

Perl Monger Training Card Game

ParuMon

📖 対象年齢：Perlに興味があるお年頃

👥 プレイ人数：2～4人 ⌚ プレイ時間：10～20分

■ストーリー

迫りくる納期の攻撃を耐えながら CPAN モジュールを駆使してプロジェクトを完遂しよう！

■内容物

(カード 64 枚) CPAN モジュールカード... 42 枚 現場カード... 18 枚
プレイヤーカード... 4 枚 / コマ...4 個 / 説明書...これ

■用語

- ハックポイント 通称 HP。ライフポイントのようなもの。プレイヤーのうち誰か一人でも 0 になるとミッションロスト。HP は 0 から 8 までの値しかとれない。
- 進捗ポイント CPAN モジュールカードを使用すると足される。100 以上を目指す。
- 労力ポイント CPAN モジュールを活用するために必要なコスト。
- センター カードの札山。ここからカードを引いていく。
- use (ユーズ) CPAN モジュールカードを場 (サイト) に出すこと。
- サイト use された CPAN モジュールカードやクリア条件カードを置いておく「場」。
- リポジトリ プレイヤーの手札。通常 3 枚まで CPAN モジュールカードを保持できる。

バクパン	捨て札置き場。
ターン	プレイヤーに順番が回ってきてる状態。
ラウンド	プレイヤー全員の順番が1回ずつ回ると1ラウンドとなる。

■準備

各プレイヤーは1枚プレイヤーカードを選び、HPマスの数字4にコマを置く。使わないプレイヤーカードは抜き、残りのカードをよく切ってセンターに置く。

■ゲームの進め方

1.各プレイヤーの最初のターン

プレイヤーは **use strict**（ゆーずすとりとくと）と宣言してセンターからカードを1枚引く。カードが現場カードなら指示に従い、**CPAN** モジュールカードなら手札にする（それぞれの説明は後述）。これでこのターンは終わり。

※**use strict** 宣言を忘れたらペナルティとしてHPを1減らす。

2.通常のターン

プレイヤーは自分のターンに次のアクションのうちいずれか一つを選択する。

a .ユーズ (use)自分の手持ちの CPAN モジュールカードを場に出す。
労力ポイント分 HP を減らしてカードを場に出す。カードに書かれている進捗ポイントが加算される。カードに書かれた労力"以上"の HP がなければ use できない。HP がちょうどの場合は 0 になって通常ミッションロストになるが、後述の「尻拭い」によりゲームを続行できる場合がある。

※依存モジュールがある場合、先にそれらのカードが場に出ていないと use できない。

※既に use されている CPAN モジュールカードと同名のカードは use できない。

※BASE 系（灰色）と TEST 系（緑色）と HTLP 系（水色）以外の同列カードが既に出ている場合は use できない。

※CORE モジュールを use したときは再度アクションが取れる。

b .出社.....HP を 1 増やしてから、センターからカードを 1 枚引く。

引いたカードが現場カードの場合は直ちに書かれている指示に従う。指示に従った後、バクパンに捨てる。ただし、「クリア条件」と書かれたカードを引いたらそのゲーム中は捨てずに場に出し続ける。この後で他のクリア条件カー

ドを引いてもカードの指示には従わずに捨てる。

CPAN モジュールカードの場合は手札とする。手札は他のプレイヤーに隠す必要は無い。手札は通常**3**枚まで保有でき、**3**枚以上になる場合はいずれか**1**枚を捨てなければならない。現場カードの指示で放棄する以外では保持数を越えたときしかカードを捨てることはできない。

c. ペアプロ.....他のプレイヤーと手札を**1**枚交換する。

ペアプロは双方にカードがなければ成立しない。ペアプロの相手となったプレイヤーは、そのラウンド内中はペアプロを選択できず、またペアプロの対象にもなれない。

■ゲームの終了

現場カードの指示などによりプレイヤーのうちの一人でも **HP** は **0** になったらミッションロスト（プレイヤーらの負け）となる。※ただし、後述する「尻拭い」参照

CPAN モジュールカードを **use** した結果、クリア条件（通常は進捗ポイント総計が **100** 以上）を満たしたとき、ミッションコンプリート（プレイヤーらの勝ち）となる。ただし、この時にまだクリア条件カードが出ていない場合、最後に **CPAN** モジュールカードを **use** したプレイヤーはセンターからカードを **1** 枚引く。そのカードがクリア条件カードで、指示に従うと条件を満たせなくなったらゲームを続行しなければならない。条件を変更してもなお満たしているならばミッションコンプリートである。センターから引いたカードがクリア条件カードでないならばその場合もミッションコンプリートである。

■その他のルール

尻拭い：プレイヤーの一人が **HP** が **0** になった時、他のプレイヤー（1人でなくてよい）の **HP** を **2** ポイント消費することで、**HP0** のプレイヤーのポイントを **1** にできる。このアクションはプレイヤーのターンに関係なくとれる（増やせるのは最大 **1** ポイント）。

センター（札山）が尽きたら：バクパンのカードをよく切ってから再度利用する。場に出ているクリア条件カードはそのままにしておく。

補足：クリア条件カードのうち、「テスト多め」は進捗 100 以上にプラスされる条件であるが、製作者のミスで掲載文ではその旨が書かれていない。

■色々試してみよう

ミッションコンプリートするのが難しい場合は、最初の設定 HP を 5 にしてみたり、「迫り来る納期」などで減らされる HP の割合を÷ 5 から÷ 6 にするなどして調節してみよう。

カードセットを 2 つ使ってゲームを行えば、より一層混沌に。

■チーム対戦

同じ人数同士のチーム対戦。クリア条件カードは抜いておく。各チーム 3 回ゲームを行い、終了時の進捗ポイントの総計がより大きいチームの勝ち。ただしミッションロストした場合は進捗ポイントを半減して計算する。チーム対戦の場合は進捗がクリア条件を満たしても、その時点で残っているセンターのカードが尽きるまではゲームを続行してもよい。

制作：どんぞこ楽屋

参考：『Perl CPAN モジュールガイド』 富田尚樹, ワークスコーポレーション

協力：Hachioji.pm

より詳細な説明や最新情報は下記サイトから

<http://www.donzoko.net/parumon/>