



3～5人 / 15分 / 6歳以上

ゲームの背景

巨大な邸宅にある巨大な冷蔵庫。そこにはたくさんのチーズが置かれています。近所に住むネズミたちはいつかあのチーズをおなかいっぱい食べたいと冷蔵庫の扉が開くのを今か今かと待ち望んでいました。そして、ある日。ついにその扉が開かれたのです。一斉に走り出すネズミたち。しかしそこには同じようにチーズを狙うライバルネズミたちや、立ちふさがるネコの姿が……。どの家のネズミがいちばんチーズを奪い、どの家のネコがいちばんネズミをつかまえ、どの家のイヌがいちばんネコを追い回すのでしょうか。チーズをめぐる争奪戦がいま幕を開けようとしています！

内容物

動物カード…15枚×5色(赤・青・黄・緑・黒)
ふつうネズミ…9枚(うちマークつき…2枚)
デブネズミ…2枚
王様ネズミ…1枚
ネコ…2枚(うちマークつき…2枚)
イヌ…1枚

チーズカード…11枚

2×3枚 3×4枚
4×4枚 5×4枚

チーズカードに書かれている数字は、そのチーズを食べることができるネズミの匹数をあらわしています。

プレイヤーカラーカード…5枚

ゲームの準備

チーズカードをよくシャッフルし、円になるようにおもてにして並べます。並べるチーズカードの枚数は、プレイ人数によって変わります。

- * 3人…6枚
- * 4人…8枚
- * 5人…10枚

あまったチーズカードは箱にしまっておきます。

各プレイヤーは赤・青・黄・緑・黒のうち1色を選択して、選択した色の動物カード15枚と、プレイヤーカラーカードを受け取ります。受け取った動物カードは各自うら向きにしてよく混ぜて積み重ね、山札にします。プレイヤーカラーカードは自分の前に置きます。

各プレイヤーは自分の動物カードの山札から3枚引き、手札とします。

一番最近チーズを食べたプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、最初に手番が回ってきます。

ゲームの流れ

このゲームはスタートプレイヤーから時計回りで手番が回ってきます。

手番になったら下記の2つのうちいずれかをおこないます。

- a) 動物カードを3枚引く
- b) 動物カードを3枚置く

a) 動物カードから3枚引く

自分の山から動物カードを3枚引き手札とします。

※このゲームの手札上限は6枚です。既に手札が6枚ある場合、この行動はできません。また自分の山に既に動物カードが残っていない場合も、この行動はできません。

b) 自分手札から動物カードを3枚置く。

自分手札から動物カードを自由に3枚選んで、チーズカードの横に置きます。

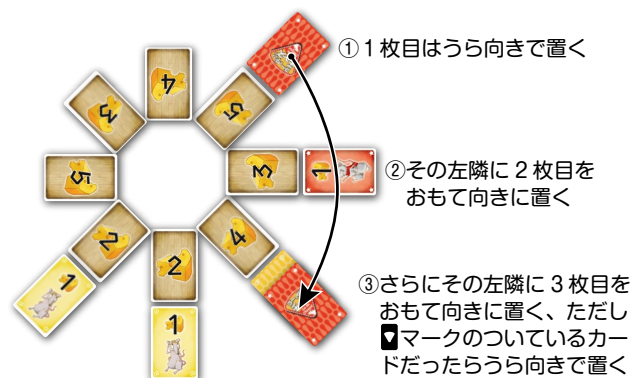
動物カードを置くためには以下の規則を守らなくてはなりません。

- * チーズを1つ選び、そこに1枚目の動物カードをうら向きにして置きます。
- * 1枚目を置いたカードのすぐ左どなりにあるチーズに2枚目のカードをおもて向きにして置きます。
- * 2枚目を置いたカードのすぐ左どなりにあるチーズに3枚目のカードをおもて向きにして置きます。

ただし、動物カードにマークがついている場合、2枚目、3枚目でもうら向きにして置きます。

また動物カードは以下のルールに従って置きます。

- * チーズの前に何も動物カードが置かれていない場合、チーズの前に並べます。
- * チーズの前に動物カードが1枚以上置かれている場合、その動物カードの次に列になるように並べます。すでに置かれている動物カードがわかるように、少しずらして重ねておくとよいでしょう。



a) か b) をおこなったら、右隣のプレイヤーの手番となります。これを全員の山札を手札が無くなるまで続けます。

全員の山札と手札が全てなくなったら得点計算に進みます。

※全員9回ずつ手番が回っているはず。

終了処理

円状に並べてあるチーズカード毎に処理します(どのチーズカードから処理するかは自由にえらんでください)。

処理するチーズカードの横に並べられている動物カードを全ておもてにします。この時に順番が入り替わらないように注意しましょう。動物カードをおもてにしたら、以下の順番で処理します。

- 1) イヌ
- 2) ネコ
- 3) 王様ネズミ
- 4) チーズ

処理の詳細な内容を説明します。

1) イヌの処理

おもてにした動物カードの中にイヌが置かれていた場合におこないます。イヌが複数置かれていた場合、より列の後ろに置かれたイヌから処理します。

そのイヌの前後1枚にネコがいればイヌの持ち主がそれを取って自分の前に並べます（前後ともネコなら2枚受け取ります）。前後がネコで無ければ、何も起きません。

イヌは置いたままにします。

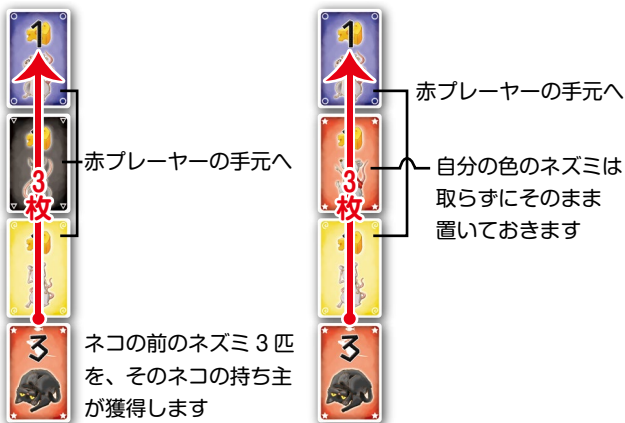
2) ネコの処理

おもてにした動物カードの中にネコが置かれていた場合におこないます。ネコが複数置かれていた場合、より列の後ろに置かれたネコから処理します。

ネコは前に向かって3匹ネズミを取ります。他のプレイヤーの色のネズミ（ふつうネズミ、王様ネズミ、デブネズミ）であればそれらを取って自分の前に並べます。自分の色のネズミは除外しませんが対象になる3匹のうちには数えます。

ただし、ネコの処理は、イヌ・ネコ・チーズにぶつかった場合に終了します（イヌ・ネコはだれのプレイヤーのものでも終了する）。

処理が終了したネコは箱に戻し、ゲームから除外します。



3) 王様ネズミの処理

おもてにした動物カードの中に王様ネズミが置かれていた場合におこないます。

王様ネズミが複数置かれていた場合、より列の後ろに置かれた王様ネズミから処理します。

王様ネズミをその列の一番前に移動させます。

4) チーズの処理

チーズカードに最も近い場所に置かれたネズミ（ふつうネズミ、王様ネズミ、デブネズミ）から順番に1匹ずつチーズを食べます。最初にチーズを食べたネズミから数えて、チーズカードに書かれている数字匹のネズミがチーズを食べられます。たとえば、3と書いてあるチーズであれば、動物カードに書かれている数字とは関係なく、3匹のネズミがそのチーズを食べることができたということになります。

チーズを食べる事が出来たネズミは、そのネズミの色のプレイヤーの前に並べます。

この処理を全てのチーズカードでおこないます。全てのチーズカードで処理が完了すると、各プレイヤーは獲得した得点を合計します。



自分の前にある動物カードで得点計算をします。

各動物カードの1枚あたりの得点は以下の通りです。

ふつうネズミ、王様ネズミ…1点

デブネズミ…2点

ネコ…3点

そのさい動物カードの色は関係ありません。

◎得点計算の例



自分のイヌが獲ったネコ、計6点



自分のネコが獲った他のプレイヤーのネズミ、計5点



チーズを食べることができた自分のネズミ、計8点

このプレイヤーは合計19点を獲得しました！

一番得点の多いプレイヤーの勝利です！

(点数が同じ場合は、王様ネズミの多いほうが勝ちです。それでも同じであれば持っているネズミカードの枚数を合計して多いほうの勝ちです。)

このたびはお買い上げ頂きありがとうございました。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：林尚志 (OKAZU)

グラフィックデザイン：ryo@ じゃも ライティング：HAL99

テストプレイ：いつものメンバー