

# 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」各1枚ずつ）
- フィニッシュカード 1枚
- サマリー 4枚
- ルールブック 1部（第2.2版）



グラスカード

フィニッシュカード

## 1.初回のゲーム

- このゲームは「協力型ゲーム」です。共通の目標を達成すれば、プレイヤー全員が勝利します。目標を達成できず失敗すれば、プレイヤー全員が敗北します。特定のプレイヤーのみの勝利/敗北はありません。
- 初回のゲームは、進行に慣れるための簡易なルールにて行います。この簡易ルールでは、フィニッシュカードを使いません。

## 2.ゲームの準備

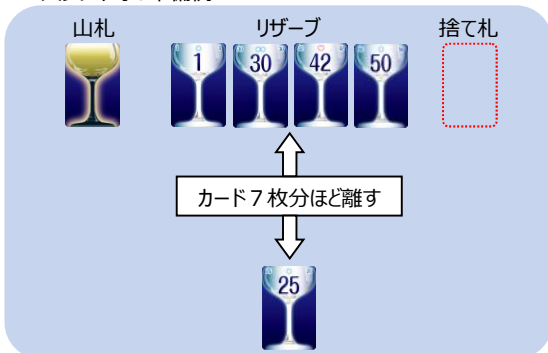
「1」「25」「50」を除いたグラスカードの束をシャッフルし、各プレイヤーに3枚ずつ手札として配ります。

「1」「50」に複数枚のグラスカードを加えて表向きに並べて配置します。この配置されたカードの集合を「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

山札またはリザーブの近くに捨て札のための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ここに全て裏向きで置かれます。

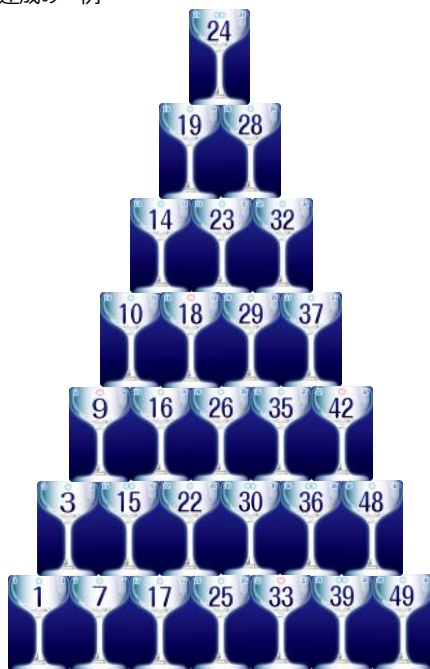
### ■ 4人プレイ時の準備例



## 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枚並んで配置され、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、一番上の段にはカードが1枚のみ配置されます。（二回目以降のゲームでは、一番上の段にはフィニッシュカードのみ配置できます）

### ■ 目標達成の一例



【2.ゲームの準備】にて配置した「25」のカードを起点に、以下の《配列ルール》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。

《配列ルール1》同じ段において、各カードは記載の数字が左から右へ昇順となるよう並びます。

《配列ルール2》横に隣接して並ぶ2枚のカードに対し、記載の数字がその2枚に記載の数字の間にあるカードが、その2枚を跨ぐように隣接して並びます。

各段においてカードが横に並びきらなくても、そこから上の段に新たなカードを配置できますが、1枚のカードの上みに新たなカードを配置することはできません。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。配置済みのカードの位置を後でずらすことや手札と直接交換することもできません。

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。

### ■ 《配列ルール》に従ったタワーへの新たなカードの配置例



タワー

## 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。タワーに配置したいカードの内容や配置箇所などについても、互いに意思や情報を伝えてはいけません。

初めに、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、各プレイヤーは自らがスタートプレイヤーになりたいかの意思だけを周囲に伝えてください。手札の内容は周囲に伝えてはいけません。

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、次に示す 4.1～4.3 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

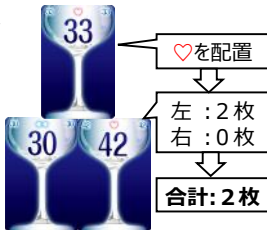
山札からカードを引いて手札に加えます。スタートプレイヤーはカードを1枚引くことができます。以降の手番プレイヤーは、直前の手番においてタワーに配置/公開されたカードに応じた枚数を引くことができます。**山札が切れた場合、次の手番からこのステップは省略されます。**

**<Point>** 引くカードの枚数を減らすことで山札切れを防げます。

**【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※

※♡記載のカードを配置した場合、下に並ぶ2枚のカードに記載の◇の合計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枚として扱います。タワーの最下段に♡記載のカードを配置した場合、カードを引くことはできません。



**【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。手札が2枚以上の場合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のうちいずれか一つを選択し、[3.ゲームの目標]に記載の《配列ルール》に従ってタワーにカードを配置します。

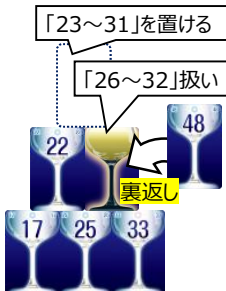
### A. 手札からカードを表向きに配置

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、表面を見られないよう、タワーに裏向きに配置します。**裏向きに配置されたカードは、全てのカードの配置が《配列ルール》と矛盾しない限り、任意の整数が記載されているものとして扱えます。**タワーに配置済みの他のカードに記載の数字と重複することも可能です。

**<Point>** 表向きではタワーに配置できないカードも裏向きなら配置できます。



### 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。**

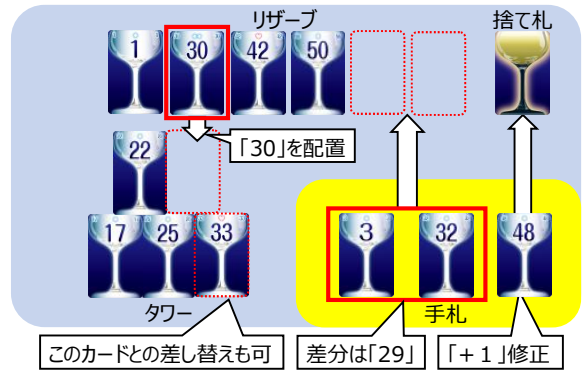
### D. リザーブからカードを表向きに配置

手札からリザーブにカード2枚を送り、それらに記載の数字の合計または差分と等しい数字のカード1枚をリザーブからタワーに配置します。この際、表面を見られないよう、手札から別のカードを破棄することで、前述の合計または差分の結果を、破棄した枚数分だけ±1修正できます。

**リザーブからカードを配置する場合に限り、《配列ルール》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いたカードは手番プレイヤーの手札に加えます。裏向きのカードを除いた場合、表面を見られないよう手札に加えます。

**<Point>** ゲームに勝利するには、タワーに裏向きで配置されたカードをリザーブからの差し替えで除く行動が重要となります。

### ■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枚を超えている場合、表面を見られないよう、3枚になるまでカードを選択して破棄します。

リザーブが[2.ゲームの準備]に記載の枚数を超えている場合、記載の枚数になるまで、他プレイヤーと相談せずに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

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、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。最上段には裏向きでカードを配置できません。それ以外は全てプレイヤー全員の敗北です。

## 6.二回目以降のゲーム

**二回目以降のゲームは、フィニッシュカードを使った通常ルールにて行います。**初回のゲームのルールに以下のルールが追加されます。

### [2.ゲームの準備]

リザーブを作成した後に、グラスカードの束をだまかに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重ねて山札とします。

### [4.1.カードのドロウ]

山札からフィニッシュカードを引いた場合、手元に表向きに置いて即公開し、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。**

前手番においてフィニッシュカードがタワーに配置された場合、手番プレイヤーは手札が2枚になるまでカードを引くことができます。

### [4.2.カードの配置/公開]

行動Bに関し、フィニッシュカードはタワーに裏向きで配置できません。行動Dに関し、タワーから除いたフィニッシュカードは手番プレイヤーの手元に置きます。

**<Point>** フィニッシュカードをリザーブに送れば、いずれのプレイヤーも自分の手番においてフィニッシュカードをタワーに配置できます。

### [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。**グラスカードを最上段に配置することはできません。**

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