

狛狗理太陽

こっくりさん

TDS 2016

デザイン:ナナツチ



3~4人

15~30分

8歳~

今、「こっくりさん」で呼び出される動物靈がアツい！人間界を席巻した空前絶後の「こっくりさん」ブームによる利権を巡り、キツネ、イヌ、タヌキ、そしてなぜか太陽の靈による仁義無用の人気投票が今、始まる。

プレイヤーは靈界の黒幕となり、見込みのある候補に配下を送って自分の影響力を高めます。定期的に行われる決算では多くの支持を得ている候補が当選し、その候補に強い影響力を持つプレイヤーが支配点を得ます。3回の決算を終えた時、支配点をより多く得ていたプレイヤーが眞の黒幕として君臨できるのです！

・コンポーネント

候補者カード 8枚

プレイカード 48枚(4色×12枚)

影響力トークン 16個(4色×3個)

黒こげトークン 1個

支配点トラック 1枚

ルールブック 1枚

・カード解説

A. 候補者カード

① 候補者の名前

② 決算の時に得られる支配点。

この候補者が1位当選したら上段、2位当選なら下段の点数を参照する。そして、この候補者に最も強い影響力を持つプレイヤーが左側、2番目に強い影響力を持つプレイヤーが右側の数字分の支配点を得る。

③ 候補者が持つバトロン効果

④ 候補者が登場するラウンド数



B. プレイカード

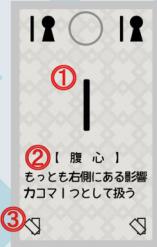
① プレイカードの数字。

決算時、この数字の合計値が候補者の得票数になる。

(×-1だけは特殊で、×-1以外の得票数を出してから、その値に-1をかける。)

② プレイカードの持つ特殊効果

③ このプレイカードが山札に何枚入っているかを示すアイコン



・あそびかた

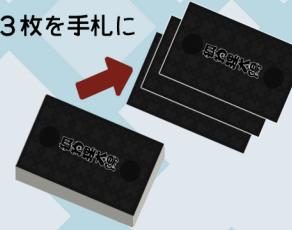
★セットアップ

- プレイヤーは、同じ色のプレイカードをよくシャッフルし、自分の山札として手元に裏向きにして置く。
- プレイカードと同じ色の影響力トークンをすべて取り、3つを手元に置く。残りの1つは支配点トラックの0に置く。
- ラウンド3の候補者カードをランダムな順番で横1列に並べる。その後、そのカードの上に同じ陣営のラウンド1の候補者カードを置く。
- 自分の山札から3枚カードを引き、手札にする。
- もっとも最近「こっくりさん」を行ったプレイヤーがスタートプレイヤーになる。じゃんけんなど他の適当な手段で決めてよい。その後、ゲームを開始する。

○セットアップ終了時の図例



3枚を手札に



候補者カード
(中央)

残りの1つを
支配点トラックに



個人の山札12枚
(各プレイヤーの手元)

影響力トークン3つ
(各プレイヤーの手元)

★ゲームの開始～決算まで

- スタートプレイヤーから時計回りの順番に、以下の流れで手番を行うこと。

- 好きな候補者カード1枚の上部に、影響力トークンを1つ左詰めにして置く。



左詰めに置く



すでに影響力トークンが置かれている場合、一番右側に置く。

2. 影響力トークンを置いた候補者カードに、以下の2つのアクションから1つを選び実行する。

- A. 手札からカードを1枚選び、裏向きにして候補者カードの下部に並べる。
- B. 手札からカードを1枚選び、表向きにして候補者カードの下部に並べ、その後、候補者カードに書かれたパトロン効果を使う。
(パトロン効果は必ず使用される。ただし、効果テキスト内で「～できる。」とあるものはその効果を発揮しないことを選択できる。)

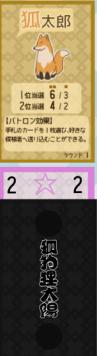
A



B



こんな感じに並んでいく(例)



裏向きに並べる。表向きに並べ、パトロン効果を使う。

3. 手札が3枚になるまで自分の山札からカードを引き、手札に加える。自分の山札がなくなったら、それ以上手札を補充することはできない。

4. 次のプレイヤーに手番をうつす。

すべてのプレイヤーが3個の影響力トークンを置ききったら(つまり、3回手番を行ったら)、決算を行う。

★決算

1. 候補者カードの下側に並べられたカードをすべて表向きにし、その数字を合計した「得票数」を算出する。
(ただし、マークのカードだけは、「他のカードの合計が出た後で、その値にマークをかける」という処理を行うこと。)



← の「得票数」は
2 + 4 で 6 になる



→ の「得票数」は
(3 + 2) × - 1 で
- 1 0 になる。



2. 「得票数」の高い順に、1番当選・2番当選の候補者を選出する。「得票数」が同じ場合、左側に置かれた候補が優先して選出される。

3. 選出された候補者に置かれた影響力トークンの数がもっとも多いプレイヤーが左側に、2番目に多いプレイヤーが右側に記された支配点入手する。
(1番当選・2番当選で記された支配点の数値が異なることに注意。また、1人のプレイヤーしか影響力トークンを置いていない場合でも、得られる支配点は左側の分のみとなる。)

トークン数が同じ場合、より左側に影響力トークンが置いてあるプレイヤーが優先される。

4. 次の候補者を準備する。ラウンド1であれば候補者カードを裏返す。ラウンド2であれば候補者カードを取り除き、下に置かれている候補者カードを見えるようにする。

5. 使用されたプレイカードをすべて各プレイヤーの手元に並べる。この時、何の数字を何枚使用したのかがわかるよう重ねて並べること。

6. 使用された影響力トークンをすべてプレイヤーの手元へ戻す。

7. この時点で最も支配点の高いプレイヤーを次のスタートプレイヤーとする。

ここまで処理を終えたら、ラウンド数を1つ増やす。その後、決算を終了し、新たなスタートプレイヤーから手番を始めること。

★ゲームの終了

・決算を3回終えた後、もっとも支配点の高いプレイヤーがゲームに勝利し、真の黒幕として靈界に君臨する。
同点のプレイヤーがいる場合、勝利を分かち合うこと。
・もし、2回目までの決算で支配点が1位と2位のプレイヤー間に支配点の差が12点以上ついたら、その時点でゲームを終了し、順位を確定させること。

★ルールの補足

- ・パトロン効果の効果対象がない時は、その効果は不発になる。この時、プレイカード自体は表向きに出せる。
- ・「狐」のパトロン効果で出すカードは表裏どちらで出してもよいが、表でも新たにパトロン効果は使えない。
- ・「太陽」のパトロン効果の「決算に含まない」とは、特殊効果も含む。黒こげトークンが最後まで置かれていた1枚のプレイカードのみがこの効果を受ける。
また、パトロン効果で黒こげトークンが置かれたカードが移動する時、黒こげトークンも移動する。
- ・プレイカード「腹心」の効果は、決算時により上側に置かれているものから処理していく。
- ・手番開始時、山札も手札もないなら影響力トークンを置いて手番を終了する。

△お問い合わせ
質問・感想などはこちらへ

ゲーム製作サークル TDS
ブログ: <http://tds-project.seesaa.net/>
twitterアカウント: @NanaTuchi