JUGAME STUDIO

1 player | 20 min | 9+ age

Solo Camp

ソロキャンプ

POCKET

Design & Artwork
Hiroshi Kawamura

v.1.3

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、❷の山札に入れて再度シャッフルします**。残りの 2 枚はこのラウンドでは使用しないので、裏向きのままテーブルの端によけておきます。

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 ラウンド終了です。
これを 3 ラウンド繰り返し、
キャンパーランクを決定します。

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

ソロキャンプを楽しむヒント

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。

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。

獲得するために
必要なコスト数

- 時間ポイント
- メシポイント
- ギアポイント

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ページの「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。

- このアクションを行うと、次回の手番では手札が増えた状態となります。
- まだ使用していない手札と混ざらないように、持ち越すカードは横向きにしておくと良いでしょう。

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。

獲得や交換など、カードを捨札にする時には必ず**裏向き**でカードを捨てます。

捨札にしたカードの内容を確認することはできません。

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。

キャンプを効率よく楽しむコツ

交換アクションは手札のカードを 1 枚捨てて山札から 2 枚を補充することができます。

とても便利なアクションですが、手札が残り 1 枚の時はオススメできないアクションです。

すこしもったいない気持ちになりますが、残り 1 枚を捨て、一度手番を終了させてから、次の手番で新たに 3 枚補充したほうが、結果的に時間の節約につながります。

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支払い方法

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。**

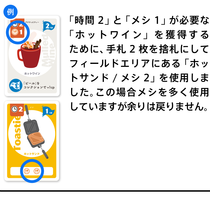
必要な枚数が手札にない場合は支払うことが出来ません。

メシポイントのコスト支払い方法
ギアポイントのコスト支払い方法

メシとギアポイントのコストはフィールドエリア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。

支払いに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捨札をシャッフルして新しい山札とします。

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尽きた場合は、ゲームを一旦中断し、すべての捨札をシャッフルして新しい山札とします。

山札から(続きの)手札補充を行った後で、山札へ使用していないイベントカード 1 枚を入れ、再度をシャッフルを行います。

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ます。

捨札をシャッフルしてから新しい山札とし、手番の続きの 1 枚を引きます。

山札へイベントカード 1 枚を追加して再度シャッフルを行い、手番の続きを行います。

ゲーム再開後に出た捨札は山札へは戻さずに捨札にして、通常通りゲームを継続します。

「交換する」アクションの途中で山札が尽きた場合も、一時的にゲームを中断し、上記と同様に山札の準備が完了したら、交換アクションの続きを行います。

交換アクションが終了したらイベントカードを 1 枚追加してシャッフルを行います。

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。

「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。

どうしても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。
効果はカードを引いたら即座に実行します。

快晴

指札を集めてシャッフルしたら上から 2 枚のカードを山札の下に入れます。

このカードを引いた時に指札がない場合には実行しません。

虹

指札から好きなカードを 1 枚選んで手札に入れます。

このカードを引いた時に指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。

カードを引いた時に山札の残り枚数が足りない場合には、山札を全て捨札にして処理を終了します。

このカードを引いた時にちょうど山札が無くなった場合には実行しません。

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。

この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には実行しません。

忘れ物

このカード以外の手札を 1 枚捨札にします。

このカードを引いた時に手札が無かった場合には実行しません。

イベントカードの内容を処理したら、カードを手札に加えてゲームを続けます。

手札に加えたイベントカードは、通常の手札と同じように扱い、1 枚 / 時間ポイント 1p として使用することができます。

手札に加えたイベントカードには、通常の手札と同じように「B. 交換する」や「C. 持ち越す」なども行うことができます。

時間ポイントとして使用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。

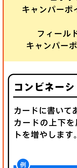
10. 得点の計算とボーナス

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。



＋

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, Purple Moose Plays @PurpleMoose23

お問い合わせ先
jugameinfo@gmail.com

ver.2024-0222

© 2021 Jugame Studio
https://www.jugame.info/

JUGAME STUDIO