

# 赤ずきんは眠らない

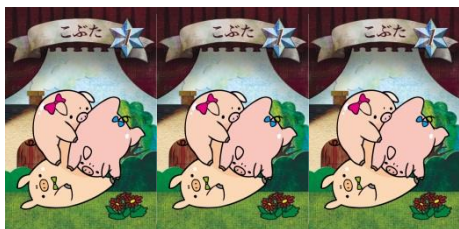
Eat me, if you can.

昔むかし、とある平和な村にはらべこのおおかみがあらわれ  
ました。赤ずきんやこぶたの家族はおおかみを待ち伏せ  
するか、あるいはあえてそうせずに眠りにつくか、どちら  
かを選ばなければいけません。

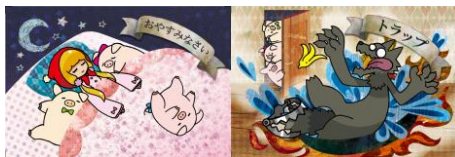
赤ずきんたちはおおかみをだしぬく事ができるでしょう  
か？

## [内容物]

- キャラクターカード (4種類: 合計6枚)



- おうちカード (2種類、6枚ずつ: 合計10枚)



- 得点おはじき (赤5点…6粒 / 透明1点…約24粒)
- マニュアル

## [ゲームの概要・流れ]

- ・ プレイ人数: 4~6人
- ・ プレイ時間: 15~20分程度
- ・ 推奨年齢: 6歳~

「赤ずきんは眠らない」では、「はらべこ狼」になったプ  
レイヤーが他のプレイヤーを1人えらび、食べてしまお  
うとします。狼のプレイヤーは誰かを食えることができ  
れば、そのぶん得点おはじきをもらいます。

狼でないプレイヤーは狼を「トラップ」をしかけて引っ  
かけることができれば、得点することができます。しか  
し、「トラップ」をしかけて狼が他の人のところに行っ  
てしまうと、得点することができません。狼が来ないと  
思ったら「トラップ」をせずに「おやすみなさい」して、  
得点することもできます。狼のお食事やトラップが終わ  
ったら、キャラクターを変更してくりかえします。  
誰よりも早く得点おはじきを10点手にいれたプレイヤー  
が勝利します。

## [ゲームの準備]

はじめに得点おはじきを場の中央に、ひろげておいてくだ  
さい。(これを「山」と呼びます。)次に、プレイする人  
数に合わせてキャラクターカードを用意します。

※つかわないカードは、箱にしまっておきましょう。

- ・ プレイヤーが6人の場合  
すべてのキャラクターカードをつかいます。

- プレイヤーが5人の場合  
キャラクターカードのうち、こぶた2枚と、おやぶた、赤ずきん、はらべこ狼を1枚ずつつかいます。
- プレイヤーが4人の場合  
キャラクターカードのうち、こぶた、おやぶた、赤ずきん、はらべこ狼を1枚ずつ用います。

次に、キャラクターカードをよくきり、各プレイヤーに無作為むさくゐ(ランダム)にくばります。この時、カードは他のプレイヤーにも見えるように表向きにしておいてください。準備は以上です。

## [ラウンドの進行]

1. 狼でないプレイヤーは、おうちカードの「トラップ」と「おやすみなさい」を1枚ずつ手にとり、どちらか自分のキャラクターカードの上にふせておいて下さい。狼が自分を食べに来ると思ったら「トラップ」を、来ないと思ったら「おやすみなさい」をおきましょう。(どちらも何度でもくりかえし使うことができます。)
2. 全員ぜんいんがおうちカードをおいたら、狼のプレイヤーは誰だれを食べにいくか1人決め、そのプレイヤーのおうちカードをめくってください。
  - i. 「トラップ」だった場合ばあゐ  
狼は食事にありつけず、「トラップ」でひどい目にあわされました。「トラップ」が成功したプレイヤーは、自分のキャラクターがこぶたなら1点、おやぶたなら2点、赤ずきんなら3点、山から得点おはじきをもらいます。いっぽう狼のプレイヤーは、同じ得点ぶんのおはじきを山にかえてください。(この時、ゼロより小さくなることはありません)
  - ii. 「おやすみなさい」だった場合  
狼はそのキャラクターを食べてしまいました。狼のプレイヤーはこぶたなら1点、おやぶたなら2点、赤ずきんなら3点の得点おはじきを山からもらいます。いっぽう食べられたプレイヤーは、同じ得点ぶんのおはじきを山にかえてください。(この時もゼロより小さくなることはありません)
3. 狼に選ばれなかったプレイヤーは自分の前に置かれたおうちカードをめくり、公開してください。
  - i. 「トラップ」だった場合  
得点おはじきをもらうことはできませんうしな(失うこともありません)
  - ii. 「おやすみなさい」だった場合  
自分のキャラクターがこぶたなら1点、おやぶたなら2点、赤ずきんなら3点の山から得点おはじきをもらいます。
4. 誰かの得点おはじきが10点以上になった時点でゲームが終了し、そのプレイヤーが勝利となります。
 

※同時どうじに複数ふくすう、10点以上のプレイヤーがいる場合、そのラウンドにどのように得点したか見て、つぎのような優先ゆうせん順じゆんで勝者しょうしやを決めます。

  - i. 狼のお食事、または「トラップ」での得点
  - ii. 「おやすみなさい」で得点したプレイヤー同士どうしでは、時計回りとけいまわ順じゆんにもっとも狼に近いプレイヤーの得点

- 10点のプレイヤーが出るまでは、ゲームをつづけます。  
おはじきのやり取りを終えたら、おはじきを失ったプレイヤー（狼に食べられてしまった、または「トラップ」をめぐった狼のプレイヤー）は、全員のキャラクターカードを集めて、自分を含む全員に任意のカードを1枚ずつくばります。（誰にどのカードをくばるのも自由です）
- 新しいキャラクターで1.に戻りゲームをつづけてください。

## [ヒント]

- 狼以外のプレイヤーは、自分がどちらのカードをおいたかなどを自由に言い合って、狼をまよわせましょう。  
もちろん嘘をついてもかまいません！
- 誰にどのキャラクターをくばるか悩んだときは、一番得点の高い人に狼をわたすと良いでしょう。
- 狼は必ず誰かを食べに行くため、リスクの高いキャラクターです。表情の変化、カードをおく時に悩まなかったかどうかなど、注意深く他のプレイヤーの動きを探りましょう！ 全員が「トラップ」だと思う場合、こぶたをえらぶ事も良いでしょう。点をなくしても1点ですし、次ラウンドでキャラクターをくばり、逆転のチャンスができます。（それを見越して、赤ずきんやおやぶたの人が「おやすみなさい」をおく場合もあります…）

## [スタッフ]

---

提供	: Junias ( <a href="http://junias.net/">http://junias.net/</a> )
制作	: 薫風 (2012年秋 初出)
ゲームデザイン	: 佐藤 純一
アートワーク	: CTR
イラストレーション	: 152°

## [Special Thanks]

---

Spiel Embryo, 77spiele, pomko, skype で人狼メンバー、サークル倦怠期、須皇(ゴハンス)、タロ吉、チキンダイスゲームズ、ボ会、篠原遊戯重工、十式ゲームワークス、西出飛鳥、なま, kei, きょーち, けやま (敬称略・順不同)

## ☆注意☆

- 
- ▼ 小さな部品を誤飲する危険性がありますので、小さなお子様には与えないでください。
  - ▼ 高温多湿の場所に放置したりしないでください。変形したり、変質したりする恐れがあります。
  - ▼ 火に近づけないでください。火災の原因になります。