

Here Comes The DOG

イヌがきた
2nd EDITION

Variant Rules

Dancing Villager

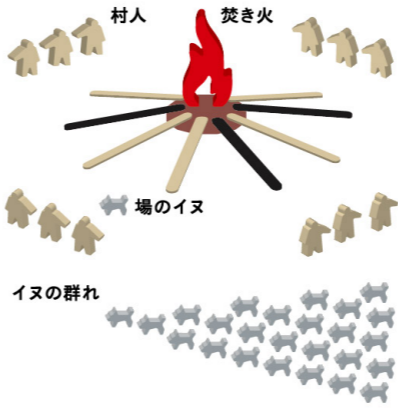
JP バリエーションルール説明書 time 15min ~ age 8↑ players 2~4 2018.10

ゲームの進行と目的

このバリエーションルール(Dancing Villager)では、素早い判断力と瞬発力が必要なアクションゲームが楽しめます。村人をダイスのようにふり、その結果に従って、場のスティックを取り除いていきます。そして、肉が先になかったら「イヌ」を、炭が先になかったら焚き火の「炎」を誰よりも先に取らなければなりません。一番早く7匹のイヌを獲得したプレイヤーが勝利します。

セッティング

- 炎を土台にたて(焚き火)、スティックを焚き火のまわりに並べます【炭3本/肉5本】。これを「場」または「場のスティック」と呼びます。
- 各プレイヤーは村人を持ちます。
2プレイヤーのとき = 各6個
3プレイヤーのとき = 各4個
4プレイヤーのとき = 各3個
- ジャンケンをして勝ったプレイヤーと焚き火の間に、イヌを一匹、置きます。これを「場のイヌ」と呼びます。
- 残りのイヌは場から離れたところにストックしておきます。これを「イヌの群れ」と呼びます。



① プレイヤーは、いっせいに村人コマをダイスのようにふります

全員で「イヌがきた!」の掛け声にあわせて、手持ちの村人コマをダイスのようにいっせいにふります。ふったあとの村人コマの状態は、場から炭を除去するのか、肉を除去するのかを意味します。



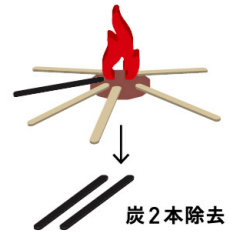
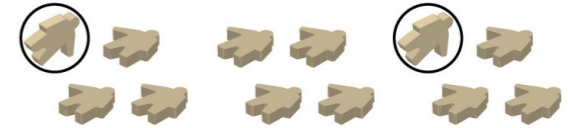
※村人コマは他プレイヤーの村人コマと混ざらないように、自分の手元にふります。

② 村人コマをカウントして場のスティックを「慌てずに」取り除きます

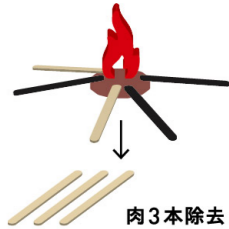
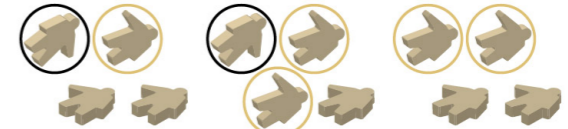
全プレイヤーの村人コマの状態を確認し総数をカウントして、スティックを場から取り除きます。ただしハンドアップとハンドダウンが同時に出ていたら、多いほうから少ないほうを差し引いた数が、場から取り除くスティックの数になります。

※取り除いたスティックは誰のものでもありません。

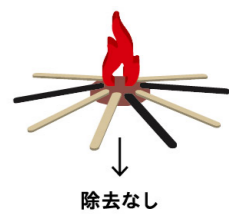
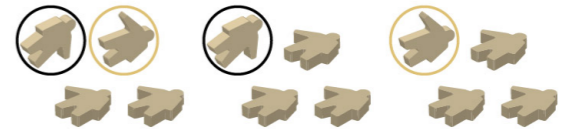
例1) 3人プレイで村人コマをふった例です。ハンドダウンが計2個、あとはカウントなしのフラットなので、場から2本の炭スティックを取り除くことになります。



例2) ハンドアップが5個、ハンドダウンが2個、あとはカウントなしのフラットです。[ハンドアップ5]-[ハンドダウン2]=[ハンドアップ3]となるので、3本の肉スティックを場から取り除くことになります。



例3) ハンドアップが2個、ハンドダウンが2個、あとはカウントなしのフラットです。[ハンドアップ2]-[ハンドダウン2]=[0]となるので、場から取り除くスティックはなしです。



村人が重なった!

村人コマが重なった状態になっていたら、取り除くスティックは2倍となります。

※2組以上重なっても2倍以上にはなりません。

村人コマが他のコマによりかかるような状態になっているものはカウントなしとします。

※よりかかった状態は重なったとはみなしません。

村人が立った!

村人コマが立った場合、スティックの取り除きには関与しませんが、ふったプレイヤーは無条件で群れからイヌを一匹獲得できます。

※スティックの取り除きが起こったり、ラウンドが終了する際でも、立っていたら1匹獲得できます。

イヌがふえる!

プレイヤーがふった、すべての村人コマがフラットな状態だったとき、場のイヌを1匹追加します。追加するイヌは、場のイヌの後ろに並べていきます。(例1)

ただし、アップとダウンが差し引き0の場合や、立ったコマ、よりかかったコマがあった場合は、イヌは増やせません。(例2)

例1)



例2)



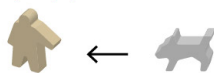
○ **ダブルカウント!**



× **カウントなし**



○ **スタンド!**



群れからイヌを獲得

③ 炭か肉が、場からなくなると判断したら「素早く」アクションします

ふった村人コマの状態をカウントして、場から「肉」か「炭」のいずれかがなくなると判断した瞬間、スティックを取り除くより先に、以下のアクションを起こします。

A | 場から「肉」がなくなった ▶ イヌを手なづけるチャンス!

▶ 誰よりも早く、場のイヌをとる

場のイヌは手に取ったプレイヤーのものになります。場のイヌが増えていて、何人かのプレイヤーが分散して取りあったときは、それぞれ手に取ったプレイヤーのものになります。獲得したイヌは自分の前に並べておきます。



B | 場から「炭」がなくなった ▶ イヌ襲来のピンチ!

▶ 誰よりも早く、焚き火をとる

焚き火を取ったプレイヤーはイヌの襲来を防御できます。防御できなかったプレイヤーは、自分の村人コマ一つを取り除きます。村人コマが減ったプレイヤーは以降のラウンドは一つ少ない村人コマをふってプレーを続けます。



おてつき

カウントを間違えてイヌや焚き火を取ったり触れてしまったプレイヤーは、イヌの襲撃時と同様、手持ちの村人コマを一つ取り除きます。

イヌの逃亡

ゲームが進んで手持ちの村人すべてがなくなってしまったときは、その時点までに獲得したイヌをすべて群れに戻します。そして、自分の村人をゲームスタート時の数に復活させてゲームを続けます。

④ ラウンドの進行

イヌを手なづけるか襲来されるかしたら、そのラウンドは終了です。再びすべてのスティックを焚き火のまわりにならべて新しいラウンドをスタートします。

場のイヌが取られていなかったらそのままの状態、取られた場合は1匹を群れから補充します。犬を置く場所は、前ラウンドでイヌを取ったプレイヤーから見て、焚き火の向こう側にします。

⑤ ゲームの終了と勝利条件

いずれかのプレイヤーがイヌ7匹を獲得したときゲームが終了し、獲得したイヌが多い順に勝者となります。イヌの数が同じ場合は、残った村人の数が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

