

# Coin Hunt マニュアル ver1.0

泥棒紳士の皆様へ、夜空にコインのような満月が浮かぶ今夜、小狡い妖精がそれに見ほうけているスキに、またお宝をちょいと分けてもらいに参りましょう。待ち合わせは馴染みの四ツ辻、初期投資の偽コインを忘れずに、ルールはいつもの「ハラ無し」「ジカ禁」の「固定」でお願いします。

## ◇ゲーム解説

「Coin Hunt」は2～4人用のコイン落としアクションボードゲームです。  
プレイヤーは山札からコインを引き、ボード上に並べられたコインにそれを挿し込み、押して、落としてコインをゲットして、勝利点を稼ぎます。  
ゲームは前半と後半に分かれ、最後に多くの点を得た方が勝利です。

## ◇内容物

マニュアル 1枚      円形チップ 6色×15枚 (内:魔法コイン各色3枚)  
ダイス 1個      財布2折パーツ 4個 (外箱に記載なし)

## ◇勝利条件

ボード上からコインを落として集め、財布エリアから金庫へ収集保持、集めたコインから勝利点を計算、最も勝利点の多い人が勝ちます。  
(欲しいコインを確実に収集する慎重さが勝利の近道です)

## ◇ゲームの準備(前半戦)

適当にスタートプレイヤーを決めます。  
各プレイヤーは、それぞれ外箱の各辺の前に座ります。



▲コインハント2人プレイ時の配置例(盤上にはまだコインは無い状態)  
高さが足りない時は、裏箱を使うか、他に高さのあるものを用意して下さい

### ・盤上の前準備

コイン各色を1枚ずつ取り出し、6色セットを1つ作る。(魔法コインは除く)  
そこから1枚適当に選び、外箱の白丸の中央に表向きに置く。  
その上にダイスを1にして置く。残り5枚を表向きにし、そのコインの周囲に配置。(中央コインに隣接させるように置く。置く際は、適当に並べて下さい)

### ・山札作成とコインの除外

残りのコインを裏に向け、よく混ぜ山札をつくる(複数の山を作ってもOK)  
プレイ人数に従って以下の枚数をゲームから除外して下さい。  
2人:20枚除外    3人:7枚除外    4人:3枚除外

### ・妖精のヘソクリ(後半戦で使用)を作成

山札から、10枚取り出し表向きにして、色ごとに並べる

### ・秘密コインの配布とラッキーコインの設置

山札から全員に裏向きのまま1枚ずつ配ります。これは秘密コインとなります、ゲーム中に使用するまで中を見てはいけません。  
次に山札から1枚引き、全員が見える所に置いて表に向けます。これはラッキーコインとなり、ゲーム終了時の勝利点計算に使われます。

### ・盤上の準備

最後にスタートプレイヤーから左回りで、山札からコインを1枚ずつ取り表向きにして、順番に盤上に置いていきます。これらコインを置く時は、2枚以上に隣接した状態で置いて下さい。  
盤上からコインをはみ出さずに置けなくなったら配置を中止します。  
以上でゲームの準備が終了です。

## ◇ゲームの流れ(前半戦)

自分に手番が回ってきた時は、以下の5つのフェイズを順番に行います。

1. ドローフェイズ
2. 秘密コイン使用フェイズ
3. コイン挿入フェイズ
4. コイン獲得フェイズ
5. コイン流出フェイズ

### 1. ドローフェイズ

山札からコインを引き、盤上に挿し込む準備をします。手順は以下の通りです。

- ・山札から1枚公開、◆**財布の中に同じ色がある場合**、再度コインを引く。繰り返しコインを引くことで、手札が3枚になってから中止します
- ・こうして引いた◆**1枚目のコインが魔法コインだった場合**、以下の処理を行います(中心が黒色で五芒星が描かれたものが、魔法コインです)

#### ①妖精ダイス移動処理

- ・コイン上のダイスの目+1、ダイス目の1/2歩(切捨)コイン上を移動
- ・移動開始位置及び魔法コイン上には止まらない(通過はOK)
- ・コイン同士が離れていたら移動不可(コインの厚みより広いと×)
- ・どうしても移動出来ない時は、移動させなくて良い

**Tips** 魔法コインの判定は、手番の最初に引いた1枚目のみに適用されます。また途中で山札が尽きたら、ドローフェイズを終了します

妖精ダイスの移動及びドローが終了したら2.へ移行します。

### 2. 秘密コイン使用フェイズ

所持している秘密コイン(裏向きに配られたコイン)を使うアクションをします。秘密コインは使用した時、はじめて表面を確認できます。

- ・◆**秘密のコインを持っていれば**、使用を宣言してもよい。この宣言は、毎手番につき1回だけ可能です。  
宣言後、秘密コイン1枚を表に向け以下の処理を行います

#### ②コイン金庫保管処理(通称:アガリ)

- ・財布にある全てのコインを金庫へ移動させる  
(金庫に移動させたコインは枚数が判るように色ごとに並べる)

- ・上記の処理を行った後、表に向けた秘密コインを財布に配置
- ・次に盤上の**妖精ダイスの目を任意で-1**します(これはなくてもOK)

秘密コインを使用しない(もしくは無い)場合、3.へ移行します。

### 3. コイン獲得フェイズ

手札にあるコインを以下のルールに従い、盤上に全て挿し込みます。

### ③コイン挿入ルール

- ・コインは可能な限り、真すぐに盤上へ挿し込むこと  
(これは強制ではありません。ある程度、方向をコントロールしてもOK)
- ・コインは盤上全てに収まるように奥まで全部挿し込むこと
- (1)場所固定(通称:固定)  
・コイン挿入時は、自分の正面ボードの辺からはみ出して、コイン挿入は不可(コイン挿入可能範囲内でコインを挿し込むこと)
- ・また別の辺からコインを挿入することも不可
- (2)コインの押さえつけは禁止(通称:ハラ無し)  
・コインを盤上に挿す時、**上から指で押し付けて、入れてはダメ**

- ・手札コインを全て挿入後◆**落下コイン総数を数えて**、以下の処理を行う  
**0枚** :即手番が終了します(駆け引きとしてこれを狙う事もあります)
- 2枚以下**:コイン獲得のチャンス。但し、落ちたコインによって以下のペナルティが発生する場合があります。  
◆**妖精ダイスが乗っている形のコインも落ちた場合**、もしくは  
◆**妖精ダイスが2、4、6の時に魔法コインも落ちた場合**、以下の処理を行います

### ①妖精阻止ペナルティ処理

- ・落ちたコイン全てを「妖精のヘソクリ」に置く
- ・手番プレイヤー以外全員が、山札からコインを1枚金庫に置く  
(山札にコインが無い場合、除外されたコインから引く)
- ・手番を終了する

#### 補足:◆妖精ダイスが乗っている形のコインも落ちた場合

コインの形には以下の4種類あります



例えば、赤コイン上に妖精ダイスがあったら、**円形**である**赤と青**のコインが妖精阻止対象になります(魔法コインの上にはダイスは乗れないので無視)

#### 補足:◆妖精ダイスが2、4、6の時に魔法コインも落ちた場合

盤上にある妖精ダイスは「1.ドローフェイズ」の妖精ダイス移動処理によって変化します。(1から始まり増加していきます)

通常魔法コインは落ちてでもペナルティは発生しませんが、ダイス目が2、4、6の時のみ、どの魔法コインが落ちてもペナルティが発生するので注意して下さい。(秘密コインの効果を使い、これを回避することが可能です)

つまりダイス目2、4、6の時は、乗っているコインの形&魔法コインどちらが落ちてもペナルティが発生するので、特に注意して下さい。

- 3枚以上**:「②**コイン金庫保管処理(アガリ)**」を行い、**落ちたコインの中から好きなコイン1枚を財布へ配置**します(コインを獲得)  
(3枚以上落ちた時は、妖精阻止ペナルティは無視されます)

尚、このフェイズ中は以下の2ルールが適用されます。以下の状況が発生したら一時中断し、各処理を行ってからゲームを再開して下さい。

- ・**挿し込んだコインに直に隣接したコインが落ちた場合**、以下の処理を行う

#### ②直落とし違反(通称:ジカ禁)

- ・直落としが発生した時に同時に落ちたコインを全て「妖精のヘソクリ」に置く
- ・秘密コイン含む所持コインの中から1枚コインを「妖精のヘソクリ」に置く
- ・ゲームを再開する

・コインと一緒に妖精ダイスも落ちた場合、以下の処理を行う

### ⑥妖精ダイス落下復帰

- ・落ちたダイスを振って、ダイス目を決める
- ・ボード上のコインで、妖精が乗っていた同色のコインどれかにダイスを置く  
(同色コインが無い場合は、中央の白丸に最も近いコインの上に置く)
- ・ゲームを再開する

コインが2枚以下落ちて、ペナルティを回避した場合は4.へ、3枚上落ちた場合は5.へ移行します。

**Tips** ここで記された場合以外、例えば意図的でない振動等でのコインの落下や大幅な時間差でコインが落下した場合は、全てゲームから除外して下さい

## 4. コイン獲得フェイズ

コインが落ち、妖精阻止を回避できた時、以下の条件でコイン獲得できます。

- ・◆**落ちたコイン中に、財布に無い色のコインがあった場合、その色の中から1枚コインを得られます。**  
落ちたコインの色が全て財布の中にある色だった時は5.へ移行します

**Tips** 財布に同じ色のコインは入りません。この時5.へ移行した場合は、手番プレイヤーはコインを得ることは出来ません

- ・そして◆**財布の中のコインが5色以上揃った場合、以下の特別ボーナスが得られます**  
財布に5色コインが揃った時:山札から秘密コインを1枚得ます  
財布に6色コインが揃った時:山札から秘密コインを得た後、「②コイン金庫保管処理」を行います

コイン獲得フェイズ後、まだ落ちたコインが残っていた時は、5.へ移行します。コインが1枚も落ちてない場合は、その手番は終了となります。

## 5. コイン流出フェイズ

各手番の最後は、残ったコインが次のプレイヤーの手に渡ってしまいます。難しいですがボードからコインを落とす時は、欲しいものだけを落とすことが勝利へのカギとなります。

- ・手番中のプレイヤーがコインを得た後も、落ちたコインが残っていた場合、以下の処理を行う

### ④コイン流出処理

- ・残ったコインを全て左隣のプレイヤーに渡す
- ・貰ったプレイヤーは、その中から得られる色のコインを財布に置く  
(自分がコインを落としたかのようにコインを得られる)
- ・残ったコインを次プレイヤーに渡し、再びこの処理を行う
- ・手番プレイヤーを除く、全員がこの処理を行った後、コインが残っていた時は全て除外する

落ちたコインの処理が全て解決されたら、手番が終了します。

ここまでの手順を各プレイヤーが繰り返し、山札のコインが全て無くなったら前半戦が終了します。

## ◇ゲームの準備(後半戦)

最後に山札を引いたプレイヤーが手番を終えたら後半戦に入ります。後半戦に入る前に以下の準備をします。

- ・「妖精のヘソクリ」の中で最も数の多い色のコインをまとめ、その上に妖精ダイスを置きます(以降これはゲームで使いません)

## ・金庫合計数の計算とお邪魔コイン分配

財布のコインを全て金庫に移動、金庫と秘密コインの合計数を出します。もし、合計数の最も少ないプレイヤーが複数いる時は、その中で秘密コインの少ないプレイヤーを選びます(更に複数いる時はダイスを振り決めます)次に合計数の最も少ないプレイヤーは、残ったヘソクリを色ごとに分けて、各プレイヤーに1色ずつ分配します(分配されたコインはお邪魔コインになります)

**Tips** 色コインの分配は可能な限り行って下さい。但し、色数が人数分に足りない時だけ、0枚として分配します。尚、このコイン分配は数が多い方が後半戦有利です

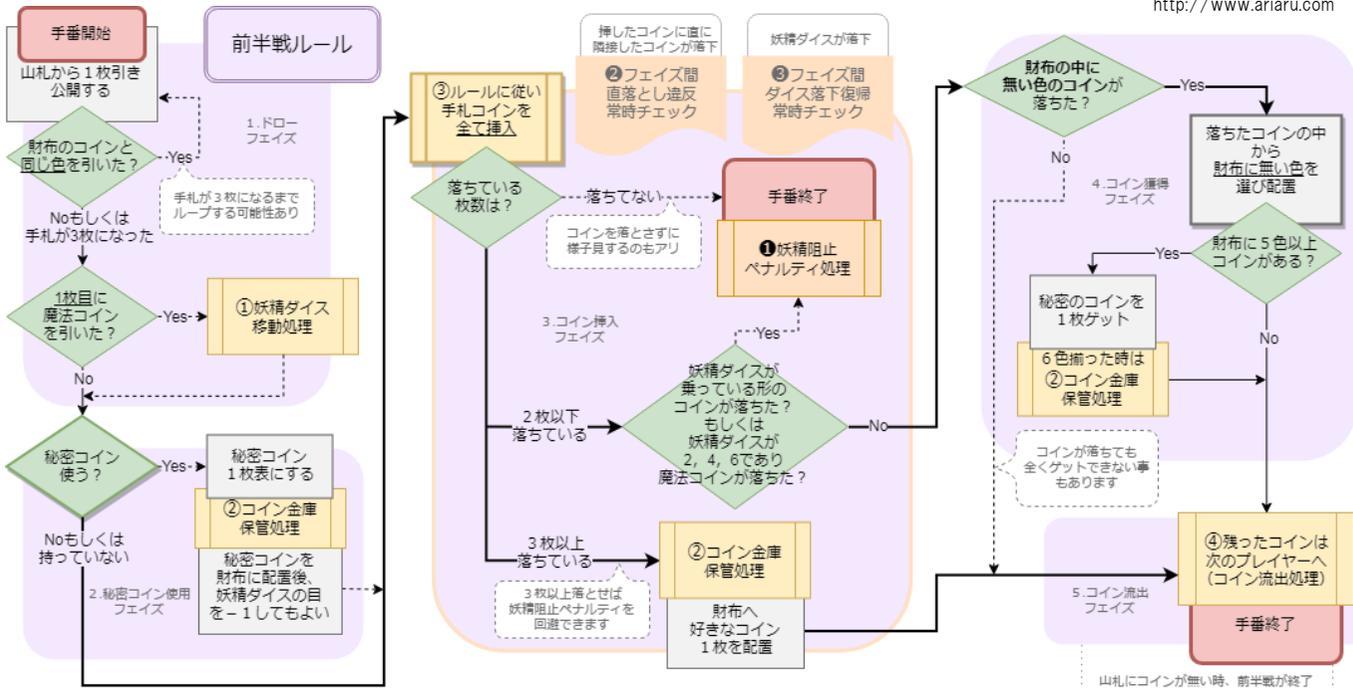
## ◇ゲームの流れ(後半戦)

お邪魔コインの数が最も多いプレイヤーから左回りで、以下を行います。

### お邪魔コインの挿入

手番の人は「③コイン挿入ルール」に従い、お邪魔コインを1枚挿入します。

- ・コインを挿入後、◆**落ちたコインによって**、以下の処理を行います  
落ちない :即手番が終了します  
1枚以上落ちた:次の「⑤お邪魔コイン相殺処理」をします



コインハント ルール フローチャート ver 1.0

### ⑤お邪魔コイン相殺処理

- ・手番プレイヤーを除く他の全プレイヤーは落ちたコインの中から色を1つ選び、それと同じ色のコインを金庫から除外する  
(この処理は魔法コインも対象になります)
- ・手番を終了する

尚、この後半戦の間は「②直落とし違反」のルールが適用されます。

上記の手順を、全員のお邪魔コインが無くなるまで繰り返し、お邪魔コインが無くなったならゲームが終了します。

## ◇勝利点の計算

下のフローチャート図の右下にある「勝利点計算」に基づいて、合計勝利点を計算し、ゲームの勝利者を決めて下さい。

**Tips** 得点計算する際は、使わなくなった盤上等のコインを裏向きにして、各ボーナス用の点数として割り当てると、計算が楽です

企画・制作 AriAru 2018  
http://www.ariaru.com

**勝利点計算**

- ◆基本勝利点  
各プレイヤーは、秘密コインを表にして金庫に移動、全コイン数え基本勝利点を計算
- ◆最多色ボーナス  
コイン各色につき、最も多くのコインを持っているプレイヤーは勝利点2を獲得  
最多コインを持つプレイヤーが複数いる場合は、それぞれ勝利点1を獲得
- ◆ラッキーコインボーナス  
ラッキーコインと同じ色のコインがあるプレイヤーは、1枚につき勝利点1を獲得

上記を合計して、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝利!!  
(同数の最多得点者が複数いる場合は、全員が勝利)