JUGAME STUDIO

1 player | 20 min | 9+ age

Solo Camp

ソロキャンプ

POCKET

Design & Artwork
Hiroshi Kawamura

ストーリー

ソロキャンプとは
自分の好きなことや道具(ギア)を使って
自分だけのキャンプを楽しむことです。

都会の喧騒から離れ
静かな森でゆったりと飲むコーヒー。
読みかけの本を読んだり
焚き火をボーっと眺めたり。

自然の中でだれにも邪魔されない
贅沢な時間を楽しみます。

楽しいことほどアっという間に
時間が流れてしまうものです。
残り時間を気にかけながらも
自分だけのキャンプライフを
満喫しましょう！

1. ゲームの目的

時間(手札)を消費して
「メシ」と「ギア」を集めて
アクティビティーを行います。

山札がなくなれば半日が終了。
半日を 1 ラウンドとして
キャンプ(3 ラウンド)を行い
キャンパーポイントを貯めます。

貯めたキャンパーポイントによって
キャンパーランクが決まります。

2. 内容物

メシカード　7 枚

オモテ

ウラ

❶獲得に必要な時間ポイント

❷メシポイント(フォークとスプーン)

❸コレクションすることで得られるキャンパーポイント

ギアカード　7 枚

オモテ

ウラ

❶獲得に必要な時間ポイント

❷ギアポイント(ハート)

❸コレクションすることで得られるキャンパーポイント

アクティビティーカード　12 枚

オモテ

ウラ

❶獲得に必要な時間・メシ・ギアポイント

❷コレクションすることで得られるキャンパーポイント

イベントカード　5 枚

オモテ

ウラ

❶アイコン

❷カードの効果説明。カードを引いたら即座に効果を実行します。

キャンパーランクカード　1 枚

❶獲得したキャンパーポイントに応じてキャンパーランクが決まります。

3. ゲームの準備

エリアの準備

❶上図を参考に「捨札」「コレクション」「フィールド」エリアをテーブルに確保しておきます。

初期手札の準備

❷メシ・ギア・アクティビティーカードを裏向きで混ぜ合わせて山札とします。

❸山札をよくシャッフルして **5 枚引き**、内容を確認します。**好きな 3 枚を選んで手札**とし、残りのカードは山札に戻します。

イベントカードの準備

❹イベントカードをよくシャッフルしたら裏向きのまま 3 枚を選び、残りは箱にしまいます。(ゲームには使用しません)

❺3 枚のイベントカードの中から裏向きのまま 1 枚を選び、❸の山札入れて再度シャッフルします。

これで準備は完了です。
さぁソロキャンプを始めましょう！

4. ゲームの流れ

手番ではメシとギアを集めて
アクティビティーを行います。
山札がなくなったら 1 ラウンド終了。
これを 3 ラウンド繰り返し、最後に
獲得したキャンパーポイントを合計します。

メシとギアを集める
メシポイントと
ギアポイントを貯める

▼

アクティビティーをする
キャンパーポイントを獲得

▼

3 ラウンド繰り返す

▼

キャンパーランクの決定

山札(残り時間)が減っていく

キャンプを楽しむコツ

ソロキャンプ ポケットでは、一回のゲームですべてのギアやアクティビティーを集めることはできません。

手番では欲張りすぎずに「**何をやらないか**」を決めることがキャンプを楽しむコツになります。

5. 手番でできること

手番では以下 4 種類のアクションを
組み合わせて、すべての手札を**使いきり**ます。

A. 獲得する
B. 交換する
C. 持ち越す
D. 捨札にする

A. 獲得する　コストを使用してカードを獲得

❶手札の中から獲得したいカードを選び、カードの左上に書いてあるコストを使用してカードを獲得します。

例
このカードを獲得するためには
時間 3・メシ 3・ギア 3 ポイントが必要です

❷獲得したカードは**即座に指定エリアへ配置**します。

獲得の詳しい手順は次項の
「6. 獲得の詳細」を参照してください。

B. 交換する　手札を 1 枚捨てて 2 枚引く

手札の中から好きなカードを 1 枚捨札にします。新たに山札から 2 枚のカードを引いて手札に加えます。

交換は手番中に**最大 2 回**までしか行えません。

C. 持ち越す　残したい枚数分 山札を捨てる

次の手番へカードを持ち越します。

手札の中から残したいカードを選び、山札から**残したいカードと同じ枚数分**を内容を確認せずに捨札にします。

D. 捨札にする　何もせずに捨札にする

手札のカードを捨札にします。

上記の A～D を組み合わせて
手札をすべて使い切ったら手番は終了します

山札から新たに 3 枚カードを引き手札とし、
手番を繰り返し行います。

6. 獲得の詳細

カードは指定されたコストを
支払って獲得します。

コストの種類と支払い方法

コストには「時間」「メシ」「ギア」の 3 種類があり、支払いには「手札」や「獲得してあるカード」を使用します。

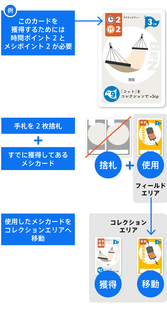
時間ポイントのコスト

時間ポイントのコストは**コストと同じ枚数の手札を捨札にすること**で支払うことができます。必要な枚数が手札にない場合は支払うことが出来ません。

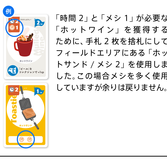
メシポイントのコスト
ギアポイントのコスト

メシとギアポイントのコストはフィールドエリアに**すでに獲得してある**メシとギアカードを使用して支払います。

使用したメシとギアカードは即座にコレクションエリアへ移動させます。



メシとギアポイントは必要数より多く使用できます。(余りは戻りません)



「時間 2」と「メシ 1」が必要な「ホットワイン」を獲得するために、手札 2 枚を捨札にしてフィールドエリアにある「ホットサンド / メシ 2」を使用しました。この場合メシを多く使用していますが余りは戻りません。

獲得したカードの配置方法

獲得したカードは即座に指定のエリアへ配置します。カードの種類によって配置するエリアが異なります。

7. ラウンドの終了と準備

山札がなくなったら
次のラウンドの準備を行います。

山札と手札の準備

❶捨札を集めてシャッフルして新たな山札とします。イベントカードが捨札に入っている場合は除外してからシャッフルします。

❷山札から 3 枚引き手札とします。

❸使用していないイベントカード 1 枚を山札に入れ再度シャッフルを行います。

上記を繰り返し行い
3 ラウンド終了したら得点を計算します。

補足：手番の途中で山札が無くなった

手番の途中で山札が無くなった場合は、一時的に手番を中断してから、次のラウンドの準備を行います。

例
山札を 2 枚引いたところで山札がなくなった場合、手番を一時的に止めた状態にして、捨札をシャッフルしてから山札とし、残りの 1 枚を引いてから手番の続きを行います。

「交換する」アクションの途中で山札が尽きた場合も、一時的に処理を止めて、山札の準備が完了したら、アクションの続きを行います。

8. ゲームの終了

3ラウンド目の山札が無くなったら
即座に手番を終了して得点計算を行います。

手番の途中で山札がなくなった場合でも、手番を終了して即座に得点計算を行います。

例

例えば「交換する」アクションの途中やイベントカードなどで山札が尽きてしまった場合でも、山札が無くなった時点で即座に得点計算を行います。

もし必要なアクションがあれば、山札が尽きる前に行うと良いでしょう。

9. イベントカード

山札からイベントカードを引いたら
ゲームを中断してカードの内容に従います

快晴

捨札を集めてシャッフルしたら好きなカードを 2 枚選んで山札の下に入れます。

カードを引いた時に捨札がない場合には実行しません。

虹

捨札から好きなカードを 1 枚選んで手札に入れます。

カードを引いた時に捨札がない場合には実行しません。

ゲリラ豪雨

山札の上から3ラウンド数 +1 枚を捨札にします。

例えば 2 ラウンド目であれば 3 枚の山札を捨札にします。

上司からの電話

フィールドエリアにある任意のカード 1 枚を捨札にします。

カードを引いた時にフィールドエリアにカードが無い場合は実行しません。

忘れ物

このカード以外の手札を 1 枚捨札にします。

カードを引いた時に手札が無かった場合は実行しません。

イベントカードの内容を処理したら、通常の手札と同じように 1 枚 / 時間ポイント 1p として使用することができます。

消費したイベントカードは**捨札にはせず、ゲームから除外します**。

10. 得点の計算とボーナス

全 3 回のラウンドを終えたら、
コレクションエリアにある
キャンパーポイントの合計を確認します。

フィールドエリアにあるカードの
キャンパーポイントは加算されません。

コンビネーションボーナス

カードに書いてある条件を満たしていた場合はカードの上下を反転させてキャンパーポイントを増やします。

例

条件達成
「読書」「コーヒー」の
2つをコレクション

▼

上下反転

カードの上下を
反転させる

＋

コレクションエリアの
キャンパーポイント

コレクションエリアにあるカードに書かれているキャンパーポイント(cp)を合計します。

＋

クリーンボーナス

ゲーム終了時、フィールドエリアにカードが残っていなかった場合にはキャンパーポイントを +1 点します。

キャンパーポイントの合計点で
キャンパーランクを決定します。

11. キャンパーランク

得られたキャンパーポイントを合計し、下表を参照してランクを確認しましょう。より高いランクを目指してチャレンジしてみましょう。

41-	**フィールドマスター** 年間 100 泊以上。もはや住所不定。
36-40	**ベテランキャンパー** キャンプで生計を立てられるレベル。
31-35	**中級キャンパー** 自分のスタイルを確立し始めた楽しい時期。
26-30	**初心者キャンパー** キャンプ沼の入口へようこそ。
0-25	**ピクニック** キャンプをいつかやってみたい！

補足 カードの効果

レインウェア　ギア

このカードがコレクションエリアにある時にイベント「ゲリラ豪雨」が出た場合、ゲリラ豪雨の効果を無効にします。

テント　ギア

このカードがコレクションエリアにある時は、手番の最初に手札を 1 枚多く引けるようになります。(必要なければ引かなくてもかまいません。)

天体観測　アクティビティー

ゲームの終了までにイベント「快晴」が出ていればキャンパーポイントを +3cp します。

Special Thanks !

Yukiko & Takumi, Yu Maruno, Takayuki Mizuki, Kayoko, @sugar_ray1956

お問い合わせ先
jugameinfo@gmail.com

ver.2021-1126

© 2021 Jugame Studio

https://www.jugame.info/

JUGAME STUDIO