

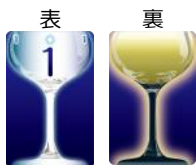
Coupe△nation

クーベレイション

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」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持ちます。
- 共通の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。
- ★ 最初のゲームでは、進行に慣れるための簡易なヴァリエントルールを推奨します。このルールでは、フィニッシュカードを使いません。

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。

「1」「50」に複数枚のグラスカードを加えて表向きに並べます。これを『リザーブ』と呼びます。「1」「50」を含めて下記の枚数となるまで、束からグラスカードを引いてリザーブを準備します。「25」のグラスカードをリザーブからカード7枚分ほど離して表向きに配置します。

プレイ人数	2人	3人	4人
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、その上にフィニッシュカードを混ぜた一方を裏向きで重ねて山札とします。(★最初のゲームでは、束にフィニッシュカードを混ぜずに、そのままテーブルに置きます)

捨て札置き場として、山札またはリザーブの近くに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。(★最初のゲームでは、フィニッシュカードを箱に戻します)

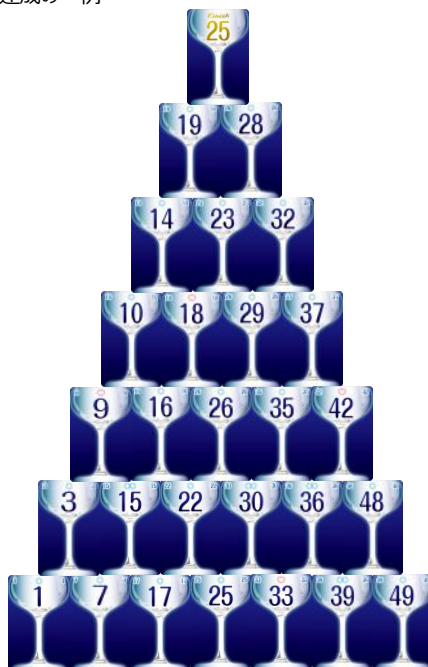
■ 4人プレイ時の準備例



3.ゲームの目標

プレイヤー全員の共通の目標は、7段のピラミッド状にカードを並べることです。一番下の段にはカードが7枚並び、そこから一段上がるごとに横に並ぶカードは1枚ずつ減っていきます。最上段にはフィニッシュカードしか配置できません。(★最初のゲームでは、フィニッシュカードの代わりに、最上段にもグラスカードが配置されます)

■ 目標達成の一例

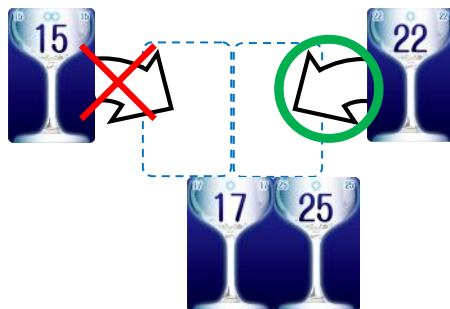


【2.ゲームの準備】にて配置した「25」のグラスカードを起点に、以下2つのルールに従ってカードを配置し、ピラミッド状に並べていきます。

・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。配置済みのカードと隣接しない離れた位置に新たなカードを配置することはできません。



・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に収まらなければいけません。各段においてカードが横に並びきらなくても、そこから上の段にカードを配置できます。1枚のカードの上にも新たなカードを配置することはできません。



以上のルールに従い配置されたカードの集合を『タワー』と呼びます。タワーに配置済みのカードの位置を後でずらすことはできません。

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、各自は手札の内容を周囲に伝えず、自らが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。**(★最初のゲームでは、フィニッシュカードに関する事項は読み飛ばしてください)

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マークを確認します。それらのマークに応じた枚数の合計分までカードを引くことができます。下に並ぶカードに記載の♡は0枚扱いです。



【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。手札が2枚以上の場合はカードを引けません。

フィニッシュカードを引いた場合、手元に表向きで置いて即公開し、改めてカードを1枚引きます。**フィニッシュカードは手元に置いてい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、次の手番からこのステップは省略され、以降のゲーム進行においてカードを引くことはできません。

4.2 カードの配置/公開

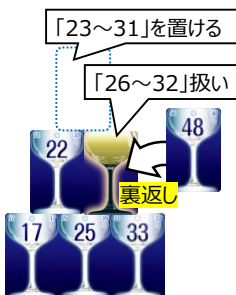
以下の4つの行動A～Dのうちいずれかを選択し、[3.ゲームの目標]に記載のルールに従ってタワーにカードを配置します。

A. 手札からカードを表向きに配置

手札からカード1枚を選択し、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

手札からカード1枚を選択し、表面を他のプレイヤーに見られないよう、タワーに裏向きに配置します。**裏向きのカードの数字は、全てのカードの配置がルールと矛盾しない範囲で任意の整数として扱えます。**配置済みの他のカードの数字との重複も可能です。**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

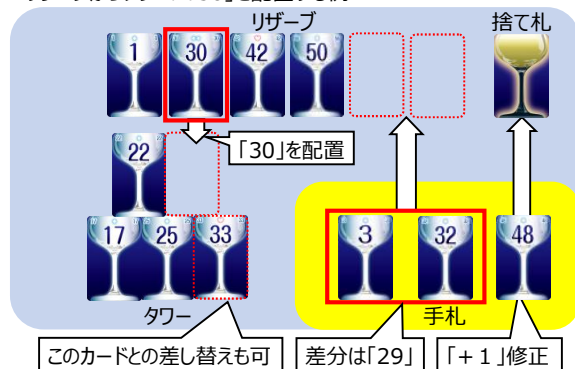
タワーに裏向きで配置済みのカードを、位置を変えずに表向きに戻して数字を公開します。**公開されたカードがルールと矛盾して配置されている場合、ゲームは即終了となり、プレイヤー全員の敗北となります。**

D. リザーブからカードを表向きに配置

手札からカード2枚を選択し、リザーブからその2枚の数字の合計または差分と等しい数字のカード1枚をタワーに配置します。手札から前述の2枚をリザーブに送ります。この際、手札から別のカードを1枚以上破棄することで、その枚数分だけ合計または差分の結果を±1修正できます。破棄するカードの表面を他のプレイヤーに見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のみ、ルールに従う範囲でタワーに配置済みのカードと差し替えることができます。差し替えによりタワーから除かれたカードは自分の手札に加えます。裏向きのカードが除かれた場合、表面を他のプレイヤーに見られないよう手札に加えます。フィニッシュカードが除かれた場合、自分の手元に置きます。**手札にあるカードとタワーに配置済みのカードを直接差し替えることはできません。**

■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。破棄するカードの表面は他のプレイヤーに見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。どのカードを破棄するかは相談はできません。

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。(★最初のゲームでは、フィニッシュカードの代わりに、[3.ゲームの目標]に記載のルールに従って、グラスカードを配置すれば、プレイヤー全員の勝利です)

6.ゲーム攻略の秘訣

- 表向きではタワーに配置できない手札も裏向きにすれば配置できます。
- カードを引く枚数をあえて減らすことで山札が切れるのを防げます。
- フィニッシュカードをリザーブに送れば、全プレイヤーが扱えます。
- 山札の残り枚数や最終手番プレイヤーの確認は認められます。

このたびはお買い上げ頂きありがとうございました。ゲームに関するご質問やご感想は、info@fudacoma.jp までお願いいたします。

ゲームデザイン：沢口游祐

グラフィックデザイン：itsukushimi 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