



ダイスを選んで4種類の屋台を巡り、屋台ごとに異なるルールのミニゲームで景品を獲得しましょう。

1. 内容物

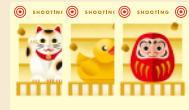
ゲームボード :1 枚



金魚すくいカード :14 枚



射的カード :24 枚



花火カード :8 枚



お面カード :18 枚



ヨーヨー釣りカード :15 枚



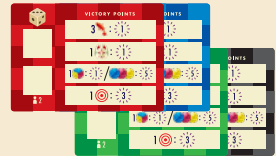
金魚チップ :36 枚



お守りカード :30 枚



プレイヤーカード :4 枚



お面チップ :22 枚



スタートプレイヤーマーカー :1 枚



プレイヤーコマ :4 個



ヨーヨーチップ :24 枚



お土産チップ :20 枚



ダイス :5 個



2. ゲームの準備

ゲームボードを各プレイヤーの中心に配置します。

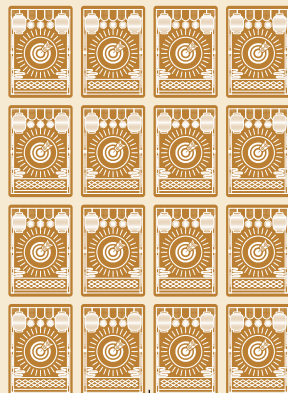
ヨーヨー釣りカード全てをよく混ぜ、裏向きで山札として配置します。
その後、**プレイ人数+1**枚のカードを表向きに公開します。



お土産チップ全てをよく混ぜ、
いくつかの裏向きの山として
配置します。



金魚すくいカード全てをよく混ぜ、
裏向きで山札として配置します。



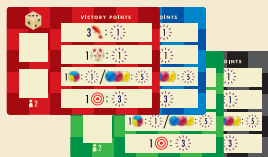
お面カード全てを
よく混ぜ、裏向きで山札
として配置します。



お守りカード全てをよく混ぜ、
裏向きで山札として配置します。

花火カードを**プレイ人数+2**枚
をランダムに選び、
よく混ぜ裏向きで山札として
配置したのち、上から**2枚**を
表向きにして公開します。

射的カードを用意します。
以下のカードはプレイ人数に合わせて
使用します。



プレイヤーカードを一人一枚
受け取ります。その色が自分の
担当する色になります。



各種チップは共通のストック
としてまとめておきます。

SHOOTING **3-4**

この表示があるカードは
3~4人プレイ時のみ
使用します。

SHOOTING **4**

この表示があるカードは
4人プレイ時のみ使用
します。

用意した射的カードはよく混ぜ、
裏向きで1枚ずつ並べます。

任意の方法でスタートプレイヤーを決め、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります。手番はスタートプレイヤーから時計回りに行います。手番順の**遅いプレイヤーから順番**に自分の色のプレイヤーコマをゲームボードの上の右記4箇所から選び、置いていきます。



金魚すくいカード、お面カード、ヨーヨー釣りカードを捨て札にする場合は各山札の隣に表向きでカードを重ねてください。捨て札のカードは常に一番上のカードのみ確認することができます。山札のカードが無くなった場合は**捨て札のカードをよく混ぜて再び山札**として使用します。

3. ゲームの流れ

①ダイスを振る

スタートプレイヤーはプレイ人数に応じた数のダイスを振ります。

| | | | |
|--|----|----|----|
| | 2人 | 3人 | 4人 |
| | 5個 | 4個 | 5個 |

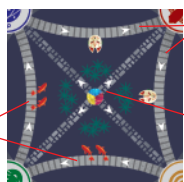
②プレイヤーコマの移動

振ったダイスから1つを選んで自分のプレイヤーカード上に移動します。選択したダイスの出目分、自分のプレイヤーコマを時計回りに進めます。



景品（チップ）を使用した移動

指定された景品を支払うことで中央の通路を使った移動ができます。



金魚チップ2枚を
ストックに戻し
矢印の方向に進めます。

お面チップ1枚を
ストックに戻し
矢印の方向に進めます。

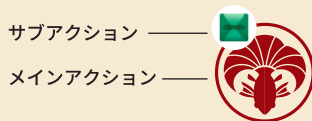
任意の色のヨーヨー
チップ1枚をストックに
戻し直線上に進めます。



例) 3の目のダイスを選択し、
金魚チップ2枚を支払うことで
図の位置に移動ができます。

③アクションの実行

止まったマスのアクションを実行します。アクションは表示されているサブアクション、メインアクションの順番で実行します。(詳細は後述)



スタートプレイヤーの手番が終了したら、時計回りに次のプレイヤーは残されたダイスの中から一つを選び、同様に自分のプレイヤーカードに移動することでプレイヤーコマの移動、アクションを実行します。全てのプレイヤーが手番を行ったらラウンドが終了し、スタートプレイヤーマーカーを時計回りに移し、受け取ったプレイヤーがスタートプレイヤーとなり新たなラウンドとして「①ダイスを振る」から繰り返します。

2人で遊ぶ場合

1ラウンドの間にプレイヤーAとBはA,B,A,Bというように2手番ずつ行います。(プレイヤーカードに計2個のダイスを置くことになります。)その後、スタートプレイヤーを交代し全てのダイスを振り直し、次のラウンドを開始します。どちらかのプレイヤーが1手番目でゲームの終了条件(後述)を満たした場合、2手番目は行わずにゲームは終了します。

4. メインアクションの詳細



金魚すくい

金魚すくいのマスに止まったプレイヤーは金魚すくいに挑戦します。

金魚すくいカードの山札からカードを1枚めくります。そのカードを確認した上で、挑戦を継続するか終了するかを選択します。継続を選択した場合は新たにカードを1枚めくり、そのカードを確認した上で再び継続するか終了するかを選択する、という工程を繰り返します。終了を選択した場合、その時点でめくった金魚カードの数値の合計分の金魚チップを獲得します。継続は任意の回数できますが、めくった結果数値の合計が**最大値である5を超えてしまった場合は失敗**となり今回のアクションで金魚チップを得ることはできません。

ジャストボーナス

数値が**1または2のカード**を引いた結果、合計値が**最大値ちょうど**になった場合、ジャストボーナスとして追加で2枚の金魚チップを獲得します。最大値は初期状態では5ですが、お守りカード（後述）の効果によって増加します。

例)

| | | | |
|-----|-----|-----|-----------------------------|
| | | | 獲得する金魚チップ 合計値 + ジャストボーナス |
| 1枚目 | 2枚目 | 3枚目 | |

その後今回公開したカード全てを捨て札にして終了です。



射的

射的のマスに止まったプレイヤーは射的に挑戦します。射的は調査、射撃の順で行います。

調査

射的カードのうち1枚を選び、**自分だけが確認**できるよう内容を見てから同じ場所に裏向きで戻します。

射撃

射的カードのうち1枚を選び全プレイヤーが見えるよう表向きにします。その後、もう1枚を選び表向きにします。（直前の調査で見ていたカードでも構いません。）表にした2枚のカードの絵柄が**同じだった場合そのカードを2枚セットで獲得**します。同じでなかった場合は失敗となり同じ場所に裏向きで戻します。

お土産ボーナス

射撃でめくったカードがお土産ボーナスカードだった場合、即座にお土産チップをランダムに1枚獲得し、自分の手元に表向きで置きます。お土産ボーナスカードは**1枚で効果を発揮するもの**なので絵柄を揃える必要はありません。このカードは**射撃でめくったカードとしてはカウントせず**に射撃を継続します。お土産ボーナスカードは表向きのままその場に残します。



お土産ボーナスカード

×4 のアイコンのあるカードは同じ絵柄が4枚あるので他のカードよりも揃えやすくなっています。



お面

お面のマスに止まったプレイヤーはお面に挑戦します。お面カードの山札から1枚表を見ずに引き、**自分以外の全てのプレイヤーには内容が見える**よう自分の顔の前に掲げます。そして他のプレイヤーの反応から持っているカードの数値を予想します。

数値を予想するために積極的に会話をすることを推奨します。
周りのプレイヤーは必ずしも本当のことを伝える必要はありません。



カードの交換

持っているカードの数値が低いと判断した場合はそのアクション中に1度だけカードを交換することができます。現在持っているカードを表向きで捨て札にし（自分も確認できます）、新たに1枚を引き、再び自分以外の全てのプレイヤーに公開します。

数値の宣言

カードを交換しない、もしくは終わった場合、1~5の数値を1つ宣言し、持っているカードを自分でも確認します。宣言した数値が**カードの数値を超えていなければ、宣言した数値分（カードの数値ではありません）のお面チップ**を獲得します。超えていた場合は今回のアクションでお面チップを得ることはできません。

例) カードの数値が3だった場合、1~3を宣言していればその宣言値分のお面チップを獲得、4~5を宣言していた場合は失敗です。

確認後、使用したカードは捨て札にします。

※お面チップの絵柄の違いはゲームには影響しません。



ヨーヨー釣り

ヨーヨー釣りのマスに止まったプレイヤーはヨーヨー釣りに挑戦します。挑戦するプレイヤーを親、それ以外のプレイヤーを子と呼びます。全てのプレイヤーは公開されているヨーヨー釣りカードの中から1枚を選択します。**選択し終わったら**、「せーの」等の掛け声と共に同時に選択したカードを指差します。

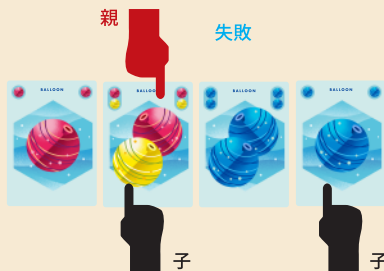
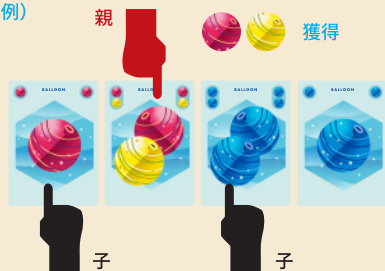
親が指したカードを子が誰も指していなければ親はそのカードに表示されているヨーヨーチップを獲得することができます。その後、親が指したカードを捨て札にします。

親が指したカードに1人以上の子が指していれば親はヨーヨーチップを得ることができません。

このアクションで**ヨーヨーチップを獲得できる可能性があるのは親だけ**なので子は親の選びそうなカードを予想して阻止する役割になります。

アクションの結果、表向きのカードが初期枚数（プレイ人数+1枚）より少なくなった場合は初期枚数になるよう山札から補充して終了です。

例)



5. サブアクションの詳細



お土産チップをランダムに 1 枚獲得し、自分の手元に表向きで置きます。



金魚チップを 1 枚獲得します。



射的アクション内の「調査」を行います。

このサブアクションに後述のお守りの効果は反映されませんので見る枚数は常に 1 枚です。



任意の色のヨーヨーチップ 1 枚をストックに戻し、任意の色のヨーヨーチップ 1 枚を獲得します。



所持している任意のお土産チップ 1 枚をストックに戻し、新たに 1 枚のお土産チップをランダムに 1 枚獲得し、自分の手元に表向きで置きます。



アイコンに表示されているお土産チップを所持していればストックに戻すことでお供えし、お守りカードを獲得することができます。



お守りカードの獲得

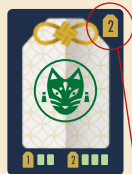
お守りカードを山札から 2 枚引き、そのうち 1 枚を獲得し手元に表向きに配置します。選ばなかった 1 枚はお守りカードの山札の底に戻します。

表示されているお土産チップを複数枚所持している場合は、**全てをお供えし、その枚数分**上記の「お守りカードの獲得」の処理を行います。

お守りカードは種類ごとに所持できる枚数の上限があり、

お守りカードの獲得で引いた 2 枚とも上限により獲得できない場合は

その 2 枚を公開し、山札の底に戻し、新たにお守りカードの獲得を行います。



このお守りを所持できる上限枚数

6. お守りカードの詳細

お守りカードは所持しているプレイヤーにその枚数に応じて様々な恩恵をもたらします。



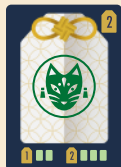
金魚すくいのお守り

金魚すくいで獲得できる金魚の**最大値**がこのお守り 1 枚につき 2 上がります。



射的のお守り

射的の「調査」で見ることのできるカード枚数がこのお守り 1 枚につき 1 増えます。



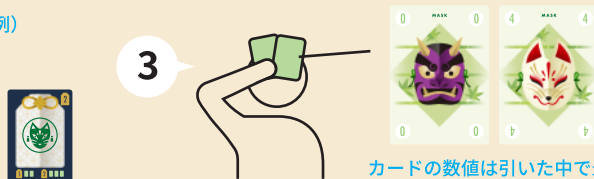
お面のお守り

お面で引くカード枚数がこのお守り 1 枚につき 1 増えます。

この効果により複数枚のお面カードを引いた場合、その全てを他プレイヤーに公開し、**最も数値の高いカードが適用**されます。

カードの交換を行う場合は全てのカードを捨て札にし、新たに同じ枚数を引き直します。

例)



カードの数値は引いた中で最大の 4 が適用されるので宣言値の 3 枚のお面チップを獲得できます。



ヨーヨー釣りのお守り

ヨーヨー釣り開始時に親プレイヤーがこのお守りを 1 枚所持している場合、

新たに 1 枚ヨーヨー釣りカードを表向きに追加し、選択肢を増やすことができます。

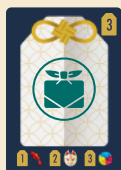
親プレイヤーがこのお守りを 2 枚所持している場合、上記効果に加えて選択できるカードを親のみ隣り合う 2 枚のカードに増やすことができます。その場合、**指す指を 2 本に増やします**。

選択した 2 枚のうち、子が指していないカードに表示されているヨーヨーチップを全て獲得します。

アクション終了時に表向きのヨーヨー釣りカードが**初期枚数を超過している場合は**


このアクション中に追加したカードを捨て札にします。

例)



お土産のお守り

お土産チップを獲得する際、このお守りの枚数に応じて追加で報酬を得ることができます。

効果を得られるタイミングには  のサブアクション、射的のお土産ボーナスも含まれます。

- お土産のお守りの所持数
- 1 金魚チップ 1 枚
 - 2 お面チップ 1 枚
 - 3 任意の色のヨーヨーチップ 1 枚

お守り 2 枚時の報酬を得た場合、1 枚時の報酬は得られませんが、2 枚時の報酬を得ずに

1 枚時の報酬を選択することは可能です。3 枚時も同様に下位の報酬を代わりに得ることは可能です。



花火のお守り

このお守り 1 枚につき 2 勝利点を獲得します。

7. 花火カードの獲得

手番プレイヤーは手番中可能であれば公開されている花火カードの下部に表示されている景品全てをストックに戻してその花火カードを獲得することができます。そうした場合、手番終了時に公開されている花火カードが2枚になるよう山札から花火カードを補充します。

※射的カードは同じ絵柄2枚セットで1🎯として扱われます。



8. ゲームの終了

以下のいずれかの条件が満たされた場合、そのラウンドが最終ラウンドとなります。

1. 花火カードを山札から補充するタイミングで花火カードの山札がなく**補充できなかった時**
2. 裏向きで残っている射的カードが**お土産ボーナス（全2枚）を除いて2枚になった時**。
その場合、全ての射的カードを表向きにし、これ以降は射的アクションマスに止まっても射的は行うことができなくなります。

最終ラウンド終了後、得点計算を行います。



獲得した花火カードの勝利点



獲得した花火のお守り
1枚につき2勝利点



金魚チップ3枚につき1勝利点



お面チップ1枚につき1勝利点



ヨーヨーチップ1枚につき1勝利点



ただし3色揃っていればセットで5勝利点



射的カード1セットにつき3勝利点

これらを合計し、最も勝利点が高かったプレイヤーが勝利となります。同点の場合は勝利を分かち合しましょう。

ゲームデザイン：SORAGAME STUDIO（ソラガメスタジオ）

アートワーク：SORAGAME STUDIO（ソラガメスタジオ）

ゲームデザイン 協力：14games

テストプレイ協力：14games MARU. Game Design 押入れの森 らーじゃん