

ドキッと! アイス Trick-taking game



あなたはアイスの大食いグルースのメンバーです。

今回友達と、有名どころもおいしいアイスのお店に行きました。最初の一口を食べた途端にあまりのおいしさに我慢できなくなってしまいました。このお店はコーンに3個までしか乗せられません! このアイスのお店の店長は大食いの敵です。4個注文するとアイスを落としてしまい店長に店がら追い出されてしまいます。もちろん大食いとしてこの限界は許せません!! 他の大食いメンバーに負けられないように、そして「注文は3個まで」を忘れずに、上手にコーンにアイスを乗せましょう。

さあ、一番我慢強い大食いは誰でしょう?!

内容物



本説明書2枚
(日本語/英語)



お店カード40枚
(苺、チョコ、抹茶、バニラ、各色10枚)



トロフィータイル
10枚



コーンタイル
4枚



アイススタイル12枚
(苺、チョコ、抹茶、バニラ、各色3枚)

ゲームの準備

4人プレイの場合、全てのカードを使います。(2~3人プレイの準備は後述します。)

アイススタイルを、下から1点、1点、2点(トッピング付)となるように並べ、その横にトロフィータイルをひとまとめにして置きます。これを「ストック」と呼びます。

各プレイヤーにコーンタイルを1枚配ります。



ゲームの進行

ゲームは以下の①から④を繰り返すことにより進行します。①から④の流れをまとめて「ラウンド」と呼びます。

- ① 手札を配る
- ② 強さ比べと判定
- ③ ラウンドの終了
- ④ 得点計算とトロフィータイルの獲得

④の得点計算とトロフィータイルの獲得によって、いずれかのプレイヤーがトロフィータイルを3枚集めたらゲーム終了です。トロフィータイルを3枚持っているプレイヤーがいない場合は、各プレイヤーは今までに獲得したトロフィータイルを手元に保持したまま次のラウンドを始めます。

ゲームの流れ

- ① 手札を配る
全てのお店カードを裏向きでよく混ぜ、各プレイヤーに10枚ずつ配ります。これを「手札」と呼びます。
- ② 強さ比べと判定
第一ラウンドで、最初にカードを出すスタートプレイヤーは、最近一番おいしいアイスを食べた人になります。

A. 強さ比べ

スタートプレイヤーが手札から任意のカードを1枚選んで表向きに出します。スタートプレイヤーがカードを1枚出したら、各プレイヤーは時計回りの順番で手札からカードを1枚選んで表向きに出します。この時、スタートプレイヤーが出したカードと同じ色のカードが手札にある場合は、同じ色のカードを出さなくてはなりません。手札に同じ色のカードがない場合は、どの色のカードを出しても構いません。全プレイヤーがカードを1枚出したら、判定を行います。

B. 判定

出されたカードが全て同じ色だった場合、一番数字の大きいカードの勝ちです。出されたカードの色が2種類以上だった場合、一番数字の小さいカードの勝ちです。(どの色を出したかは関係ありません。)-一番数字の小さいカードが複数枚あった場合は、より後に出されたカードの勝ちとなります。



勝ったカードを出したプレイヤーは、出されたカードの色のどれかを選び、同じ色のアイススタイルをストックから1枚獲得します。この時、アイススタイルは下から獲得します。

獲得したアイススタイルは自分の前にあるコーンタイトルの上部分に置きます。その後、場に出されたカードを全て獲得し、裏向きにひとまとめにして手元に置きます。(手札に加えないように気を付けてください。)ストックに獲得すべき色のアイススタイルがない場合はアイススタイルは獲得できません。

これで1回の強さ比べが終了です。強さ比べの勝者が次の強さ比べのスタートプレイヤーとなり、③のラウンド終了条件を満たすまで「A、強さ比べ」と「B、判定」を繰り返します。

③ラウンドの終了

ラウンドは以下2つの条件のどちらかを満たすと終了します。

・誰かがアイススタイルを4枚獲得した

ラウンド中に1人のプレイヤーが4枚目のアイススタイルをストックから獲得したら、店長に追い出されてしまいます。手札が残っていてもラウンドは終了し、勝利点の計算を行います。

・全てのプレイヤーが10枚のアイスカードを使い果た

全てのプレイヤーが10枚のカードを使い果たしたら、ラウンドは終了し、勝利点の計算を行います。

④勝利点の計算とトロフィーの獲得

アイススタイルを4枚獲得してしまったプレイヤーは、このラウンドでは勝利点を得られません。アイススタイルを獲得した数が3枚以下のプレイヤーは『獲得したお店カードの枚数×同色のアイススタイル点』が勝利点となります。

※例:まりちゃんはチョコのお店カードを3枚、抹茶のお店カードを6枚獲得しました。苺とバニラのカードは0枚でした。まりちゃんのコーンにはアイススタイルが3枚(1点のチョコ、2点のチョコ、1点の抹茶)乗せてあります。チョコのお店カード3枚×チョコアイススタイル点3(1+2)=9勝利点。抹茶のお店カード6枚×抹茶アイススタイル点1=6勝利点今回のラウンドで、まりちゃんの勝利点の合計は15点になります。



全てのプレイヤーの中で一番多くの勝利点を獲得したプレイヤーがこのラウンドの勝者となり、トロフィータイトルを1枚獲得します。同点のプレイヤーがいる場合、アイススタイルの枚数が多いプレイヤーがラウンドの勝者になります。それも同点だったら1点のアイススタイルの数が多いプレイヤーがラウンドの勝者になります。それも同点の場合は複数人がラウンドの勝者となり、各自トロフィータイトルを1枚獲得します。

勝利点計算の後、いずれかのプレイヤーが1人でトロフィータイトルを3枚獲得していない場合は、全てのアイススタイルをストックに戻し、ゲームの準備時と同様の配置でアイススタイルを並べます。そして今まで獲得したトロフィータイトルは手元に残し、新しいラウンドを始めます。最後に強さ比べで勝ったプレイヤーが新しいラウンドのスタートプレイヤーとなります。

いずれかのプレイヤーがトロフィータイトルを3枚獲得したら、そのプレイヤーが勝者となりゲームは終了です。同時に複数人が3枚目のトロフィータイトルを獲得したら、その全員が勝者となります。

3人プレイの場合:

- ・お店カードは3色だけ使用します。どの色を使うかは自由です。使用するお店カードの色と同じ色のアイススタイル(3色だけ)をストックに置きます。使用しない色のカードとアイススタイルは箱に戻します。
- ・お店カードを各プレイヤーに9枚ずつ配り、残りの3枚を伏せたままテーブルの脇に置きます。脇に置いたカードはこのラウンドでは使用しません。※新しいラウンドが始まる前に、脇に置いたカードを含む全てのアイスカード(30枚)をよくシャッフルしてから始めて下さい。

2人プレイの場合:

- ・お店カード4色を使用します。ただし、各色7~10の数字が書かれたカードを箱に戻します。
- ・アイススタイルは全て使用します。
- ・各プレイヤーにコーンタイトルを2枚配り、左側と右側に置きます。
- ・アイススタイルをストックから獲得する時は、左右どちらのコーンタイトルに置くかを選び、選んだコーンタイトルの上部分にアイススタイルを置きます。
- ・ラウンド中にどちらかのプレイヤーが、左右どちらかのコーンに4枚目のアイススタイルを置いたら店長に追い出されてしまいます。手札が残っていてもラウンドは終了し、勝利点の計算を行います。
- ・4枚目のアイススタイルをコーンタイトルに置いてしまったプレイヤーは、3枚以下のアイススタイルが置いてあるコーンのみ勝利点の計算します。
- ・両方のコーンタイトルに置かれたアイススタイルがそれぞれ3枚以下のプレイヤーはコーンタイトル2枚の勝利点を計算し、合計したものが勝利点となります。多くの勝利点を獲得したプレイヤーがこのラウンドの勝者になりトロフィータイトルを1枚獲得します。先にトロフィータイトルを3枚獲得したプレイヤーがゲームの勝者になります。

クレジット

デザイン:らなとパパ

アート:井上磨(いのうえおさむ)

ルールライティング:矢沢賢太郎(HOY GAMES)

Special thanks:上杉真人、上杉志保里、上杉律、稲垣崇子、長谷川登輝

Contact:izobretenik@gmail.com

