WOLF&HOUND



ハラペコウルフから羊をまもってね！

目次

1. ゲーム概要 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1
2. 内容物 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2
3. クイックスタートガイド ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3
4. ゲーム終了条件 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 5
5. 準備 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6
初期配置 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 7
6. ゲーム手順 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 8
7. コンポーネントの詳細 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 11
8. アニマルカードの詳細 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 13
移動修正値 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 15
効果対象の変更 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 19
特殊効果 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 20
9. オススメのアニマルカードセット ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 24
10. 3人用ルール ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 25
11. 2人用ルール ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 27
12. 追加ルール：お肉と骨 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 28
13. Q&A（よくある質問） ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 30
14. ゲームのヒント ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 31
15. デザイナーカード ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 32

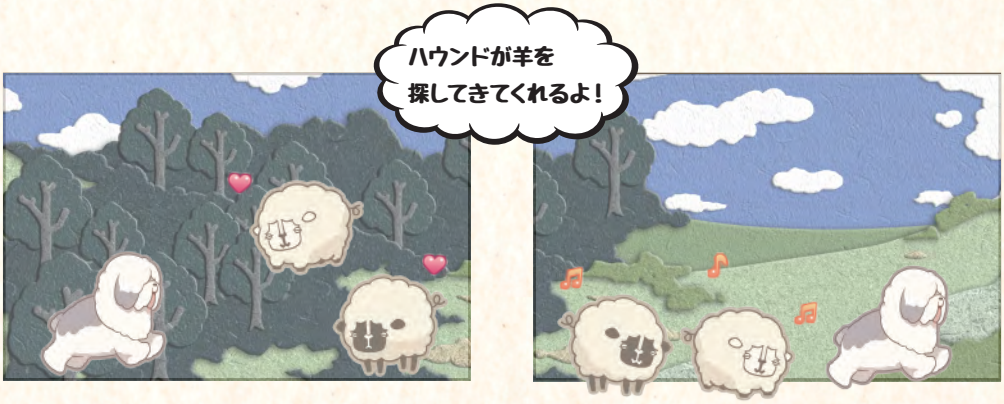
1. ゲーム概要

“Wolf & Hound（ウルフアンドハウンド）” は ハラペコウルフ（オオカミ）から羊たちを守る2対2のチーム対戦ゲーム です。あなたはアルプスの羊飼いとなり、羊を守ることがお仕事です。ウルフが来ると驚いた羊達は森の中に逃げ込み迷子になってしまいます。あなたの親友のハウンド（牧羊犬）と一緒に、羊達を牧場に戻してあげましょう！
さぁ、一体どちらの牧場がより優秀な羊飼い達なのでしょうか？



羊飼い達がすることはたった一つ、毎ターン手札から「数字カード」を1枚出して、ウルフとハウンドの動きをうまくコントロールすることです。牧場にウルフが居れば羊は逃げ出し、ハウンドが居れば逃げた羊を連れ戻してくれます。
羊達の運命はあなた次第・・・パートナーと息を合わせてウルフは相手チームに、ハウンドは自分のチームに呼び寄せましょう！

うまくウルフとハウンドをコントロールして、
自分とパートナーの羊を守り
相手チームの羊を逃げ出させちゃいましょう！



2. 内容物

- プレイヤーカード 4枚：各チーム2枚ずつ



【オモテ】


【ウラ】

- 数字カード 32枚：黒カード16枚・白カード16枚


【オモテ】





【ウラ】

- 追加ルール用 数字カード 7枚：
  黒カード4枚・白カード3枚
  （※通常のゲームでは使用しません！）





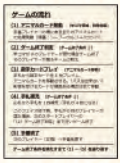
- 動物カード 24枚：
  （ウルフ 8枚・ハウンド 4枚・シープ 2枚・メタモル 4枚・エクストラ 2枚・デザイナー 4枚）

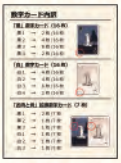

【オモテ】



【ウラ】

- 簡易説明用カード 4枚


【オモテ】


【ウラ】

- ゲームボード 5枚　柵ボード 4セット（4枚1セット）


【中央ボード】


【牧場ボード】


【柵ボード】

- 羊コマ 16個：白羊 8個・黒羊 8個



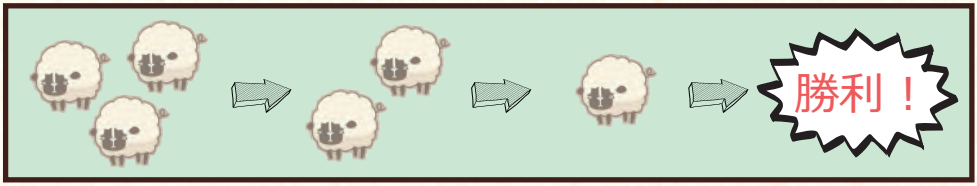
- 説明書 1冊：今読んでいるこの冊子です

3. クイックスタートガイド

難しいことは置いておいて、とりあえず5つのことを覚えてね！

3-1. “ウルフ & ハウンド” ってどんなゲーム?

- 2対2のペア対戦ゲームです。
- ハラペコウルフ達から、羊を守りましょう。
- 全ての羊を逃がしてしまわないようにしましょう。
- 相手チームどちらか一人の羊を先に0にすれば、あなたのチームが勝利です！



【相手チームプレイヤーの牧場】

3-2. どうやったら羊を失ったり、獲得したりするの?

- ウルフは羊をおいかけて逃がしてしまいます。　（羊コマを失います）
- ハウンドは迷子になった羊を連れ戻してくれます。（羊コマを獲得します）



羊コマ−1

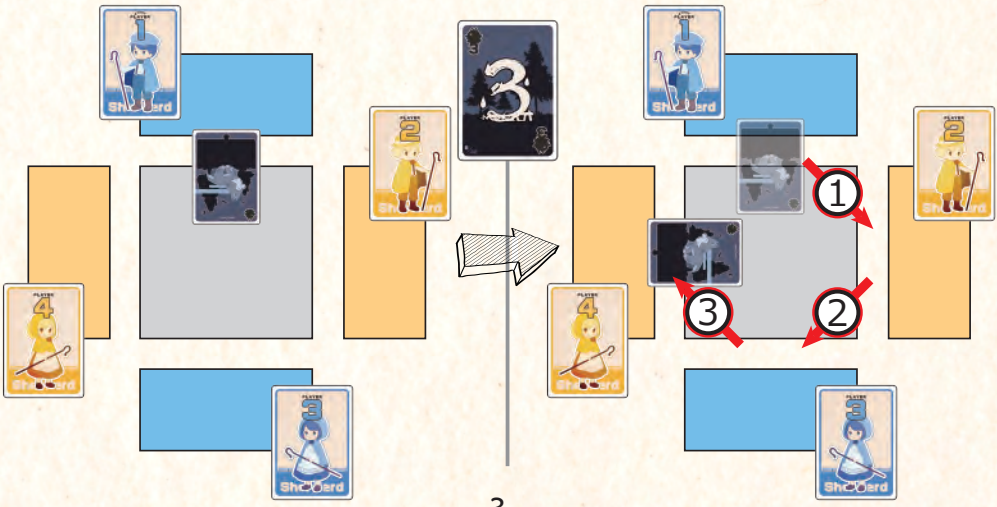


羊コマ+1

3-3. ゲーム中にすることは何?

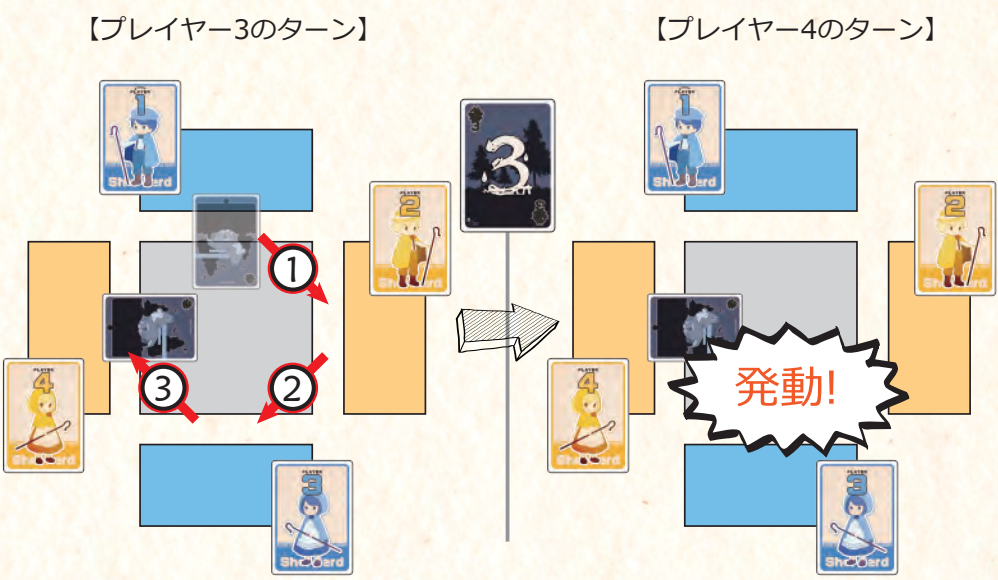
- 自分のターンに手札から1枚数字カードをプレイ（※）します。これだけです！
- 数字カードをプレイすることでウルフカード、もしくはハウンドカードを動かします。
  例:黒の数字カード「3」をプレイしたら、ウルフカードが3プレイヤー分時計回りに移動します。

※ プレイ：手札からカードを1枚、場に出すことです。今後良く使う表現なので覚えておいてください。



3-4. どんな時にウルフやハウンドは発動するの？

- 自分のターン開始時に自分の場にウルフやハウンドがいる場合です。
- 下の例の場合、プレイヤー４のターン開始時にウルフがプレイヤー4の羊を逃がしてしまいます。（羊コマを1個失います）





3-5. どうやってゲームは進行していくの？

- ゲームの進行は以下の通りです。

1. 各プレイヤーは手番開始時、自分の場にアニマルカードがあるかを確認します。
   このとき自分の場にアニマルカードがあれば効果が発動します。（6-1を参照）
2. 白か黒の数字カードを1枚手札からプレイして、対応するアニマルカードを動かします。
   （6-3を参照）
3. 数字カードの山札から手札を補充します。（6-4を参照）
4. 1~3を繰り返して、終了条件を満たした時ゲーム終了です。（４章を参照）

4. ゲーム終了条件

ゲームの終了条件は2つあります。

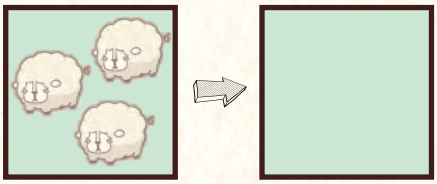
1. いずれかのプレイヤーが、手番プレイヤーの「（２）ゲーム終了判定フェイズ」※で羊コマが0個になっている場合:
   - 羊コマが0個になったプレイヤーが居るチームが敗北します。
   - 複数のプレイヤーが同時に０個になった場合、手番プレイヤーから時計回りに判定を行い最初に羊コマが0個になったプレイヤーが居るチームが敗北します。

2. いずれかのプレイヤーの手札がなくなった場合:
   - 次のスタートプレイヤー（プレイヤー１）手番の「（１）効果発動フェイズ」※まで行いゲーム終了です。チーム内の羊コマ合計が多いチームが勝利します。
   - 同点の場合は、プレイヤー2と4のチーム（チーム黄）が勝利です。

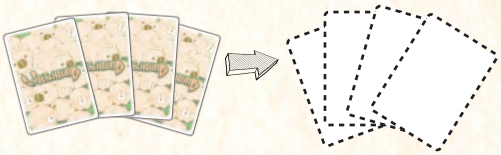
※ フェイズについては6章を参照してください。

1ゲームでは短いと感じる場合は3点先取でゲームを遊んでみてください。

【条件１】



【条件２】





チームメイトと協力して
自分たちの羊を守ろうね。
お互い助け合うことが
勝利へのカギよ！

5. 準備

ゲームを始める準備をしましょう！

1. プレイヤーカードを全員に配り、所属チームと席順を決めます。

- プレイヤー1から時計回りに座ります。
- プレイヤー1と3はチーム青、プレイヤー2と4はチーム黄です。
- スタートプレイヤーはプレイヤー1です。

メモ：任意にチームを分けても構いません。経験者が1チームに偏らないようにしましょう。

2. 追加ルール用数字カード7枚を箱に戻します。

- これらのカードは通常ゲームでは使用しません。
- 「お肉と骨」の追加ルールで遊ぶ場合は12章を参照してください。
- 追加ルール用カードを箱に戻したら数字カードが32枚あることを確認してください。

カード上部に
Expansion card
と記載されています。



3. 数字カードの束をよく切って各プレイヤーに4枚裏向きに配ります。配られたカードをそのプレイヤーの手札とします。残りは山札として中央ボードの真ん中においてください。

4. 各プレイヤーは羊コマを3個取り、牧場ボードの柵の中に置きます。

- 残った羊コマは箱に戻します。これらは通常ゲームでは使用しません。

5. 今回のゲームで使うアニマルカードを選び、全てプレイヤー1の前に置きます。

- 初めてのゲームでは、基本ルールを理解するためにカード名が「Hound card 01」と「Wolf card 01」となっている2枚を使ってみてください。
（カード名は上部に記載）



Hound card 01



Wolf card 01

- ゲームに慣れてきたら、9章にある「オススメのアニマルカード組み合わせ」を試してみてください。

【初期配置】

1. 配られたプレイヤーカードを自分の前に置きます。

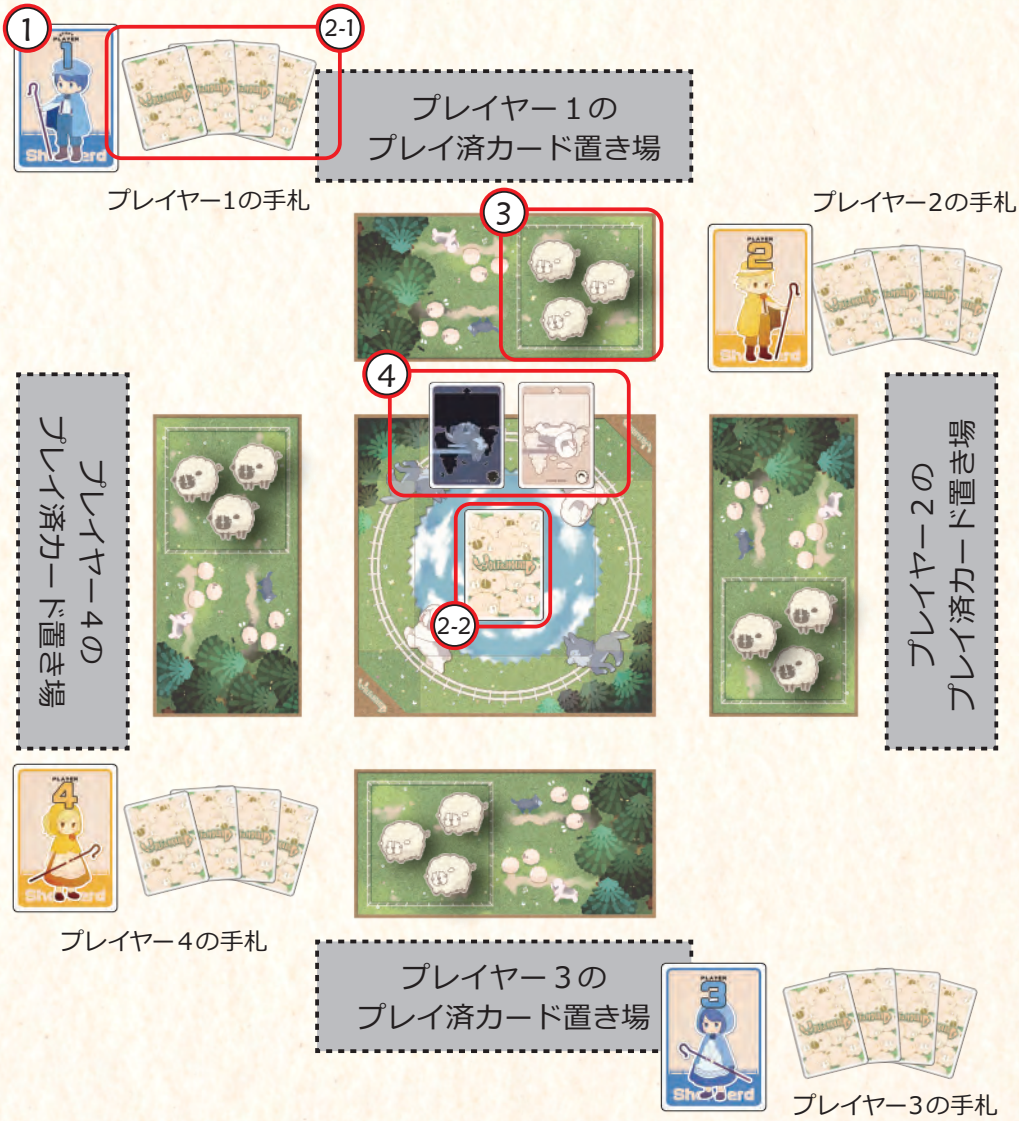
2-1. 各プレイヤーに数字カードを４枚配り、それをそのプレイヤーの手札とします。

手札は他プレイヤーから見えないようにしてください。

2-2. 残った数字カードは山札として、中央ボードの真ん中に置きます。

3. 各プレイヤーは羊コマを３個取り、自分の牧場ボード上の柵の中に置きます。

4. 選んだアニマルーカードを全てプレイヤー1の場に置きます。



6. ゲーム手順

各プレイヤーは自分の手番に、以下（１）～（４）のフェイズを行います。

ゲームはスタートプレイヤーから始まり、時計回りに進めていきます。

各プレイヤーが以下（１）～（４）フェイズを行ったら、次のプレイヤーへと手番を渡し、ゲーム終了条件を満たすまで続けます。

1. 効果発動フェイズ
2. ゲーム終了判定フェイズ
3. 手札プレイフェイズ
4. 手札補充フェイズ

6-1. フェイズ1 ：効果発動フェイズ (アニマルカードの効果を発動)

- このフェイズはスタートプレイヤー（プレイヤー１）の初期手番では行いません。
- 手番プレイヤーの場にアニマルカードがある場合、その効果が発動します。複数枚ある場合も全て発動します。その場合は下の順に発動します。
    1. シープカード（ピンク）
    2. ウルフカード（黒）
    3. ハウンドカード（白）
- 優先順位が同列のものが複数ある場合は、それらの発動順は手番プレイヤーが選んで決めてください。
- なお、ここで羊コマが０個になってもゲームは即座に終了しません。
  次の「（２）ゲーム終了判定フェイズ」で判定を行います。
- プレイヤーの羊コマの数は０個以下にはなりません。

主なアニマルカードの能力は：

- ウルフカード（黒）：　プレイヤーは羊コマを1個失います。
- ハウンドカード（白）：　プレイヤーは羊コマを1個獲得します。
- シープカード（ピンク）：　特殊な効果があるカードです。８－３で詳しく説明します。
- まずは、「ウルフは羊コマが減る」「ハウンドは羊コマが増える」 と覚えてください。



ウルフ（黒）



ハウンド（白）



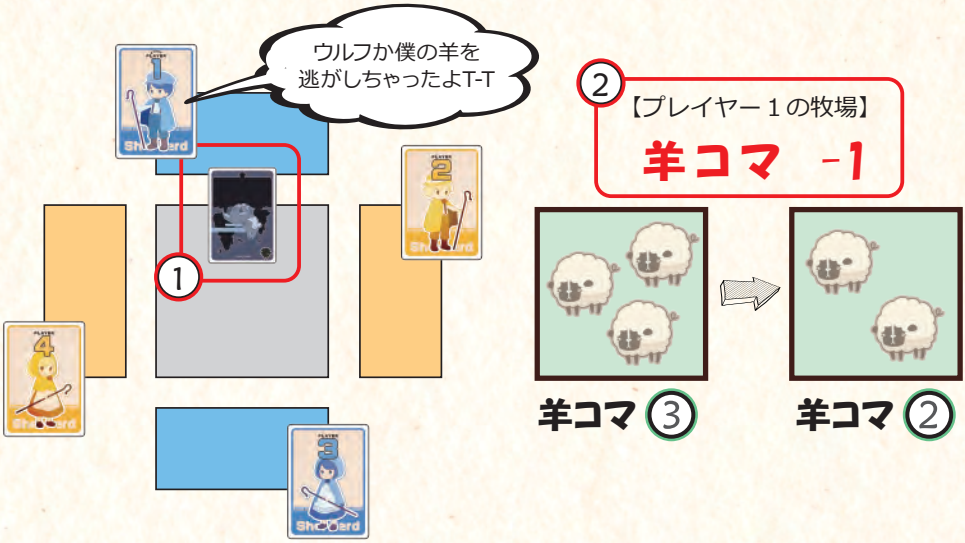
その他（シープ、メタモルカードなど）

例6-1 ：アニマルカードの効果発動

プレイヤー1の手番です。ウルフカードがプレイヤー1の場にあります。ウルフカードが発動し、羊コマを1個失いました。

1. ウルフカードがプレイヤー1の場にあります。
2. 羊コマは3個ありましたが、1個失い結果2個になってしまいました。

【プレイヤー１の手番開始時】



6-2. フェイズ2 ：ゲーム終了判定フェイズ

- このフェイズで羊コマが0個のプレイヤーは脱落となり、ゲームが終了します。羊コマが0個になったプレイヤーの居るチームが敗北します。羊コマが0個になったプレイヤーが複数いる場合は4章を参照して下さい。

例6-2 ：羊コマが0個のプレイヤーが居る時

プレイヤー1は「フェイズ（1） 効果発動フェイズ」で羊コマを1個失いました。したがってプレイヤー1の牧場には羊コマが残っていません。ここでゲームが終了し、プレイヤー2と4のチーム（チーム黄）がゲームに勝利します。

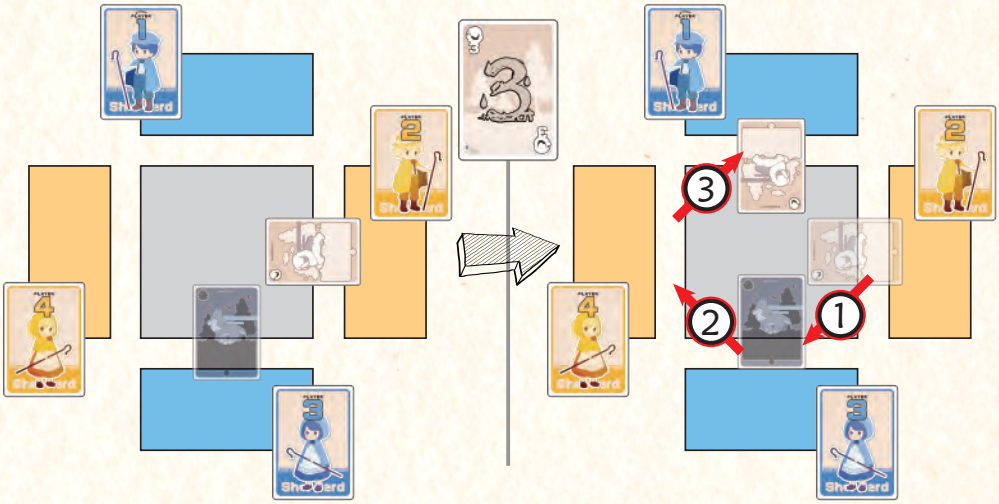
6-3. フェイズ3 ：手札プレイフェイズ（数字カードをプレイし、アニマルカードを動かす）

- 自分の手札にあるカードから好きな数字カードを1枚プレイします。
- プレイしたカードの数字に応じて、対応するアニマルカードを全て時計回りに移動させます。
- プレイした数字カードは自分の場に、出した順番がわかるように表向きに並べておきます。

例6-3：アニマルカードの移動

プレイヤー3の手番です。プレイヤー2の場にハウンドカードが、そしてプレイヤー3の場にウルフカードがあります。プレイヤー3は白の「３」をプレイしました。ハウンドカードが3プレイヤー分移動し、プレイヤー1の場に移動します。白の数字カードがプレイされたため、ウルフカードは移動しません。

1. 白の「３」をプレイ。
2. ハウンドカードが3プレイヤー分時計回りに移動。
3. ハウンドカードがプレイヤー1の場に移動。



メモ：数字カードをプレイすると、対応する全てのアニマルカードが移動します。
例えば黒の数字カードをプレイしたとき、全てのウルフカード（黒）と
シープカード（ピンク）が移動します。詳細については8章を参照してください。

6-4. フェイズ4 ：手札補充フェイズ（山札からのカード補充）

- 数字カードの山札から手札を1枚補充します。
- 山札が無い場合は補充しません。
- いずれかのプレイヤーの手札がなくなったらゲーム終了の判定が起こります。
  ゲーム終了条件の詳細は4章を参照してください。

手番プレイヤーが以上（１）～（４）のフェイズを行ったら次のプレイヤーへと手番を渡します。次の手番プレイヤーは「フェイズ（１） 効果発動フェイズ」から始めます。

7. コンポーネントの詳細

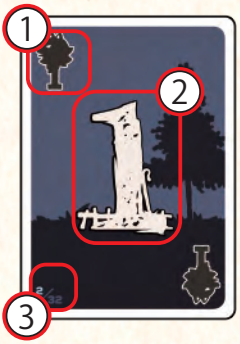
7-1. プレイヤーカード:



1. 手番順
   プレイヤー1がスタートプレイヤーです。
   プレイヤー1から時計回りに座ります。

2. チームカラー
   プレイヤー1と3はチーム青です。
   プレイヤー2と4はチーム黄です。

7-2. 数字カード:



1. カード種類
   「黒」と「白」の二種類あります。
   カード左上のアイコンと色で判別してください。

2. 属性値
   カードの属性値を示します。この数値に合わせて、アニマルカードが場を動きます。

3.カード枚数
   このカードの総枚数／全カードの総枚数

   メモ：プレイエイドも参照してください。

7-3. アニマルカード:



1. カード名 / カード番号
   カードを区別するために振られた名前と番号です。

2. カード種類
   「ウルフ(黒)」「ハウンド(白)」「シープ(ピンク)」の3種類あります。
   カード左上のアイコンと色で判別してください。

3. 移動修正値
   数字カードによる移動に対して、影響を与える数値です。
   例えば黒の「２」がプレイされた時、ウルフカードの移動修正値が「＋１」だったらそのウルフカードは3プレイヤー分（２+１）移動します。
   詳細は８－２を参照してください。

4. 特殊効果
   ８章を参照してください。

5. 能力対象
   このカードが効果を発動した際に対象となるプレイヤーを示します。
   詳細は８－２を参照してください。

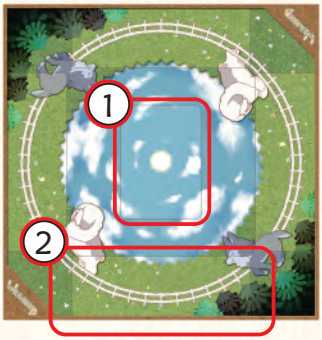




注意：この基本ルールは全てのアニマルカードに適用します。

7-4. 中央ボード:

1. 数字カードの山札をボードの真ん中に置きます。
2. アニマルカードは中央ボードの外周を移動します。



7-5. 牧場ボード:

1. 柵ボードを牧場ボードの左側に置きます。
2. 羊コマは柵ボードの中に置きます。
3. 暗い森エリア:
   ウルフが羊を逃がしたら柵ボードの中にいる羊コマを「暗い森エリア」に移動させます。

   羊が森の中で迷子になってしまいました！



【羊コマを失った時】



【羊コマを獲得した時】



8. アニマルカードの詳細

8-1. カードの種類

1. ウルフカード（黒）



ハラペコウルフが羊を逃がしてしまいます！

牧場ボードの柵内から羊コマを1個「暗い森エリア」に移動します。

メモ：羊コマが0個より少なくなることはありません。13章のQ8の例を参照してください。

2. ハウンドカード（白）



あなたの親友のハウンドが迷子になった羊を連れ戻してくれます！

「暗い森エリア」にある羊コマを1個牧場ボードの柵内に移動します。

メモ：ゲームを始めたときにあった羊コマ以上に増えることはありません。（通常ゲームでは3個が上限です）

3. シープカード（ピンク）　上級者向け



黒と白両方の数字カードで移動します。

羊コマの増減には直接影響しませんが、手番プレイヤーのプレイに影響する効果があります。

4. メタモルカード（裏表カード）　上級者向け



【オモテ】



【ウラ】

裏表で違う効果を持つカードです。

裏返る条件は、このカードが：

a. スタートプレイヤー（プレイヤー1）の前を通過したとき

または

b. スタートプレイヤー（プレイヤー1）の前で止まったとき

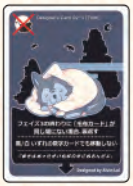
5. エクストラカード　上級者向け



上に書かれた特殊効果とは一味違った効果を持つカードです。癖のあるカードですので、ゲームに慣れてから遊んでみてください。
詳細は8－3を参照してください。

メモ：Extra card 02 はメタモルカードと同様の裏表カードです。

6. デザイナーカード　上級者向け



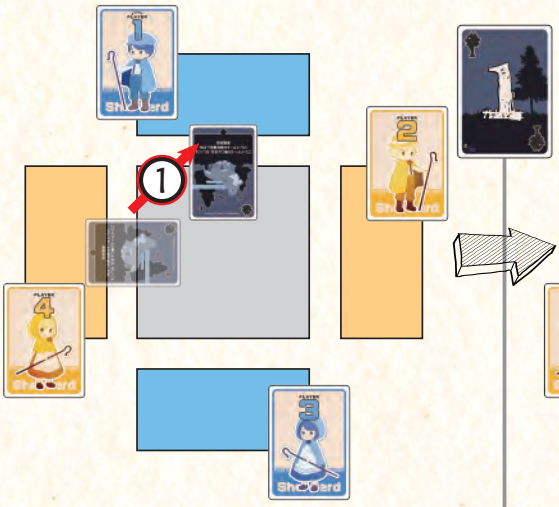
「Wolf & Hound」のキックスターターの出資者によってデザインされたカードです。とてもユニークな効果を持ったかわいいカードがそろっています。こちらもゲームに慣れてから遊んでみてください。
詳細は15章を参照してください。

メモ：Designer’s card 02-3 はメタモルカードと同様の裏表カードです。

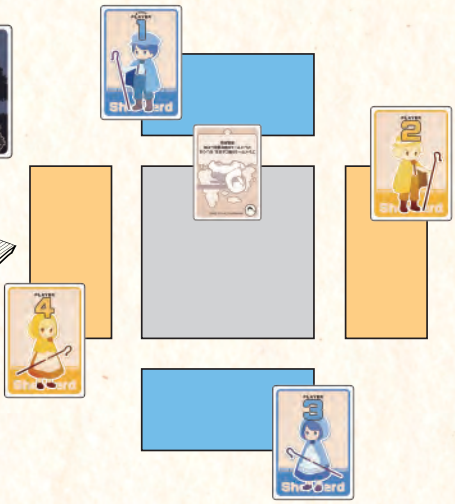
例8-1：メタモルカード

プレイヤー４の手番です。黒の「１」をプレイしました。プレイヤー４の場にあるウルフ面のメタモルカードがプレイヤー1の場へと移動します。移動後、メタモルカードをハウンド面へと裏返します。プレイヤー1の手番でこのカードはハウンドカードとしての効果を発揮するのでプレイヤー1は羊コマを1個獲得します。プレイヤー1は白の数字カードをプレイするとこのメタモルカードが移動します。

【プレイヤー４の手番】



【プレイヤー１の手番】



【オモテ】
（ウルフ）

【ウラ】
（ハウンド）



以下の条件（b）を満たしているため、
ウルフがハウンドへと変身します。

a. スタートプレイヤー（プレイヤー1）の前を
通過したとき

または

b. スタートプレイヤー（プレイヤー1）の前で
止まったとき



プレイヤー1は手番開始時に
ハウンド面のメタモルカードの効果により
羊コマを1個獲得します。

8-2. 共通効果

1. 移動修正値

数字カードを出したとき、カードに示された修正をしてから移動を行います。



+1: 1プレイヤー分余分に移動します。

-1: 1プレイヤー分少なく移動します。

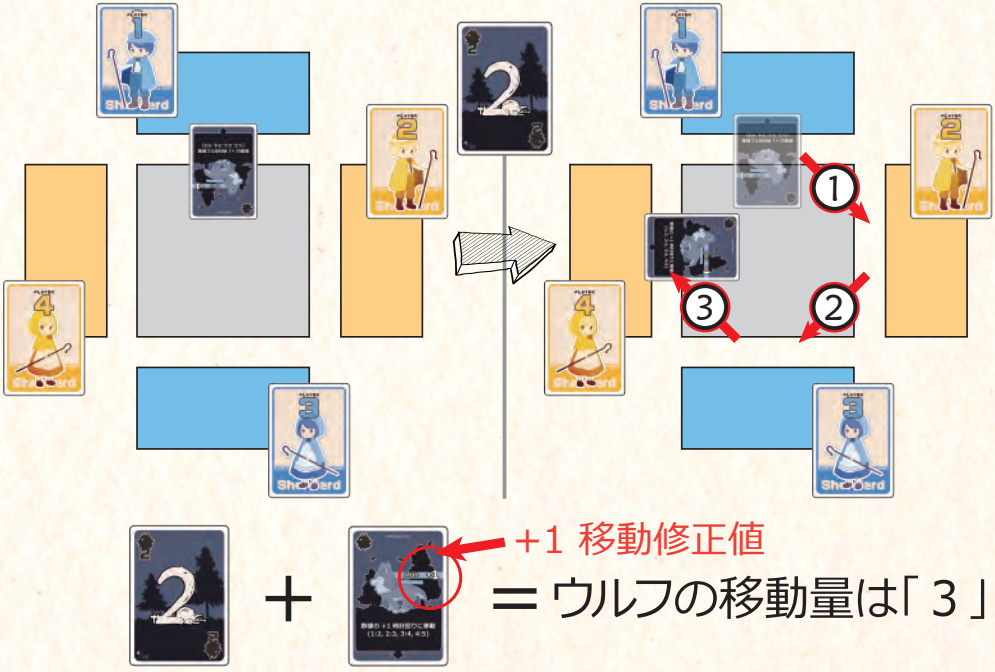
1/2：カードの数字の半分(切り捨て)移動します。
- 数字カード「１」：移動しません。
- 数字カード「２」： 1プレイヤー分移動。
- 数字カード「３」： 1プレイヤー分移動。
- 数字カード「４」： 2プレイヤー分移動。

-1/2：カードの数字の半分(切り捨て)反時計回りに移動します。
- 数字カード「１」：移動しません。
- 数字カード「２」：時計回りに3プレイヤー分移動(反時計回りに1プレイヤー分)。
- 数字カード「３」：時計回りに3プレイヤー分移動(反時計回りに1プレイヤー分)。
- 数字カード「４」：時計回りに2プレイヤー分移動(反時計回りに2プレイヤー分)。

例 8-2：「+1」移動修正値

「＋1 」移動修正値が付いたウルフカードを使って遊んでいます。
プレイヤー1は黒の「２」をプレイしました。ウルフカードは3プレイヤー分移動するので(黒の「２」+1)プレイヤー４の場に移動します。

「－1 」移動修正値も同じような効果を持ちます。



例 8-3：「1/2」移動修正値

「1/2」移動修正値が付いたウルフカードを使って遊んでいます。

プレイヤー1は黒の「３」をプレイしました。ウルフカードは1プレイヤー分移動するのでプレイヤー2の場に移動します。

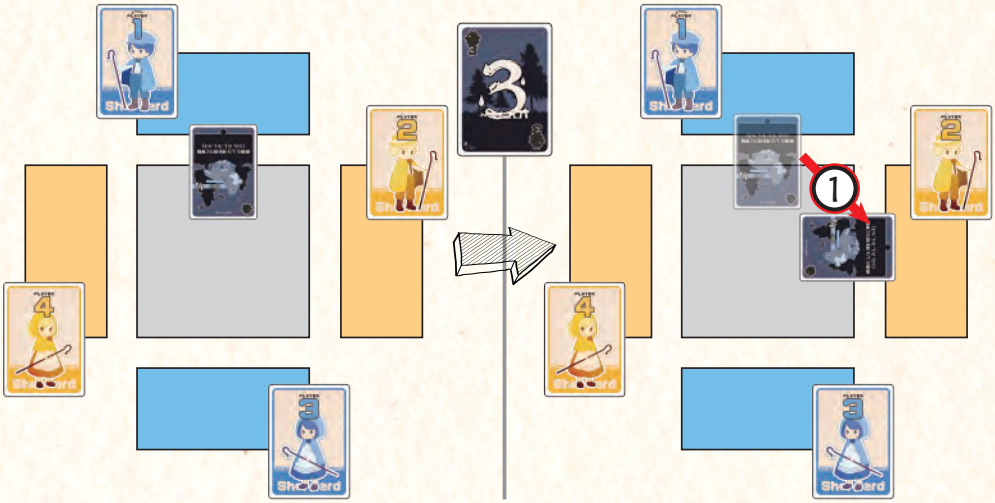
1/2：カードの数字の半分（切り捨て）移動します。

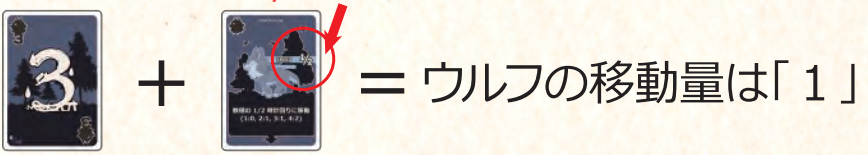
数字カード「１」：移動しません。

数字カード「２」：１プレイヤー分移動。

数字カード「３」：１プレイヤー分移動。

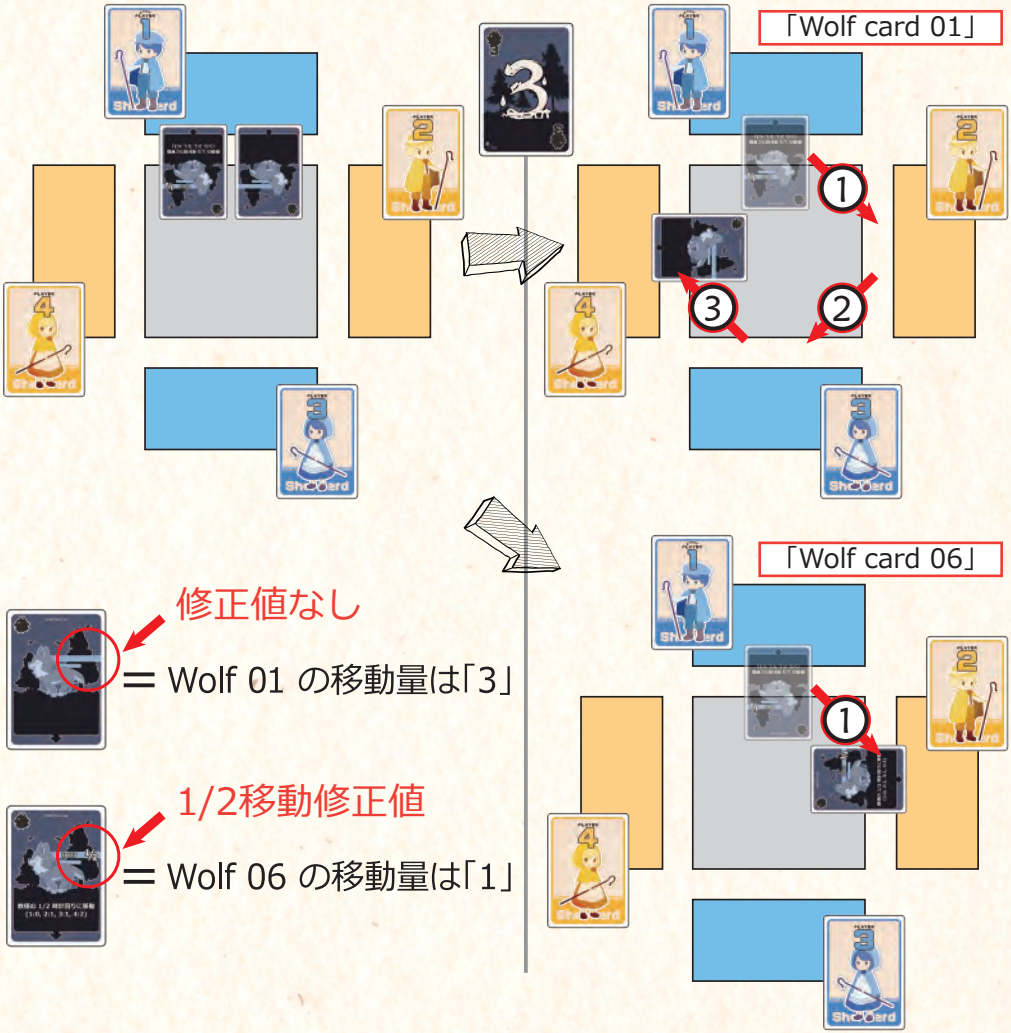
数字カード「４」：２プレイヤー分移動。





例 8-4：複数のウルフカード（「Wolf card 01」と「Wolf card 06」）

通常のウルフカードと「1/2」移動修正値が付いたウルフカード両方を使って遊んでいます。
プレイヤー1は黒の「 3 」をプレイしました。ウルフカードは両方とも移動します。通常のウルフカード（Wolf card 01)は3プレイヤー分移動し、もう一枚のウルフカード（Wolf card 06）は1プレイヤー分移動します。

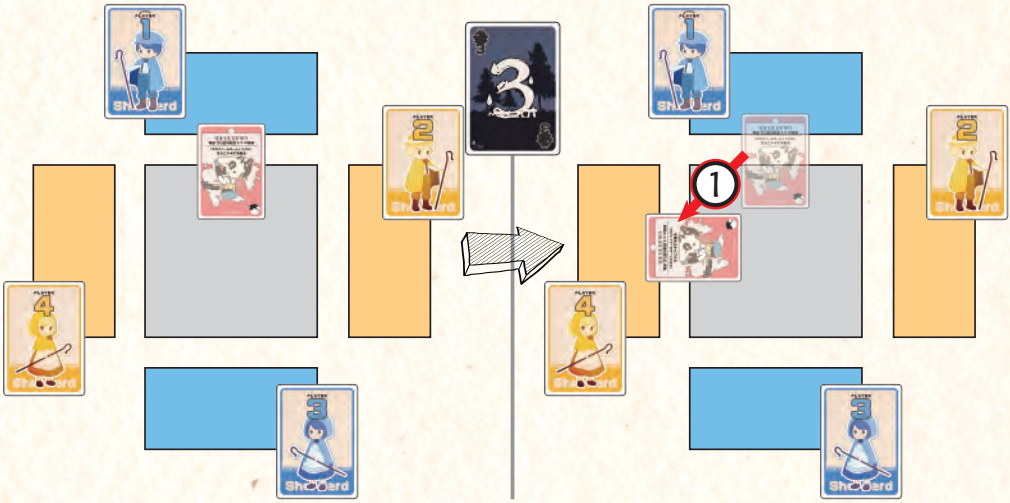


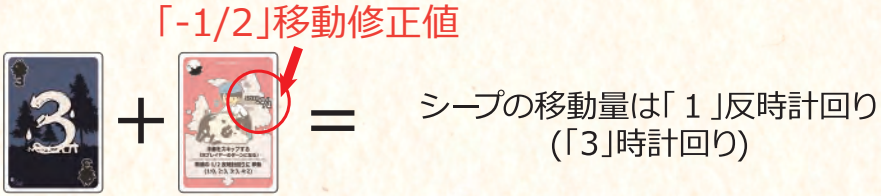
例 8-5：「-1/2」移動修正値

「-1/2」移動修正値を持つシープカード（ピンク）を使って遊んでいます。
プレイヤー1は黒の「３」をプレイしました。シープカードは1プレイヤー分反時計回りに移動するので（3プレイヤー分時計回りに移動するのと同等です）、プレイヤー4の場に移動しました。

-1/2：カードの数字の半分（切り捨て）反時計回りに移動します。

数字カード「１」：移動しません。
数字カード「２」：時計回りに3プレイヤー分移動（反時計回りに1プレイヤー分）。
数字カード「３」：時計回りに3プレイヤー分移動（反時計回りに1プレイヤー分）。
数字カード「４」：時計回りに2プレイヤー分移動（反時計回りに2プレイヤー分）。





シープの移動量は「１」反時計回り
（「3」時計回り）

8-2. 共通効果 (続き)

2. 効果対象の変更

カードの効果が手番プレイヤー以外を指定するものについて、矢印で示しています。効果を発動するアニマルカードは手番プレイヤーの場にあるものだけです。

基本となる手番プレイヤーを対象とするものは下矢印、その他は対象ごとに矢印が向いています。



⇩ ：手番プレイヤーが対象（通常のカードと同様）。

⇨ ：手番プレイヤーの右、前手番の人が対象。

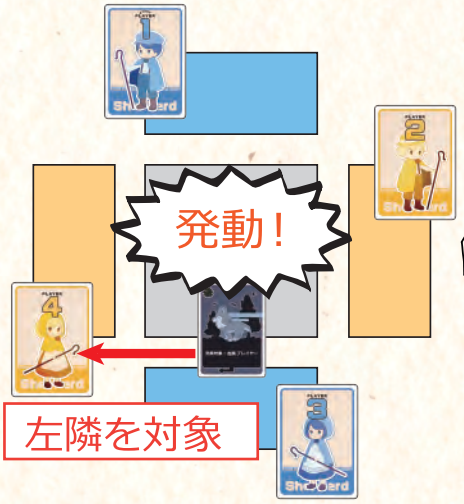
⇦ ：手番プレイヤーの左、次手番の人が対象。

⇧ ：手番プレイヤーの向かい側、2手番先の人が対象。
（言い換えると、手番プレイヤーと同チームの人です）

例 8-6：手番のプレイヤーの左の人を対象

プレイヤー3の手番で、「Wolf card 02」が場にあります。このウルフカードは手番プレイヤーの左を対象とする左矢印が付いています。プレイヤー4がプレイヤー3の左隣なので、プレイヤー4が羊コマを1個失います。プレイヤー4の場にはハウンドカードがありますが、現在プレイヤー3の手番のためこのカードは効果を発動しません。

【プレイヤー3の手番】



【プレイヤー４の牧場】



注意：アニマルカードは手番プレイヤーの場にあるものだけ効果を発動します。対象となるプレイヤーの場にあるアニマルカードは効果を発動しないので注意してください。



手番プレイヤーの左、次手番の人が対象です。

8-3. 特殊効果

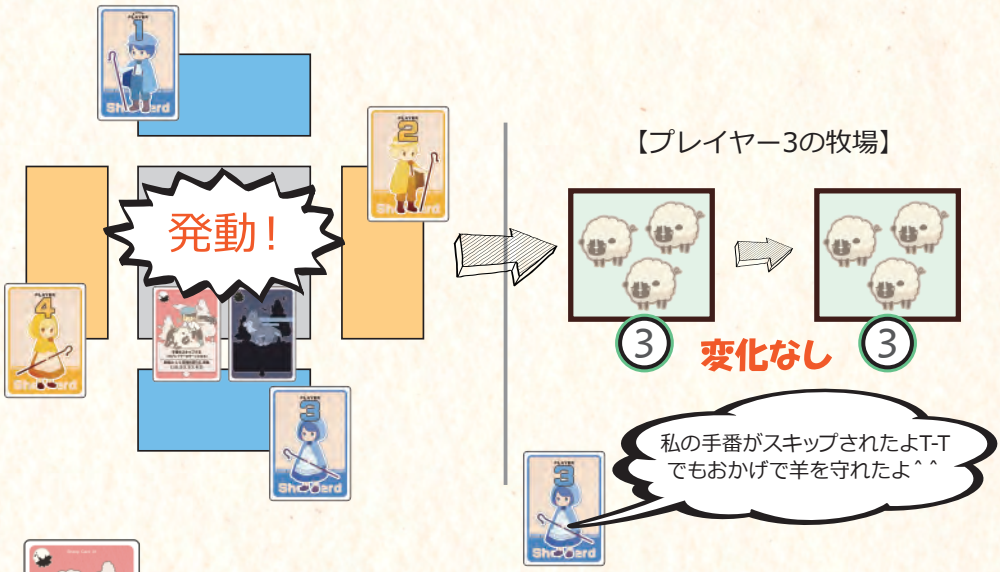
1. スキップ (Sheep card 01)
   - 効果が発動した場合、手番プレイヤーの手番を即終了し、次のプレイヤーへと手番を渡します。
   - シープカードは最初に効果を発動させるため、場にある他のアニマルカードは効果を発動しません。



例 8-7：Sheep card 01 (スキップ)

プレイヤー3の手番です。プレイヤー3の場にはシープカードとウルフカードがあります。
シープカードが最初に効果を発動し、プレイヤー3の手番はスキップされました。
ウルフカードは効果を発動しないため、羊コマを失いませんでした。

【プレイヤー3の手番】





最初に発動し、プレイヤー3の手番はスキップされます。



ウルフカードは発動しません。
(プレイヤー3の手番がスキップされたためです)

8-3. 特殊効果（続き）

2. 数字カード3をプレイ出来ない (Sheep card 02)

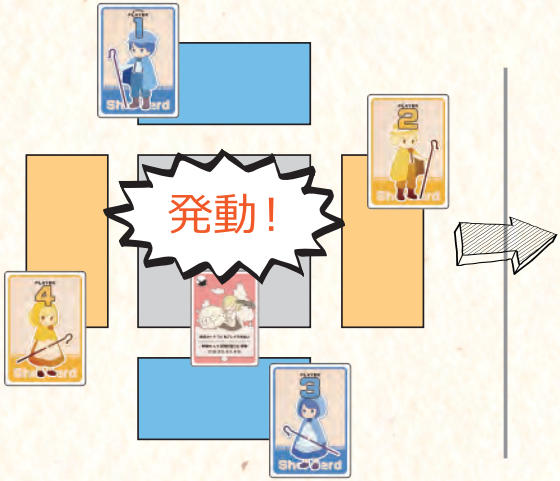


- 効果が発動した場合、手番プレイヤーは数字カードの「３」（黒白両方とも）をプレイできません。
- 手札が全て「３」の場合、プレイできる手札がありません。この場合、手札を全て他のプレイヤーに見せ、「（３）手札プレイフェイズ」と「（４）手札補充フェイズ」を行わず、次のプレイヤーへと手番を渡します。

例 8-8：Sheep card 02（数字カード3をプレイ出来ない）

プレイヤー3の手番です。場にはSheep card 02があります。手札には「３」の数字カードしかないため、「（３）手札プレイフェイズ」の開始時に手札を全て他のプレイヤーに見せ、手番を終了します。その後プレイヤー４へと手番を渡します。

【プレイヤー3の手番】



【プレイヤー3の手札】



手札は全て数字カードの「３」です。
手札を全て他のプレイヤーに見せ、
手番を終了します。

3. メタモルカード（裏表カード）

【オモテ】



【ウラ】

- 他のアニマルカードと違い、「（３）手札プレイフェイズ」で能力が発動します。数字カードによる移動でスタートプレイヤーの場を「通過するか、またはちょうど止まった場合」、移動後にカードを裏返します。詳細は８－1を参照してください。
- 「（１）効果発動フェイズ」では通常のウルフカードやハウンドカードと同じく羊コマを失ったり獲得したりする効果があります。
- メタモルカード固有の特殊ルール：
  メタモルカード2枚で遊んでいるときに、メタモルカードが2枚同じプレイヤーの場に移動し、色が同じになってしまうことがあります。この場合、片方のメタモルカードを裏返し、色が同じにならないようにします。

メモ：メタモルカードで遊んでいるときに、全てのアニマルカードが同じ色になる場合があります。そのような場合、色の合わない（アニマルカードが移動しない）数字カードをプレイすることもできます。

詳細は 例 8-1 (P14) を参照して下さい。

8-3. 特殊効果（続き）

4. ジジウルフ (Extra card 01)

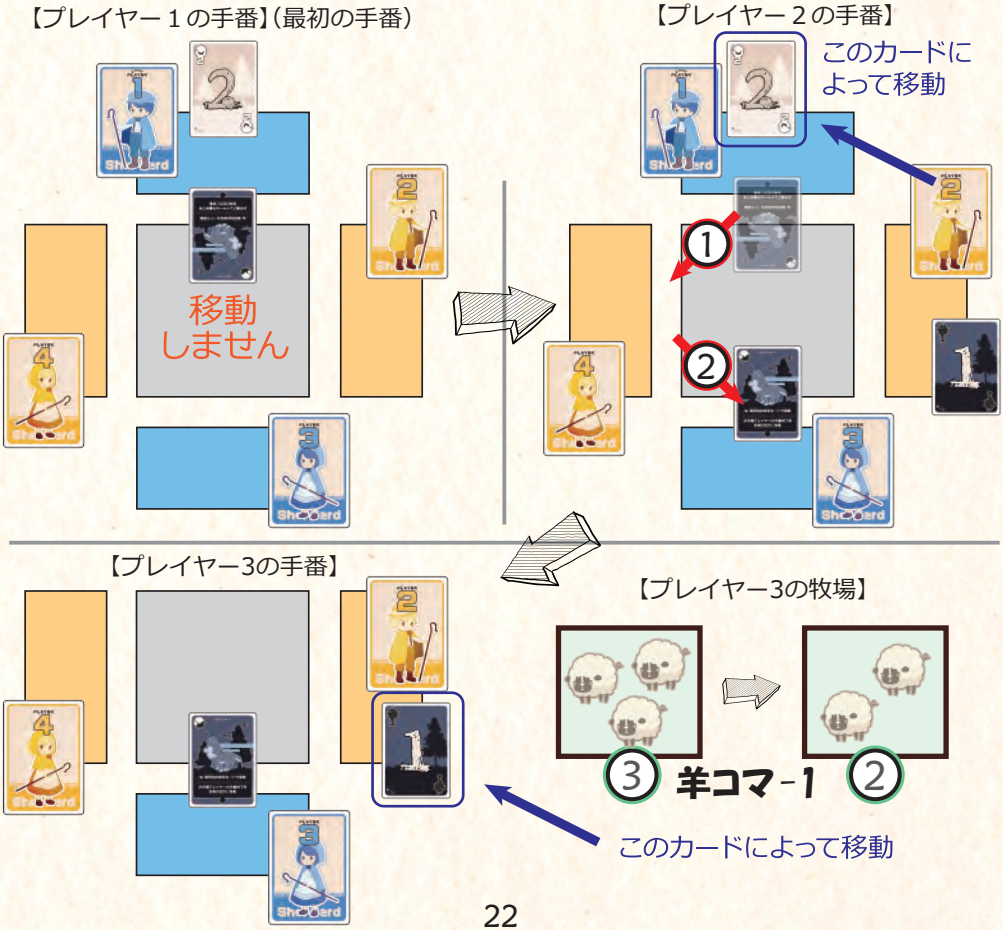
- 白黒両方の数字カードで移動します。
- 反時計回りに移動します。
- 他のアニマルカードと違い、「（３）手札プレイフェイズ」では移動しません。その代り、次手番プレイヤーの手番終了時に移動します。言い換えると、1手番前のプレイヤーがプレイしたカードによって移動します。



おじいちゃんウルフは気難しいの。目が悪くって色も見分けられないし、反応も鈍くって遅いし、間違って違う方向に進んじゃうの。でもおじいちゃんにとってはそれが正しいんだ。

例 8-9：Extra card 01（ジジウルフ）

ゲームの最初の手番、プレイヤー1は白の「２」をプレイしました。Extra card 01はこの手番では移動しません。手札補充後、プレイヤー2の手番へと移ります。プレイヤー2は黒の「１」をプレイしました。プレイヤー2の手番終了時、Extra card 01は2プレイヤー分反時計回りに移動し、プレイヤー3の場に移動しました。プレイヤー3の手番開始時に彼女は羊コマを1個失いました。プレイヤー3の手番終了時、前手番にプレイヤー2が黒の「１」をプレイしているため、Extra card 01は1プレイヤー分反時計回りに移動します。



8-3. 特殊効果(続き)

5. オロオロハウンド (Extra card 02)

- メタモルカード同様、裏表カードです。
- 別のアニマルカードと同じ場にある場合、手番終了時にこのカードを裏返します。
- 表向きの場合、このカードは時計回りに移動します(通常のカードと同じ動きです)。裏向きの場合、このカードは反時計回りに移動します。
- 効果が発動した場合、通常のハウンドカードと同様に羊コマを1個獲得します。

【オモテ】



【ウラ】

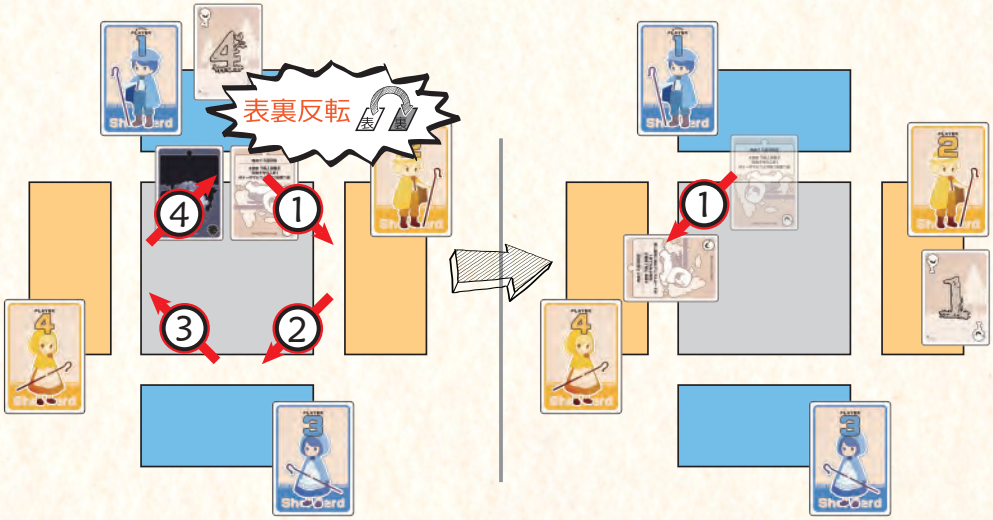
慌てん坊のハウンドは、他の動物に出会うと
びっくりして方向を間違えちゃうんだ！

例 8-10：Extra card 02 (オロオロハウンド)

プレイヤー1の手番で白の「４」をプレイしました。Extra card 02は4プレイヤー分時計回りに移動し、プレイヤー1の場に移動しました。ウルフカードもプレイヤー1の場にあるため、手番終了時にExtra card 02を裏返します。その後プレイヤー2へと手番を渡します。

プレイヤー2の手番で白の「１」をプレイしました。Extra card 02は1プレイヤー分反時計回りに移動し、プレイヤー4の場に移動しました。

【プレイヤー1の手番】(最初の手番)　　【プレイヤー2の手番】



9. オススメのアニマルカードセット

これらはあくまで基本のオススメカードにすぎません。
ゲームに慣れたら、カード枚数を増やしたり、減らしたり...
セット同士で組み合わせるのもいいでしょう。
お気に入りのセットができたら是非教えてくださいね！

1. 入門セット
   - Hound card 01 + Wolf card 01

2. 初級セット（プレイヤー全員が1ゲーム以上プレイしたら）
   - Hound card 01 + Wolf card 01 + Wolf card 06
   - Hound card 01 + Wolf card 03 又は 04
   - Hound card 03 or 04 + Wolf card 01

   ウルフカードを2枚以上入れて遊ぶ場合は羊コマ4個でゲームを始めてください。

3. 中級セット（プレイヤー全員がルールを把握したら）
   - Hound card 01 + Wolf card 06 + Wolf card 03 又は 04
   - Hound card 01 + Wolf card 01 + Sheep card 01 又は 02
   - 好きな ハウンドカード 1枚 + Wolf card 06 + Wolf card 05
   - 好きな ハウンドカード 1枚 + Wolf card 06 + Wolf card 03 又は 04
   - Metamorphic card 01 + Metamorphic card 02
   - Metamorphic card 03 + Metamorphic card 04

4. ゲーマーセット（作戦を練るのが好きなあなたに）
   - Metamorphic card 01 + Metamorphic card 02 + Wolf card 06
   - Metamorphic card 03 + Metamorphic card 04 + Wolf card 06
   - 好きな ハウンドカード 1枚 + 好きな ウルフカード 1枚 + Extra card 01
   - 好きな ウルフカード 1枚 + Extra card 02

5. 好きなアレンジを加えて遊んでみてください。

   お気に入りができたら教えてくださいね！

10. 3人用ルール

Wolf & Houndは4人で遊ぶことが推奨ですが、3人でも楽しめます。
3人で遊ぶ時はダミープレイヤーを追加します。

4人プレイ時とはいくつか違う点があります：

1. チーム編成
2. 初期羊コマ数
3. ゲーム準備
4. ダミープレイヤーの手番
5. ゲーム手順とゲーム終了条件

10-1. チーム編成

3人プレイ時では2対1でゲームを遊びます。一番ゲームに精通しているプレイヤーが1人チームになってください。チーム分けは下記のようになります：

チーム青：プレイヤー1と3
チーム黄：プレイヤー2（ゲーム経験者）と4（ダミープレイヤー）

10-2. 初期羊コマ数

1人チームのプレイヤーが不利なため、このチームは相手チームより羊コマを多く持ちます。

チーム青：
プレイヤー1（ダミープレイヤーの左隣）：羊コマ2個
プレイヤー3（ダミープレイヤーの右隣）：羊コマ3個

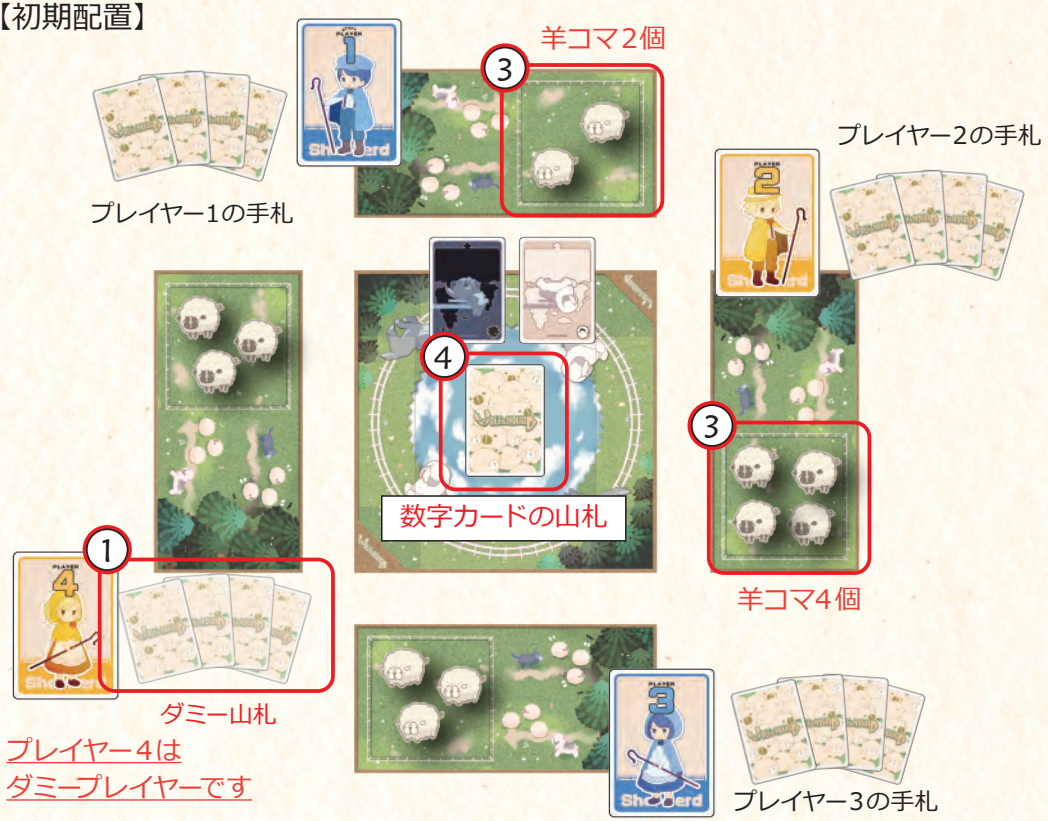
チーム黄：
プレイヤー2（ダミープレイヤーの対面）：羊コマ4個
プレイヤー4（ダミープレイヤー）：羊コマ3個

ウルフカード2枚以上で遊ぶ時、各プレイヤーは羊コマを1個ずつ多く取ってください。

10-3. ゲーム準備

ダミープレイヤーも含めて各プレイヤーに数字カードを4枚配ります。ダミープレイヤーに配られた4枚のカードは裏向きに一束にしてダミープレイヤーの牧場ボード付近に置きます。これをダミー山札と呼びます。ゲーム開始後、ダミー山札の順番を入れ替えてはいけません。

【初期配置】



10-4. ダミープレイヤーの手番

ダミープレイヤーの手番では、数字カードの山札の一番上を1枚めくり（ダミー山札からではありません）、そのカードをダミープレイヤーがプレイしたカードとして扱います。通常の処理をした後、そのカードはダミープレイヤーのプレイ済カード置き場に表向きに並べて置きます。数字カードの山札がない場合はダミー山札の一番上をめくり、それをダミープレイヤーがプレイしたカードとして扱います。

チェンジコール

ダミープレイヤーのカードプレイ時、チーム黄の人間プレイヤー（プレイヤー2）は1手番に1回だけチェンジコールを行うことができます。ダミー山札の一番上をめくり、この手番に山札からめくったカードと入れ替えます。山札からめくられたカードが都合が悪い時に使いましょう！

チェンジコールを行った場合、ダミー山札からめくったカードをダミープレイヤーのプレイとして扱います。数字カードの山札からめくったカードはダミー山札の一番下に入れます。ダミー山札の順番は入れ替えないように注意してください。

10-5. ゲーム手順とゲーム終了条件

ゲーム手順とゲーム終了条件は4人プレイのルールと同じです。引き分けの場合はプレイヤー2が勝利します。

11. ２人用ルール

２人用ルールの基本は3人用ルールと同様です。まだ3人用ルールを読んでいない場合はそちらを先に読んでください。ダミープレイヤーが２人いる状態でゲームを行います。

11-1. チーム編成

２人プレイ時では2対1でゲームを遊びます。

チーム青: プレイヤー1と3（ダミープレイヤー）
チーム黄: プレイヤー2と4（ダミープレイヤー）

11-2. 初期羊コマ数

スタートプレイヤーが有利なため、このチームは相手チームより羊コマを少なく持ちます。

チーム青:
プレイヤー1 (人間): 羊コマ2個
プレイヤー3（ダミープレイヤー）: 羊コマ3個

チーム黄:
プレイヤー2 (人間): 羊コマ3個
プレイヤー4（ダミープレイヤー）: 羊コマ3個

ウルフカード2枚以上で遊ぶ時、各プレイヤーは羊コマを1個ずつ多く取ってください。

11-3. ゲーム準備
11-4. ダミープレイヤーの手番
11-5. ゲーム手順とゲーム終了条件

この3つは3人用ルールと同じです。

3人用と2人用ルールのサマリー

【3人用】

プレイヤー番号	人間かダミーか	初期羊コマ数
プレイヤー1	人間	2
プレイヤー2	人間	4
プレイヤー3	人間	3
プレイヤー4	ダミー	3

【2人用】

プレイヤー番号	人間かダミーか	初期羊コマ数
プレイヤー1	人間	2
プレイヤー2	人間	3
プレイヤー3	ダミー	3
プレイヤー4	ダミー	3

12. 追加ルール：お肉と骨

追加ルールで遊ぶための準備:

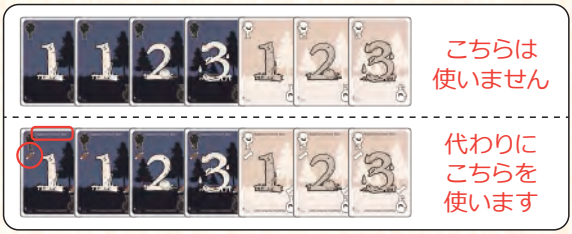
追加ルール用の7枚のカードを使います。その7枚に対応する通常の数字カードを箱に戻します。
追加ルールで遊ぶ時には使いません。

こちらのカードを箱に戻します:　黒「１」、「１」、「２」、「３」　白「１」、「２」、「３」

12-1. 追加ルール用カード

お肉付き黒カード:
黒「１」、「１」、「２」、「３」

骨つき白カード:
白「１」、「２」、「３」



12-2. お肉と骨の特別ルール

- お肉と骨のマークがついている数字カードは他プレイヤーがウルフやハウンドを動かしたときに効果を発揮します。
- 最後に各プレイヤーがプレイした数字カードにお肉や骨のマークがある場合、ウルフやハウンドはそのプレイヤーを通過せずにそのプレイヤーの場で止まります。
- お肉マークはウルフを、骨マークはハウンドを止めます。

お肉マーク(黒カード)はウルフを止めます
骨マーク(白カード)はハウンドを止めます



※「お肉と骨」のルールはシープカードには適用されません。

例 12-1：追加ルールで遊んでいるときのウルフの動き方

プレイヤー1の場にウルフカードがあります。
プレイヤー2はお肉マークがついている黒の「２」をプレイしました。ウルフは通常通り移動し、プレイヤー3の場に移動します。(お肉と骨マークは他プレイヤーがアニマルカードを動かした時のみ効果を発揮します)

プレイヤー3は黒の「４」をプレイしました。通常だとウルフは4プレイヤー分移動し、プレイヤー3の場に移動するのですが、プレイヤー2がお肉マークのついている数字カードをプレイしているため、ウルフはプレイヤー2の場で止まります。

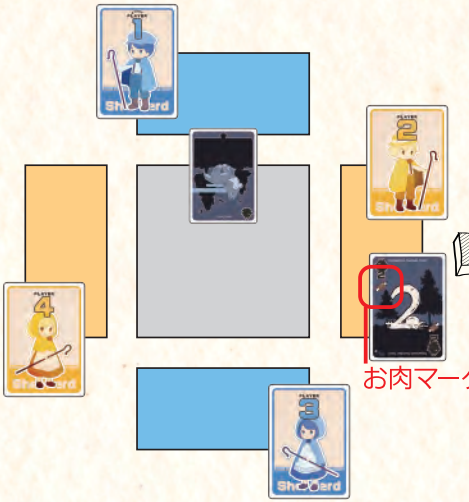
プレイヤー4は白の数字カードをプレイしました。ハウンドは通常通り移動し、ウルフは動きません。

プレイヤー1が黒の「２」をプレイしました。ウルフは通常通り移動し、プレイヤー4の場に移動します。

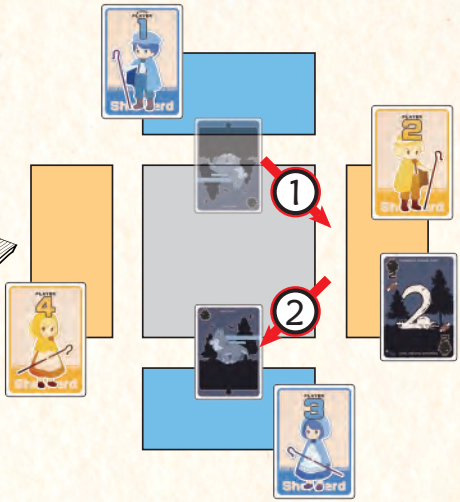
プレイヤー2が白の数字カードをプレイしました。これにより前手番でプレイヤー2がプレイしたお肉マークのついた数字カードが、「最後にプレイしたカード」ではなくなるため、効果を失います。

プレイヤー3が黒の「４」をプレイしました。お肉マークのついたカードは「最後にプレイしたカード」ではないため、ウルフは通常通り移動し、プレイヤー4の場に移動します。

【プレイヤー２の手番】

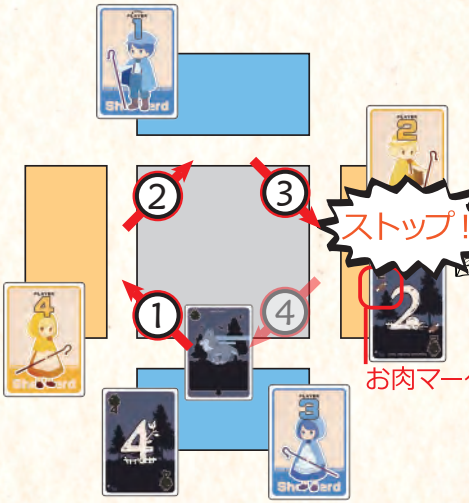


【プレイヤー２の手番】

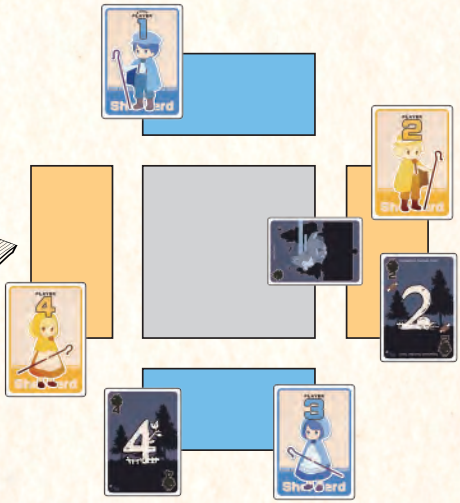


メモ： お肉と骨マークは他プレイヤーがアニマルカードを動かしたときのみに効果を発揮します。(この場合はプレイヤー1、3、4)そしてプレイしたプレイヤーの次手番(プレイヤー2の次手番)まで効果を発揮します。

【プレイヤー３の手番】



【プレイヤー３の手番】



通常だとウルフは4プレイヤー分移動しますが、この場合はお肉マークがプレイヤー2の最後のプレイ済カード場にあるため、プレイヤー2の場で止まります。

13. Q&A（よくある質問）

13-1. 引き分けの判定とゲーム終了条件

Q1: 複数のプレイヤーが同時に羊コマ０個になった場合の勝利チームは？

A1: 手番プレイヤーから時計回りに判定を行い最初の羊コマ0個のプレイヤーが居るチームが敗北します。詳細は4章を参照してください。２人・３人用ルールの詳細は１０章・１１章を参照してください。

Q2: プレイヤーの手札がなくなったので、ゲームが終了しました。両チームとも羊コマ合計が同じだった場合の勝利チームは？

A2: プレイヤー2と4のチーム（チーム黄）が勝ちます。詳細は4章を参照してください。
２人・３人用ルールの詳細は１０章・１１章を参照してください。

Q3: プレイヤーの手札がなくなったので、ゲームが終了しました。ただし手札が残っているプレイヤーもいます。残っているカードは捨て札になりますか？

A3: はい、残りのカードは全て捨て札になります。「スキップ」や「数字カード3をプレイできない」などの特殊効果によってこのようなことになる場合があります。

13-2. アニマルカードの移動について

Q4: 数字カード１枚につき、移動するアニマルカードは１枚なのでしょうか？

A4: いいえ、数字カードと同色の全てのアニマルカードが同時に移動します。
例えばウルフカードが２枚場にある状態で黒の「３」をプレイしました。
このとき、両方のウルフカードが３プレイヤー分移動します。

13-3. アニマルカードの効果について

Q5: 羊コマの残りが１個で、黒と白両方のアニマルカードが有る場合、手番プレイヤーの羊コマは０個になってゲームは終了しますか？

A5: いいえ、終了しません。まずウルフカードによってプレイヤーの羊コマが０個になりますが、その後ハウンドカードによって羊コマが1個に戻ります。

Q6: 「スキップ」の効果を持つシープカードとウルフカードが手番プレイヤーの場にあるとき、ウルフカードによって羊コマを１個失いますか？

A6: いいえ、失いません。まずシープカードの効果が発動し、次のプレイヤーに手番を渡します。ウルフカードが発動する前に手番が終了するため、羊コマを失いません。

Q7: 複数のアニマルカードが有る場合、効果は重複しますか？

A7: はい、重複します。例えばウルフカードが２枚ある場合、手番プレイヤーは羊コマを2個失います。

Q8: 「羊コマが０個より少なくなることはありません」 とありますが、どういう意味ですか？

A8: 例えば手番プレイヤーの残り羊コマが1個、そしてウルフカード2枚とハウンドカード1枚が効果を発動するとします。まずウルフカードが効果を発動し、羊コマを失います。ただし0個より少なくならないため、実際失うのは1個だけです（－1個にはなりません）。次にハウンドカードが効果を発動し、羊コマを1個獲得するので、「（１）効果発動フェイズ」終了時の残り羊コマは1個となります。

13-4. 追加ルール: お肉と骨

Q9: お肉や骨マークはプレイした直後から効果を発揮しますか？

A9: いいえ、お肉と骨マークは他のプレイヤーにのみ効果を発揮します。例えば、ウルフがプレイヤー1の場にいるとき、プレイヤー2がお肉付きの黒の「２」をプレイしました。このときウルフは通常通り動き（プレイヤー2のお肉に影響されず）、プレイヤー3の場に移動します。詳細は例 12-1 を参照してください。

14. ゲームのヒント

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下さい。

○ 数字カードのプレイについて

数字によって総枚数が多いカード、少ないカードがあります。最も多いカードは黒の「３」です。つまりプレイヤー（敵味方両方）が持っている可能性が高いカードということになります。例えば、自分の手番で黒の「３」で味方に不利になる位置（自分の右隣のプレイヤー）にウルフを置くのは避けたほうが良いということです。

○ 他プレイヤーの出した数字カードについて

他の人がプレイした数字カードと状況を重要な場面だけでも覚えておくと良いでしょう。例えば、数字の「３」があれば敵の羊コマを減らすことができたのに、出さなかったとき、この人は「３」を持っていない可能性が高いです。当然そのあとの手札補充フェイズについては何を引いたか分からないので、あくまで目安程度に考えてください。

○ 残り数ターンのプレイについて

他の人がプレイした数字カードと自分の手札から、他の人の手札をある程度予想できます。数字カードの左下に記載してある、カードの枚数を参考に残り枚数を予想してみてください。

○ アニマルカードについて

本作はアニマルカードの組み合わせによってゲーム性が大きく変わります。
特に移動の値が変わるものや、メタモルカードについてはプレイ感覚がガラリと変化するので頭を切り替えてプレイするようにしましょう。

○ チームの組み方について

ゲームに慣れていないプレイヤーが居る場合、チームはしばらく固定でやるといいでしょう。何度か繰り返してプレイするうちに、味方がどう考えてプレイしているかが分かってくると上手くチームプレイにつなげる為のプレイができるようになりますよ。

15. デザイナーカード

Wolf & Houndのキックスターターの出資者によってデザインされたカードです。
ユニークなカードがそろっているのでぜひ遊んでみてください。

15-1. Designer's card 01: 赤い悪魔



- 通常の3倍の速度でボードを駆け回るウルフです!

1匹のウルフは通常の3倍で移動しています！

数字カード「１」: 時計回りに3プレイヤー分移動。
数字カード「２」: 時計回りに6プレイヤー分移動。
数字カード「３」: 時計回りに9プレイヤー分移動。
数字カード「４」: 時計回りに１２プレイヤー分移動。

15-2. Designer's card 02: 毛布大好き

毛布大好きカードを使って遊ぶ時は、Designer's cards 02-1、02-2、と 02-3 を一緒に使ってください。また、各プレイヤー羊コマ4個で始めることをお勧めします。

Designer's card 02-1: 黒毛布



- 通常のウルフカード（Wolf card 01）と同様の動き、同様の効果を持ちます。このカードがプレイヤーの場にあるとき、そのプレイヤーは手番開始時に羊コマを1個失います。

羊たちはウルフの匂いがする毛布を怖がって逃げ出してしまいます！

Designer's card 02-2: 白毛布



- 通常のハウンドカード（Hound card 01）と同様の動き、同様の効果を持ちます。このカードがプレイヤーの場にあるとき、そのプレイヤーは手番開始時に羊コマを1個獲得します。

羊たちはふかふか毛布が大好き！

Designer's card 02-3: 毛布大好きウルフ



- メタモルカードと同様、裏表カードです。
- 白・黒いずれの数字カードでも移動しません。
- 通常のウルフカードと同様の効果を持ちます。つまりこのカードがプレイヤーの場にあるとき、そのプレイヤーは手番開始時に羊コマを1個失います。
- このカードと同じ場に白黒いずれかの毛布カードがある場合、「（３）プレイフェイズ」終了時にこのカードを表向きにします。
- 表向きの場合このカードは動きません。

幸せはあったかい毛布の中にあるんだよ



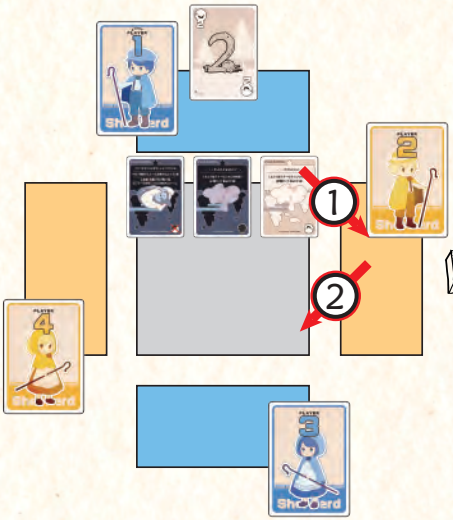
- このカードと同じ場に白黒いずれの毛布カードもない場合、「（３）プレイフェイズ」終了時にこのカードを裏向きにします。
- 裏向きの場合このカードは各プレイヤーの手番終了時に1プレイヤー分反時計回りに移動します。

僕の毛布、どこにあるんだよぉ・・・

例 15-2：Designer’s card 02（毛布大好き）

ゲーム開始時、全てのアニマルカードがプレイヤー1の場にあります。プレイヤー1は白の「２」をプレイしました。白毛布カード（02-2）は2プレイヤー分移動し、プレイヤー3の場に移動します。「（３）手札プレイフェイズ」終了時、毛布大好きウルフカード（02-3）は黒毛布カード（02-1）がプレイヤー1の場にあるので表向きのままです。
プレイヤー1の手番終了時、毛布大好きウルフカードは動きません。

最初の手番
【プレイヤー１の手番】

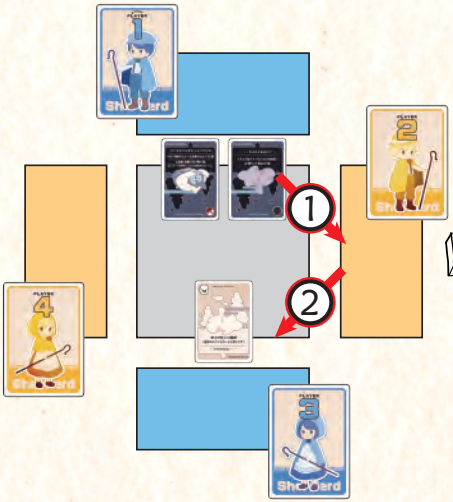


最初の手番
【プレイヤー１の手番終了時】

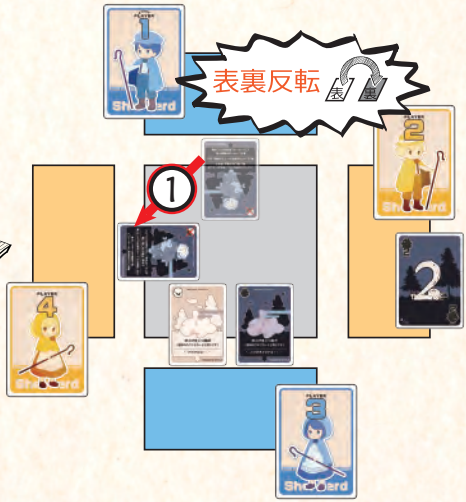


プレイヤー2は黒の「２」をプレイしました。黒毛布カード（02-1）は2プレイヤー分移動し、プレイヤー3の場に移動しました。「（３）手札プレイフェイズ」終了時、毛布大好きウルフカード（02-3）は毛布カードがプレイヤー1の場にないので裏返します。
プレイヤー2の手番終了時、毛布大好きウルフカードは1プレイヤー分反時計回りに移動します。

【プレイヤー２の手番】

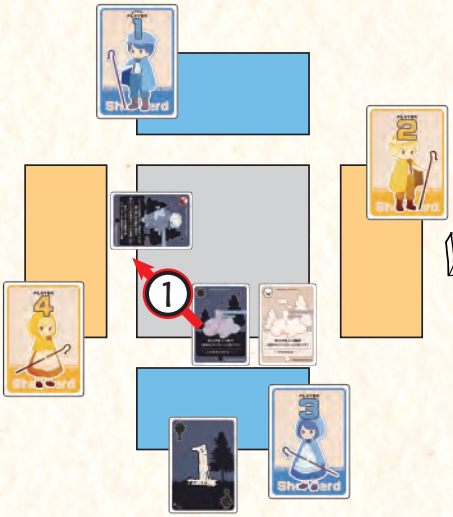


【プレイヤー２の手番終了時】

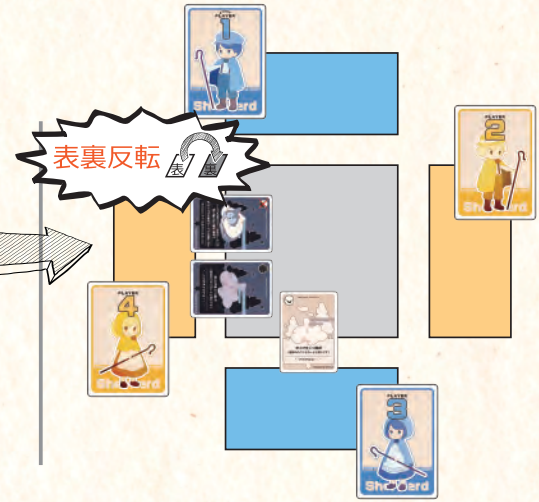


プレイヤー3の手番開始時、白毛布カードと黒毛布カードが両方場にあるので羊コマを失いません。
プレイヤー3は黒の「１」をプレイしました。黒毛布カードが1プレイヤー分移動し、プレイヤー4の場に移動しました。「（３）手札プレイフェイズ」終了時、毛布大好きウルフカードは黒毛布カードがプレイヤー4の場にあるので表向きにします。
プレイヤー3の手番終了時、毛布大好きウルフカードは動きません。

【プレイヤー３の手番】

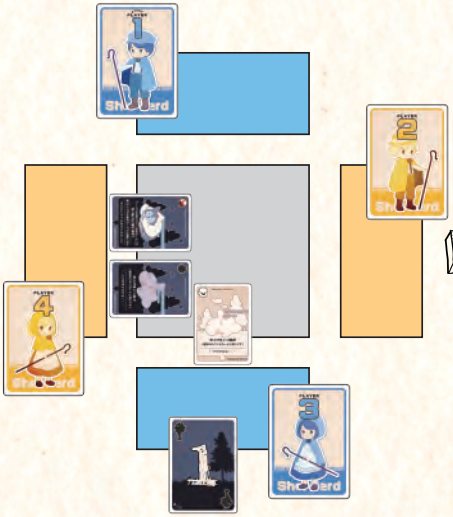


【プレイヤー３の手番終了時】



プレイヤー4の手番開始時、黒毛布カードと毛布大好きウルフカードが両方場にあるので羊コマを2個失います。

【プレイヤー４の手番】



【プレイヤー４の牧場】



メモ：毛布大好きセットで遊ぶ時は各プレイヤー羊コマ4個で始めることをお勧めします。

最後に（デザイナーからのお願い）

本作は２ｖｓ２の協力対戦ゲームです。
敵味方の動きを予測して上手くアシストできたとき、
そして守ってもらえた時の楽しさを味わっていただければと思います。

基本ルールはシンプルなので、初心者からゲーム慣れしている方まで
幅広い層に遊んでもらいたいな・・・と思い本作を作りました。
慣れてきたら追加ルールでオリジナルの新カードを加えたり、
説明書に無い組み合わせで遊んでみたり・・・遊び方は自由自在です！

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○○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：MATSUDA98
原型師（アドオンのみ）：井上 磨 (おさむ)
発行人：Dan Kobayashi
スペシャルカードデザイナー：K.K. と Alvin Lui
スペシャルサンクス：キックスターターバッカーとテストプレイ協力者

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

NINJA STAR
http://www.ninjastargames.com

Copyright © 2016 Ninja Star Games, LLC. All rights reserved.