

靴下とプレゼント

SOCKS & PRESENTS



サンタクロース見習いになって子どもたちにプレゼントを配ろう!でもこの靴下、大きすぎるプレゼントは溢れてしまい、同じプレゼントが入っていると靴下が破れて一番小さなものが落ちてしまいます!うまくプレゼントを配って子どもたちを最も喜ばせるのは誰?

内容物: カード46枚・点数トークン35個・説明書
ゲームデザイン: 紅陽
アートワーク: ことり寧子

©2017 ぐうのね

<http://gu-none.daa.jp>



🎁 ゲームの流れ

- 場と手札の準備
- ゲームの進行

深夜ラウンド

- 場の3つの靴下に各プレイヤーがプレゼントを入れていく
- 5つのプレゼントが入った靴下は決算
- 靴下の決算後、靴下の補充ができなくなったら捨て場の靴下をシャッフルして新たな山札とし、「夜明け」ラウンドへ

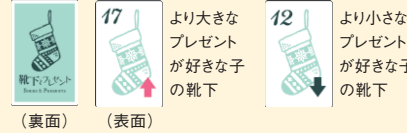
夜明けラウンド

- 場の3つの靴下に各プレイヤーがプレゼントを入れていく
- 5つのプレゼントが入った靴下は決算
- 靴下の補充ができなくなったら続けて残り2つの靴下の決算

- ゲームの終了(3パターンの終了条件)

🎁 コンポーネントと説明

靴下カード(12~17): 6枚 / 数字はプレゼントの許容量、矢印は好きなプレゼントの大きさを表します。



プレゼントカード(1~7): 5色×7枚(計35枚)
数字はプレゼントの大きさを表します。

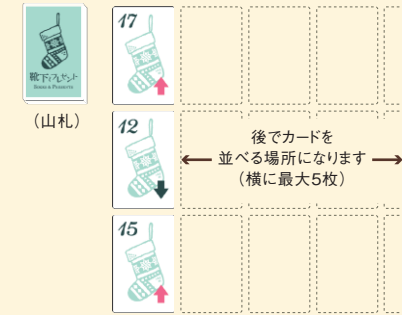


プレゼントカード(星): 5色×1枚(計5枚) 点数トークン: 35個



🎁 ゲームの準備

- ① 各プレイヤーは5色のプレゼントカードから好きな色を選び、その色の全カード(1~7と星)を手札として持ちます。
- ② 靴下カードをよくシャッフルし、場に表向きに3枚配置します。残りは山札として場に裏向きに配置します。



※3人プレイ時は残りのプレゼントカード(1~7)×2色をシャッフルし表向きに靴下カードの横に1枚配置します。



③ 点数トークンは手の届きやすい場所に全てまとめて配置します。

④ 赤い靴下を履いているプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。もしくは適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。

🎁 ゲームの進行

★ 1.プレイヤーの手番

スタートプレイヤーから時計回りに手番をおこないます。手札がある限り手番のパスはできません。

- 手番のプレイヤーは手札を1枚選択し、靴下カードの隣に裏向きで配置します。



- もし既に靴下カードの横にプレゼントカードが配置されている場合、その隣に手札を裏向きに配置してください。その後、先に置かれていたプレゼントカードを表向きにします。



★ 2.靴下カードの決算

1つの靴下カードの隣にプレゼントカードが5枚配置されると、その列は即座に決算になります。以下の1~6を順番に処理してください。

1.プレゼントカードの公開

裏向きで配置されているプレゼントカードを表向きにします。

2.バットニング処理

- 同じ数字のプレゼントカードが2枚以上ある場合、それらのカードは各色に対応したプレイヤーの手札に戻ります。
- その後、列に残ったプレゼントカードの中で一番数字の小さなプレゼントカード1枚を各色に対応したプレイヤーの手札に戻します。
※星カードは対象となりません。



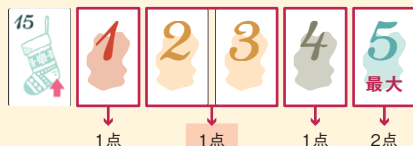
3.バースト処理

数字の小さいプレゼントカードから順番に数字を合計します。もし合計の途中で靴下の許容量より大きくなった場合、そのプレゼントカード及びそれ以上に大きな数字のプレゼントカードすべてを各色に対応したプレイヤーの手札に戻します。



4.得点計算

- 残ったプレゼントカードがある場合各色に対応したプレイヤーは得点を得ることができます。
- 靴下カードの矢印が**上向きなら一番大きな数字**のプレゼントカードが、靴下カードの矢印が**下向きなら一番小さな数字**のプレゼントカードが一番気に入られたプレゼントとして、点数トークンを2個得ます。
- それ以外のプレゼントカードを置いている**プレイヤー**は点数トークンを1個得ます。



この例では同じプレイヤーなので1点ですが、最小・最大の追加得点については別途加算されます。(右図を参照)

5.星カードボーナス

- 星カードが配置されている場合、残ったプレゼントカードの**合計と靴下の許容量が同じ**なら、その色に対応したプレイヤーは点数トークンを2個得ます。
- プレゼントカードの**合計が靴下の許容量より1少ない**なら、その色に対応したプレイヤーは点数トークンを1個得ます。
- それ以外は点数トークンを得られません。
- 一度使った星カードは**手札に戻りません**。



※1人のプレイヤーが最も多くポイントを獲得するときの例



6.クリアフェイズ

- 残ったプレゼントカードすべてを各色のプレイヤーに戻し、他のプレイヤーに見えるように手前に置きます。**このカードは手札に戻りません**。
 - 決算した靴下カードは捨て場に置き、靴下カードの山札より次の靴下カードを場に表向きに配置します。
- ※3人プレイ時は所有者のいないプレゼントカードはゲームより除外します。プレゼントカードの山札より次のプレゼントカードを先程配置した靴下カードの隣に表向きに配置します。
- 手番が次のプレイヤーに移ります。

★ 3.靴下の山札から補充ができなくなった時

深夜

捨て場の山札(4枚)をシャッフルして山札として裏向きに場に配置します。その後、1枚を表向きに出します。

夜明け

残り2列の靴下の決算をします。この時靴下カードの横に5枚並んでいなくても決算をおこないます。



靴下の山札が無くなったときではなく、**山札が無い状態のため補充ができなくなった時**であることに注意してね

🎁 ゲームの終了

ゲームの終了には以下のパターンがあります。

- 靴下の決算後1人以上のプレイヤーが点数トークンを**7点以上**集めた場合
- 靴下の決算後1人以上のプレイヤーの**手札が0枚**になった場合
- 夜明けラウンドで**すべての靴下の決算**が終わった場合

🎁 ゲームの勝者

一番点数の高いプレイヤーがこのゲームの勝者となります。もし、一番点数の高いプレイヤーが複数いる場合、手札に残っているプレゼントカードの合計値が少ないプレイヤーが勝者となります。さらにそれでも同じ場合はその複数のプレイヤーが勝者となります。

🎁 Q&A

- Q: 星カードは数字として扱いますか。**
A: いいえ、数字として扱いません。ただし、合計の際には0として計算してください。
- Q: 星カードはバッティング処理の対象となりますか。**
A: いいえ、処理の対象となりません。また、バッティング処理で一番小さな数字としても扱いません。
- Q: 靴下の決算で星カードボーナスを得ることができませんでした。この星カードは手札に戻ってきますか。**
A: いいえ、星カードはゲーム中1度しか使用できませんので手札には戻らずに各プレイヤーの手元に表向きに配置してください。

Q: 夜明けで靴下の山札の補充ができなくなり、靴下の決算中に7点を超えるプレイヤーがいました。このプレイヤーが勝者となりますか。

A: いいえ、7点を超えるプレイヤーがいたとしても最後の靴下の決算までおこない、その後勝者を決めます。

Q: 決算後ではなく通常の手番後に手札が無くなったらいかがですか。

A: 手番が自動でパスとなります。次回の決算で手札が戻らず0枚ならばゲーム終了となります。

Q: 靴下の許容量が15でプレゼントの合計が15だった場合、プレゼントは溢れますか。

A: いいえ、許容量ぴったりまではプレゼントが溢れません。



靴下とプレゼント

発行日: 2017年12月3日
発行者: ぐうのね -Sounds Good-
印刷所: ポプルス様(カード)
ご不明点・ご感想などはこちらまで
メール: info@gu-none.daa.jp
<http://gu-none.daa.jp>

