MOKURU®

MOKURU CARD GAME

Un gioco da tavolo completamente nuovo che mette alla prova non solo la tua mente e la tua mano, ma anche la tua amicizia
mokuru.com

ゲームの目的目的

Mokuru Card Gameは、日本発の芸術的な木製の"モクル"のコントロール技術を競います。

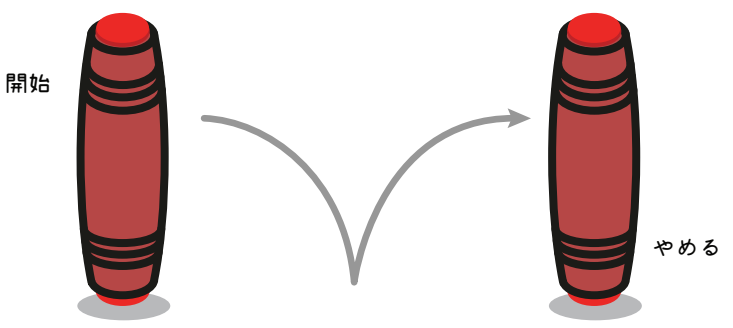
最も巧みで最も器用なプレイヤーのみが最高のベルトに到達できます。

そしてそのうちの何人かは、グランドマスターランクに挑戦する事が出来ます。

目標はシンプルで、グランドマスターベルトに最初に到達することです。

モクルの遊び方

まず、モクルを立たせます。上部をわずかにたたくと、転がりながら半回転します。これをフリップと言います。プレイヤーは、回転をよく見て**Mokuru**が立つと同時に止める必要があります。



今回、上の図のフリップを実行するために、プレイヤーは「スタート」記されたオレンジ色の部分をノックします。モクルは1回のフリップを行っており、次の位置である「ストップ」で立ち止まる必要があります。上図以外の図では、**2**、**3**、または4回以上の回転が必要となる場合があります。

ゲームの準備

ベルトボードをプレイヤー間に置き、好きなダルマコマを白帯（スタート）に置きます。

「トリック」カードは一緒に混ぜて、ベルトボードの横に裏向きの1つ目の山に配置します。トリックカードは、トリックカードとアクションカードで構成されています。

「マスタートリック」カードは裏向きに2番目の山に配置します。
ゲームを開始しましょう。

難易度の設定

ゲームは上級プレイヤーから新規プレイヤーまでがプレイできるため、プレイする前にゲームの難易度を設定できます。
すべてのプレイヤーは同じ難易度でプレイできますし、それぞれがモクルの能力に合わせて、難易度を選択出来ます。
たとえば、新しいプレイヤーはイージーモードでプレイし、上級プレイヤーはハードモードでプレイします。

イージーモード
手の平でモクルを操作します。
3回までチャレンジできます。

ノーマルモード
二本指でモクルを操作します。
3回までチャレンジできます。

ハードモード
一本指でモクルを操作します。
3回までチャレンジできます。

エクストリームモード
一本指でモクルを操作します。
1回で成功してください。

ゲームのルール

格闘技歴の最も長いのプレイヤーがプレイを開始します。

ゲームの目的は、トリックを選び、挑戦し成功させて、ベルトボードを進める事です。

トリックカード

手番プレイヤーは、トリックカード(青色の背景)を引きます。
プレイヤーが3回チャレンジできる難易度を選択した場合。

チャレンジが成功であれば、ベルトボード上の駒を**1**つ進め、次のプレイヤーに移ります。
チャレンジが失敗であれば、駒は動かさず、次のプレイヤーの番に移ります。

各プレイヤーはベルトボードを一段階ずつ黒帯に達するまでゲームを行います。

アクションカード

「アクション」カードは「トリック」カードと混ぜて使います。

カードを引くとき、アクションカードを引いた場合、その効果をすぐに適用するかそれを維持し、トリックカードが出るまで新しいカードを引きます

新しいカードが再びアクションカードだった場合

プレーヤーは1ターンにつき1枚のアクションカードしか使用または保持できないため、自動的に古いカードが破棄されます。

黒帯について

次のラウンドでプレイヤーがブラックベルトに到達すると、グランドマスターになるために「マスタートリック」チャレンジを実行する必要があります。
彼の番では、彼は最初の「マスタートリック」カード(背景が黄色のカード)を選択した難易度でチャレンジし、成功した場合、彼はグランドマスターになり、ゲームに勝ちます。

失敗した場合、何も起こらず、次のプレイヤーの手番となります。
再び手番が回って来た場合、黒帯のプレイヤーが新しい「マスタートリック」カードを引きます。

アクションカードとブラックベルト

イミュニティカードはマスターチャレンジには使用できません。

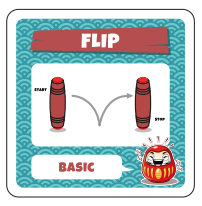
デュエルカードは黒帯プレイヤーが勝利する場合は、何も起きません。

ダークネスカードの場合黒帯のプレイヤーが引いた場合、マスタートリックに挑戦し、成功すればグランドマスターになれます。

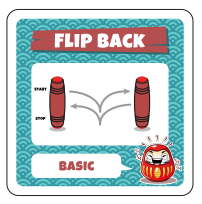
終了条件

プレイヤーがグランドマスターベルトに到着すると、ゲームは終了します。

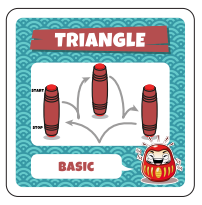
トリックカード



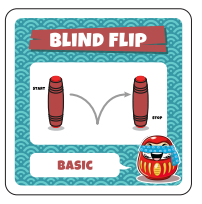
フリップ（基本技 ソロ）
モクルを1回転以上回転させます。
カードリスト:
フリップ、2フリップ、3フリップ、4フリップ



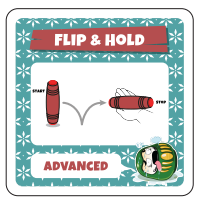
フリップバック（基本技 ソロ）
モクルを直線上 で回転させ、止めて元の位置に戻します。
戻る距離は、短くなるはずです。
カードリスト:
フリップ、2フリップ、3フリップ、4フリップ



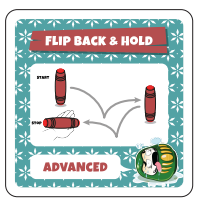
トライアングル（基本技 ソロ）
モクルで三角形を描くように回転させます。
三角形の頂点での停止は一瞬だけです。



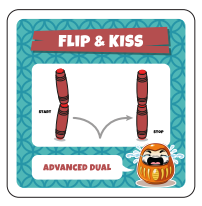
ブラインドフリップ（基本技ソロ）
目を閉じて、モクルを1回転させます。



フリップ&ホールド（上級技 ソロ）
モクルを1回転以上させ、手の甲で受け止めます。
カードリスト:
フリップ&ホールド、2フリップ&ホールド、3フリップ&ホールド、4フリップ&ホールド

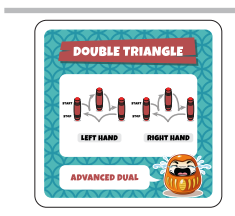


フリップバック&ホールド（上級技 ソロ）
モクルをフリップバックさせ、元の位置に戻す時に、手の甲で受け止めます。
カードリスト：
フリップバック&ホールド、2フリップバック&ホールド、3フリップバック&ホールド、4フリップバック&ホールド

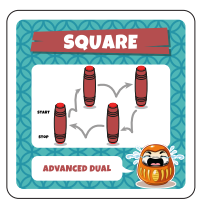


フリップ&キス（上級技 デュアル）
モクルでモクルを回転させて止めます。
カードリスト:
フリップ&キス、2フリップ&キス、3フリップ&キス、4フリップ&キス

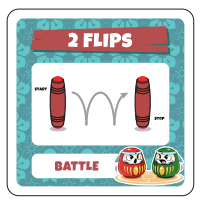
フリップバック&キス（上級技 デュアル）
モクルでモクルをフリップバックさせます。
カードリスト：
フリップバック&キス、2フリップバック&キス、3フリップバック&キス、4フリップバック&キス



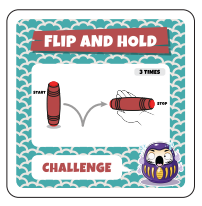
ダブルトライアングル（上級技 デュアル）
トライアングルを2つ、左右ごとに同時に行います。



スクエア（上級技 ソロ）
モクルを4回転させて正方形にします。

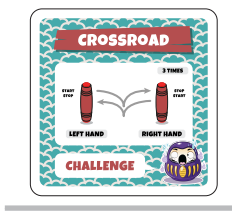


2フリップス（対戦）
カードを引いたプレイヤーが対戦相手を選びます。
2人で同時にプレイし、最も速いプレイヤーが勝ちます。
カードリスト:
2,3,4フリップス、2,3,4フリップバックス、トライアングル、トライアングルバック、スクエア、スクエアバック



フリップ&ホールド（チャレンジ）
3回連続でフリップ&ホールドを行います。
3回までチャレンジ出来ます。

フリップ&キャッチ（チャレンジ）
3回連続でフリップ&キャッチに挑戦します。キャッチは手の平で受け止めます。
3回までチャレンジ出来ます。



クロスロード（チャレンジ）
モクルを左手で転がし右手で受け止め、右手で左手に転がす。
これを3回行う(合計6回転がす)
3回までチャレンジ出来ます。

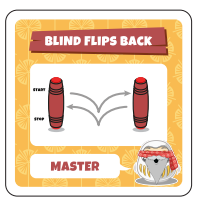
マラソン（チャレンジ）
このカードを引いたプレイヤーがプレイを開始します。彼はモクルを1回フリップし、 プレーヤー2はそれを停止し、プレーヤー3のためフリップします...
プレーヤーがフリップか停止に失敗すると(十分ではないか、速すぎます)、除外されます。最後のプレイヤーがチャレンジに勝ちます。

マスタートリックカード

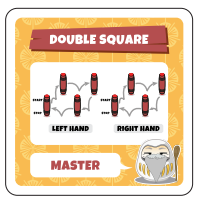
5フリップ
5回連続でフリップを行います。

5フリップバック
5回連続でフリップバックを行います。

2ブラインドフリップ
目隠しをして2回連続フリップを行います。



ブラインドフリップバック
目隠しをしてフリップバックを行います。

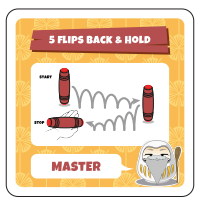


ダブルスクエア
右手と左手、別々でスクエアを行います。

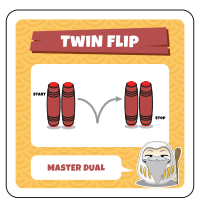
トライアングルバック
トライアングルを行い、直ぐにトライアングルを逆回転で行います。

トライアングル&ホールド
トライアングルを行い、終了時に手の甲で受け止めます。

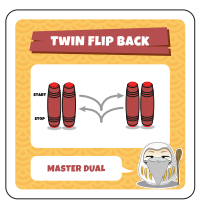
トライアングルバック&ホールド
トライアングルバックを行い、終了時に手の甲で受け止めます。



5フリップバック&ホールド
5フリップバックを行い、終了時に手の甲で受け止めます。



ツインフリップ
片手だけで2個のモクルを同時にフリップします。



ツインフリップバック
片手だけで2個のモクルを同時にフリップバックします。

アクションカード

デュエル（すぐにプレイする）
プレイヤーがデュエルカードを引くと、彼は選択したプレイヤーにトリックを実行するように挑戦します。
彼は次のトリックカードを引き、決闘を開始しました。
カードが別のアクションカードである場合、それらはすぐに破棄されます。
プレーヤーは、プレーヤーごとに3回のチャレンジで、プレーヤーが成功するか、他のプレーヤーが成功するまで、このチャレンジを交互に試みます。
勝利したプレーヤーは、ベルトボード上の駒を進めます。
平等の場合、2人のプレーヤーは駒を進めます。
デュエルが終わると、決闘を開始したプレイヤーの次の手番プレイヤーで続行されます。

イミュニティ（保持する）
イミュニティカードを引いたら、プレイヤーはそれを保持し、いつでも好きなときにそれをプレイします。このカードがプレイされると、破棄されます。
免疫カードを使用して、決闘を拒否できます。この場合、誰も動いておらず、これは決闘を引き起こしたプレイヤーの隣のプレイヤーになります。
このカードは、チャレンジに勝つためにプレイすることもできます(マスターチャレンジでない限り)。プレーヤーはチャレンジを試みて、3回失敗した後、免疫カードを使用してベルトボードを進めることができます。
また、別のアクションカードの効果を打ち消すためにも使用できます。この場合、プレイヤーは通常自分のターンをプレイします。

ダークネス（すぐにプレイする）
このカードを引くプレイヤーは悪霊に取りつかれています。
彼はデッキから、他のプレイヤーに課すユニークな挑戦を探します。
その後、デッキをミックスします。
スピリットはすぐに所持しているプレイヤーを離れ、ベルトボードの駒を前進させます。
他のすべてのプレイヤーは、カードを引くのではなく、課せられた課題を実行しなければなりません。

ミニモクル（すぐにプレイす）
これから、1ターンの間、すべてのプレイヤーは小さなモクルでトリックまたはマスタートリックを実行します。
フリップ&キスの場合、小さなモクルを使う必要があります。
このカードをプレイ後、新しいトリックカードを引きます。

ポジティブブースト（ぐにプレイする）
ベルトボード上の誰かの駒を1ベルト進めます(もちろん、黒帯の誰かを除きます)。
このカードをプレイ後、新しいトリックカードを引きます。

スワップ（すぐにプレイする）
ベルトボード上の駒の位置を黒帯以外の誰かと交換する。
このカードをプレイ後、新しいトリックカードを引きます。

ネガティブブースト(すぐにプレイする)
ベルトボード上の駒を1ベルト戻します。もちろん、黒帯の誰かを選ぶこともできます。このカードを捨てて、新しいトリックカードを引きます。

ドゥーム（すぐにプレイする）
トリックカードを選びます(バトルカードを選んだ場合、それを破棄します)。
トリックに成功すると(1回のみ)、選択したプレーヤーをベルトボード上の白帯に戻します。あなたの駒はベルトボード上を移動しません。
失敗した場合、または対象のプレーヤーがイミュニティカードをプレイした場合、あなたの駒はベルトボード上の白帯に戻ります。別のイミュニティカードでブロックすることはできません。

ベルトスティール(すぐにプレイする)
他のプレイヤーのベルトを盗みます。これはボード上の駒を1つ戻します。黒帯にいる場合は、黒帯にとどまります。
このカードを捨てて、新しいトリックカードを引きます。

ギブ ア トリック(カードを保持する)
あなたが選んだトリックカードをあなたが選んだプレーヤーに与えることができます。プレイヤーは、カードを引く代わりに、彼の番でトリックをしなければなりません。
黒帯に乗っていない場合、そのプレーヤーにトリックを与えることはできません。黒帯にいる場合は、黒帯の別のプレイヤーにのみマスタートリックを与えることができます。
このカードを捨てて、新しいトリックカードを引きます。

スティールアトリック(カードを保持する)
他のプレイヤーが選んだトリックカードを盗むことができます。
新しいカードを選ぶ代わりに、あなたの番でこのトリックをしなければなりません。
黒帯にいる場合、マスタートリックのみを盗むことができます。あなたが黒帯でない場合、あなたは通常のトリックを盗むことができるだけです。
トリックを失ったプレイヤーは新しいカードを選び、通常通りプレイします。
このカードは使用後に破棄してください。