添配札 (x3)



鉢札 (x2)

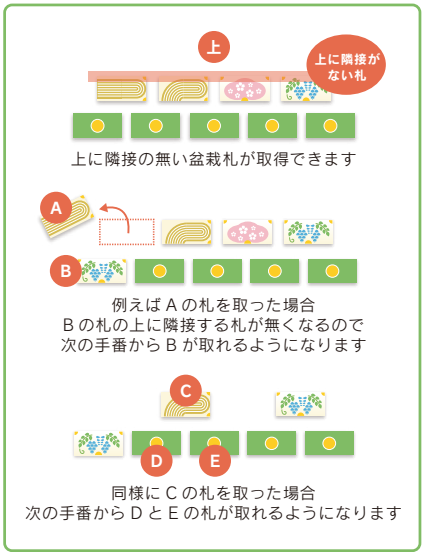


両面仕様のデザインになっています
好みの面を利用してください。

2

A. 育成: 取得方法

- テーブルから盆栽札を 1 枚取得し、即座に自分の盆栽へ配置します。
- 盆栽札はピラミッド型に並べてある上部から取得していきます。
- 取得できる盆栽札は、上に他の盆栽札が**隣接していない**ものだけです。
- 盆栽札を取得した結果、上に隣接のなくなった盆栽札は次の手番以降に取得できます。
- 新しく取得できるようになった盆栽札が裏向きの場合には、表向きにします。**



6

ゲームの準備

①



プレイヤー A



プレイヤー B



鉢札と初期枝札を 1 枚ずつ受け取る

③

評価カード



添配札



4 枚



5 枚(裏向き)



6 枚



7 枚(裏向き)



プレイヤー A



プレイヤー B

① 鉢札と初期枝札を配る

- 鉢札を 1 枚ずつ配ります。(鉢札は両面のうち好みの面を使ってください。)
- 初期枝札を裏向きに 1 枚ずつ配り、残りはテーブルの端に表向きにまとめておきます。

② 盆栽札を分ける

- 盆栽札を裏向きにし、「初代」と「次世代」に分けます。裏面の趣点(黄色いマーク)が 1 つのものが初代、2 つのものが次世代です。
- 次世代の盆栽札はゲームの後半で使用しますので、テーブルの端にまとめておきます。

③ 初代札・評価カード・添配札を配置する

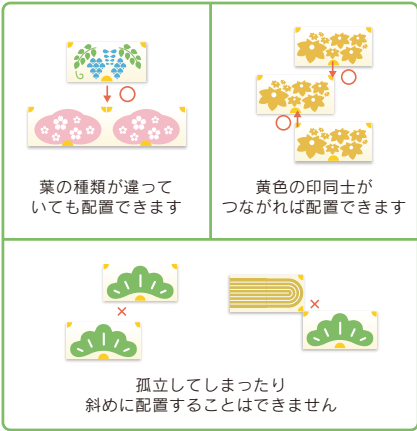
- 初代の札をテーブル中央にピラミッド型に並べます。5 枚と 7 枚の列は裏向きに並べてください。
- 樹形ボーナスと見どころカード、添配札を 2 人が見やすい位置に並べておきます。

④ スタートプレイヤーの決定

- ① で配られた鉢札に初期枝札を配置します。(配置のルールは後記に従ってください。)
- 「最近盆栽に水やりを行った人」をスタートプレイヤーとし、ゲームを開始します。

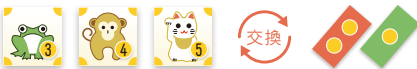
4

配置例



B. 添配

- 添配は、添配札に書いてある数字と同じ量の趣点を支払うことで取得することができます。
- 添配は一度に 1 つだけ取得できます。
- 取得した添配は即座に自分の盆栽へ配置します。
- 配置は前記の葉と同じ配置方法です。
- 取得した際の趣点のお釣りはありません。



8

3

A. 育成: 配置方法

- 取得した盆栽札は即座に自分の盆栽へ配置します。配置できない(またはしたくない)場合は、**取得した札だけ**を剪定して手番を終了します。
- 取得した盆栽札は、すでに配置してある札に隣接するように配置しなければなりません。
- 盆栽札には枝と葉の 2 種類があり、それぞれ配置方法が異なります。

枝札の配置方法

- すでに配置してある枝と繋がるように配置します。
- 枝札に上下左右はありません。自由に回転して置くことができます。
- すでに枝の端が塞がっている場合や葉に繋がるように置くことはできません。



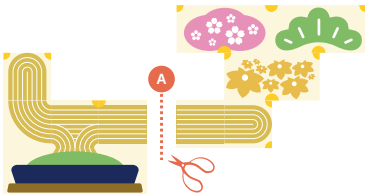
葉札(添配札)の配置方法

- すでに配置してある札の黄色の印同士がつながるように配置しなければなりません。
- 葉札は上下左右の向きが決まっており、回転して配置することはできません。

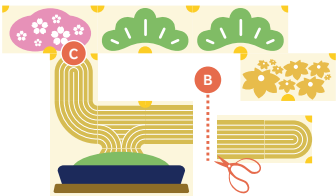


7

- すでに配置してある盆栽札を、好きな枚数だけ取り除くことができます。
- 自分の手番中であれば、何回でも行うことができます。
- 剪定後の盆栽は、前記の配置方法に従ってйнаければなりません。
- 剪定を行った枝や葉は即座に裏返し、趣点として手元に置いておきます。(初代は1点、次世代は2点)
- 配置してある添配も剪定することができます。剪定した添配はゲームから除外しておきます。



Aの部分で剪定を行った場合
葉も一緒に剪定を行わなければなりません



Bで剪定を行った場合では
Cで繋がっているため葉の剪定は行いません

- テーブルにピラミッド形に並べた盆栽札が全て無くなったら、即座に評価点の計算を行います。
- 「樹形ボーナス」と「見どころボーナス」の条件が達成できているものを全て合算します。
- 「樹形ボーナス」のうち「名人技」「達人技」はそれぞれ1つずつしか獲得できません。
- 合算した合計点が初代の評価点となります。初代の評価点は次世代の評価点計算で利用するので、忘れないようにメモしておくとう良いでしょう。

次世代の準備

盆栽の交換と趣点の繰越

- お互いの盆栽を交換します。(交換が難しい場合はお互いの席を交換してください。)
- このとき、お互いの盆栽の良い部分を褒め、評論するのがオススメです。
- 初代で獲得した趣点は交換せずに、自分のポイントとして繰越します。

次世代の準備と初期枝札の取得

- テーブルの中央に次世代の盆栽札を初代と同じようにピラミッド型に並べます。
- 初代の評価点が低いプレイヤーを次世代のスタートプレイヤーとしゲームを開始します。
- スタートプレイヤーから順に、残っている初期枝札2枚の内容を見て、好きなほうを受け取ります。
- 受け取った初期枝札は、自分の手番「A: 育成」時に、テーブルの盆栽札を取る代わりに、自分の盆栽へ配置することができます。

- 初代と同じように、テーブルに並べた盆栽札が全て無くなったら、即座に評価点の計算を行います。
- 「樹形ボーナス」と「見どころボーナス」の条件が達成できているものを全て合算します。
- 「樹形ボーナス」のうち「名人技」「達人技」はそれぞれ1つずつしか獲得できません。
- 合算した次世代の評価点から、相手プレイヤーの初代の得点を引きます。(元々の盆栽をどれだけ改良できたのかが次世代の評価点となります。)
- 最終的に自分の初代の評価点と次世代の評価点を合算して勝者を決定します。
- もし最終評価点と同じ場合は、添配の多いプレイヤーが勝者となります。添配の数も同数の場合は勝利を分かち合ってください。



自慢の盆栽はハッシュタグ「#bonsaiuchu」を付けて投稿してみてくださいね。

見どころボーナス

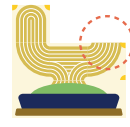
添配 テンバイ



評価点 3 / 4 / 5 点

- 陶器などでできた小物を配置して風情を楽しめます。
- 配置した添配の点数を得ることができます。

忌み枝 イミエダ

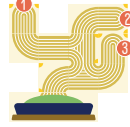


評価点 3 点

- 嫌われる枝の形です。
- 端の切れた閉じてない部分1箇所につき3点の失点となります。

次世代技

株立ち カブダチ



評価点 3 点

- 1本の根本から複数の幹が生えている盆栽です。
- 3本以上の枝を作れば達成となります。

胡蝶の夢 コチョウのユメ



評価点 3 / 同数 0

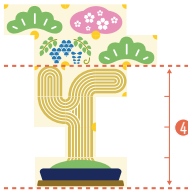
- 蝶を相手プレイヤーより多く集めてください。
- 同数の場合は0点となります。

樹形ボーナス

名人技

いずれか1つ

幕立ち ホウキダチ



評価点 3 点

- 幕を逆さにしたような樹形です。
- 鉢を含めて4つ分の高さ以内に葉や添配を付けないことで達成となります。

吹き流し フキナガシ



評価点 3 点

- 強い風に吹かれた様子を再現した樹形です。
- 鉢の左右どちらか一方だけに葉を配置することで達成となります。
- 鉢の上に葉や添配を配置してはいけません。

懸崖 ケンガイ



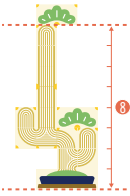
評価点 4 点

- 断崖絶壁から垂れた状態を表現したダイナミックな樹形です。
- 鉢より下に3枚以上の葉を作ることで達成となります。

達人技

いずれか1つ

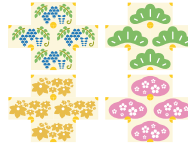
文人木 ブンジンギ



評価点 6 点

- ひょろりとした姿が特徴の明治時代に流行した樹形です。
- 枝を上部に8つ以上伸ばし、その上に葉を配置することで達成となります。

豪華絢爛 ゴウカケンラン



評価点 8 点

- さまざまな樹種を一度に楽しめる樹形です。
- 4種類の葉を各4つ以上集めることで達成となります。
- 各葉はつながっている必要はありません。

次世代技

威風堂々 イフウドウドウ



評価点 3 ~ 10 点

- 悠久の大樹を想像させる迫力の樹形です。
- 同じ種類の葉を沢山つなげることで達成となります。
- 達成箇所が複数ある場合は1箇所のみ評価。



#bonsaiuchu

盆栽宇宙を見てみよう



Game Design / Illustration
Hiroshi Kawamura

Special Thanks! / Yukiho & Takumi, Yu Maruno, Takayuki Mizuki
Takao, Hazuhiro Ikeuchi, Rune Miyamoto, Pokhuri

ver. 1.0 / 2019.05

© JUGAME STUDIO, 2019. All rights reserved.