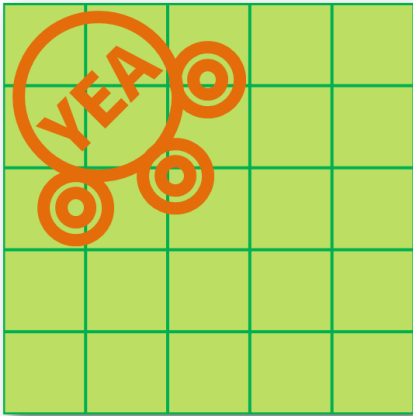


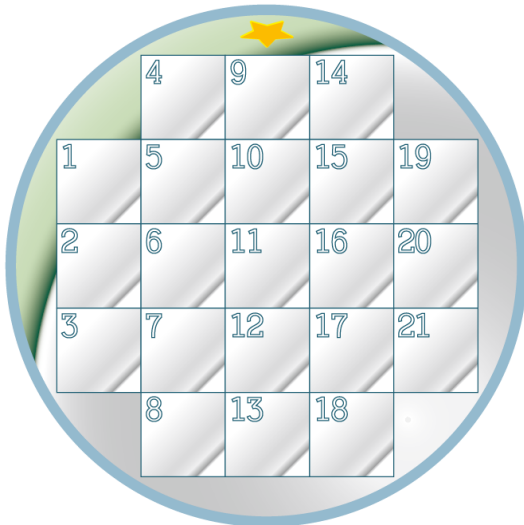
キャトリコラ Cattricola

内容物

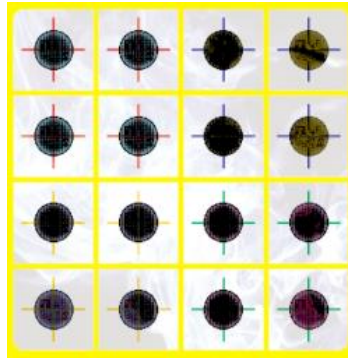
- 牧場ボード 4枚



- 円盤ボード 4枚



- チャージレダー 4枚



- チャージマーカー (マグネット) 20個



- 動物タイル 100枚

種類	ヒツジ	ブタ	ウシ	ウマ	オオカミ
オモテ面					
ウラ面					
性別	♂ : ♀ : 子供 (無印) = 6 : 6 : 8 (各計 20 枚) (ウラ面は種類ごとに同じで、オモテ面をみると性別がわかります)				不詳 (計 20 枚)

- 公認遊び方説明書 1枚 (本書)

キャトリコラ Cattricola “公認” 遊び方説明書 1 (2014. 11. 26)

2～4人/20min～/動物収集ゲーム

yio (Twitter: @sounio120)/ イリクンデ (Mail: yirikumde@gmail.com)

遊び方

このゲームではプレイヤーはそれぞれ宇宙人となって地球に赴き、自分の円盤に他の誰よりも多くの動物を集めることを目的とします。ただし動物を無闇に捕まえても、円盤にうまく配置できないと死んでしまいます。そうならないように、捕まえる動物の組み合わせを工夫するだけでなく、狙った獲物を他の宇宙人に奪われてしまわないように注意しましょう。

ルール

準備

- 牧場ボードを人数と同じ数だけ適当な形に繋ぎ合わせて配置します（※折ったり重ねたり斜めにしてはダメです）
- 牧場ボード上の全てのマスにランダム（ウラオモテ面もランダム）で1枚ずつ動物タイルを置きます
- 円盤ボードをランダムで1人1枚受け取り手元に置きます
- チャージレーダーを1人1枚、チャージマーカーを1人5個ずつ受け取り、手元に置きます。

重要：チャージレーダーは牧場ボードのマス目と必ず直角（および平行）になるように置きます

- 「☆」マークの付いた円盤ボードを受け取った人がスタートプレイヤーになります。「☆」マークの付いた円盤ボードを受け取った人がいない場合、一番最近地球に来た人がスタートプレイヤーになります
- 余った用具は使わないので片付けてください

手番

スタートプレイヤーが最初の手番を行います。手番は一人ずつ行い、手番を終えたら左隣のプレイヤーが次の手番を行います（時計回りの順）。手番では「チャージ」か「キャッチ」のどちらかを選んで実行します。

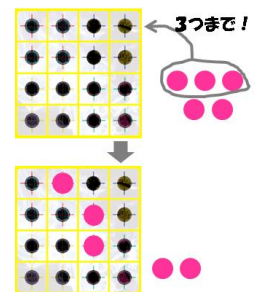
チャージ

- 手元のチャージマーカー1～3個を、チャージレーダー上の任意のマスに乗せます（空いている穴にはめ込みます）

重要：チャージマーカー同士は上下左右1マスか斜め1マスに隣接するように乗せなければなりません

重要：チャージレーダーは回転させることができません！！

- チャージマーカーはチャージレーダー上に合計5個まで乗せることができます。5個乗せるには2手番かかります

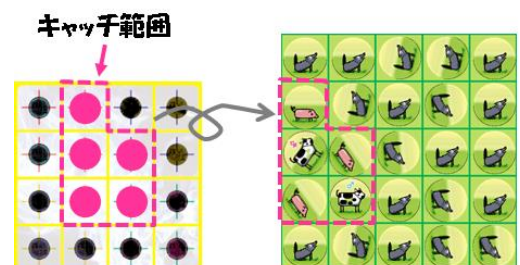


キャッチ

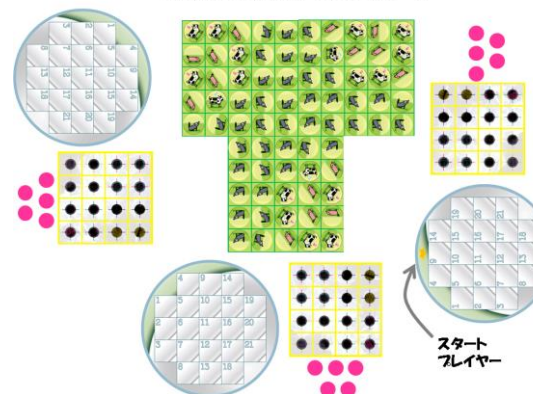
1. チャージレーダー上のマスに置いたチャージマーカーをキャッチの範囲とし、牧場ボード上の同じ範囲（回転不可）に置かれた動物タイルを全て獲得します

重要：必ず1匹以上の動物を捕まえられる範囲から獲得しなければなりません（たとえ捕まえたくなくともです）

- 動物がいないマスからは何も得られません。キャッチ範



3人プレイセットアップのイメージ



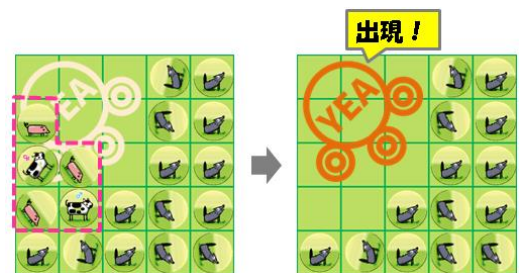
囲の一部が牧場ボードの外に出ても OK です

- キャッチによって、いずれかのミステリーサークル上の全ての動物が獲得されたとき【**ミステリーサークルの出現**】(詳しくは後述) が起こります

2. この手番に獲得した全ての動物タイルを円盤ボード上に1マスつき1枚となるように配置します

重要：このとき、円盤ボード上のマスに書かれた番号の小さいマスから詰めて置かなければなりません

- 同時に獲得した動物タイルは好きな順番で配置することができます
- 獲得した動物タイルはオモテ面を見て、性別を確認してから配置することができます
- 【**ミステリーサークルの出現**】が起こった場合：自分の円盤ボード上に置かれている動物タイルを何枚か(※)一旦取り、いま獲得した動物と一緒に円盤ボード上に配置することができます。(※) ミステリーサークルが牧場ボード上に合計いくつ出現しているか応じて下記のように変化します。



1つ：1枚，2～4つ：2枚，5つ：3枚

3. 全てのチャージマーカーをチャージレーダーからおろします

【チャージレーダーでキャッチ！】(※これはルールではありません)

手番で「キャッチ」を選んで動物タイルを獲得するときに、チャージレーダーを使って動物タイルをキャッチすることができます。チャージレーダーをそっと持ち上げて、獲得したい動物タイルとチャージマーカーがピッタリ合うように、慎重に上から重ねます。すると動物タイルがチャージマーカーの磁力に吸い寄せられてくっつきます。そうしたら慎重に持ち上げて動物タイルを獲得します。

重要：このゲームはアクションゲームではありません。1個のチャージマーカーに2体以上の動物タイルを吸いつけて獲得することはできません。そうならないように注意して慎重に操作を行って楽しく遊みましょう

ゲームの終了

誰かの円盤ボードのマス全ての動物タイルが置かれたらゲームの終了が近づきます。そのまま、スタートプレイヤーの右隣りの人まで通常通り手番を行います(全員同じ回数の手番を行います)。その後、もう一巡「最終手番」を行います。円盤ボードを最初に埋めたのがスタートプレイヤーの右隣りの人だった場合、ちょうど全員同じ回数の手番を行ったことになるので、そのまま一巡「最終手番」を行います。

最終手番

スタートプレイヤーから順に1回ずつ通常の手番と同じように「キャッチ」を選ぶか、「入れ替え」「パス」を選んで実行します。

- 「入れ替え」を選んだ場合、自分の円盤ボード上の動物タイル2枚を選んでその位置を入れ替えます
- 「パス」を選んだ場合、何もせず手番が終了します

勝者の決定(※ゲームを始めるまえにしっかりと読んでください)

全員が最終手番を実行したら、以下の手順にそって、誰がこのゲームの勝者かを決めます。

- ① 脱落チェック：

- 「ヒツジ」「ブタ」「ウシ」「ウマ」「オオカミ」全ての動物が最低1匹ずつ円盤ボード上にいないプレイヤーは脱落し、勝者になる権利を失う。残ったプレイヤーで残りの手順を進める

- ② オオカミチェック：

- 「オオカミ」の上下左右のマスにいる「ヒツジ」「ブタ」を円盤ボードから除外する
- ③ ㇏♀カップルチェック：
- 各種㇏の動物は上下左右のマスに同種の♀がいない場合、
 - 各種♀の動物は上下左右のマスに同種の㇏がいない場合、円盤ボードから除外する
- ④ かたまりチェック：
- ㇏でも♀でもない動物（各種子供とオオカミ）は同種の3匹以上のかたまり（上下左右のマスに隣り合う動物群をかたまりと呼ぶ）に属していない場合、円盤ボードから除外する

確認：㇏♀もかたまりになります。例えば子供のとなりに㇏と♀が1匹いれば3匹のかたまりです

- ⑤ 得点計算：
- 円盤ボード上に残った動物タイルの枚数を数え、ここまでのチェックで除外した動物タイルの枚数を引き算した数値を得点とする。獲得したが（ボードのマスが満杯で）円盤ボードに配置できなかった動物タイルの数も引き算します

$$\text{得点} = \text{円盤ボード上に残った動物の数} - \text{除外した動物の数}$$

- ⑥ 最も得点の高いプレイヤーが勝者となります。同点の場合、その中で最も後ろの手番のプレイヤーが勝者となります

情報の開示

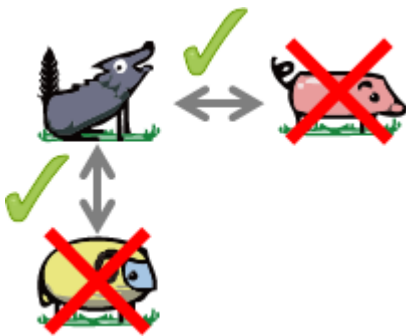
ゲーム中、円盤ボード上の動物タイルは、所有者だけが性別を知ることができるようにすることができます。ただし、動物の種類とその配置は公開情報です。例えば、動物タイルをウラ面にして配置することで簡単にそのような状態にすることができます。

ゲーム終了時の4つの重要なチェック図解

① 脱落チェック



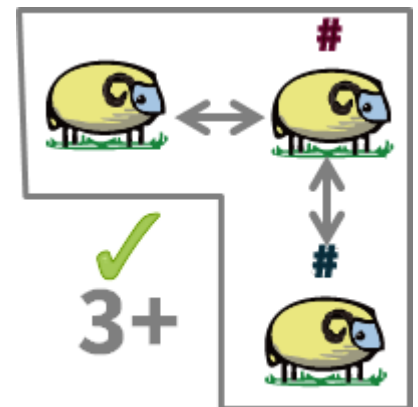
② オオカミチェック



③ ㇏♀カップルチェック



④ かたまりチェック



例えば、オオカミチェックで㇏が除外され、㇏♀カップルチェックで相方のいなくなった♀が除外されると、そのさらに隣りにいた子供がかたまりチェックで除外される・・・ということが**連鎖的に**起こる可能性があります。要注意！