



内容物

ビジターカード 計 50 枚

依頼人カード：4 枚

黒幕カード：1 枚



友人カード：計 45 枚

ノーマル異種族カード：4 種 × 各 6 枚



あわせて
異種族
友人
カード

キメラカード：6 種 × 各 2 枚



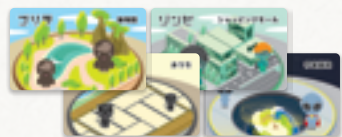
ヒトカード：4 枚

サクラカード：5 枚

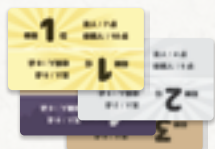


その他の内容物

テーマパークカード：4 枚



順位カード：4 枚



説明書：1 部

標準ルール 初めてのプレイ

各プレイヤーはビジターカード（来場者）を**任意のテーマパーク**に送ります。テーマパークの来場者数を都合のいいようにうまく操り、高得点を狙いましょう！

1. 準備

1-1. 手札の配布

依頼人/黒幕カードを裏向きでシャッフルし、各プレイヤーに裏向きのまま**1枚ずつ**（2人プレイ時のみ2枚ずつ）配ります。これを**手札**と呼びます。2-4人で初めてプレイする時は**黒幕カード**なしで遊ぶことを推奨します。カードが余った場合、誰も表面を見ずに箱にしまします。

次に**すべての友人カード**を裏向きでよくシャッフルし、各プレイヤーに裏向きのまま**1枚ずつ**配ります。2人プレイ時は友人カードは配りません。その後、**残った友人カード**を裏向きのまま山にして手の届きやすいところに置きます。これを**山札**と呼びます。

1-2. 場札の配布

各プレイヤーに**山札から3枚ずつ**カードを配ります。配られたカードは自分の前に裏向きで並べます。これを**場札**と呼びます。

1-3. テーマパークの準備

テーマパークカードを横1列に並べます。2-4人でプレイする時は、山札からカードを1枚引いて誰も表面を見ずに箱にしまします。その後、山札から下記の枚数のカードを引き、**各テーマパーク**の隣に下図のようにして1列に並べます。このとき、**サクラカード**が出た場合はそれを裏返します。



初期に各列に並べる**友人カード**（図は3人の例）
2人プレイ⇒6枚 / 3人プレイ⇒3枚 / 4-5人プレイ⇒0枚

1-4. スタートプレイヤーの決定

最近**テーマパーク**に行った人がターンプレイヤーとなって、ゲームを開始してください。

2. ターンの進行

2-1. 手札を補充する

山札からカードを1枚引いて手札に加えます。山札にカードがない場合は、何もせずに「2-2. 場札を変更する」へ進みます。

2-2. 場札を変更する（任意）

手札のカード1枚と、自分の場札のカード1枚を入れ替えてもかまいません。入れ替えができるのは各ターンに1度だけです。手札から黒幕カードを出した場合のみ、ほかのプレイヤーの任意の場札1枚と自分の黒幕カードを入れ替え、手札に加えてもかまいません。

2-3. カードをプレイする

手札からカードを1枚選び、任意のテーマパークの列の最後尾に表向きで置きます。このとき、右上に右図のアイコンがあるカードは裏向きで置きます。

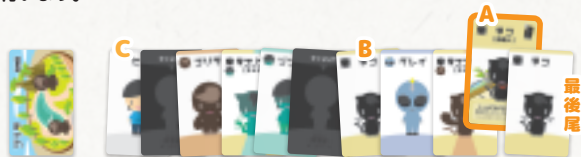


2-4. 次のターンに移る

左隣のプレイヤーが手札を持っている場合、そのプレイヤーが次のターンプレイヤーになります。

3. ゲーム終了処理

テーマパークごとに終了処理を行います。まず、列の最後尾から順番に裏向きで置かれたカードを表向きにしていします。黒幕カード/サクラカードの場合は何も起きません。依頼人カードの場合は以下の処理を行います。



同じ列の最後尾のカードから、このとき表向きになった依頼人カード(A)の次の裏向きのカードの手前(B)、それがなければ、テーマパークカードの手前(C)までのカードを確認します。その中から、依頼人カード(A)と、依頼人と同族のカードを列から抜き取ります。2つ種族が合わさったキメラカードは、どちらか一方の種族が一致していれば同族として扱います。



抜き取ったカードは依頼人のテーマパークの脇に移動します。このとき、列には加えないでください。これを、すべてのカードが表向きになるまで続けます。

4. 得点計算

4-1. テーマパークランキングの決定

「3. ゲームの終了処理」で移動したデジタルカードを、移動先の列の最後尾に追加します。その後、テーマパークごとに列にあるカードの枚数を数えます。枚数が多い、つまり来場者数が多い順に1~4位を決定しテーマパークカードの下に順位カードを差し込みます。列にあるカードが同じ枚数の場合、同順と書かれている方が見えるようにします。



4-2. 得点計算

場札の3枚のカードは、最後まで手元にいた「仲の良い友人」です。各プレイヤーはそれぞれの場札から点数を得ます。場札1枚当たりの点数は下記の得点表を参照してください。場札3枚の合計点が一番大きいプレイヤーが勝利します。最高点獲得者が複数人いる場合は、そのメンバーで勝利を分かち合います。

得点表: 異種族友人カード / 依頼人カード

同じ種族のテーマパークの順位が高いほど場札1枚当たりの点数が高くなります。

	1位	2位	3位	4位
友人	7 (5)	4 (2)	1 (0)	0
依頼人	10 (8)	5 (3)	2 (0)	0

「やっぱり、自分の種族が運営するテーマパークが1位でしょ！」

対象となるテーマパークについて、他にも同じ順位のテーマパークがある場合 () 内の点数になります。キメラカードは対応する2種族の点数を足して2で割った点数になります (端数切捨て)。

得点表: ヒト・サクラの友人カード / 黒幕カード

同じ順位のテーマパークが多いほど場札1枚当たりの点数が高くなります。

	なし	2列	3列 / 2列x2	4列
ヒト	3	5	7	10
サクラ	2	4	6	8
黒幕	5	7	10	15

「あ、争いはやめてくれ…… (どの種族とも仲良くしておこう)」

得点計算の例

テーマパークランキング



プレイヤーの場札



ネコ

同着2位 → 2点

ネコとゾンビのキメラ

(2 + 7) / 2 = 4.5 → 4点

ヒト

2つのテーマパークが同じ順位 → 5点

プレイヤーの合計点数: 11点

バーチャルルール ビビビプレイ

あなたは有名なインフルエンサーです。おっと、大変！何かの手違いで4つのテーマパークの依頼を同時に請け負ってしまいました。あなたはなるべく角が立たないよう、来場者数がどこも同じになるように宣伝を始めます。

「1. 準備」「2. ターンの進行」での共通ルール

カード右上に右図のアイコンのあるカードを列に置くときは、裏向きで置きます。



1. 準備

黒幕カードを箱にしまい、その他のすべてのデジタルカードを裏向きでよくシャッフルして**山札**を作ります。**テーマパークカード**を横1列に並べ、それぞれ隣の山札からカードを**3枚ずつ**引き表向きで並べます。その後、新たに山札から**3枚引き**、表向きで自分の前に並べます。これを**場札**と呼びます。

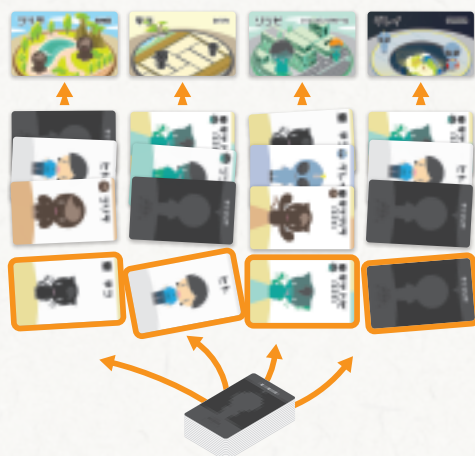


2. ターンの進行

以下の手順を**場札が1枚**になるまで繰り返します。

2-1. 一般の来場者

山札からカードを引き、**各テーマパーク**の最後尾に**1枚ずつ**表向きで置きます。山札にカードがない場合は、何もせずに「2-2. 宣伝効果による来場者」へ進みます。



2-2. 宣伝効果による来場者

場札からカードを1枚選んで**任意のテーマパーク**の最後尾に表向きで置きます。その後、山札にカードがある場合は1枚引いて場札に加えます。



3. 得点計算

場札が1枚になったとき、ゲームは終了し、得点計算に移ります。得点は**場札点**と**基礎点**の合計です。

まず、標準ルールの「3. ゲームの終了処理」を同様に行います。次に、**テーマパーク**ごとに列にあるカードの枚数をかぞえ、枚数が多い順に1～4位を決定し、**テーマパークカード**の下に順位カードを差し込みます。

場札点は標準ルールの「4-2. 得点計算」と同じ方法で計算します。基礎点は**同じ順位のテーマパーク**が多いほど点数が高くなります。

	なし	2列	3列 / 2列×2	4列
基礎点	0	10	20	30

7月10日

あつまれ！異種族テーマパーク: 2020年8月 発行

- ・ 制作: へりくつ工房
- ・ ゲームデザイン: 天空 薙
- ・ アートワーク: ねこ電球
- ・ 校正: union tales



最新の説明書はこの QR コードから確認できます ↑

