

# ひつ陣<sup>じん</sup>

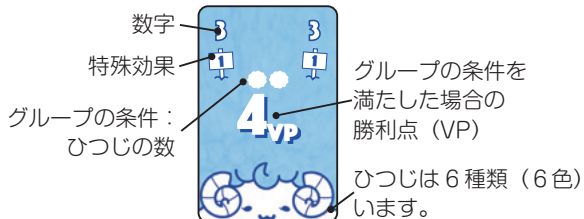
2～4人 / 20～30分 / 8歳以上

## ゲームの概要

プレイヤーはひつじ飼として、ひつじたちを自分の牧場に並べていきます。しかしひつじたちには1匹でいたいひつじや2匹でいたいひつじなどいろんな種類のひつじがいます。ひつじたちの条件を満たしながら一番きれいにひつじを並べるのはどのプレイヤーでしょうか？

## 内容物

- ひつじカード 100枚

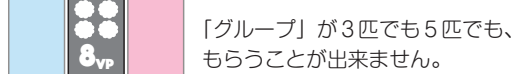
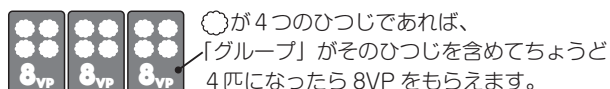
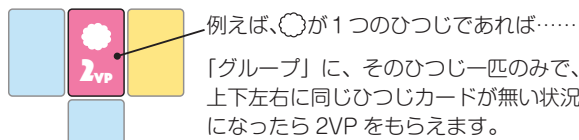


- ボーナスカード 7枚  
ゲーム終了時に勝利点のカウントに使用します。
- スタートプレイヤーカード 1枚

## このゲームの目的

各プレイヤーは自分の前のスペース（「牧場」と呼びます）にひつじカード（以降「カード」と呼びます）を並べていき、勝利点（VP）を得ていきます。カードにはそれぞれVPを得るために条件が書かれています。

カードが上下左右で同じ種類でつながっている、ひと固まりを「グループ」と呼びます。主にVPを得る手段は、ひつじたちが望む頭数でグループを組ませてあげることです。

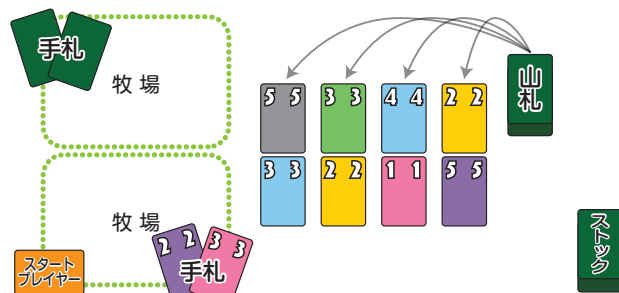


## ゲームの準備

1. 一番最近ひつじを見たプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤーカードを受け取ります。  
この方法で決まらない場合は任意の方法で決めてください。  
※スタートプレイヤーカードはゲーム終了まで移動せずそのまま所持し続けます。
2. 各プレイヤーは自分の前にカードを並べるスペースを十分に確保してください。そのスペースを「牧場」と呼びます。
3. ボーナスカードを全てテーブル脇によけておきます。
4. スタートプレイヤーは、カード全てをウラにしてよく混ぜます。カードをよく混ぜたらプレイ人数に応じて山札を作ります。
  - ・ 2人の場合  
カードを同じ枚数の2つ分け、うち1つを「山札」にします。残りの1つをストックとして脇に置きます。
  - ・ 3人の場合  
カードを同じ枚数の4つ分け、うち3つを重ねて「山札」にします。残りの1つをストックとして脇に置きます。
  - ・ 4人の場合  
カード全てを重ねて「山札」にします。

5. スタートプレイヤーは、各プレイヤーに山札から、カードを2枚ずつ配ります。
  6. スタートプレイヤーが山札からカードを2枚引き、オモテにして縦に並べます。これを補充用のセットと呼びます。このセットを合計4つ作っておきます。
- 以上で準備は完了です！

### ★2人プレイの準備の例★



## ゲームの流れ

このゲームはスタートプレイヤーから手番を行い、ゲームの終了条件が満たされるまで時計回りにプレイヤーが順に手番を行います。ゲームの終了条件を満たしたら、その後スタートプレイヤーの手前のプレイヤーまで手番を行い、さらに全員が1回ずつ手番を行い、勝敗を決めます。ゲームの終了条件は【ゲームの終了条件】を参照してください。

## 手番の流れ

手番が来たプレイヤーは、以下の2つのうちどちらかを必ず行います。

- A. 手札を2枚補充する
- B. 手札を1枚以上自分の牧場に置く

ただし、手札が0枚の場合は必ず「A. 手札を2枚補充する」を行ってください。

また、手札が6枚以上の場合は必ず「B. 手札を1枚以上自分の牧場に置く」を行ってください。

どちらかを行った後は、左隣のプレイヤーに手番が移ります。

### A. 手札を2枚補充する

4つある補充用の2枚セットのうち1つを選び、そのセットのカード2枚を手札に加えます。

その後、山札から2枚カードを引いてオモテにし、テーブル上に縦に並べ補充用のセットとします。

手札に加えたカードの中に、1枚引くアイコンのついたカードがあった場合、このアイコンのついたカード1枚につき1枚、山札からカードを引き手札に加えます。

### B. 手札を1枚以上自分の牧場に置く

次の3つのうちどれかを選択します。

- a) 同じ数字のカードを1枚以上置く
- b) 連番の数字のカードを1枚以上置く
- c) 好きな数字のカードを1枚置く

### 《共通》カードを置く際のルール

- ・ 起点カード（後述）を決めたら、その手番の間はその起点カードを基準に置いていきます。
- ・ カードは上下左右の辺でピッタリ隣接するように置く。
- ・ 既に牧場に置かれているカードに重ねて置くことはできない。
- ・ カードを置くときはまとめて置かず、1枚ずつ置いていく。

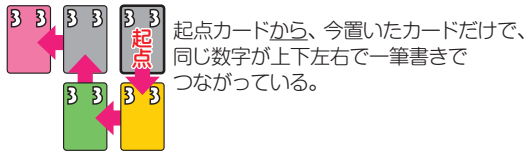
### a) 同じ数字のカードを1枚以上置く

牧場のカード1枚を選び、そのカードと同じ数字のカードを1枚以上出すことができます。

- ・ まだ牧場に1枚もカードを置いていない場合  
手札から1枚以上同じ数字のカードを選びます。最初に置くカードを起点カードとします。
- ・ 既に牧場に1枚以上カードを置いていない場合  
牧場に置かれているカードのうち1枚を選び、そのカードを起点カードとし、その起点カードと同じ数字のカードを1枚以上手札

から選びます。  
以降は共通です。

選んだ手札のカードを1枚ずつ牧場に置きます。  
置いた結果、以下のようになっていればOKです。



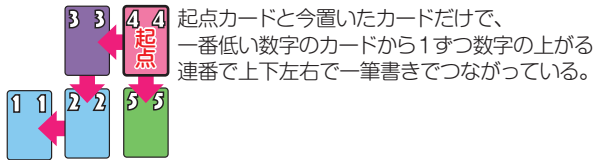
### b) 連番の数字のカードを1枚以上置く

牧場のカード1枚と手札を合わせて連番(1-2-3、2-3-4-5などの数字の続き番)のカードを出すことができます。

- まだ牧場に1枚もカードを置いていない場合  
手札のカード1枚以上で連番(1-2-3、2-3-4-5などの数字の続き番)のカードを1枚ずつ選びます。いちばん小さい数字のカードを起点カードとして最初に置きます。
- 既に牧場に1枚以上カードを置いている場合  
牧場のカード1枚(起点カード)と手札のカード1枚以上で連番のカードを1枚ずつ選びます。

以降は共通です。

選んだ手札のカードを1枚ずつ牧場に置きます。  
置いた結果、以下のようになっていればOKです。



### c) 好きな数字のカードを1枚置く

まず、手札から1枚カードを捨てます。  
その後、手札から好きなカードを1枚、牧場に置かれたカードの隣に置きます。

ゲームのヒント：この方法でカードを置くのはお勧めできません。  
どうしてもというときを除いて避けるようにしましょう。

## ゲームの終了条件

山札のカードが1枚もなくなり、さらに補充用のセットを4セット作ることができない場合、ゲームが終了に向かいます。  
2~3人の場合、山札のかわりにストックから補充します。  
4人の場合、そのまま続けます。  
スタートプレイヤーの手前のプレイヤーまで手番を行った後、さらに全員1回ずつ手番を行います。  
※万が一、手番で「A. 手札を2枚補充する」を行った際に補充用のセットが1枚もない場合、手札を2枚補充せず、なにも行いません。

## 点数計算

ゲームが終了したら点数計算を行います。  
次の1. ~5. を順番に行います。

### 1. 鈴のつながりの数

各プレイヤーは自分の牧場にある鈴アイコンの書かれたカードが、上下左右につながっている数の一番多いものを数えます。多い順に1位：8VP、2位：4VP、3位：2VPを獲得します。  
ある順位で同数の場合、一つ下の順位のVPを獲得します。(例：2位が2人いれば、それぞれ2VPを受け取ります。3位のプレイヤーは4位扱いになるのでVPはもらえません)



この場合、鈴のつながりの数は5になります。

### 2. ハートのひつじの数、星のひつじの数

各プレイヤーは自分の牧場にある♡ハートアイコンの書かれたカードが何枚あるか数えます。ハートアイコンの書かれたひつじは隣接する必要はありません。

多い順に1位：4VP、2位：2VPを獲得します。

ある順位で同数の場合、一つ下の順位のVPを獲得します。(例：2位が2人いれば、3位のプレイヤーは点数が無いので、VPはもらえません)

☆星アイコンについても同様にいき、1位：4VP、2位：2VPを獲得します。

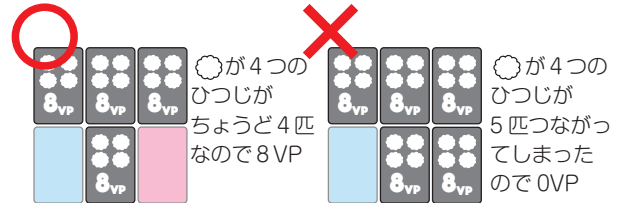
### 3. 1VPのひつじ

各プレイヤーは自分の牧場にある1VPアイコンの書かれたカードが何枚あるか数えます。1VPアイコンの書かれたひつじは隣接する必要はありません。  
1枚につき1VPを獲得します。

### 4. ひつじのグループ

カードが上下左右で同じ種類(=色)でつながっているひと固まりを「グループ」とします。

各プレイヤーはひつじのグループごとにカードの条件(○の数とグループにあるひつじの枚数)を満たしているかどうかを見ます。



条件を満たしていない場合、そのグループのカードを全てウラ返します。

これを全てのひつじのグループで行います。

ひつじのグループごとにカードに書かれたVPを獲得します。4匹のグループのカードであれば、カード4枚合わせて8VPです。

ゲームのヒント：オモテになっているカード×2VPを計算するのが早いですよ。

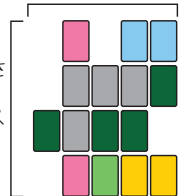
### 5. 牧場の広さによるペナルティ

自分の牧場の縦の長さ×横の長さを数えます。

横の長さ5でマイナス5VP

縦の長さ1につきマイナス1VP  
横の長さ1につきマイナス1VP

縦の長さ4で  
マイナス4VP



VPが一番高いプレイヤーの勝利です。

VPが同数の場合は、1. で数えた鈴のつながりの数が多いプレイヤーの勝利です。

それも同点ならば、それらのプレイヤーで勝利を分かち合ってください!

ご意見・ご感想は OKAZU (okazubrand@gmail.com) までお願いいたします。

制作：OKAZU brand

(最新情報はこちらへ <http://okazubrand.seesaa.net/>)

ゲームデザイン：Hisashi Hayashi (OKAZU)

グラフィックデザイン：ryo\_nyamo ライティング：HAL99

テストプレイ：いつものメンバー