

いきなりサーカスの団長に任命されてしまったあなた。今いるメンバーで、ライバルに勝てるようなショーをなんとか組んでいかなければなりません。チームは適材適所。あなたのサーカスに足りない役割は、ほかのサーカス団からどんどんスカウトしてきましょう！一人加わるだけですばらしい連鎖反応が起き、誰も太刀打ちできないショーを組むこともできるかもしれません。いまいるメンバーで戦うか、今はじっと待ってメンバーを集めるか ... 決断がうまくハマったときが最高に気持ちいい、スピード感あふれるカードゲームです。

■ セット内容

○カード 45 枚



○スカウトチップ



○得点チップ



○スカウト&ショーチップ



○スタートプレイヤーマーカー



○遊び方説明書 (この冊子です)

1. ゲームの目的

他のプレイヤーが出したカードより強い組合せを出して、得点を獲得していきます。手札内で連続しているカードは強い組合せになりますが、手札は並び替えられません。**ショー**と**スカウト**を上手く使い、強い組合せを作りつつ、多くの得点を稼ぎましょう。人数分のラウンドを行い、合計得点が一番多い人が勝者です。

2. ゲームの準備

2人でプレイする時は裏ページの2人用ルールも確認してください。

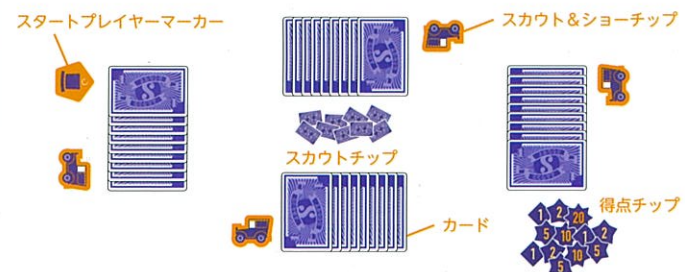
▼スタートプレイヤーを適当な方法で決め、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります。(ラウンド開始時に1と2の両方が書かれているカードを持っていたプレイヤーをスタートプレイヤーにして遊ぶこともできます。)

▼プレイ人数に合わせて、下記のカードを箱に戻します。

3人	2人または4人	5人
 "10" が書かれているカード (9枚)	 "9" と "10" の両方が書かれているカード (1枚)	5人の時は全てのカードを使用するので箱に戻しません。

▼スカウト&ショーチップはプレイ人数分を残して、余りを箱に戻します

3. ラウンドの準備



▼テーブル中央にすべてのスカウトチップを置きます。

▼スカウト & ショーチップを全員にひとつずつ配ります。

▼カードをよく混ぜて全員に配り切ります。1人に配られる枚数は、プレイ人数が3人の時は12枚、4人の時は11枚、5人の時は9枚になります。(カードを混ぜる時は順番だけでなく上下も混ぜてください。)

⚠ すべてのカードが配られるまで、手に取ってはけません。

▼すべてのカードが配られたら、他のプレイヤーに数字を見せないように持ち、**"手札"**とします。

▼カード左上の大きい数字が見えるように開いて持ちます。以降、手札はこの左上の数字を参照します。



⚠ ラウンド中は、手札を左右に並び替えることも、上下に差し替えることもできません。

ただし、ラウンドの開始時(手札を確認した直後)に限り、手札全体の上下のみまとめて入れ替えることができます。



4. 手番

▼スタートプレイヤーから時計回りに手番を行います。手番では、以下の**いずれかのアクションからひとつ**を選び、必ず行います。

A. ショー

B. スカウト

C. スカウト & ショー
(ラウンドにつき一人1回のみ)

A. ショー

手札から組合せを1組選び、自分の前に公開します。このアクションを**"ショー"**と呼びます。ショーをするには次の2つのルールを守る必要があります。

ルール1

1枚だけでショーする場合は、任意の手札を1枚選ぶことができます。複数枚ショーする場合は、手札の中で連続していなければなりません。

手札の中で連続しているとは？

複数枚プレイする時は、**手札の中で連続するカードが"連番"または"同数"の組合せでなければなりません。**連番の場合は、昇順または降順に並んだ数字に限りです。(※組合せに枚数制限はありません。)



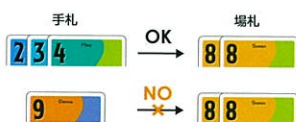
ルール2

直前にショーされた組合せを**"場札"**と呼びます。場札が無い場合は、任意の組合せをショーできます。(※ラウンド開始時は場札がありません。)場札がある場合は、場札より強い組合せをショーしなくてはなりません。

場札より強い組合せとは？

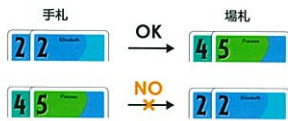
まずは**枚数**を確認します。

枚数が多い方が強い組合せです。場札より枚数が多い組合せであればショーできますが、枚数が少ない組合せはショーできません。



次に組合せの**種類**を確認します。

枚数が同じ組合せの場合、連番より同数の方が強い組合せです。場札が連番の場合は同数の組合せをショーできますが、逆に場札が同数の場合は連番の組合せをショーできません。



最後に組合せの**数字**を確認します。

枚数と種類の両方が同じ組合せの場合、組合せの中で一番小さい数字を比べて大きい方が強い組合せです。数字が大きければショーできます。数字が小さい、もしくは数字が同じ場合はショーできません。



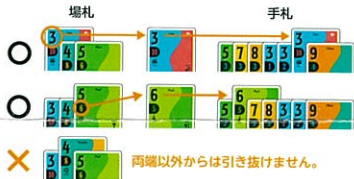
▼ショーできたら、他プレイヤーの前にある場札を裏返して自分の手元に置き、得点札とします。



▼場にショーしたカードは新たな場札となり、自分がその場札の"オーナー"となります。

B. スカウト

▼場札から1枚（場札が複数枚ある場合は両端のいずれか）を獲得して、手札の好きな場所に上下好きな向きで差し込みます。このアクションを**"スカウト"**と呼びます。



▼場札のオーナーは、テーブル中央からスカウトチップを1枚受け取り手元に置きます。（スカウトチップは無限にあるものとします。不足した場合はお手持ちのコインなどで代用して下さい。）

▼スカウト後、場札が1枚でも残っている限り、そのまま場札として扱います。場札のオーナーも変わりません。場札が0枚になった場合は、次の手番のプレイヤーが任意のカードでショーします。

C. スカウト&ショー

▼スカウト&ショーチップをテーブル中央に支払うことで、場札をスカウト後、即座にショーすることができます。



▼スカウト&ショーは、各プレイヤー1ラウンド中に1度だけ実行できます。

5. ラウンドの終了

▼いずれかのプレイヤーが、下記のどちらかの条件を達成したとき、即座にラウンドが終了します。

- ショーをして手札を出し切った。
- ショーしたカードに対して、他の全員がショーできず(せず)に、スカウトのみを行った。

6. 得点計算

▼得点計算を行い、全員得点チップを受け取ります。

- 獲得した裏向きのカードとスカウトチップは1枚につき1得点です。

- 残りの手札は1枚につき1失点です。

ただし ii. のラウンド終了条件を達成したプレイヤーは、失点にはなりません。

- スカウト&ショーチップと場札は得点になりません。

ラウンド終了条件を達成できなかったプレイヤー					
得点札	2	+	スカウト	1	-
手札	5				= -2
i. のラウンド終了条件を達成したプレイヤー					
得点札	3	+	場札	2	-
手札	0				= 5
ii. のラウンド終了条件を達成したプレイヤー					
得点札	2	+	スカウト	5	-
手札	0				= 7

7. ゲーム終了

▼スタートプレイヤーは左隣に移り、次のスタートプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。スカウトチップをテーブル中央に戻し、スカウト & ショーチップを各プレイヤーに戻して、ラウンドの準備に戻ります。

▼プレイ人数分のラウンドを行い、合計得点が一番高いプレイヤーが勝者となります。同点の場合は勝利を分かち合います。

2人用ルール

▼「3. ラウンドの準備」で、スカウトチップを3枚ずつ配ります。スカウト&ショーチップは使いません。

▼カードは各々に11枚ずつ配ります。1ラウンド目は配り終わると22枚のカードが残ります。2ラウンド目に配るカードとして脇によけておきます。

▼手番では、ショーもしくはスカウトのどちらかを行います。スカウト&ショーは行いません。スカウトをするときは、手元からスカウトチップを1枚テーブル中央に支払います。支払う事ができない場合、スカウトを行うことができません。**スカウトを行った場合は、引き続き手番を繰り返します。**

▼いずれかのプレイヤーが、下記のどちらかの条件を達成したとき、即座にラウンドが終了します。

- ショーをして手札を出し切った。
- ショーしたカードに対して、相手がショーもしくはスカウトを実行できなくなった。

▼スタートプレイヤーは、交代して、ラウンドの準備に戻ります（2ラウンド目はまた各々スカウトチップを3枚ずつ手元におき、ラウンドの準備で脇によけておいたカードを配ります。）



Oink Games

ver.1.0

作者：堀野桂

アートワーク：佐々木隼，小松崎里恵

制作進行：稲垣敬子

協力：Jonathan Apilado, Laura Grundmann, 出水田結子，浦義裕，

金谷文洋，新藤愛大，土江智明，平岡久典，藤川悠人，山本岡

発行：株式会社オインクゲームズ

oinkgames.com

© 2021 Oink Games Inc.

⚠ 注意 (必ずお読みください)

- ▼ 誤飲の危険性がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。
- ▼ 高温多湿の場所に放置しないでください。変質のおそれがあります。
- ▼ 火に近づけないでください。変形・火災の原因になります。