



# SCHÜTTEL'S

にぎやかなノームたちの革命  
 プレイ人数：2~6人 対象年齢：8歳以上  
 from Bernhard Lach und Uwe Rapp

ワンダーバレーの町のノームたちは一生懸命働いたことはありませんでした。冷たい目つきの鍛冶屋はどんな金属も捨ててしまいました。大工は仕事をするのではなく、いつも木をただただ打ち続けていました。仕立て屋も「こんな好みじゃない!」とお気に入りの生地でしか服を作りませんでした。しかしある日、魔女たちが山からやってきて、町中のノームたちをすべて魔法のカップの中に入れてしまいました。その日から、町の歯車が回り始めました。カップの外に出されたノームたちはやりたくない仕事をやらされてしまうことになりました。魔女たちは、魔法でノームたちを働かせることでたくさんのお金を稼ぐことができるようになりました。

## 内容物とゲームの準備

### お金

- 10ワンダーバレー 18枚
- 20ワンダーバレー 18枚
- 40ワンダーバレー 14枚
- 50ワンダーバレー 12枚
- 100ワンダーバレー 14枚
- 200ワンダーバレー 5枚

### 15人のノームたち (3色)

色はゲームの進行には関係ありません。ノームたちを数えやすいようになっています。

### 魔法のカップ



### ノームトレイ

フェルト生地、ボタン付きです。



### 商品コマ 60個 (6色)



### 両面ゲームボード

表側は2~3人用で裏側は4~6人用です。ボードの角に書かれた印で判別できるようになっています。



4人でプレイする際、網がかかったマスを使わないようにすることで、よりスリリングなゲームを楽しむことができます。お好みで適用してみてください。

### 商品置き場

### 保管スペース



### ゲームをはじめる前に

- ・ノームトレイをボール状に組み立ててください。
- ・ノーム15人をカップに入れ、40ワンダーバレー1枚を市場に置いてください。(14のスペース)
- ・各プレイヤーは色を決めて1色の商品コマ10個と、お金を合計400ワンダーバレーずつ受け取ります。
- ・残りのお金はゲームボードのそばにまとめて置き、そこを金庫として扱います。プレイヤーはゲーム中いつでも両替ができます。

# ゲームについて

各プレイヤーは魔女となってお金をたくさん稼ぎましょう。お金を稼ぐために、魔法のカップからノームたちを外に出して働かせます。あなたは魔法のカップを振ることで、ノームたちが働く場所を決めていきます。占いの館、居酒屋、銀行、市場ではお金を稼ぐことができます。さらに他のお店でもたくさんのお金を稼ぐことができます。商品を作れば作るほど、どんどん価値は上がりますが、作りすぎると突然価値が無くなってしまいますので気を付けて！もし、魔法のカップを振って1人、3人、15人のノームを外に出した場合、このノームたちは晒し台で酷い目にあってしまいます。さらに、豚の肥溜めにノームたちを働かせにしていると大事な商品が失ってしまいます。ゲーム終了時にもっとも多くのお金を持っていたプレイヤーが、一番名譽な魔女となります。

## ゲームの手順について

一番最近カップを手に持っていたプレイヤーからゲームを始めます。その後は時計回りにプレイしていきます。手番のプレイヤーは、15個のノームが入った魔法のカップとノームトレイを受け取り、次のことを行います。

1. 魔法のカップを振る：カップを振り、ノームを外に出す。
2. ノームのアクション：外に出たノームの数に対応したアクションを行います。

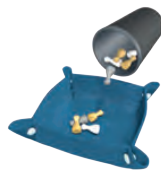
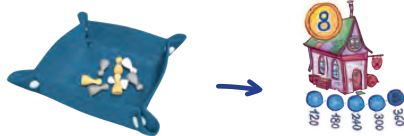
### 1. 魔法のカップを振る

カップを1回強く振って、ノームたちをノームトレイに出しましょう。このとき、少なくとも1人のノームがカップから出ていなければなりません。

2回振ることはできません！1度カップを振った後に再度カップを振った場合、無効となります。この場合、お手つきとして40ワンダーバレーを市場（スペース14）において、手番を終了します。

何人かのノームが出てきた場合、出てきた数に該当する番号でノームのアクションを実行します。（カップから出たノームの数を数えます。このときノームたちがノームトレイに入っている必要はありません）

例：あなたは8人のノームをカップから出しました。アクションは8と書かれたスペースで実行されます。



### 2. ノームのアクション

カップから出したノームの数に応じて、該当する番号のスペースでアクションが実行されます。スペースの区分は以下の通りです。

- A. アンラッキースペース (1・3・7・15)
- B. お店 (4・5・6・8・9・11・12)
- C. ラッキースペース (2・10・13・14)

#### A. アンラッキースペース



#### [スペース番号 1/3/15] 晒し台

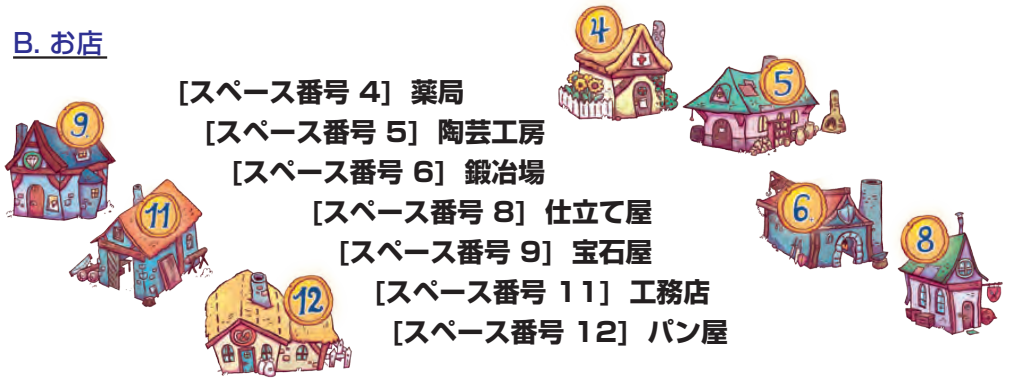
もし1、3、15人のノームを出した場合、あなたは40ワンダーバレーをボードの真ん中にある市場（スペース14）に払わなければなりません。



#### [スペース番号 7] 豚の肥溜め

もしが7人のノームを出した場合、自分のお店に置いてある商品コマ1つを選んで取り除いて保管スペースに移動しなければいけません。このときお金は手に入りません。もしどこにも商品コマが置いてなければ、手持ちの商品コマの中からひとつを保管スペースに移動します。

## B. お店



[スペース番号 4] 薬局

[スペース番号 5] 陶芸工房

[スペース番号 6] 鍛冶場

[スペース番号 8] 仕立て屋

[スペース番号 9] 宝石屋

[スペース番号 11] 工務店

[スペース番号 12] パン屋

外に出したノームの数に対応した番号の書かれたスペースで、以下の2つのうち1つのアクションを行います。

商品コマを置く

or

商品コマを売る

もし商品コマを置くことができず、売る商品コマもない場合、アクションは行われず終了します。  
もしゲーム中に商品コマを使い切っている、魔法のキャップを降って可能なアクションを実行していきます。

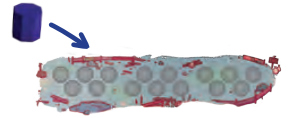
商品コマを置く

ノームはあなたのために働きます！ 自分の色の商品コマを最も数値が小さい場所に置きます。そのため、すでに置かれた商品コマがある場合は1つずつ大きな数値に移動させます。



ひとつのスペースに複数の商品コマを置くことはできません。

もし一番大きな数値に置かれた商品コマを動かさなければいけないとき、その商品コマは保管スペースに移動させられてしまいます。もちろんお金は手に入りません。

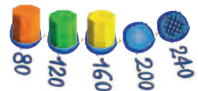
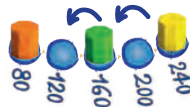


※ 4人プレイ時に網がかかったマスを使わないルールでプレイする場合、4個目のマスが最大になります。そのため5個目のマスには移動せず、保管スペースに移動します。

商品コマを売る

1つかそれ以上の数の自分の色の商品コマを売却することができます。売った商品コマは保管スペースに置かれます。売却した商品コマ分のお金を金庫から受け取ります。売ることができるのは、該当スペースに自分の色の商品コマが置かれているときのみです。

どんなときでも、空のスペースができれば、空いた場所が埋まるように高い数値から1段階ずつ商品コマを移動させてください。商品コマの順番は決して変えてはいけません！



赤のプレイヤーは2つの商品コマを売却して  
320 (120+200) ワンダーバレーを手に入れました。

## C. ラッキースペース



### [スペース番号 2] 占いの館

もしあなたが2人のノームをカップから出したとき、自分の色の商品コマをひとつ、好きなお店に置くことができます。

注意：お店は青い数字で表示されています。(4、5、6、8、9、11、12) 商品コマを置くルールに従って置きます。このとき商品コマの売却はできません。



### [スペース番号 10] 居酒屋

もし10人のノームが出た場合、1つの商品コマを酒場に置きます。

- ・もしあなたが1番目に商品コマを置いたら、各プレイヤーはあなたに10ワンダーバレー支払います。
  - ・もしあなたが2番目に商品コマを置いたら、各プレイヤーはあなたに20ワンダーバレー支払います。
  - ・もしあなたが3番目に商品コマを置いたら、各プレイヤーはあなたに30ワンダーバレー支払います。
- ……以下同様に対応します。

居酒屋には、商品コマがいくつあっても構いません。

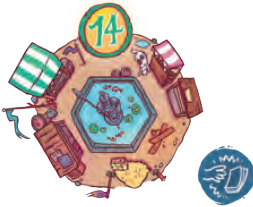


### [スペース番号 13] 銀行

魔法で13人のノームを出したとき、自分の色の商品コマが銀行に置かれてなければ、自分の商品コマ1つを銀行に置き、他のプレイヤー全員にそれぞれ10ワンダーバレーずつ支払わなければなりません。

補足：もし商品コマを置けない場合は、支払う必要はありません。

もし自分の商品コマがすでに置かれている場合は、それを保管スペースに移動して、他の各プレイヤー全員から30ワンダーバレーずつもらいます。



### [スペース番号 14] 市場

もし魔法で14人のノームを出したら、市場に置かれているすべてのワンダーバレーを手に入れます。その後、金庫から40ワンダーバレーを市場に置いて補充します。

#### お金が足りない場合は？

お金が無くて支払えないプレイヤーがいた場合は、金庫から支払われます。

## ゲームの終了



2人以上のプレイヤーがの商品コマがひとつも無くなった場合、もしくは、すべての保管スペースが商品コマで埋まったらゲーム終了です。

※商品コマを売って保管スペースに空きスペースが無い場合でも、金庫からお金を受け取ることができます。

最も多いワンダーバレーを持っているプレイヤーが勝ちとなります。自分の手元やボード上にある商品コマは売ることができません。したがって残った商品コマには価値はありません。

## JELLY JELLY GAMES

日本語ルール制作  
by 株式会社ピチカートデザイン

Art.Nr.: 60 110 5103

Authors: Bernhard Lach, Uwe Rapp

Illustration: Johannes Lott

Layout: Stephanie Geßler

Translation: Sybille & Bruce Whitehill



© 2017 Zoch Verlag  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
www.zoch-verlag.com  
www.facebook.com/zochspiele

