シークレットキノコ
KINOKO

7-99　2-4　20'

1

セット内容

キノコカード x 18 枚（6 色 x 3 枚）
各色ファミリーカード（6 枚）
サイコロ x 3 ヶ
ポイントチップ x 12 枚

ゲームの目的

自分のファミリーカラーのキノコカード①〜③の 3 枚を手札・場札・相手の札のどこかに集めよう。

数ラウンド繰り返し、高得点を目指そう。

2

ゲームの準備 ②

ファミリーカードの残りの 2 枚のうち 1 枚をプレイエリアの端に表向きに置きます。これがこのラウンドの禁断の色（ゲーム終了時マイナスポイントとなる色）です！

続いてキノコカードの分配です。きのこカードは全て伏せて配ります。また、キノコカードは全てのエリアに 1 〜 3 の値が一枚づつ配られるようにします。

5

ゲームの準備 ③

カードをシャッフルし、各プレイヤーに伏せて 3 枚ずつ配ります。
全員が各値のカードを 1 枚ずつ（①〜③）持つようにします。

残りの 6 枚のカードを、伏せてテーブルの中央に、異なる値の 3 枚ずつ 2 列に並べます。（P 7 図参照）
ゲームでは、見えない場札の 2 列にも、自分のカラーを集めて勝利することができます。

ポイントチップを用意します。

6



KINOKO は、見えないカードの色を推測して、どこかに自分のファミリーカラーを 3 枚 1 セット揃えるゲームです。
手札は写真のように、自分では見えないように持ちます。
しっかり観察して、どの色のキノコがどこにあるか、見極めよう！

3

ゲームの準備 ①

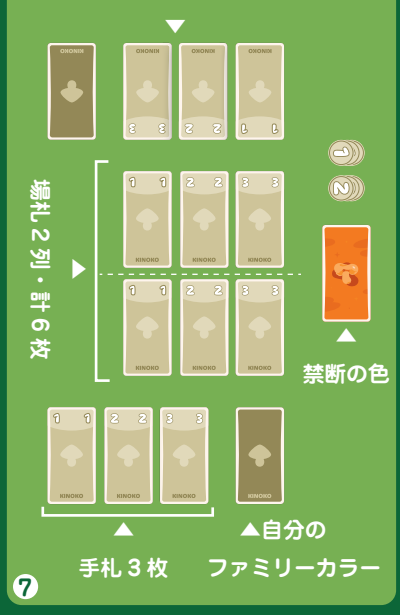
プレイ人数に応じて必要なキノコの色数を決めます。
残りの色のカードは箱にしまって使用しません。

2 人＝4 色・3 人＝5 色
4 人＝6 色

それぞれの集める色を決めるために、ファミリーカードをシャッフルし、1 枚ずつ配ります。
自分だけで色を確認し、裏向けて手元に置きます。この色がゲームでプレイヤーが 3 枚そろえる色になります。

4

カードの並べ方



7

注意

①ゲーム中は、カードは常に「裏向き」で持たなければなりません。

カードの表面を対戦相手の方に、裏面を自分の方に向ける必要があります。
つまり、対戦相手のカードの色は見えますが、自分のカードの色は見えません！

②ゲーム開始時点で、見える対戦相手の手札の 3 枚が同じ色で揃っていることがあります。この場合は全てのカードをシャッフルしてカードを配り直しましょう。

8

ゲームスタート

最後にキノコを採ったプレイヤーからゲームを開始します。
時計回りの順番にプレイします。
自分のターンでは、3 つのサイコロを振り、出た目から 1 つを選び、対応するアクションを実行します。

5 つのアクション

3 つのサイコロ全て、振り直せます。

自分の手札の 3 枚を、相手の手札か場札の 3 枚と入れ替えられます。

9

1 2 3

同じ値のカード 2 枚を交換します。交換するカードは、自分の手札、相手の手札、またはテーブル上にある場札のカード全てが対象となります。
例えば、対戦相手の①のカードと、もう一人の対戦相手の①のカードを交換するなど、どの組み合わせでも交換可能です。

1 枚だけいずれかのカードをこっそり見ることが出来ます。

なにもせずに次のプレイヤーと交代できます。

10

ポイント清算 ②

禁止色のカードを 1 枚以上持っているプレイヤーは全員 1 点を失います。
ただし、1 ポイントも持っていないプレイヤーはマイナスポイントになりません。0 ポイントのまま次のラウンドへ移ります。

ポイント清算の例
14 ページ図参照

ブループレイヤーは、セット 0、禁止カード 2 枚で合計▲1 ポイント。

パープルプレイヤーは、セット 1、禁止カード 1 枚で、合計 1 ポイント。

13



14

ラウンド終了
ファミリーカラーの完成

自分のターンの終わりに、自分の色のキノコ 3 枚セットが、どこか（自分の手札、相手の手札、または場札）にそろったと思う（または知っている）場合、ラウンドを終了できます。

そのことを、「完成したよ！」と、声に出して宣言してください。

11

ポイント清算 ①

誰かがラウンド終了を宣言すると、全てのカードが公開されます。

いずれかのセットに自分の色のキノコ 3 枚が含まれている場合、2 点獲得します。対応するポイントチップを受け取ります。

他のプレイヤーもキノコ 3 個セットを揃えることができた場合、（公開されたカードに知らずに揃っていることがあります。）2 点獲得します。

12

おてつきについて

ラウンド終了を宣言した際に、どのセットにも自分のファミリーカラーが完成していない場合、対戦相手全員が 1 点を獲得します。この場合、禁止カードは無効となります。
終了宣言した人の左隣の人から新しいラウンドをスタートします。

15

ゲームの終わり方

誰かが 4 点以上を獲得するまでこのように続きます。最も高い得点を獲得したプレイヤーが勝者となります。同点の場合は、最後にラウンドを止めたプレイヤーが勝者となります。

HELVETIQ
Mittlere Strasse 4,
4056 Basel, Switzerland

輸入販売元：株式会社ブラザー・ジョルダン社
〒631-0012　奈良県奈良市中山町 1512-1
www.brjordan.com

16