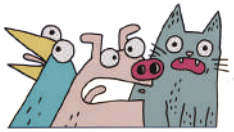
JP ティントン

TINTOUIN!



ゲームデザイン :Paz Navarro Moreno
イラストレーター :Elise Gravel

age 6
players 2-5
minutes 15

シーンと静まり返ったパーティー会場
ここでは誰もがパーティーキングになることを
虎視眈々と狙っています。
そして突然やってくる闘い“デュエル”
きっかけは同じ色か数字のカード。
勝利のために、いち早く大声で
相手の鳴き声を奪おう!

チャンスは1回、一撃必殺!
静かに、慌てず、注意深くその時を待とう。

あなたはヒヨコ　鳴き声は「ピヨピヨ」
でも鳴くのはあなたではありません。
「ピヨピヨ」
これはあなたが鳴かれてはいけない鳴き声です。

さぁ誰よりもはやく相手の鳴き声を叫び
デュエルに勝利しよう。
これであなたもパーティーの主役!

セット内容

・動物カード(両面)×5枚　・数字カード×49枚　・ざわざわカード×1枚

ゲームの準備

各プレイヤーは自分の動物カードを選び、自分の前に置き、選んだ動物の鳴き声を決めましょう。

イヌなら「ワンワン」や「バウワウ」、ネコなら「ニャオーン」や「ニャーニャー」など。
他のプレイヤーがその鳴き声を鳴くので、みんなで鳴き声を確認します。
次に、数字カードとざわざわカードをよく混ぜ、均等に配りきります。
※余ったカードは使いません。

配られたカードは、裏向きのまま、自分の前に山札として置きます。

これで準備完了です!
ニワトリの鳴きまねが一番上手な人からスタートし、時計回りに進めてゆきましょう。



【3~5人で遊ぶ場合】　※2人対戦の場合はP.7をご覧ください※

遊び方

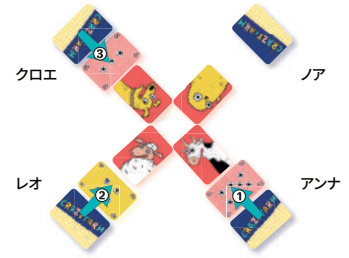
最初のプレイヤーは自分の山札の一番上のカードをめくり、他のプレイヤーに見えるように自分の前の捨て札エリアに置きます。既に捨てたカードがある場合は、どんどん上に重ねます。これが自分の捨て札の山です。次に左隣のプレイヤーがこれを繰り返します。

デュエル(決闘)

自分と他のプレイヤーの捨て場のカードをよく見ておくと同じ数字か同じ色(背景柄)になることがあります。
その瞬間にデュエル(決闘)が始まり、攻撃開始です。

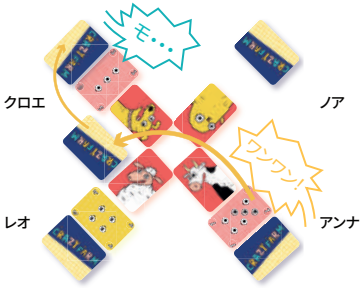
攻撃方法は・・・**デュエル相手の動物の鳴き声を叫ぶ**です。

先に正確に相手の鳴き声を叫んだ方の勝利!
勝者は自分の**捨て札のカード全て**を敗者に渡し、敗者は自分の山札の下に重ね入れます。敗者とその他のプレイヤーの捨て札はそのままにして、勝者の左隣のプレイヤーから再開します。



➡①アンナはピンクの7を出し、➡②次にレオは黄色の4を出しました。
この2枚のカードは数字も色(背景柄)も異なります。
➡③次にクロエはピンクの3を出し、アンナのカードと色が一致しました。
この瞬間にクロエとアンナによるデュエルが始まります。

アンナとクロエのデュエルがスタート!(レオとノアは参加できません)
アンナはクロエよりも早く正しい鳴き声「ワンワン」と叫び、アンナの勝ち!
アンナは自分の捨て札のカードをすべてクロエに渡し、クロエは自分の山札の下に入れます。次は勝者の左隣、レオの番となります。



カードの出し方

カードを出すときは不公平のないように必ず相手のプレイヤーに見えるようにカードめくりながら出しましょう。

ざわざわカード



1枚だけあるこのカード、出せたプレイヤーはラッキー!
自分の捨て札の山を全てと「ざわざわカード」を含めてよくシャッフルし、それを左隣のプレイヤーから順番に1枚ずつ配ることができます(自分には配りません)

デュエルスルー

デュエル開始にもかかわらず、誰も声を上げずに次のプレイヤーがカードを出した場合は、そのデュエルはスルーされます。
さかのぼって闘うことはできません。

ゲームの終了

ゲームの終了には2パターンあります。

① 自分の山札、捨て札どちらのカードも無くなった時、ゲームは終了しそのプレイヤーの勝利となります。

注意: 自分の山札のカードが無くなっても捨て札の山にカードが残っている場合はゲーム続行です。デュエルに勝って捨て札を全て無くしましょう。

② ざわざわカードが3回目に場に登場した時
登場した瞬間にゲームは終了、山札に残っている枚数が少ないプレイヤーの勝利です。(複数のプレイヤー場合は引き分け)

こんなときは?

言い間違え

デュエル中に鳴き声を叫ぶことができるのはたった1度きり。
間違った鳴き声を叫ぶとその瞬間に負けとなります。
正解を言い直したり、その後に対戦相手が間違った鳴き声を叫んだとしても、先に言い間違えたプレイヤーの負けです。
相手の捨て札を受け取り、自分の山札に入れましょう。

おてつき

デュエルの対象とならないプレイヤーが間違って何かを叫んだときは、お手付きとなり、そのプレイヤーは自分の捨て札をすべて自分の山札に戻さないといけません。その後、ゲームは通常どおり続行されます。

ジャッジ

どちらが早く正解したか判断できないときは、デュエルに参加していないプレイヤーが判断します。それでも判断ができない場合は引き分けとなり、そのままの状態で、最後にカードを出したプレイヤーの左隣のプレイヤーからゲームを再開します。
2人で遊ぶ場合は2人で相談をして決めましょう。

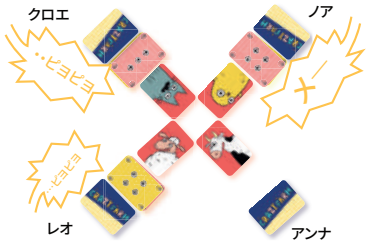
ダブルデュエル

デュエルはいつも1つとは限りません。
2つの闘い(ダブルデュエル)が起こることもあります。

この時もルールは同じ、最も速い鳴き声だけが有効となり、もう1つのデュエルは無かったこととなります。

1つのデュエルに勝ち、もう1つのデュエルに負けた場合は、勝った相手に自分の捨て札を渡し、負けた相手の捨て札を引き取ります。

引き分けとジャッジされた場合は、そのままの状態で最後にカードを出したプレイヤーの左隣のプレイヤーからゲーム再開です。



ノアがピンクの4を出し、2つのデュエルが始まります。
［①ノアvsレオ　②ノアvsクロエ］

ノアが最初に「メ―」と鳴き、次にクロエが「ピヨピヨ」、最後にレオが「ピヨピヨ」と鳴きました。
最初の鳴き声だけが有効となるので、ノアがレオに勝利。ノアの捨て札をレオが引き取ります。
そして②のデュエル、ノアとクロエとのデュエルは無かったことになります。

【2人で遊ぶ場合】※対戦型※

遊び方

順番にカードを出すのではなく、2人のプレイヤーが同時にカードを出し、左右交互の位置にカードを置いてゆきます。
デュエルが発生した時は、下図の例を参考にそれぞれ対応する闘いに応じて鳴き声を叫びましょう。
負けたプレイヤーは、対応するデュエルの捨て札すべてのカードを受け取ります(左右の両方の捨て札ではありません)。

ざわざわカード

このカードが出た時はカードが置かれた捨て札の山をすべて相手に渡し、受け取ったプレイヤーは自分の山札の下に重ね入れます。



クロエとアンナは同時に、自分の左側にカードを置きました①
クロエはピンクの4、アンナは黄色の4、ここでデュエルスタート!
クロエが先にメ―と鳴いたので、クロエの勝利!
ひよこの横にある捨て札を全てアンナに渡します。

※クロエの左右の捨て札(ピンクの3と4)はどちらも自分の捨て札ですのでここでデュエルは発生しません。

ゲームの終了

通常のゲームモードと同様に、ゲームは 2 つの方法で終了します。

①プレイヤーが山札を空にできた場合、そのプレイヤーの勝利です。
(捨て札置き場にカードが残っていてもOK)

② ざわざわカードが3回目に場に登場した時
登場した瞬間にゲームは終了、山札に残っている枚数が少ないプレイヤーの勝利です。

バリエーションルール

以下のバリエーションを加えるとゲームの難易度の調整ができます。

スピードアップ

カードの枚数を減らして遊ぶことでゲームのスピードアップが可能です。
その時は同じ数字または同じ色全てを減らしましょう。

鳴き声チェンジ

デュエルに負けたプレイヤーのみ、動物カードを裏返して動物をチェンジできます。
チェンジした後は必ず鳴き声の確認をしましょう。

メモリープラス(エキスパートルール:難易度高)

最初に動物カードを選択し、鳴き声を決めた後に各プレイヤーは他のメンバーの選択した動物と鳴き声をしっかりと記憶します。
その後、自分の山札の一番上のカードを1枚、裏向きの状態で、動物カードの上に乗せ動物がを見えないように蓋をして隠します。

デュエルの時は記憶した鳴き声を叫ばないといけません。
瞬発力にメモリー要素も追加され、より難易度が上がります。

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