

フログ・ジュース Frog Juice (Gamewright)

目的

もっともポイントを稼いだプレイヤーの勝利です。もっとも多くの材料カードを捕獲したり使うごとに2点、パワー・カードを捕獲したり使うごとに1点入ります。

セット内容

材料カード Ingredient Cards 44枚

呪文を唱えたり、他のカードを捕獲するために必要なカードです。左上に数字が書かれています。数字の大小はカードを識別するためのものであり、価値には無関係です。

パワーカード Power Cards

左上に「パワー」吹き出しアイコンがついています。魔女4枚、フログ・ジュース4枚、黒猫1枚、魔女洗剤（All Purpose Witch Wash）1枚、呪文5枚です。意味は後述します。フログ・ジュースカードは、材料カードのようにプレイし、パワーカードのように得点計算される特殊なカードです。

セットアップ

最初にゲームを行う時には、カードを全部確認して、どれが材料カードであり、どれがパワーカードであるかどうかを理解しておきましょう。

次にディーラーを決め、ディーラーは全員に4枚ずつカードを配ります。さらに山からテーブルの中央の場に4枚めくります（山から場に配置されるのはこの時だけです）。残りのカードを裏向きの山にしておきます。ゲーム中、常に場に4枚の表のカードがあるとは限りません。プレイに伴い変動します。

プレイ

ディーラーの左のプレイヤーから、手番を行います。

- 常に手札4枚の状態の手番を開始します。手番開始時に、手札を4枚になるまで山から補充します。手札を確認します。
- 以下のアクションのうち、ひとつを実行します。

- カードを場から捕獲する
- 黒猫カードをプレイする
- 魔女洗剤カードをプレイする
- 呪文カードをプレイする
- パスしてカードを捨てる。パスをしたくなるかもしれない理由は2つあります。プレイできるカードを持っていないか、後のためにカードを手元に残したいかです。

3.アクション実行後に、プレイヤーはそれより前のターンに自分が置いていた呪文カードの不足を足すことができます。それは対戦相手からカードを求めるか、場札のカードを使うか、手札のカードを使うことで行えます。

4.ターン終了時に、手札から1枚を捨てて場札にします。カードを1枚も持っていなければ、行いません。

カードの捕獲

カードを捕獲するには、手札のカードを場札のカードと一致させる必要があります。次の3つのパターンで行えます。

- 1.一対一：手札の1枚を、同じ数字の場札の1枚と一致させます。
- 2.多対一：手札の複数のカードの数字の合計を、場札の1枚の数字と一致させます。
- 3.一対多：手札の1枚の数字を、場札の複数のカードの数字の合計と一致させます。

カードを捕獲したら、プレイヤーはそれを自分の前に「材料」カードと「パワー」カードに分けて積みます。このカードはゲーム中に再度使うことはありません。

パワー・カードのプレイ

パワーカードは手札にある時のみ使えます。

パワーカードが場札にある時には？ それが呪文・黒猫・魔女洗剤カードであった場合には、パワーを持ちません。それは魔女カード1枚をプレイすることで捕獲され得ます。魔女カードが場にある場合にはやはりパワーを持ちませんが、それは魔女洗剤カードか別の魔女カードをプレイすることで捕獲され得ます。捕獲されたパワーカードは、プレイヤーの前のパワーカードの山に1ポイントとして積みます。

黒猫

あなたの手札に黒猫があることはあなたにとって幸いであり、対戦相手にとっての不幸です。自分のターンにそれをプレイすることで、あなたは他のプレイヤーのパワーカードの山からパワーカードを1枚盗めます（これはプレイヤーの山からカードが失われる唯一の機会です）。最初に対戦相手にカードを見せ、次に相手のパワーカードを1枚とります。両方を自分のパワーカードの山に置きます。

魔女

あなたのターンに魔女カードを使うことで、場札全部を一掃して自分のものにできます。取った札は材料カードとパワーカードと別々の山に重ねます。

魔女洗剤

魔女洗剤カードは、他のプレイヤーのターンを含めていつでも使用できます。自分のターンに使う場合でも、それは「追加」のアクションであり、ターン中のアクションとしては数えません。次の3つの方法で使用できます。

- 場に魔女カードが出ている場合、その1枚を捕獲できます。他の場札は捕獲できません。魔女カードと魔女洗剤カードの双方を自分のパワーカードの山に置きます。

- 他のプレイヤーが魔女カードを使い、場札を一掃しようとした際に、それを「溶かせ」ます。その際にカードを見せて「魔女洗剤」と宣言します。これにより、その魔女カードと、その魔女カードでそのプレイヤーが一掃しようとしたすべての場札を取れます。取った札は材料カードとパワーカードの山に分けます。魔女カードを取られたプレイヤーがカードを捨てれば、そのターンは終了です。
- 自分自身が魔女カードを使用した際にプレイして、それを「溶かし」て一掃します。これは魔女カードと魔女洗剤カードの双方を入手できる方法です。

呪文

呪文カードを自分の番に使うには、それを自分の前に表にして置き、呪文を唱えることを宣言します。呪文を完成させるには、カードに書かれた材料すべてを1つずつ集める必要があります。材料カードを入手する都度、それを呪文カードの下に置きます。呪文が完成したら、それらは自分の材料カードとパワーカードの山に分けて積みます。材料は次の方法で集めます。

1. 最初は、自分の手札から任意の枚数を出します。
2. 次は、場札から任意の枚数を取ります。
3. 最後は、他のプレイヤーから求めます。残りの材料が集まるまで、自分の左のプレイヤーから必要な材料カードの有無を時計回りに訊いていきます。訊かれた材料を所有するプレイヤーは、それを出さねばなりません。

呪文は完成するまでは、それを自分の前の机の上に置いておきます。呪文に材料を足すアクションは、自分のターンのアクションとしては数えませんが、あなたは自分の通常のアクションを終えた後で、材料を足すことができます。ただし、ターン終了時に手札を捨てた後であればそれはできず、次のターンを待たねばなりません。完成していない呪文は「安全」であり、それは魔女に一掃されることも、黒猫に奪われることもありません。

ゲーム終了

山札がなくなったうえでゲームを続け、プレイヤー全員が手札でプレイできなくなったら終了です。

得点計算

各自のパワーカードの山の枚数を数えて、1枚1ポイントで計算します。

さらに材料カードを種類別に枚数を数えて、材料ごとに一番多くを獲得しているプレイヤーに2ポイントです。獲得枚数が少ないプレイヤーにはポイントはありませぬ。最大枚数が同数の場合には、その全員が2ポイントずつ獲得します。

そのポイントを合算します。場札・手札・未完成の呪文はポイントになりませぬ。一番ポイントの高かったプレイヤーが勝利です。
