

クレイジーコーギー

ゲームの概要

『クレイジーコーギー』は、2～4人で遊べるゲームで、対象年齢は6歳以上です。ゲームの目標は、自分の3つの「犬小屋」にカードを配置し、**5枚のカードセット**を作ってポイントを獲得することです。得点は、カードの組み合わせによって異なります。

各手番の開始時に、山札から2～4枚のコーギーカードを公開します。同じ数字のコーギーがぴょんと飛び出さないことを願いながらカードを公開しましょう。成功したなら、自分の犬小

屋にそれらのカードを配置します。失敗したなら、それらのカードは他のプレイヤーに渡され、受け取ったプレイヤーが自分の犬小屋にカードを配置します。

気をつけて！どの犬小屋にカードを追加しても「得点化が不可能な組み合わせ」になってしまう場合、犬小屋のうちひとつを破棄し、新たな犬小屋を作ることになります。

いちばん早く5ポイントを獲得したプレイヤーが勝者です！

内容物



コーギーカード 50枚

[1～5の数字が5色ずつ]

×2種（毛色違い）



ワイルドカード
2枚



イベントカード
5枚



小さなポイントマーカー（1ポイント）12個



大きなポイントマーカー（3ポイント）6個



準備

1. コーギーカードを裏向きでよく混ぜてひとまとめにし、テーブル中央の全員の手が届く場所に山札として置きます。
2. いちばん年齢が若いプレイヤーがスタートプレイヤーになります。

ゲームの概要

『クレイジーコーギー』はゲームの終了まで手番を繰り返すゲームです。プレイヤーはテーブルを中心に反時計回り順で手番を行います。各手番は、2つのフェイズで構成されています。

1. **ドローフェイズ**：手番プレイヤーは、山札からカードを1枚ずつ引き、**2~4枚のカードを公開**します。公開したカードの数字がすべて異なっている場合、手番を行っているプレイヤーがそれらのカードを所持します。一方、公開したカードの中に同じ数字がある場合、手番を行っているプレイヤーは**他プレイヤー**を任意に選び、**公開したすべてのカードを渡さなければなりません**。
2. **配置フェイズ**：この手番でカードを所持したプレイヤー（元々誰がカードを公開したかに関わらず）は、**得点化できるカードセットの作成**を目指し、自分の犬小屋にカードを配置しなければなりません。どの犬小屋に配置しても「得点化が不可能な組み合わせ」になってしまう場合、**いずれかの自分の犬小屋のすべてのカードを捨て札にし、新しいカードのセットを作り始めなければなりません**。

捨て札にしたカードは、表向きで山札の横に置きます。ここを捨て札置き場と呼びます。いずれかのプレイヤーが5ポイントを獲得する前に山札が尽きた場合、捨て札置き場にあるカード



をよく混ぜて新たな山札を作ります。いずれかのプレイヤーが**5ポイント以上獲得**したなら、ただちにゲームが終了します。

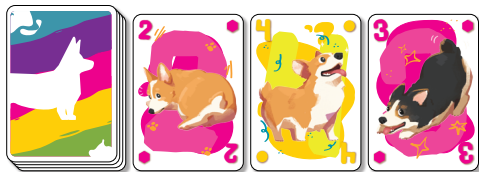
ゲームの流れ

ドロフェイズ

自分の手番では、山札から**最低でも2枚のカードを公開**しなければなりません。公開したカードの数字がすべて異なるなら、(イベントカードにより別の指示がない限り)最大4枚まで、カードを1枚ずつ追加で公開することができます。

追加のカードの公開をやめたい場合は、すでに公開したカードを保持し、配置フェイズに進みます。

すでに公開された数字と同じ数字のカードを公開した時点で、あなたは「バースト」します。自分以外の任意のプレイヤーを選び、ここまで公開したカード(バーストを引き起こしたカードを含む)をすべて渡さなければなりません。受け取ったプレイヤーが、代わりに配置フェイズを実行します。



例：たかしが最初に公開した2枚のカードは、赤の2と黄の4で、どちらも毛色がフオーンでした。彼はカードを1枚追加することにします。赤の3で、毛色がブラックのコーギーが公開されました。彼は危険を冒して4枚目を引くこともできますが、2、3、または4の数字を引くとバーストしてしまいます。カードを追加せず、ここまで公開した3枚のカードを保持することになりました。

また、ワイルドカードが2枚あり、どの数字、色、毛色の種類としても扱えるため、**常にセットに含めることができます。**セットを完成させる時に、どんなカードとして扱うか決めることができます。

ワイルドカードの2枚公開


ワイルドカードは非常に強力なカードです。そのため、ドロフェイズでワイルドカードを2枚とも公開した場合、そのプレイヤーは「バースト」したとみなされます。この場合、**現在の手番で公開されたすべてのカードを、他のプレイヤーに渡すのではなく、捨て札にします。**

イベントカードを引く

イベントカードを引いたら、**ただちにイベントを解決**します。イベントカードは、現在の手番で公開したカードの枚数には**数えません**。イベントを解決したらそのカードを捨て札にし、新たにカードを公開することが可能ならば、**公開するかやめるか**を選ぶことができます。


- イベントカードは、犬小屋を**ただちに得点化したり破壊したり**することがあります。
- イベントカードは**決して別のイベントカードを発動させることはありません**。イベントカードを解決している最中に誰か(自分を含む)が別のイベントカードを引いた場合、そのカードを捨て札にします。その後、必要な分のコーギーまたはワイルドカードを引くまでカードを引き直します。






野球ボール：すべてのプレイヤーは山札の一番上からカードを1枚取り、ただちに自分の犬小屋に配置する。

例：みずきは自分の手番で、2枚目に野球ボールカードを引きました。彼女と他のすべてのプレイヤーは、ただちにカードを1枚引き、各自の犬小屋に配置します。その後、彼女は山札から2枚目のカードを引かなければなりません。




骨：あなたはコーギーカード（ワイルドカードは含まない）を捨て札置き場から1枚選んでもよい。選んだなら、それをただちに自分の犬小屋に配置する。


例：たかしはカードを2枚公開し（青の2と赤の5）、追加の3枚目で骨カードを引きました。彼は捨て札置き場のカードを見て、緑の5を自分の犬小屋に配置しました。そして、それ以上カードは公開せず、青の2と赤の5を自分の犬小屋に配置しました。



ノミ：あなたは、他プレイヤーの犬小屋にある**全体が見えている**カード（他のカードがかぶさっていない）をただちに1枚奪い、自分の犬小屋に配置する。




例：みずきはノミカードを引きました。彼女はたかしの犬小屋から緑の5のカードを奪いました。



首輪：あなたは山札から追加で2枚のカードを公開しなければならない。このとき、「バースト」のルールは通常通り適用される。

例：たかしはすでに3枚のカード（赤の1、赤の2、黄の4）を公開しています。彼は勝利に近づいていたため、4枚目のカードを引くことにしました。彼は首輪カードを引き、追加でカードを2枚公開することになりました。その結果、緑の3と紫の5が公開されました。とても幸運です！5枚すべてのカードを保持できます。



フードボウル：あなたは山札の一番上のカードをそっと覗く。覗いたカードを公開せずにドローフェイズを終えてもよい。（結果、カードを0枚または1枚所持してドローフェイズを終える可能性があります。）覗いたカードを公開した場合、フェイズ中に最低2枚カードを公開するルールは通常通り適用される。

例：みずきは1枚目に赤の3を引き、次にフードボウルカードを引きました。山札の一番上のカードを見ると、赤の2でした。そのカードは現在の犬小屋に適していなかったため、カードを公開せずに赤の3だけを所持してドローフェイズを終えました。



配置フェイス

プレイヤーは自分の前に最大3つのセットを作ることができ、それらを「犬小屋」と呼びます。

誰がカードを公開したかに関わらず、現在の順番でカードを所持しているプレイヤーは、それらのカードを**1枚ずつ**任意の順番で自分の犬小屋に配置します。犬小屋は、5枚のカードで「得点化できるセット」を作成したときに、完成したとみなされます。

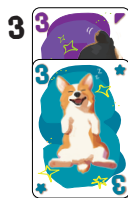
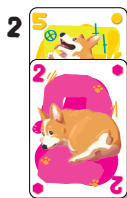
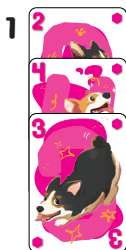
セットは、以下の3種類の組み合わせのいずれかとして得点化します。それぞれ対応するポイントを獲得します。

- ・5枚の**数字**がすべて異なる：1ポイント
- ・5枚の**数字**がすべて同じ：2ポイント
- ・5枚の**色**がすべて同じ：2ポイント

完成したセットが複数の組み合わせの条件を満たす場合、より高いポイントが獲得できる組み合わせだけが得点化されます。さらに、セット内の5枚すべてが**同じ種類の毛色**（フーンまたはブラック）であれば、**ボーナスポイントとして1ポイント**を獲得します。

自分のいずれかの犬小屋で得点化できるセットが完成したなら、ただちに**対応するポイント分のポイントマーカー**を獲得し、その犬小屋にあるカードをすべて捨て札にします。もしまだカードを配置する必要があるなら、たった今空いた犬小屋にカードを配置して新しいセットを作り始めることができます。

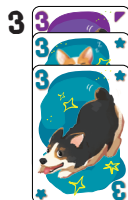
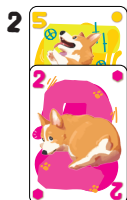
所持しているカードはすべて自分の犬小屋に配置しなければなりません。どの犬小屋にカードを追加しても「得点化が不可能な組み合わせ」になってしまう場合、**いずれかの自分の犬小屋のすべてのカードを捨て札にし**、新しいセットを作り始めなければなりません。



例：みずきはすでに3つの犬小屋でセットを作っています。1つ目は、赤の2、赤の3、赤の4。2つ目は、赤の2、黄の5。3つ目は紫の3、青の3です。



彼女はこれに次の4枚のカードを配置します：赤の1、青の3、赤の4、黄の5。彼女は赤の1を1つ目の犬小屋に配置しました。さらに彼女は、この犬小屋に黄の5を配置して完成とし、1ポイントを獲得することができます。しかしそうせず、赤の4を配置して、5枚の色がすべて同じであるセットを完成させ、2ポイントを獲得します。



次に、黄の5を、たった今空いたばかりの犬小屋に配置します。そこは黄の5を置ける唯一の場所です。青の3は他の2つの犬小屋のどちらにも配置できませんが、2つ目の犬小屋は2枚のフーン色で揃っているため以降の手番でボーナスポイントが狙えます。彼女は3つ目の犬小屋に青の3を置きました。

ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが5ポイント以上を獲得したら、ゲームは終了し、そのプレイヤーがただちに勝利します。

同点になった場合（ベースボールカードによって引き起こる）、同点のプレイヤー全員で勝利を分かち合います。

セットごとに獲得できるポイント



5枚の数字がすべて異なる：
1ポイント



5枚の数字がすべて同じ：
2ポイント



5枚の色がすべて同じ：
2ポイント



5枚の数字がすべて異なる
+ 毛色の種類が同じ：
2ポイント



5枚の数字がすべて同じ
+ 毛色の種類が同じ：
3ポイント



5枚の色がすべて同じ
+ 毛色の種類が同じ：
3ポイント

クレジット

発行：心火 GAMES
ゲームデザイン：Noa Vassalli
アートディレクター：Noa Vassalli
イラスト：Wanjin Gill
グラフィックデザイン：Noa Vassalli
ロゴデザイン：Noa Vassalli
説明書レイアウト：Noa Vassalli
説明書翻訳、DTP：北野菜菜
パッケージ DTP：AFONG
生産管理：Desnet Amane

特別感謝：Pitota & Biscotto, Martina Marinoni, Giulio Vassalli, Lucaricci, Matteo Pollini, Alessandro Pra', Davide Cambiaghi, Fabio Cambiaghi, Paola Mogliotti, Alessio Lana and Francesco Biglia.

〔発売元〕
株式会社 Distant Nova Japan
101-0021 東京都千代田区外神田 6-16-5 202 MHA 内
欠品・破損品はこちらからお問い合わせください。
info@synkagames.jp
www.synkagames.jp

