

Coupe△nation

クーペレイション

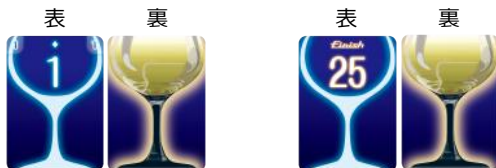
人数 2～4人 時間 15分 年齢 8歳以上

内容物

グラスカード 50枚 (1～50まで各1枚ずつ)

フィニッシュカード 1枚

サマリー 4枚



グラスカード

フィニッシュカード

1.ゲームの概要

- このゲームは「協力型ゲーム」です。ゲームにおいてプレイヤー全員が共通の目標をもちます。
- 共通目標を達成できたらプレイヤー全員の勝利です。達成できず失敗した場合はプレイヤー全員の敗北です。特定のプレイヤーのみの勝利（敗北）はありません。

2.ゲームの準備

「1」「25」「50」を除いたグラスカードの束をシャッフルし、各プレイヤーに3枚ずつ手札として配ります。手札の内容は他のプレイヤーに知られてはいけません。

束からグラスカードを下記の枚数だけ引き、「1」「50」を加えて表向きに並べます。これらを「リザーブ」と呼びます。「25」のグラスカードをリザーブから充分離して表向きに配置します。

プレイ人数	2人	3人	4人
束から引く枚数	4枚	3枚	2枚
リザーブの枚数	6枚	5枚	4枚

束をおおまかに2つにわけ、一方にフィニッシュカードを混ぜてシャッフルします。他方を裏向きでテーブルに置き、その上に先ほどシャッフルした一方を裏向きで重ねて山札とします。

山札もしくはリザーブの近くを捨て札置き場としてスペースを空けておきます。ゲーム中に破棄されるカードは捨て札置き場に全て裏向きで配置します。

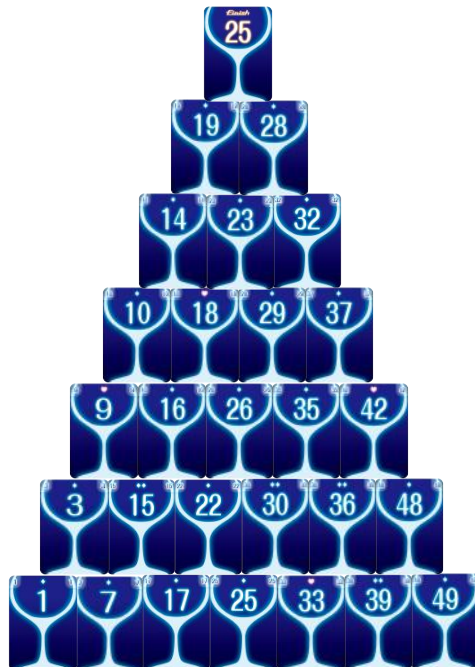
■ 4人プレイ時の準備例



3.ゲームの目標

プレイヤー全員の共通目標は、7段のピラミッド状にカードを並べることです。一番下の段には7枚までカードが並び、そこから一段上がるごとに並ぶカードは1枚ずつ減ります。**最上段の1枚はフィニッシュカードしか配置できません。**

■ 目標達成の一例

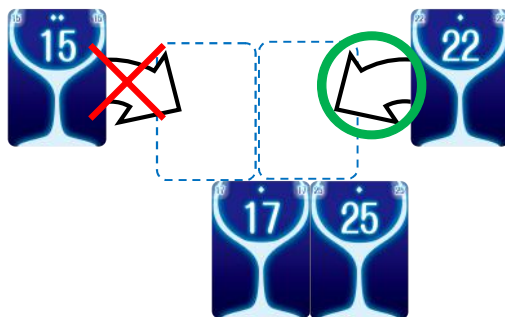


【2.ゲームの準備】にて配置した「25」のグラスカードを起点に、以下2つのルールに従ってカードを配置し、ピラミッド状に並べていきます。

・記載の数字が左から右へ昇順に並ぶよう、配置済みのカードの横に隣接して新たなカードを配置できます。



・横に隣接して配置済みの2枚のカードをまたぐように新たなカードを配置できます。この際、新たなカードに記載の数字は下の2枚のカードに記載の数字の間でなければなりません。**1枚のカードの上のみに新たなカードを配置してはいけません。**



以上のルールに従い配置されたカードを『タワー』と呼びます。

4.ゲームの進行

<注意>：ゲーム中、各プレイヤーは手札の内容を互いに伝えてはいけません。カードの配置箇所や、配置するカードの内容についても、互いに意思や情報を伝えてはいけません。

まず、プレイヤー全員で話し合ってスタートプレイヤーを決定します。この際、手札の内容は各自周囲に伝えず、スタートプレイヤーになりたいかだけ伝えてください。

スタートプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは手番を行います。手番におけるプレイヤーの行動は、以下の順番で行われる3ステップからなります。**手番のパスはできません。**

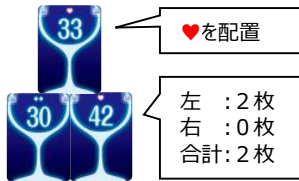
4.1 カードのドロウ

スタートプレイヤーは、カードを1枚山札から引きます。以降の手番のプレイヤーは、前手番のプレイヤーがタワーに配置/公開したカードに応じて山札からカードを引きます。

【表向きにカードが配置/公開された場合】 記載のマークに応じた枚数までカードを山札から引くことができます。複数枚カードを引く場合、欲しい枚数を一度に引かなくてはなりません。

マークの種類	◆	◆◆	♥
山札から引ける枚数	1枚	2枚	0～4枚※

※♥の場合、下に並ぶ2枚のカードに記載の◆の合計分までカードを引くことができます(♥は数えません)。



【裏向きにカードが配置された場合】 手札が2枚になるまでカードを引くことができます。

フィニッシュカードを引いたら、テーブル上に表向きで即公開し、改めて1枚引きます。**フィニッシュカードは所有するプレイヤーの手札として扱える一方、手札枚数として数えません。**

山札が切れた場合、以降のゲーム中はカードを引けません。

4.2 カードの配置/公開

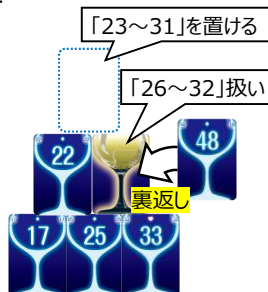
以下の4つの行動A～Dのうちどれかを選択し、[3.ゲームの目標]に記載のルールに従ってタワーにカードを配置します。

A. 手札からカードを表向きに配置

手札にあるカードのうち1枚をタワーに表向きに配置します。

B. 手札からカードを裏向きに配置

手札にあるカードのうち1枚をタワーに裏向きに配置します。カードの内容は他のプレイヤーに知られてはいけません。**裏向きのカードの数字は全てのカード配置がルールと矛盾しない範囲で任意として扱います。フィニッシュカードは裏向きに配置できません。**



C. 裏向きに配置済みのカードを公開

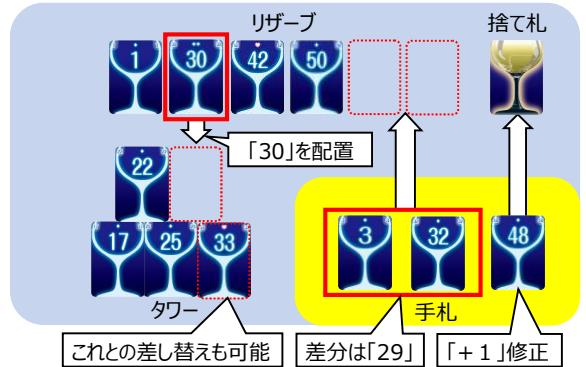
タワーに裏向きで配置済みのカードを、そのまま配置を変えずに表向きにして数字を公開します。**公開した時点で、ルールに沿って配置されていないカードがあった場合、即座にゲームは終了となり、プレイヤー全員の敗北となります。**

D. リザーブからカードを表向きに配置

手札にあるカードのうち2枚をリザーブに送り、この2枚の数字の合計または差分と数字が等しいリザーブのカードをタワーに配置します。この際、前述の2枚とは別の手札を破棄し、破棄した枚数分だけ合計または差分の結果を±1修正できます。破棄するカードの内容は他プレイヤーに知られてはいけません。

リザーブからカードを配置する場合に限り、ルールに従う範囲でタワーに配置済みのカードとの差し替えも可能です。タワーに元あったカードは手札に加えます。裏向きのカードを手札に加える場合、他のプレイヤーに内容を知られてはいけません。

■リザーブからタワーに「30」を配置する例



4.3 カード枚数の調整

手札が3枚を超えた場合、その分カードを選択して破棄します。カードの内容は他プレイヤーに知られてはいけません。

リザーブが[2.ゲームの準備]に記載の枚数を超えた場合、その分カードを選択して破棄します。

最後に、手番を次のプレイヤーに渡します。

5.ゲームの終了

グラスカードをタワーの最上段以外に**全て表向き**で配置した状態で、フィニッシュカードを最上段に配置すれば、プレイヤー全員の勝利です。それ以外は全てプレイヤー全員の敗北です。

6.ゲーム攻略のヒント

- 表向きでは配置できない手札も裏向きにすれば配置できます。
- ドロウ枚数をあえて減らすことで山札切れを防げます。
- フィニッシュカードをリザーブに送れば誰でも扱えます。
- ゲーム中、残り手番数や最終手番の確認は認められます。

ゲームに関するご質問やご感想は、sawaguchi@fudacom.jp までお願いいたします。

ゲームデザイン：沢口祐祐

グラフィックデザイン：itsukusimi Design Works

テストプレイヤー：ゆきこ, ヒロ, みや, NEZ, うて, もちづき, うえは, にっしー