メェメェメェデェ

15分
3～5人
8+

テスト前夜。起きて勉強しなきゃいけないのに、
頭の中では羊たちがメェメェメェ……。
羊がたまりすぎると、ついつい仮眠してしまいます。
しかもこの羊たち、みんなの頭の中を行ったり来たり。
相手に送りつけたと思ったら、オオカミが現れて一斉に大移動！？
眠気をうまく押しつけて、明日のテストで高得点を目指しましょう。

内容物

- 羊カード50枚(内訳は下の図参照)
- オオカミカード4枚
- レインボー羊カード1枚
- 説明書（本書）1枚


オオカミカード
裏面は羊カードと共通


レインボー羊カード
のみ裏面色違い

色	向き	1	2	3	4	5
	左	3	1	1	1	3
	左	1	3	3	3	1
	右	4	0	4	0	4
	右	0	4	0	4	0
	右	2	2	2	2	2

ゲームの準備

- 羊カード50枚とオオカミカード４枚をシャッフルして山札にします。
- 各プレイヤーは山札から2枚カードを引き、自分の手札を確認します。
※初期手札にオオカミカードがあれば脇によけ、羊カード2枚になるまで引き直します。全員が手札を確認したら、脇によけたオオカミカードを山札に戻してシャッフルします。
- このゲームでは各プレイヤーの目の前のエリアを**牧場**と呼びます。
- 昨日一番遅くまで起きていた人がスタートプレイヤーです。
スタートプレイヤーは自分の牧場にレインボー羊カードを表向きにして置きます。
- 以後、スタートプレイヤーから時計回りに自分の手番を行います。

ゲームの流れ

自分の手番では、①～⑤の順に行います。

①山札から1枚引く

②オオカミの確認と羊の移動
引いたカードがオオカミカードなら【**メーデー！**】と言い公開し、すべての牧場の羊カードを向いている方向の牧場に移動させます。その後、羊カードを引くまで引き続けます。
使用したオオカミカードは捨て札とし、ゲームから除外します。

③手札から羊カードを1枚出す
自分の牧場に羊カードを表向きで公開します。
出した羊も、自分の牧場にいる羊として数えます。

④羊を動かす
出したカードと同じ色の羊が、出した羊カードの数字以上いれば、その数字の枚数分羊カードを選んで羊の向いている方向の牧場に移動させます。足りなければ動かせず、そのまま牧場に残ります。

⑤仮眠の確認
手番終了時、自分の牧場の羊が5匹以上なら**仮眠**します。

羊の動かし方

- 空の自分の牧場に白1を出した
→ 白羊カードが自分の牧場にあるので、白羊カードを1枚を向いている方向（左隣のプレイヤーの牧場）に動かす。
- 黄羊カードが自分の牧場に1枚ある状態で黄2を出した
→ 出した黄2も数えるので、黄羊カードは2枚となりこの2枚を向いている方向（右隣のプレイヤーの牧場）に動かす。
- 黒羊カードが自分の牧場にない状態で黒3を出した
→ 黒羊カードは1枚だけなので動かず、出した黒3は自分の牧場に残る。
- 今出した羊を動かしても、牧場にいる同じ色の羊を動かしてもよい。


黒羊３のカードを出したが黒羊は牧場に１匹しかいないので移動しない

レインボー羊

- どの色としても数えられる特別な羊。
- 自分の牧場にレインボー羊がいる状態で羊を動かす場合、動かす羊の中にレインボー羊を必ず含めます。
- 例①：自分の牧場にレインボー羊1枚がある状態で青2を出した場合、青2とレインボー羊で青羊カードが２枚あるものとして扱う。
- 例②：自分の牧場にレインボー羊1枚がある状態で黄1を出した場合、黄羊カードを1枚選んで動かしますが、レインボー羊がいるのでレインボー羊を優先して動かします。


例①) 青羊2のカードを出したことで青羊は右隣、レインボー羊は左隣の牧場へ移動する

仮眠

- 手番終了時、自分の牧場の羊が5匹以上なら仮眠します。
- 自分の牧場で いちばん多い色 の羊を、すべて裏向きで引き取ります。
いちばん多い色が複数ある場合、その中から好きな色を選びます。
- さらに**レインボー羊がいる牧場で仮眠した場合**、レインボー羊は引き取らず、代わりに山札の上から1枚を裏向きのまま引き取ります。
- **レインボー羊がいる牧場で仮眠したが山札がない場合**は、右隣のプレイヤーが引き取った裏向きカードの中からランダムに1枚を選んで引き取ります。
- その後、レインボー羊を左隣の牧場に移動させます。
- 仮眠後に牧場が5枚以上でも連続で仮眠は行わず、手番を移します。



手番終了時、牧場に５匹いるので仮眠になります。
最多色が２枚で同数なので青か黄のどちらの色を引き取るか選びます。レインボー羊もいるので山札の上から一枚を裏向きで引き取ります。
その後レインボー羊を左隣の牧場に移動させます。

ゲーム終了条件と得点計算

- 山札が無くなったら、新しいカードを引かずにゲームを続け（手番の流れ③以降を行う）全員の手札が無くなったらゲーム終了です。
- 引き取った裏向きカードをすべて公開します。
オオカミカードがあった場合、オオカミカード1枚につき、引き取った羊カード1枚を右隣のプレイヤーがランダムに1枚選んで捨てます。その後、残った羊カードの数字を合計します。
- 100点-引き取った数字の合計=あなたのテストの点数です。
いちばん点数が高かった人の勝利です。
- もし同点の場合は引き取った羊の枚数が少ないプレイヤーの勝利です。
それも同じ場合は勝利を分かち合いましょう。

得点計算の例）

100-  **=83点**

ゲーム終了時点で引き取ったカード

制作：PORCUBE
ゲームデザイン：Kazsaw
アートワーク：ふらびぐ

お問い合わせ先
X :@porcube04
:porcube04@gmail.com