

Here Comes The Dog

2nd EDITION

イヌがきた



JP ルール説明書 time 30 min ~ age 9 ↑ players 2 ~ 4 2018.10

内容物



プロローグ

その昔、人とイヌが出会った頃のこと。焚き火を囲む人々のまわりには、エサにありつこうとするイヌたちがウロついていた…。

プレイヤーは焚き火にくべられた、炭、火、肉のスティックをダイスをふって順番に選びとっていきます。肉が先になくなればイヌを餌づけして手なずけられますが、炭が先になくなったら焚き火が消えて逆に襲われてしまいます。餌づけを目指すのか？あえて襲われるのか？交錯する思惑のもと、棒の交換と奪い合い、ダイスのゾロ目のハプニングをのりこえて、より多くのイヌを手なずけるのはどのプレイヤーでしょうか？

セッティング

- 炎を土台にたて焚き火をつくり、スティックを焚き火のまわりに並べます [肉9本/炭7本/火5本]。これを「場」または「場のスティック」と呼びます。
- 各プレイヤーは3個の村人を持って、手元に立てておきます。
- イヌを適当に並べて群をつくっておきます。
- ラウンドカウンターを1を上面にしておきます。
- ジャンケンなどでプレイ順を決めます。



ゲームの進行と目的

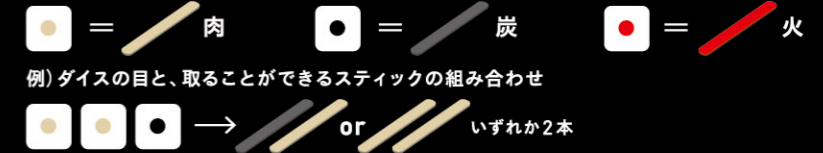
本ゲームは5ラウンド制で進行します。ラウンドが終了するたび、スティックを元の通りにセッティングして新しいラウンドをスタートさせます。ラウンドが進む度に、ラウンドカウンターの回数を進めます。5ラウンド終了までに、より多くのイヌを手なずけていたプレイヤーが勝利します。

① 手番でおこなうこと

プレイヤーは **A** 自分の手番でダイスをふってスティックを取るか、**B** ダイスをふらずに手元のスティックを交換するかを選びます。

A | 3つのダイスをふって、場のスティックを手元にする

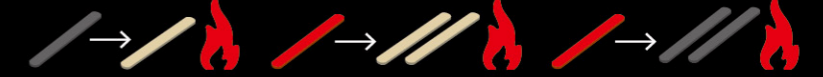
3つのダイスを同時にふり、出た目に該当するスティックを2本選び、場から手元に取ります。ダイスの目の色は、それぞれ同じ色のスティック「肉」「炭」「火」に対応しています。



2本取れる状態のときは、必ず取らなければいけません。ダイスの目に該当するスティックが場にはないときは、例外として1本のみ取ります。

B | 手元のスティックを場のスティックと交換する

ダイスをふらずに、以下の条件で手番に一回だけ、手元と場のスティックを交換することができます。ただし、スティックの交換によってラウンドを終わらせる(②参照)ことはできません。



※ 上記と逆の交換はできません。例えば手元の「肉」を「炭」と交換することはできません。
 ※ 場のスティックが交換条件に十分な本数がないときは交換は行えません。

② ラウンドの終了条件とイベントの実行

場のスティックが以下の状況になったとき、そのラウンドは終了し、それぞれのイベントを実行します。

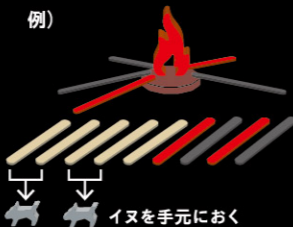
A | 場から「肉」がなくなった ▶ 「イヌの餌づけ」

場から「肉」がなくなったとき、そのラウンドが終了し、すべてのプレイヤーは「イヌの餌づけ」を行います。

手元の「肉」2本……イヌ1匹を獲得

※1本しかない、また1本あまったものは無効になります。

右の例では「肉」5本なので、うち4本で2匹のイヌを獲得できます。余った1本は無効になります。



B | 場から「炭」がなくなった ▶ 「イヌの襲来」

場から「炭」がなくなったとき、そのラウンドが終了し、すべてのプレイヤーは手元の「肉」の本数と同数のイヌに襲来されます。以下の条件で「撃退」できますが、撃退できなかったイヌの数だけ村人が倒れます。

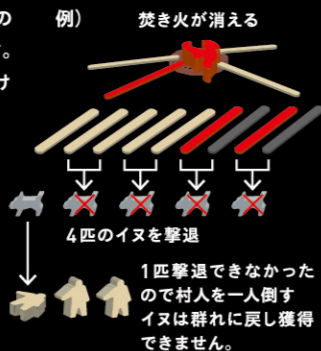
手元の「肉」の本数……同数のイヌが襲来

手元の「肉」2本……イヌ1匹を撃退

手元の「火+炭」1セット……イヌ1匹を撃退

襲来したイヌの数 - 撃退したイヌの数 = 倒れる村人の数

右の例では「肉」5本なので、5匹のイヌの襲来をうけます。「肉」4本で2匹、「火+炭」2セットで2匹を撃退しましたが、1匹防ぎきれなかったため村人が1人倒れました。



C | 場から「肉」と「炭」が同時になくなった ▶ そのラウンドは流れます

このラウンドではイベントは何もおこりませんが、ラウンドは次に進みます。

【ラウンド終了時の注意点】

- ◎ ラウンドをスティックの交換によって終わらせることはできません(①-B参照)。
- ◎ ラウンドの最後にダイスをふったプレイヤーは、スティックを取ってからイベントを実行します。
- ◎ 前ラウンドで最後にダイスをふった次のプレイヤーから、次のラウンドをスタートします。

③ その他のルール

a) ハブニング

3つのダイスの目が以下のときは、ハブニングがおこります。

● ● ● 「イヌの餌づけ」=すべてのプレイヤーは②-Aを実行します
餌づけに使った「肉」は場に戻します。

● ● ● 「イヌの襲来」=すべてのプレイヤーは②-Bを実行します
撃退に使った「肉」「火」「炭」は場に戻します。

● ● ● 「火祭り」=すべてのプレイヤーは持っている火をすべて場に戻します

すべてのプレイヤーがハブニング処理をおこなったあと、ハブニングのダイス目を出したプレイヤーはダイスをふり直します。ハブニングが連続した場合は毎回処理します。ハブニング以外のダイス目が出てスティックが取れるまでふります。

※ハブニングの処理に該当するプレイヤーがいない場合は、そのままダイスをふりなおします。

※ハブニングの処理に使用しなかったスティックは場に戻しません。例えば、「肉」を1本だけ持っていて「イヌの襲来」をうけた場合、村人は1人倒れますが、「肉」1本は処理に使用していないので、場に戻しません。

b) 強奪

3つのダイスの目が以下のときは、強奪がおこります。

誰からもスティックを取れないときは、ダイスをふりなおします。

● ● ● 「強奪」=ダイスをふったプレイヤーは、任意の他プレイヤー(1人)の手元のスティックから好きなものを1本奪います。

他のプレイヤーのスティックを選んだら、自分の手番を終了し、ラウンドを続けます。

c) 村人が全員倒れたとき

自分の村人3人全員が倒れたときは、餌づけした手元のイヌをすべて群れに戻します。そして、村人を2人だけ回復させてゲームを続けます。次に2人が倒れたときは、再び手元のイヌをすべて群れに戻して、村人は1人だけ回復させます。その1人も倒れたときそれは負け抜けになり、残ったプレイヤーで続けます。

④ ゲームの終了と勝利条件

5ラウンドを終了して、手なずけたイヌの数が多い順に勝者が決まります。

イヌの数と同じ場合は、残った村人の数で、それも同数のときは、手元に残ったスティックの数の多いプレイヤーが勝ちとなります。

Game Design : Naotaka Shimamoto
Art work : Yoshiaki Tomioka
Translation and Support : Nozomi Obinata
Game Tuning : itten

©2018 itten, LLC.

www.itten-games.com itten

