

GlaCLAP! ルール説明書

クラクラップ!

ゲームの目的

あなたたはダンサー。ストリートではダンスバトルが始まろうとしています。手拍子が鳴ったらダンスバトルの合図。気分次第でダンスバトルにノリましょう。ダンスバトル勝者はポーズを決めてヴィクトリー！興奮した観客はテンションアップ！バトルの後はパーティタイム、技の交流をしますよ。エイトバトルの後に、ヴィクトリーロードを最も多く進めたダンサーが、今夜のキングオブダンサーですよ。

ゲームの内容物



準備

A 各自色を決め、対応するテンショングージと基本カード5枚(2,3,4,5,6)を受け取ります。

B メインボードの横にファイナル(下)とセミファイナル(上)を表向きで重ねます。



C キューブをみんなが手の届く場所(キューブプール)に置きます。

D プレイヤー人数に合わせてニューウェーブを用意し、シャッフルします。
(3人は人数マーク(カード内左下)なしのみの9枚、4人はさらに6+あるカードを追加した10枚。5人はさらに6+のカードを追加した11枚、6人はさらに6+のカードを追加した12枚。)

E 全員にニューウェーブを1枚ずつ配り、各自確認します。公開はしません。

F 配られなかったニューウェーブ6枚をセミファイナルの上に裏向きにして重ねます。



ニューウェーブの開示では上から開きます。ずらして重ねると何回目のバトルかわかりやすいです。

G 各自基本カード5枚と配られたニューウェーブ1枚の計6枚をシャッフルし、テンショングージの左に裏向きで山札として置きます。

テンショングージの右は捨札を置く場所となります。



H 各自テンショングージに白色キューブ2つをセットします。
キューブは常に白色キューブを使います。

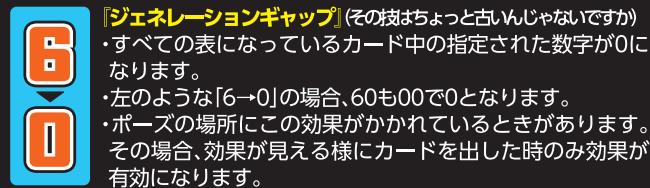
ゲームの進行と終了の説明は裏面です。

サマリー

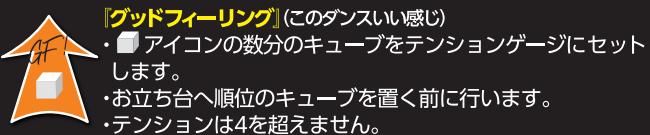
1. Ready ニューウェーブ1枚開示し、ダンサーは山札から3枚ドロー！
2. Clap 前バトル勝者の「せーの」の合図で、ダンサーはクラップ！
3. Entry ダンサーはダンスバトルに参加するかを決定します。
 - ・3枚から2枚選び、選ばなかった1枚を捨て札へ。
 - ・選んだ2枚のうち決めポーズのカードを前面にして重ね、裏向きで前へ出します。
 - ・前バトル勝者が「レッツダンス」の合図！
 - ・表はダンスバトル参加者、裏は観客。
4. Dance ダンスバトル参加者は、手札の数値合計を競いポーズを決めます。
 - ・数値が最も大きいダンサーが勝者となり、決めポーズを決めます。
 - ・最大の数値が同値の場合は、先に決めポーズを決めたダンサーが勝者です。
 - ・勝者から順にテンションキューブをお立ち台へ。
 - ・2番以降の同値は勝者からの時計回り順。
- 観客は、ダンスバトルを見て、テンションが上がります。
 - ・観客はダンスバトル参加者の人数分テンションが上がります。
5. Party ダンスバトル参加者は技の交流を行います。
 - ・決めポーズのカードを捨て札へ。もう一枚はニューウェーブの近くへ。
 - ・2番から順にカードを1枚獲得し捨て札へ。
 - ・余ったカードは全て勝者の捨て札へ。
6. Victory ダンスバトル勝者はヴィクトリーロードを進めます。
 - ・勝者はお立ち台のキューブをヴィクトリーロードへ。さらに、テンション分追加。
 - ・他のお立ち台のキューブはキューブプールへ。

終了条件: 8回目のヴィクトリー終了 or ヴィクトリーロードMAX到達

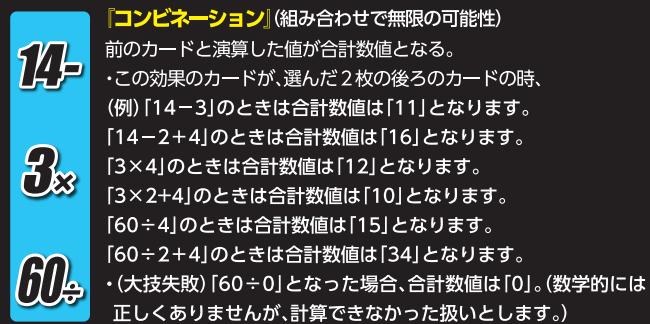
カードの効果



『ジェネレーションギャップ』(その枝はちょっと古いんじゃないですか)
・すべての表になっているカード中の指定された数字が0になります。
・左のような[6→0]の場合、60も0で0となります。
・ポーズの場所にこの効果がかかるているときがあります。
その場合、効果が見える様にカードを出した時の効果が有効になります。



『グッドフィーリング』(このダンスいい感じ)
・■アイコンの数分のキューブをテンショングージにセットします。
・お立ち台へ順位のキューブを置く前にいます。
・テンションは4を超えません。



『コンビネーション』(組み合わせで無限の可能性)
前のカードと演算した値が合計数値となる。
・この効果のカードが、選んだ2枚の後のカードの時、
(例)「14-3」のときは合計数値は「11」となります。
「14-2+4」のときは合計数値は「16」となります。
「3×4」のときは合計数値は「12」となります。
「3×2+4」のときは合計数値は「10」となります。
「60÷4」のときは合計数値は「15」となります。
「60÷2+4」のときは合計数値は「34」となります。
・(大技失敗)「60÷0」となった場合、合計数値は「0」。(数学的には正しくありませんが、計算できなかった扱いとします。)

クレジット

ゲームデザイン:久慈とら twitter @kujitora
アートワーク:別府さい twitter @allotment31
制作:金沢小立野ゲーム twitter @GameKanazawa
(ルール・欠品等連絡先)kanazawa.kodatsuno.game@gmail.com

ゲームの進行

1. Ready

やること: ニューウェーブを開示し、手札を補充します。

- ・メインボード横のニューウェーブを上から1枚表にして中央に置きます。
- ・自分の山札の上からカードを3枚引き(ドロー)手札とします。
- ・山札からカードを引くタイミングで山札がない場合は、捨札をシャッフルして新たな山札とし、そこから残りのカードを引きます。
- (セミファイナルとファイナル) 7回目のバトルではセミファイナルカードを、8回目のバトルではファイナルカードを中央に置きます。ファイナルカードの時には上に黒キューブを置きます。以降7,8回目の処理は通常と異なる場合があります。

2. Clap

やること: ダンサーは手をたたきます(クラップ)。

- ・手札3枚の右上に示された拍手の合計数だけ手をたたきます。
- ・前バトル勝者の「せーの」の合図の後、自由なリズムで正確な数たたきます。
- ・合図の前に、心の準備ができたか、みんなで確認しましょう。
- ・最後のクラップまでの間が長くなりすぎるとノリが悪いかも。
- (1回目のバトル) 最近何かで勝った人が親切な人が合図します。

3. Entry

やること: ダンサーはダンスバトルに参加するか観戦するかを決定します。

- ・手札3枚のうちから2枚を選びます。選択は非公開です。
- ・選ばなかった1枚は捨札に置きます。(捨札は常に裏置き)
- ・選んだ2枚は表から見て両方のカードの青地の部分が見えるように、ずらして重ねます。
- ・表から見た手前のカードのポーズは決めポーズになります。
- ・裏にして持ち、前に出します。



- ・全員が2枚を選んだことを確認出来たら、前バトル勝者の「レッツダンス!」の合図と一緒に、ダンスバトルに参加するダンサーはカードを表に向か、ダンスバトルに参加しない(観戦する)ダンサーはカードを裏のまま下に置きます。
- ・表にしたら「ダンスバトル参加者」、下に置いたら「観客」です。
- (強制) 踊りたくて仕方ないテンション4のダンサーは必ず参加者、気分どん底のテンション0のダンサーは必ず観客となります。テンションは5以上やマイナスになることはありません。

4. Dance

やること: ダンスバトル参加者は、手札の数値合計を競い、ポーズを決めます。

- ・表にした2枚のカードの数値合計を比べます。効果の説明は表面参照。
- ・数値合計が最大の参加者が勝者です。勝者は決めポーズ(手前のカードのポーズ)を行ってください。ポーズの厳密性(腕の角度等)は問いません。アレンジも可です。
- ・合計数値が同じ場合は先にポーズを決めた参加者が勝者となります。
- ・テンションゲージからキューブ1個を数値合計順にお立ち台に並べます。2番以降の同値は勝者から時計回り順となります。
- ・7,8回目では勝者以外の参加者はキューブをお立ち台へ並べず、キューブプールへ戻します。
- (盛り上げ役) 数値合計が最大でない参加者が決めポーズを行った場合は、会場が盛り上がり、他の全員がキューブ1個をテンションゲージにセットします。(キューブセットは常にキューブプールから)

やること: 観客は、ダンスバトルを見て、テンションを上げます。

- ・下に置いたカードは全て捨札に置きます。
- ・ダンスバトル参加者の数だけキューブをテンションゲージにセットします。テンションゲージが4を超えることはありません。

○誰もダンスバトル参加者がいなかったとき(ネクストデイ) 気分はリセットされます。

- ・ニューウェーブは次のダンスバトルに持ち越します(累積)。
- ・テンションがリセットされ、全員のテンションが2となります。

○ダンスバトル参加者が一人だったとき(しっとりソロダンスショー)

- ・参加者はテンションゲージからキューブをとり、ヴィクトリーロードへ置きます。テンションによる追加はありません。
- ・ニューウェーブと出したカードを全て獲得し、捨札に置きます。
- ・観客はキューブ1個をテンションゲージにセットします。

5. Party

やること: ダンスバトル参加者は、技の交流(新たなカードの獲得)を行います。

- ・決めポーズのカード(手前のカード)を捨札に置きます。決めポーズは大切。
- ・もう一枚は交流カードとしてニューウェーブの近くに置きます。
- ・ダンスバトルの順位2番の参加者から順位の順にニューウェーブと交流カードの中から1枚を選んで捨札に置きます。
- ・余ったカードは全て勝者の捨札に置きます。
- ・ネクストデイとしっとりソロダンスショーのときは技の交流はありません。
- ・7,8回目では技の交流はせず、出したカードは全て各自の捨札に置きます。
- ・7回目では参加者はキューブ1個をテンションゲージにセットします。

6. Victory

やること: ダンスバトル勝者はヴィクトリーロードを進めます。

- ・ダンスバトル勝者はお立ち台のキューブをヴィクトリーロードへ移動します。テンションゲージのキューブ分だけヴィクトリーロードにキューブを追加します。追加のキューブはキューブプールから追加します。キューブプールに自色キューブがない場合は、追加はできません。ヴィクトリーロードは各自小さい数字から順に置きます。8がMAXです。
- ・お立ち台のその他のキューブをキューブプールへ戻します。
- ・8回目では勝者はさらに黒キューブをヴィクトリーロードへ追加します。

(例)



終了条件を満たしていないければ、1. Ready へ戻ります。

ゲームの終了

終了条件 I 8回目のヴィクトリーの後、ゲームは終了します。

終了条件 II ヴィクトリーロードがMAX(8)に到達したダンサーの登場でゲームは終了します。

- ・終了時に最もヴィクトリーロードを進めていたダンサーが勝利となります。
- ・ヴィクトリーロードが同じ場合は、テンションゲージのキューブが多い方が勝利となります。どちらも同じ場合は、シンクロ状態です、シンクロ状態のダンサーはみんな勝利です。