

# 万猫ノ豊明かり



よろずねこ🐾とよあかり



3-4人用



20-40分



7歳以上

(「豊明かり」とは宴会のことです)

## 【目次】

1. 物語	.....	2
2. 内容物	.....	2
3. ゲーム概要(目的と全体の流れ)	.....	4
4. ゲームの準備	.....	4
5. ラウンドの流れ	.....	7
5-1. 季節確認	.....	7
5-2. 手札プレイ	.....	
5-3. プレイカード公開	.....	8
5-4. カード獲得	.....	
5-5. 酒マーカー獲得	.....	10
5-6. ラウンド終了	.....	
ゲームの状態例	.....	11
6. 点数計算と各アイコンの説明	.....	12
烏アイコンの特殊効果	.....	13
7. ゲームの終了	.....	16
8. 全体の勝利条件	.....	16
9. 中級ルール	.....	17
10. 上級ルール	.....	19
11. 3人用ルール	.....	21
12. Q&A	.....	22
13. ゲームのコツ	.....	23
14. 終わりに	.....	24

## 1. 物語

年から年中、津々浦々、八百万（やおよろず）の猫たちは宴会で大忙し。  
そんな宴会に欠かせないのはおいしい「肴（さかな）」、  
そして何よりとっておきの「お酒」！  
この二つがあれば猫たちはみー————んな幸せ。

でも気をつけて、いくらお酒大好きな猫たちも **お酒は呑みすぎると  
酔いつぶれてしまいます**（お酒は適量が一番）

「肴（さかな）」と「お酒」を上手に集めて、宴（うたげ）を楽しみましょう！

## 2. 内容物

一部の内容物は**基本ルールでは使用しない**ので、箱にしまっておいてください。  
（中級ルール用・上級ルール用の記載あり）

### (1) 数字カード：38 枚

・季節数字カード：36 枚（4 種類 × 各 9 枚）

**「春」「夏」「秋」「冬」の4種類**です。季節によって左上のアイコンが異なります。



：春



：夏



：秋



：冬



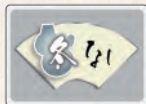
・万（よろず）数字カード：2 枚

どの季節にも属さないカードです。「0」と「13」の2枚があります。  
左上のアイコンは「万（よろず）」です。



## (2) 季節無しカード：12枚（4種×各3枚）

「春」「夏」「秋」「冬」4種類



## (3) 点数倍率カード：12枚（12種）

中級ルール用

「い」「ろ」「は」3種に分かれており、更に「1～4」の4種類に分かれています。



「い1」～「い4」の4種類 「ろ」「は」も同様

## (4) 季節表示シート：1枚



## (5) プレイヤー補助シート：5枚



(表裏で絵柄が異なります)

## (6) おはじき、タブレットなど

・大おはじき：5種×各1個

・小おはじき：1種×4個



・白色タブレット（※） 10個



※ 少し細長い形状のものです

・色付タブレット 4種×各4個

上級ルール用



緑・青・赤・透明 の4種

## (7) 説明書：この冊子です

### 3. ゲーム概要（目的と全体の流れ）

1回のゲームは複数の「ラウンド」から成り、ラウンドは複数の「フェイズ」から構成されています。各ラウンド中、プレイヤーは **手札の数字カードを1枚プレイ**（※1）し、**条件にあう数字カードを獲得** します。

※1 プレイ：手札からカードを場に出すことです。今後良く使う表現なので覚えて下さい。

各プレイヤーはゲーム終了時、獲得した数字カードにより点数を獲得します。数字カードは **3つのアイコン**（春・酒・鳥）を持っており（※2）、それぞれの点数を合計したものが、そのゲームの合計点数になります。

※2 アイコンを持たない数字カードもあります。

全ゲームの合計点数をプレイヤーの勝利点とし、**最初に30点を達成したプレイヤーが勝利** します。



### 4. ゲームの準備

#### 4-1. 季節表示シートの準備

全員が見やすい位置に「季節表示シート」を置き、季節表示マーカー（大おはじき）を右図のように配置します。

※黄色の大おはじきはここでは使いません



#### 4-2. 数字カード配布（酒アイコン付き・季節数字カード）

数字カード全体から「酒アイコン付き・季節数字カード」（計8枚）を取り出し、各プレイヤーに2枚ずつ配ります。万数字カード（数字が「0」「13」のカード）は酒アイコンが付いていますが、季節数字カードではないため配りません。

### 4-3. 数字カード配布 (酒アイコン付き・季節数字カード以外)

残りの数字カード (万数字カード含む) を良く混ぜ、**2枚を公開場に表向きに出し**、  
残りを各プレイヤーに裏向きに配布します。(各プレイヤーごと7枚になります)

万数字カードはこの時点で各プレイヤーに配られることとなります。

最終的には、各プレイヤーに「酒アイコン付き・季節数字カード」が**2枚**ずつ、  
**その他の数字カードが7枚**ずつ配られている状態になる、ということです。

#### 例外処理：【配りなおし要求】

烏カードが手札に**3枚以上ある場合** は配り直しを要求することができます。

あくまで「してもよい」なので、他のカード状況とあわせてどうするか考えて下さい。

#### 「酒アイコン付き・季節数字カード」(計8枚)


1



「酒アイコン付き・季節数字カード」  
(計8枚) を各プレイヤーに2枚ずつ配布

#### 「酒アイコン無し・季節数字カード」 と「万数字カード」(計30枚)

2




2枚を公開場に出し  
「**左側が小さい数字**」「**右側が大きい数字**」  
となるように並び替えます (※)  
※同じ数字が並んだ場合についてはP10参照

万数字カード (0・13) は  
このタイミングで配ります

残りのカードを各プレイヤーに配布  
(各プレイヤーごと7枚になります)

#### 4-4. 酒マーカー準備

白色タブレット（酒マーカー）を10個用意します。  ×10

#### 4-5. プレイヤー補助シートの配布

各プレイヤーに1枚ずつプレイヤー補助シートを配ります。  
自分が見たい情報の面を上にし、自分の側に置いて下さい。

オモテ面：数字カードの、季節ごとの数字配分と各アイコンの内訳

ウラ面：フェイズの進行順と、各フェイズに行くことを簡単に記載



【オモテ面】




【ウラ面】

#### 【ゲーム準備が完了した状態】 季節表示シート



各プレイヤーの手札  
9枚（※1）



酒マーカー（白色タブレット）  
 ×10個



各プレイヤーの手札  
9枚（※1）



各プレイヤーの手札  
9枚（※1）

【公開場】  
公開場の数字カード（2枚）



【左側】  
小さい数字



【右側】  
大きい数字



各プレイヤーの手札  
9枚（※1）

#### ※1 各プレイヤーの手札の内訳

- ・「酒アイコン付き・季節数字カード」：2枚
- ・「酒アイコン無し・季節数字カード」もしくは「万数字カード」：7枚

## 5. ラウンドの流れ

各ラウンドは以下の1～6のフェイズで構成されています。

1～6のフェイズを1つのまとまりとし、1ラウンドと定義します。

1回のゲームは最大9ラウンドで構成されます。

ラウンドを繰り返し、ゲーム終了条件①か②のいずれかを満たした場合ゲームを終了し、このゲームの点数計算を行います。

1. 季節確認 → 2. 手札プレイ → 3. プレイカード公開 →  
4. カード獲得 → 5. 酒マーカ獲得（終了条件①） →  
6. ラウンド終了（終了条件②） → 次ラウンドの「1. 季節確認」へ  
・・・以下繰り返し

### 5-1. 季節確認フェイズ(ゲームに慣れてきたら省略しても構いません)

「2. 手札プレイ」フェイズで**プレイ可能な、数字カードの季節を確認する**フェイズです。季節表示シート上の季節表示マーカー（大おはじき）を、公開場に出ている数字カードの季節にあわせて動かします。

- ・公開場に出ている季節を上に移動
- ・公開場に出ていない季節を下に移動

季節表示マーカーによって隠されていない部分が、そのラウンドのプレイ可否を示します。



公開場のカード  
「春」・「秋」



「春」・「秋」の季節マーカーを上に移動  
「夏」・「冬」の季節マーカーを下に移動

### 5-2. 手札プレイフェイズ

手札から1枚カードを選び、自分の前に裏向きにプレイします。(何のカードか分からないよう伏せて出すということです) このとき、**プレイできるカードに条件があります。**

#### 【プレイできるカードの条件】

- ・公開場に出ていない季節のカードがプレイ可能です。
- ・いいかえると、公開場に出ている季節はプレイ不可ということです。
- ・万数字カードは条件に関係なく、いつでもプレイ可能です。

手札のプレイは、どのカードをプレイするか決まったプレイヤーから好きなタイミングで行います。全員がカードをプレイしたら、次のフェイズに移行します。

「1. 季節確認フェイズ」で移動させた、季節表示マーカーで季節ごとに、可・不可と見えているマスのカードを確認し、プレイしてください。  
慣れるまでは、季節表示シートを確認しながら遊ぶことをオススメします。



前ページの状態を例として挙げます。  
それぞれの季節で見えている「可/不可」の文字は

- ・春と秋の季節表示は「不可」の文字
- ・夏と冬の季節表示は「可」の文字

よって、**夏・冬の季節数字カードがプレイ可能**です。

【例1】 2種類の季節の数字カードが出ている場合：**2つの季節がプレイ可能**

公開場：春・秋 → プレイ可能：夏・冬

【例2】 同じ季節の数字カードが出ている場合：**3つの季節がプレイ可能**

公開場：秋・秋 → プレイ可能：春・夏・冬

【例3】 万数字カードが1枚公開場に出ている場合：**3つの季節がプレイ可能**

万数字カードはどの季節にも属さないため、プレイできない季節に影響を与えません。  
そのため、3つの季節がプレイ可能となります。

公開場：秋・万 → プレイ可能：春・夏・冬


【例4】 万数字カードが2枚公開場に出ている場合：**4つの季節がプレイ可能**

公開場：万・万 → プレイ可能：春・夏・秋・冬

**手札にプレイできる季節の数字カードがない場合の処理、  
はQ&A ページ (P22) を参照して下さい。**

### 5-3. プレイカード公開フェイズ

場に伏せたカードをプレイヤー全員が見えるよう、一斉に表向きにします。

表向きにしたカードの中に、万カードと烏アイコンからす (  ) があるカードが同時に公開された場合、プレイしたカードが入れ替わります。

(詳しくは P12 の「アイコン説明 / 烏アイコン」の項目を参照ください)

### 5-4. カード獲得フェイズ

さきほどの「3. プレイカード公開」フェイズで表向きにした4枚の数字カードの、数字大小を比較し、以下の「カード獲得のルール」に従い数字カードを獲得します。

結果として、各プレイヤーは**1ラウンドに必ず1枚の数字カードを獲得し**、自分の「獲得数字カード置き場」に並べていきます。(場の状態についてはP11を参照ください)



### 5-4-1. カード獲得のルール

4枚のうち「一番大きい数字」「一番小さい数字」をプレイしたプレイヤーは、公開場にある数字カードを獲得します。

- ・「一番大きい数字」の数字カードをプレイしたプレイヤーは公開カード場の2枚のうち、**大きい方の数字カード**を獲得します。
- ・「一番小さい数字」の数字カードをプレイしたプレイヤーは公開カード場の2枚のうち、**小さい方の数字カード**を獲得します。

4枚のうち「一番大きい数字」「一番小さい数字」以外をプレイしたプレイヤーは、**自分がプレイした数字カード**を獲得します。

このラウンドプレイされた「一番大きい数字」「一番小さい数字」の数字カード2枚が**次のラウンドの新しい公開カード**になります。

「小さい数字を左 / 大きい数字を右」に置くと分かりやすいでしょう。

各プレイヤーが獲得した数字カードはプレイヤーの前の獲得した順番に左から場に置きます。このカードは誰でも見ることが出来ます。



公開場のカード：春・秋  
→ 夏・冬がプレイ可能

#### 【このラウンド中プレイされた数字カード】



次ラウンドの  
公開場のカード




このラウンド中プレイされた  
「一番小さい数字」  
「一番大きい数字」

#### 【このラウンドに獲得した数字カード】



## 5-4-2. 同じ数字の大小比較

同じ数字のカードが出た場合、カード左下の猫アイコン (  ) の数を比較します。

【例 1】



大きい数字



小さい数字

「春 4」の猫アイコンは「4つ」

「夏 4」の猫アイコンは「3つ」

これら 2 枚の数字カードで比較した場合、

「夏 4 が小さく、春 4 が大きい」となります。

猫アイコンの数は季節によって以下のように決まっています。



数字カードは季節ごとに数字の範囲が異なります\*。ラウンドごとに他のプレイヤー含めて、出せるカードの最大 / 最小値は何だろう？と考えながらプレイするとゲームがより戦略的になります！

(※ 数字の範囲については、プレイヤー補助シートのオモテ面を参照ください)

## 5-5. 酒マーカー獲得フェイズ ( ←酒マーカー：白色タブレット)

「4. カード獲得」フェイズで、各プレイヤーが獲得したカードに酒アイコンがある場合、そのプレイヤーは酒マーカーを 1 つ獲得します。

いずれかのプレイヤーの酒マーカーが 3 個 になった時点でゲーム終了です。(終了条件①)

## 5-6. ラウンド終了フェイズ

このフェイズで各プレイヤーの手札が 0 枚であればゲーム終了です。(終了条件②)

8 ラウンド目までは手札があるので、このフェイズを終了し次のラウンドに移行します。

次ターンの「1. 季節確認フェイズ」に移行し、以下、1～6 のフェイズを繰り返します。

(1 ゲームあたり、最大 9 ラウンドになります)

## 【例：6 ラウンド目開始時の状態】

ゲーム進行のイメージを持ってもらうため、ゲーム途中（6 ラウンド目）の状態を例として挙げます。1～5 ラウンドを行ったことで、初期状態から状況が変化しています。

### 【各プレイヤー共通の状態】

- ・ 5 枚の手札をプレイ
- ・ 5 枚の数字カードを獲得
- ・ 残り手札は 4 枚

### 【プレイヤーによって違う状態】

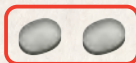
- ・ 酒マーカーの数（獲得している酒アイコンによる）

手札（プレイヤー A）

プレイヤー A の「獲得数字カード置き場」



手札（プレイヤー D）



酒マーカーはプレイヤー全員から見えるよう、獲得カードの前に置きます。

酒マーカー（白色タレット）

× 4 個（残り）

### 【公開場】

公開場の数字カード（2 枚）



【左側】  
小さい数字



【右側】  
大きい数字



手札（プレイヤー B）

手札（プレイヤー C）



獲得したカードは、順番に左からオモテ向きに置きます

## 6. 点数計算と各アイコンの説明

ラウンド終了時、獲得した数字カードは3つのアイコン（肴・酒・鳥）があり、それぞれの点数を合計したものが、そのゲームの合計点数になります。

（アイコンがついていない数字カードもあります）

さかな  
■肴アイコン（）（アイコン数：1～2）

肴アイコンは1個につき1点です。  
集めれば集めるだけ点数になるので、出来る限り多く集めましょう！



肴アイコンが2つ付いている数字カードは絶対ゲットするニャ！

■酒アイコン（）（アイコン数：1）

酒アイコンは条件によって得点が変化するので注意が必要です。



### 【獲得個数による点数変化】

1～2個：1アイコンごとに2点

3個：全ての酒アイコンの点数が0点となり、

肴アイコンの合計点数が半分にになります（端数切り上げ）

（お酒を飲みすぎると酔いつぶれてしまい、肴を半分落としてしまうのです！）



いずれかのプレイヤーが酒アイコンを3個集めた時点で、酒マーカーが3個になるため、そのゲームは終了となります。（終了条件①）

「出来る限り2個集めたいけど<sup>\*</sup>、3個になってしまうと大変なことに！」と覚えて下さい

※酒アイコンを獲得しなければ0点になることはありませんが、より高得点を狙うには酒アイコンもバランスよく獲得する必要があります。

からす  
■鳥アイコン（）（アイコン数：1）

鳥アイコンは1個につき-1点です。（鳥が肴を1匹盗んでしまいます！）このアイコンは「3. プレイカード公開フェイズ」において、特殊な効果があります。



### 【鳥アイコン特殊効果】

プレイカード公開フェイズで、万<sup>よろず</sup>カード（数字0と13のことです）と同時に公開された場合、鳥カードと万カードが入れ替わります。

他プレイヤーが万カードをプレイしたいタイミングでプレイし、「ぎゃふん」と言わせてやりましょう！ 文字では分かりづらいので次ページに例を示します。

## 例：烏アイコンの特殊効果



公開場のカード：春・秋  
夏・冬がプレイ可能

### 【プレイされた数字カード】（特殊効果 解決前）



烏アイコンの特殊効果で、プレイヤーBとプレイヤーDのプレイしたカードが入れ替わります。



公開場のカード：春・秋  
夏・冬がプレイ可能

### 【プレイされた数字カード】（特殊効果 解決後）



次ラウンドの  
公開場カード

### 【このラウンド獲得した数字カード】



着アイコン2個の  
カードを獲得！

烏アイコン (-1点)  
を獲得しちゃう>>

**【<sup>からす</sup>鳥アイコンを持つ数字カードが同時に2枚以上プレイされた場合】**

<sup>よろず</sup>万数字カードの数字により近い方の、<sup>からす</sup>鳥アイコンを持つ数字カードのみ効果を発動します。

※他の鳥アイコンを持つ数字カードは効果を発動しません。

**【例1】万0・夏6・秋7・冬8**

**【プレイされた数字カード】（能力 解決前）**



鳥アイコンのカードは各季節1枚ずつ、全て違う数字なので、同じ数字が出ることはありません。  
(春5・夏6・秋7・冬8)

3枚の鳥アイコンを持つ数字カードのうち、万数字カードの数字である「0」にもっとも近い数字は「夏6」です。「夏6」の鳥アイコンだけ効果を発動し、他の「秋7」「冬8」は効果が発動しません。

**結果として、「プレイヤーAとプレイヤーBの数字カードを交換」します。**

※上の例でプレイヤーAが出した万数字カードが「万0」ではなく、「万13」であった場合、冬8の鳥アイコンが効果を発動します。

**【例2】万0・夏6・秋7・万13**

**【プレイされた数字カード】（能力 解決前）**



それぞれ数字に近い万数字カードに対して、鳥アイコンの効果を発動します。

**結果として、「プレイヤーAとプレイヤーBの数字カードを交換」と「プレイヤーCとプレイヤーDの数字カードを交換」の両方が起こります。**

【万数字カードが2枚、鳥アイコンを持つ数字カードが1枚プレイされた場合】

鳥アイコンを持つ数字カードをプレイしたプレイヤーが、どちらか好きな万数字カードを選択し効果を発動します。

【例3】万0・夏6・秋7・冬8

【プレイされた数字カード】(能力 解決前)



プレイヤー B がどちらの万数字カードと交換するか選択

(現状の合計点数が多い人を狙うといい・・・かもね?)

【獲得点数の計算例】

■酒アイコン0個～2個の場合 (酒アイコンは1個2点)

合計：8点



アイコン5個  
1点×5=5点



アイコン2個  
2点×2=4点



アイコン1個  
-1点×1=-1点



アイコン無し  
0点

■酒アイコン3個の場合 (全ての酒アイコンが0点に、着合計を半分に)

合計：2点



アイコン5個  
1点×5=5点

5点/2=2.5点→3点



アイコン3個  
0点×3=0点



アイコン1個  
-1点×1=-1点



アイコン無し  
0点

## 7. ゲームの終了 (1 ゲームごと)

ゲーム終了時、各ラウンドの点数にあわせて「プレイヤー補助シート」点数マスに「小おはじき」を置き、自分の合計点数を示します。



表裏で絵柄が違いますが、どちらの面を使ってもOKです。自分が見たい情報を書いてある面を使ってください

例えば、このゲームで8点を獲得した場合は、数字の8部分に小おはじきを置きます。

次のゲームで10点を獲得した場合、前回の8点と合計し、18点の場所におはじきを動かします。



各ゲームの終了時、一番点数が高い人が目印として黄色の大おはじきを獲得します。点数状況の目安としてください。

## 8. 全体の勝利条件 (複数回ゲーム合計得点)

補助シート上の小おはじきで示している「各ゲームの合計点数」について**いずれかのプレイヤーが30点を超えたら勝利者が確定**します。その中で**一番点数が高いプレイヤーが全体の勝利者**になります。

複数プレイヤーが同点数の場合は、更に追加の1ゲーム行います。それでも同点の場合は同点プレイヤー全員の勝利とし、お互いを讃えあいましょう！

※30点を超えた分の点数は、また1点のマスに戻って示してください。

### 【初回プレイでの注意！！】

初めのうちは**勝利点数を20点**とすることをオススメします。本作のシステムに慣れるまでは高い点数を稼ぐの難しい場合があります。そのため、ゲームが長いと感じてしまうかもしれません。

初回のゲームを始める前に、「今回の目標は●●点でゲームをやろう！」と決めてからゲームを開始してください。

**20点はあくまで目安**なので、一度遊んでみて、「20点じゃ足りないよ！」と感じたら25点、30点と増やして遊んでみて下さい。



## 9. 中級ルール

基本ルールに慣れて物足りなくなってきたら、中級ルールで遊んでみて下さい。  
これまで使わなかった、「点数倍率カード」を使用します。



「い」「ろ」「は」  
各4種の合計12種の  
カードがあります。

### 9-1. 中級ルール変更点 (概要)

各ゲームごとの「**肴カードの獲得点数**」が**プレイヤーごとに変化**します。

「点数倍率カード」を各プレイヤーに3枚ずつ配り、各プレイヤーは毎ゲームごとの点数倍率カードを使用するかを宣言します。そのゲームの点数計算時に宣言した「点数倍率カード」に書いてある倍率を「肴アイコン」の点数にかけ算します。

**【注意】酒アイコン、鳥アイコンの点数は変化しません。**

### 9-2. 点数倍率カードの配布

点数倍率カードは「4. ゲームの準備」前に行います。

全ての「点数倍率カード」(12枚)を良く混ぜ、**各プレイヤーに3枚ずつ配ります。**

### 9-3. 使用する点数倍率カードの宣言

ゲームの準備が完了した後、ゲーム開始前にスタートプレイヤーから順番に宣言を行います。つまり、手札に何が配られたかを確認してから、どの点数倍率カードをこのゲームで使うのかを選択出来る、ということです。

#### ・スタートプレイヤーの決め方 (指名)

現在最も点数が低いプレイヤーがスタートプレイヤーの指名権を持ちます。

指名されたプレイヤーから**時計回りに1枚ずつ宣言し、自分の前にカードを置きます。**

最初のゲームでは全員が0点なので、じゃんけんなど適当な方法で決めてください。

## 9-4. 点数計算方法

「ゲームの点数計算」において、**肴アイコンのみ** 通常の点数計算方法と違った計算を行います。各プレイヤーがゲーム開始時にプレイした「点数倍率カード」に記載されている倍率を「肴アイコン」にかけ算し、合計点数を計算します。

**酒アイコン、鳥アイコンの点数は変化しません。**

【例1】



ゲーム開始時に  
プレイした  
点数倍率カード

【獲得した数字カード一覧】

「春 ×2」

合計：5点



2点 × 2 = 4点



-1点 (影響無し)



2点 (影響無し)

「夏 ×-1」

合計：-3点



-1点 (影響無し)



2点 × -1 = -2点

「秋 ×1」

合計：2点



2点 (影響無し)

「冬 ×1」

合計：1点



1点 × 1 = 1点

**合計：5点獲得**

【酒アイコンを3つ獲得した場合】

まず、肴の点数計算を行ってから、酒アイコンの効果で半分（切り上げ）にして下さい。  
その後に鳥によるマイナス点を計算します。

【例2】 上記「例1」と同じ状況で酒アイコン3個になった場合。

肴による点数： 春4点 夏-2点 冬1点 → 合計3点

酒による減点： 3点 → 点数半分（切り上げ）→ 合計2点

鳥による減点： 合計-2点

**最終合計点：0点**

酒の減点処理をした2点から  
鳥の-2点を減点

こんなことにならないよう「×-1」季節の肴を取らないようにして下さいニヤ



## 9-5. ゲームの終了

1 ゲームが終了したら、さきほどのゲームでプレイした「点数倍率カード」を捨て札とし脇に避けておきます。(ゲームの箱に入れると良いでしょう)  
次のゲームでは、残りの「点数倍率カード」から1枚選びプレイします。

3 ゲームが終了し、点数倍率カードが無くなったら捨て札としていた12枚を良く混ぜ再度各プレイヤーに3枚ずつ配って下さい。以降、無くなったら繰り返します。

## 9-6. 勝利条件

勝利条件は通常のルールと同じです。

最初に30点を超えたプレイヤーで一番点数が高いプレイヤーの勝利となります。

# 10. 上級ルール

中級ルールに慣れ物足りなくなってきたら、上級ルールで遊んでみて下さい。  
これまで使わなかった、「色付きタブレット」を使用します。

## 10-1. 上級ルールの変更点 (点数倍率カードは使用しません)

各ゲームで獲得する「色付きタブレット」によって、次ゲームの点数倍率が変化します。  
色付きタブレットはゲーム中獲得した酒アイコンの数・種類によって決まります。

## 10-2. ゲームの準備

色付きタブレット4種類 × 各4個を場に準備します。

タブレットは4色あり、それぞれの季節に対応しています。



初回のゲームでは各プレイヤーが好きなタブレットを3つ獲得します。

このとき獲得するタブレットは違う色でなければなりません。この処理はゲーム準備開始後に行います。(手札を確認したあとにどのタブレットを獲得するか選びます)  
タブレット獲得順はじゃんけんなど適当な方法で決定してください。

(余っているタブレットは「10-4」「10-5」で新たにタブレットを獲得するまで、よけておきます)

**2ゲーム目以降は異なる処理を行う**ため、「10-5. 次ゲームの準備」を参照ください。

## 10-3. 点数計算 (タブレット破棄)

各プレイヤーが獲得している色付きタブレットの数を確認し、各季節の所持している個数分の倍率を、獲得した肴アイコンの数にかけ算します。

- ・「春：緑」のタブレットを0個所持 → 春の肴アイコン：×0 (いくつとっても0点)
- ・「春：緑」のタブレットを1個所持 → 春の肴アイコン：×1
- ・「春：緑」のタブレットを2個所持(※) → 春の肴アイコン：×2

※この段階ではタブレットを2つ所持していることはありませんが、

2ゲーム目以降は所持する可能性があるため、この項目で先に説明しています。

倍率による計算方法については、中級ルールの点数計算方法と同じです。(P18 参照)  
中級ルールと異なる点は、「×0」となる季節が存在することです。  
所持タブレットが0個の季節については、肴アイコンは「0倍」となるため  
獲得アイコン数に関わらず0点となります。

このゲームの点数計算が終了したら、各プレイヤーは現在所持しているタブレットを  
全て破棄します。(全てのプレイヤーがタブレット所持数0個になるということです)  
破棄したタブレットは10-2でよけておいたタブレットと一緒に中央に置きます。

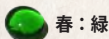
#### 10-4. ゲーム終了 (タブレット獲得①)

ゲーム終了時、各プレイヤーが獲得している「酒アイコン付き・数字カード」を確認  
します。獲得している季節の「酒アイコン付き・数字カード」に対応した(※)  
色付きタブレットを獲得します。(春：緑 夏：青 秋：赤 冬：透明)

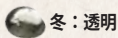
**各タブレットの所持上限数は2個まで**です。

10-3で中央に置いたタブレット(16個すべて揃っているもの)から獲得します。

※万カードを獲得したプレイヤーは**好きな色のタブレットを獲得**することが出来ます



春：緑



冬：透明

「春2」「冬11」を獲得していた場合  
緑と透明のタブレットを1個ずつ  
獲得します。(左図参照)

「酒アイコン付き・数字カード」を3枚獲得数したプレイヤーは、3つのタブレットを  
獲得することが出来ます。また、「酒アイコン付き・数字カード」の獲得数が0枚の  
プレイヤーはこのタイミングでタブレットを獲得出来ません。

このゲームで酒アイコンを3枚獲得してしまったプレイヤーは  
このゲームの点数計算では肴アイコンの点数が半減してしましますが、タブレットを  
3つ獲得出来るため、**次ゲームでは有利な得点倍率でプレイが可能**です。

「酒アイコン付き・数字カード」を獲得していない場合  
**次ゲームの得点倍率で非常に不利な状況になる**ということです。

通常のゲームよりもお酒の扱いが  
とっても重要になるニャ!



## 10-5. 次ゲームの準備（タブレット獲得②）

2 ゲーム目以降のゲーム開始時は、各プレイヤー好きな色のタブレットを1つ獲得します。このときは、初回ゲーム時とは違い同じ色のタブレットを獲得しても構いません。獲得する順番は **合計得点がか最も低いプレイヤーから時計回り** です。

ゲームで用意されているタブレットの個数は4つが上限です。他プレイヤーが獲得し、場からなくなった色のタブレットは獲得出来ません。

## 10-6. 勝利条件

勝利条件は通常のルールと同じです。最初に30点を超えたプレイヤーで、一番点数が高いプレイヤーが勝利者となります。

熟練したプレイヤー同士だと、30点では短く感じるかもしれません。その場合は一緒に遊ぶプレイヤーにあわせて、勝利点数を変更して遊んでください。

---

## 11.3 人用ルール

本作は4人でのプレイがオススメです、3人でも遊ぶことが可能です。

### 11-1. 4人用ルールとの変更点

基本のルールは4人用のゲームと同じです。1人分ダミープレイヤーを用意します。以下に各フェイズやルールに関する変更点を記載します。

### 11-2. ゲームの準備

通常通り4人分の手札を配ります。3人分をプレイヤーが手札とし、残り1人分を「**ダミープレイヤー山札**」とします。裏向きのまま良く混ぜてから山札としてください。

### 11-3. 「手札プレイフェイズ」

手札プレイフェイズ開始時に、「ダミープレイヤー山札」の一番上のカード1枚を**表向きに公開**します。このカードはこのラウンド「ダミープレイヤーがプレイしたカード」として扱います。このとき表向きになったカードの種類が、プレイできない季節のカードだったとしても構いません。（カードの出し直しは行わないということです）残り3人の人間プレイヤーは通常通り、**裏向きに数字カードを1枚プレイ**します。

### 11-4. 「プレイカード公開フェイズ」

人間プレイヤーがプレイした3枚を公開し、ダミープレイヤー山札から公開したカードを含めた4枚で「4. カード獲得フェイズ」を行います。

### 11-5. 「酒マーカー獲得フェイズ」

ダミープレイヤーは酒マーカーを獲得しません。そのため、ダミープレイヤーが「酒アイコン付き・数字カード」を3枚獲得しゲームが終了することはありません。

## 11-6. 中級ルール

得点倍率カードを各人間プレイヤーに4枚配るようになってください。

ダミープレイヤーには配りません。

## 11-7. 上級ルール

ダミープレイヤーはタブレットを獲得しません。

そのためタブレットの数を調整します。各色1個ずつ減らし4種類×3個ずつにします。

## 12. Q&A

ここに記載がないものについては、巻末に記載している公式HPをご覧くださいか、Twitter上でお問い合わせください。

Q1：「2.手札プレイフェイズ」で、手札にプレイ出来る季節のカードが無い場合は？

A1：プレイ条件を無視してカードをプレイしてください。このとき、条件を満たしていないことを他のプレイヤーに宣言しないでください。(他のプレイヤーにばれないようにする、という意味)  
次の「3.プレイカード公開」フェイズで手札に出せる季節が無いことを宣言します。  
持っていない季節の「季節無しカード」を受け取り、プレイヤー全員から見えるように公開します。ゲーム終了時、全ての季節無しカードは破棄されます。

注意：季節無しカードを配るのはラウンド7までです。ラウンド8以降は意味が無いためです※

※ラウンド8での配布はラウンド9にしか影響がありません。ラウンド9のプレイヤー手札は1枚で選択の余地がないため、季節無しカードを配る必要が無い、ということです。

【例】公開場のカード：春・夏 → このラウンド出せる季節 秋・冬

手札のカード：春・夏のみ → いずれかのカードをプレイし、プレイカード公開フェイズで秋・冬カードがないことを宣言 → 「秋無しカード」「冬無しカード」を受け取り、自分の場に公開しておく。(ゲーム終了時破棄)

公開場のカード：春・夏

春・夏のカードをプレイし  
秋・冬の季節無しカードを獲得



秋・冬のカード無



Q2：万数字カード以外プレイできるカードが無いとき万数字カードを出さなければいけないの？

A2：いいえ、出す必要はありません。万数字カードは好きなタイミングでプレイ可能です。

Q3：季節確認フェイズは必ず必要？

A3：いいえ、必ずしも必要ではありません。プレイヤー全員がゲームに慣れており、公開カードを見るだけでもプレイ制限が分かる場合は省略して下さい。ゲームの進行が円滑になります。

Q4：公開場に万数字カードが出るときは、どの季節カードが出せるの？

A4：P08を参照ください。

Q5：同じ数字の数字カードが同時にプレイされたとき、大小比較はどうなるの？

A5：P10を参照ください。

Q6：鳥カードと万カードが複数枚プレイされた場合の処理は？

A6：P14を参照ください。

Q7：酒アイコン3つによる得点半減と鳥アイコンによる減点はどちらが先に適用される？

A7：酒による半減を適用したあと、鳥による減点を適用します。（詳細はP15、P18を参照ください）

Q8：【中級・上級ルール】点数倍率は全てのアイコンの得点計算に適用される？

A8：いいえ、適用されません。肴アイコンにのみ適用されます。（P17、P18を参照ください）

Q9：【上級ルール】前ゲームによるタブレット獲得で同じ色のタブレット2個+次ゲームの準備でのタブレット獲得でさらに同じ色をもらうことで同じ色のタブレット3個を持つことは可能？

A9：いいえ、3個獲得は出来ません。タブレットは「所持」上限数が2個です。

Q10：【上級ルール】次ゲーム準備などの際、合計得点が最も低いプレイヤーが複数いた場合は？

A10：じゃんけんで決めてください。

Q11：【上級ルール】万数字カードについての酒アイコンではタブレットは獲得できないのですか？

A11：いいえ、好きな色のタブレットを獲得できます。

Q12：【上級ルール】万数字カードを獲得したプレイヤーがタブレットを獲得する順番は？

A12：0→13の順番で獲得してください。

### 13. ゲームのコツ ※ネタバレ注意 ゲームのコツを自分で考えたい人は読まないでね！

- 慣れないうちは、「どうやって酒カードを獲得しないようにするか？」を最優先に考えてプレイする良いでしょう。まずは点数を失わないこと優先です。
- 季節ごとの数字分布は1ずつ差があります。このラウンドプレイ可能な季節と、プレイ済みの数字カードを良く見てプレイしましょう。
- どうしても酒カードを取ってしまう場合は、手札から酒カードをプレイしてあえて獲得しにくいのもひとつの手です。
- 自分が公開場のカードを獲得できそうなときは、すなわち次の公開場を片方予想できるときです。次のラウンドに出すカードまで考え、プレイしてみましょう。
- 公開場カードの組み合わせにより、プレイヤーの心理は大きく変化します。大小どちらかのカードを取りたい/取りたくないという心理状態を予想しプレイしてみましょう。
- 各季節の最小/最大数字のカードは肴アイコンが2つあります。このカードは自分で直接獲得することは難しいですが、他の季節の最大/最小数字がプレイされそうなタイミングでプレイすると、

## 14. 終わりに（デザイナーからのお願い）

本作は「いっせーのせ」で同時にプレイするゲームの中でも  
一風変わったルールを盛り込んでいます。

他では味わえない心理戦と、可愛い猫ちゃんの饗宴を  
お楽しみください^^

ゲーム慣れしている方にひとつだけ、お願いがあります。  
初心者に対して「この状況なら〇〇を出すのがベストだ!」というように  
指示するようなことはできるだけ避けてください。

ゲーム中に自分で「気付く」ことが、ゲームにおける「楽しさ」の  
大きな部分を占めていると考えているからです。

それでは皆様の良きゲームライフを願って。

## Good luck and have fun!

ゲームデザイン：福夕郎（フクタロウ）  
イラストレーター：ナカヤマ皐月（@n\_32tree）

スペシャルサンクス：  
テストプレイにお付き合いくださった方々  
無二得、む〇しば、なごみん、ふらんき〜

2016年05月発行

説明書の訂正など下記 Web にてフォローしますので、  
お手数ですが遊ぶ前に一度ご覧ください。



【公式 Web】 <http://fukuroudou.info/>  
【Twitter】 @Fukuroudou\_8