

※もし複数のプレイヤーが同じすみかカードを全く同時に押さえたなら、そのすみかカードは誰も押さえられなかったことになりま  
す。生きてどうぶつを分けあうことはできませんからね……

※もしプレイヤーがすみかカードを押さえようとして、カードがテーブルから落ちてしまったら、そのカードはもとの場所にもど  
し、そのすみかカードは誰も押さえられなかったことになります。どうぶつには優しくしましょう……

## 4. 結果を確認する

すみかカードを押さえたプレイヤーはそれぞれ、自分が押さえたすみかカードの上に置かれていたカードをすべて公開します。  
その結果に応じて、以下の2つのどちらかが起こります。

a) そのすみかカードに、サイコロの目と同じアイコンのどうぶつカードかたべものカードが1枚でもあった場合  
(成功)：そのプレイヤーは、そのすみかカードの上に置かれていたすべてのカードを獲得し、自分の前に表向きに配置します。も  
しその中にアレルギーカードや恐怖症カードがあれば、その効果をすぐに適用します(これらのカードについてはあとで説明しま  
す)。

b) そのすみかカードに、サイコロの目と同じアイコンのどうぶつカードやたべものカードが1枚もなかった場合  
(失敗)：そのプレイヤーは、そのすみかカードの上に置かれていたすべてのカードを裏向きにもとの場所にもどします。そして、  
島を荒らした罰金として黄色のキューブ1個を受け取ります(赤色のキューブは黄色のキューブ3個分です。必要に応じて両替して  
ください)。

※3)で誰もすみかカードを押さえていなかった場合、この手順はとばします。

## 5. 手番を終了する

手番プレイヤーは、手番カードとサイコロを左隣のプレイヤーに渡します。受け取ったプレイヤーが次の手番プレイヤーとなって、  
次の手番にうつり、また1)から5)の手順を繰り返します。ただし、もしこのとき山札にカードが1枚も残っていなかったら、  
ゲームは終了です！ 得点計算にうつり、誰がゲームに勝ったのかを決めます。

## カードについて

### どうぶつカード

- ・どうぶつカードを獲得することで、ゲームに勝つための得点を手に入れることができます。
- ・どうぶつカードは、サイコロでそのカードのアイコンの目が出たときに獲得することができます。獲得したどうぶつカードは、他のプレイヤーからも見えるように表向きに自分の前にならべます。

### たべものカード

- ・たべものカードは、そのたべものを好きなどうぶつの得点を増やしてくれます。どうぶつたちにはそれぞれ好きなたべもの  
があり、ネコは缶づめ、イヌはほね、クマはハチミツ、サルはバナナ、ウサギはにんじん、ハムスターはひまわりのたねが好きです。
- ・たべものカードは、サイコロでそのカードのアイコンの目が出たときに獲得することができます。獲得したたべものカードは、ど  
うぶつカードと同じように表向きに自分の前にならべます。

### デンジャーカード (アレルギーカード・恐怖症カード)

- ・どうぶつカードやたべものカードと違って、デンジャーカードにはアイコンがありません。そのため、どうぶつカードやたべもの  
カードを獲得したとき、その同じすみかにデンジャーカードが置かれていた場合にだけ、そのデンジャーカードと一緒に獲得す  
ることになります。
- ・アレルギーと恐怖症は、ペットカフェのオーナーにとっては困った問題です……。せっかく捕まえたどうぶつたちを連れて帰  
れなくなってしまいます。これらのカードはなんとしても取らないようにしましょう！
- ・デンジャーカードを獲得してしまったら、すぐに、あなたが持っているその種類のどうぶつカード2枚を失います(もし1枚し  
かなければ、1枚を失います)。失われたどうぶつカードは、そのデンジャーカードと一緒に箱にしまいます。
- ・ただし、もしあなたがその種類のどうぶつカードを1枚も持っていなかったら、代わりに、他のプレイヤー1人を選び、その  
プレイヤーがその種類のどうぶつカード2枚を失います(もし1枚しかなければ、1枚を失います。もしそのプレイヤーも1枚も  
持っていなければ、そのときは何も起こりません)。そう、この島ではアレルギーや恐怖症はあつという間に広がるのです！
- ・デンジャーカードの効果で、たべものカードを失うことはありません。

## ピンクのゾウカード

- ・一日中太陽の下でどうぶつたちを追いかけしていると、よくないことが起きる可能性があります……おかしなものが見えはじめて  
しまうのです。いえ、もしかすると、この島は不思議にみちあふれていて、このピンクのゾウたちは現実なのかもしれません！
- ・獲得したピンクのゾウカードは、どうぶつカードと同じように表向きに自分の前にならべます。ピンクのゾウカードは、ゲーム終了  
時に、1枚につき-4点になります。

## ゲームのしるし

手番の終了時に山札のカードがなくなっていたら、ゲームを終了します。  
プレイヤーは全員、獲得したカードの得点を計算します(得点計算を参照してください)。

## とくまんけいさん

### どうぶつカードの得点

持っているどうぶつカード(とピンク  
のゾウカード)の得点を合計します。

ネコ	:1点
イヌ	:2点
クマ	:2点
サル	:3点
ウサギ	:3点
ハムスター	:4点
ピンクのゾウ	:-4点

### たべものカードの得点

たべものカードは、対応する種類の  
どうぶつカードの得点を2倍にします。

例)あなたがイヌカード3枚と、さらにほねカ  
ード1枚を獲得していたなら、イヌカードによ  
る6点はほねカードの効果で2倍となり、12点  
になります！  
もし同じどうぶつカードに対応するたべもの  
カードを2枚獲得していたなら、そのどうぶつ  
カードの得点を2倍ではなく3倍にします。た  
えば、あなたがイヌカード3枚と、さらにほ  
ねカード2枚を獲得していたなら、イヌカード  
による6点は3倍で18点になります！

### 罰金キューブのマイナス点

ゲーム終了時に持っている黄色のキューブ  
の数に応じて、得点を減らします。赤色の  
キューブは、黄色のキューブ3個分として数えます。

・0~2個: 何も起こりません
・3~5個: -1点
・6~8 個: -3点
・9~10個: -5点
・11~12個: -8点
・13個以上: ゲームから脱落します!

計算の結果、もっとも得点の多いプレイヤーがゲームに勝利し、街でいちばん人気のペットカフェのオーナーになります。もしかした  
ら世界でいちばんかも？

同点の場合、持っている罰金キューブの数が少ない方のプレイヤーが勝利します。それも同数なら、どうぶつカードをより多く獲得し  
たプレイヤーが勝利します。もしそれも同数なら、それらのプレイヤーは勝利を分かちあいます！

## せんたくルール

**小さな子ども向け** ゲームを始める前に、山札からアレルギーカードと恐怖症カードをすべて取り除きます。

**優しい人たち向け** アレルギーカードと恐怖症カードを獲得したとき、自分がその種類のどうぶつカードを1枚も持っ  
ていなかったら、他のプレイヤーにその効果を適用するのではなく、何もせずに箱にしまいます。

**ハードコアゲーマー向け** プレイヤーが獲得したカードはすべて裏向きにして隠します。そのため、もっとたくさんの情報を覚えなけ  
ればならなくなります！ デンジャーカードを渡すときの選択が難しくなるでしょう！

**大草原モード** 通常のルールではすみかカードは6種類の絵を使いますが、このモードではすべて同じ草原の絵を使いま  
す。どのどうぶつがどこにいるのかを覚えるのが難しくなります！

**「泣いちゃうぞ」モード** ピンクのゾウカードを獲得してしまったとき、あなたは他のプレイヤーを選んでそれを渡します。  
その上さらに、アレルギーカードや恐怖症カードを獲得してしまったときは、その種類のどうぶつカードを全  
て失わなければなりません。もしあなたがその種類のどうぶつカードを1枚も持っていなかったら、他のプ  
レイヤー1人を選んでその効果を適用します！

Credits:

デザイン: らなとパパ (@koudojnika) アート: 井上磨、長谷川登鯉 日本語ルール: 上杉真人、上杉志保里

Special thanks: 稲垣崇子、上杉真人、上杉志保里、上杉律、長谷川登鯉、井上磨、遊んでくれたみな様

このゲームができた理由: できる限り、お父さんとして、子供の夢をすべて実現させたいという思いがきっかけでこの  
ゲームを2人で作りました。楽しく遊んでもらえたら、幸いです。

らなとパパ

Contact: izobretenik@gmail.com

The English rules will be available on BGG at the time of the release. Check Oboenasaikoro's page on BGG.

Les règles françaises seront disponibles sur BGG. Rendez-vous sur la page BGG de Oboenasaikoro.