

HUND



世界で最も賢い犬たちがゲームナイトに集まります!

それぞれの犬は、最強の犬、つまり「アドバンテージ」を持つ犬になろうとし、「ディスアドバンテージ」を持つ犬になるのを避けようとします。どの犬がどの役割を果たすかを見極め、正しい選択をしなければなりません。

最高の犬になるのは誰でしょうか?



コンテンツ



ゲームカード 75枚 (5種類、各1~15)



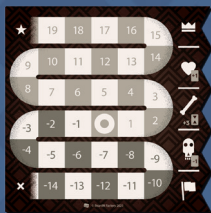
指定カード 15枚 (1~15)



犬タイル 5枚 (5種類)



スタートプレイヤーマーカー 1枚



スコア/指定ボード 1枚



プレイヤーマーカー 5枚 (5色)



木製ディスク 5枚 (5色)

ゲームの概要

プレイヤーはトリックを通じて、できるだけ多くのプラスポイントを獲得し、マイナスポイントを抑えることを目指します。しかし、ゲーム開始時には、どのスーツ(色)がプラスになり、どのスーツがマイナスになるのかは誰にもわかりません。

各ラウンドの開始時に5枚のカードが指定され、それがそのラウンドの行方を左右します。これらのカードがプレイされると、その瞬間に応じてそのスーツが「トランプ」「プラス」「フント」「マイナス」「リード」のいずれかに決まります。こうして秘密が少しずつ明らかになる中で、各プレイヤーは自分に有利なスーツを確定させようとします。各ラウンドの終了時にスコアを記録し、ゲーム終了時に最も得点の高いプレイヤーが勝者となります！

まずは基本ゲームのルールから説明します。ルールの最後には、基本ゲームと自由に組み合わせることができる2つのバリエーションルールも記載されています。

※「フント (Hund)」はドイツ語で「犬」を意味します。

注記: スコア/指定ボードおよびすべての犬タイルは両面仕様です。好みに合わせて縦向きまたは横向きで使用できます。

基本ゲーム

セットアップ:

75枚のゲームカードのうち、プレイヤー人数に応じて以下の枚数を使用します。:

3人プレイ: 各スートの1~6 (計30枚)

4人プレイ: 各スートの1~8 (計40枚)

5人プレイ: 各スートの1~10 (計50枚)

※残りのカードは箱に戻します。これらは使用しません。

カードをよく混ぜ、各プレイヤーに同じ枚数ずつ配ります。

15枚の指定カードのうち1~5のカードを取り出し、残りの10枚は箱に戻します。5枚のカードをシャッフルし、プレイエリアに裏向きの山札として置きます。山札の一番上のカードをめくり、山札の隣に表向きで置きます。

各プレイヤーは自分の色を選び、その色の木製ディスクとプレイヤーマーカー (骨の形、自分の色を示す用) を受け取ります。全員、自分のディスクをスコア/指定ボードのスコアトラックのスタート地点に置きます。

最後に「犬 (フント)」と遊んだプレイヤーが第1ラウンドのスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります



プレイの進め方

「フント」はトリックテイキングゲームであり、一連のラウンドを通じてプレイされます。各ラウンドでは10回のトリックが行われます。スタートプレイヤーは手札から好きなカード1枚をプレイエリアの中央に表向きで出します。その後、時計回りに他のプレイヤーも順番にカードを1枚ずつ出します。これが最初のトリックとなります。

カードを出す際のルール:

フォロー suit: 全員、最初に出されたカードと同じ suit を出さなければなりません。その suit を持っていない場合に限り、他の suit のカードを出すことができます。

トランプ: そのラウンドですでに「トランプ」 suit が決まっている場合（「役割の指定」参照）、要求された suit を持っていない時に限り、トランプを出すことができます。トランプは他のすべての suit よりも強く、トランプを出したプレイヤーがそのトリックに勝利します。ただし、トランプを出す義務はなく、他のカードを出しても構いません。

全員がカードを出した後、トランプが出ていない場合は、最初に出されたカードと同じ suit の中で最も高い数字を出したプレイヤーがトリックの勝者となります。トランプが出ている場合は、最も高い数字のトランプを出したプレイヤーが勝者となります。

トリックの勝者は出されたカードをすべて回収し、自分の前に裏向きでまとめて置きます。そして、次のトリックの最初のカードをプレイします。これを手札がなくなるまで繰り返します。

注記: プレイヤーはラウンド中、自分が獲得したカードをいつでも確認できます。

トランプ、プラス、フント、マイナス、リードの指定:

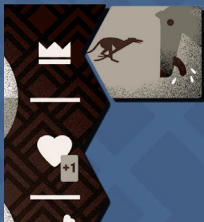
「トランプ」「プラス」「フント」「マイナス」「リード」が決まる順番は毎ラウンド同じで、指定ボードの上から下の順に決定されます。:



現在表向きになっている「指定カード」の数字が、そのラウンドにおける各役割を決定する鍵となります。

1. トランプの指定:

現在表向きの指定カードと同じ数字のカードが今ラウンドで初めてプレイされた瞬間、そのカードのスイートが即座にそのラウンドの「トランプ」となります。指定ボードの「トランプ」スペースの横に対応する犬タイトルを置きます。



例: 第1ラウンドで指定カード「15」がめくられました。最初のプレイヤーが「グレーの10」を出し、次のプレイヤーが「グレーの1」を出しました。この「グレーの1」が指定カードの数字と一致したため、グレーが即座に「トランプ」に指定されます。指定ボードの「トランプ」横にグレーの犬タイトル (グレイハウンド) を置きます。これ以降、このラウンド終了までグレーがトランプとなります。

II. プラスの指定：

トランプが決まった後、次にプラスポイントになるスーツが決まります。これはトランプが決まったのと同じトリック内でも起こり得ます。現在表向きの指定カードと同じ数字のカードが(全スーツを通して)2番目にプレイされた瞬間、そのカードのスーツが「プラス」となります。指定ボードの「プラス」横に犬タイルを置きます。このスーツのカードは、ラウンド終了時に1枚につきプラス1点となります。



例：トリックの勝者が「ピンクの10」を出し、誰かが「ピンクの1」を出してプラスになることを期待しました。しかし、次のプレイヤーはピンクを持っておらず、「パープルの1」を出しました。これにより、パープルの犬タイル(ブルテリア)が「プラス」の位置に置かれます。このラウンド終了時、パープルのカードは1枚につき1点となります。

III. フントの指定：

指定カードと同じ数字のカードが3番目にプレイされた瞬間、そのスーツが「フント」となります。指定ボードの「フント」横に犬タイルを置きます。ラウンド終了時、このスーツの獲得枚数が「最も少ないプレイヤー」と「最も多いプレイヤー」は得点を得られませんが、それ以外のプレイヤーは全員一律で3点を獲得します！

注記：「最も少ない」には0枚も含まれます。

注記：フントで得られるのは1ラウンドにつきちょうど3点です(カード1枚につき3点ではありません)

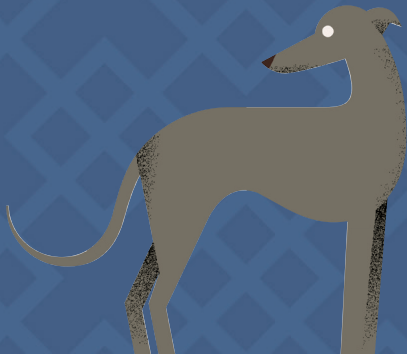
IV. マイナスの指定：

指定カードと同じ数字のカードが4番目にプレイされた瞬間、そのスーツが「マイナス」となります。指定ボードの「マイナス」横に犬タイルを置きます。このスーツのカードは、ラウンド終了時に1枚につきマイナス1点となります

V. リードの指定：

マイナスが決まった時点で残っているスーツは1つだけなので、そのスーツが自動的に「リード」となります。指定ボードの「リード」横に最後の犬タイルを置きます。リードのスーツを最も多く獲得したプレイヤーが、次ラウンドのスタートプレイヤーを誰にするか（自分自身を含む）を決定できます。枚数が同数の場合は、リードスーツの中で最も高い数字を持っているプレイヤーが優先されます。

注記：1つのトリック内で指定カードの数字と一致するカードが複数枚出た場合は、出された順番に役割を適用します。



スコアリング:

全員が手札をすべて出し終えたら、スコア計算を行います。獲得したカードをスートごとに分けると計算がスムーズです。:

トランプ: トランプスートのカードは0点です。

プラス: プラススートのカードは1枚につきプラス1点。

フント: このスートの枚数が最多のプレイヤーと最小のプレイヤーは0点。
それ以外のプレイヤーは一律3点。

例 (5人プレイ): ラウンド終了時、ケンジとヒロシはフントのスートを0枚、タカシは2枚、サトシは3枚、ユウキは5枚持っていました。最小 (0枚) のケンジとヒロシ、最多 (5枚) のユウキは0点です。タカシとサトシはそれぞれ3点を獲得します。

マイナス: マイナススートのカードは1枚につきマイナス1点。

リード: リードスートを最も多く集めたプレイヤーが、次のラウンドのスタートプレイヤーを決定します。

すべてのプレイヤーの得点をスコアトラックに記録します

スコアリング例 (4人プレイ) :



プラス (パープル) を3枚持っているので: +3点

マイナス (グリーン) を1枚持っているので: -1点

幸い、フント (ピンク) を2枚持っており、これは最多でも最小でもないのので: +3点

タロウのこのラウンドの合計スコア: 5点

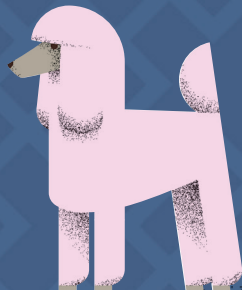
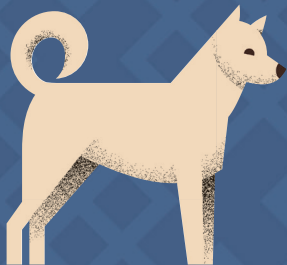
(トランプであるグレーのカードは0点です。タロウはリードであるイエローを2枚持っていますが最多ではないため、最多のプレイヤーが次回のスタートプレイヤーを決めます。)

次のラウンド

各ラウンドの開始時に、前のラウンドで使用した指定カードを山札の一番下に戻し、新しい一番上のカードをめくって新しい指定カードとします。5枚の犬タイルを指定ボードの横に戻します。前のディーラーの左隣のプレイヤーがカードをシャッフルして全員に配ります。前のラウンドでリードを最も多く獲得したプレイヤーが次のスタートプレイヤーを指名し、新しいラウンドを開始します。

ゲームの終了:

ゲームは合計5ラウンド行われます(指定カードの山札をすべて1回ずつ使用したら終了)。スコアトラックで最も先に進んでいるプレイヤーが勝者です。同点の場合もあります。



2人プレイ用ルール:

3人プレイ用のカード (5スート、各1~6) を使用します。カードを配る際、以下の順に時計回りで配ります。:



バーチャルプレイヤーは常にディーラーの左側に座ります。

仮想プレイヤーのカードは以下のように並べます。

最初の5枚を左から右へ裏向きに並べます。次の5枚をその上に、左から右へ表向きに重ねます。仮想プレイヤーのルール:

- 必ずフォロースートのルールに従います。
- 該当するスートが表向きのカードに1枚しかない場合は、そのカードを出します。
- 複数ある場合は、その中で最も左にあるカードを出します。
- 該当するスートがない場合は、表向きのカードの中で最も左にあるカードを出します。
- トリック終了後、裏向きのカードが露出した場合はそれを表に戻します。
- 仮想プレイヤーがトリックに勝った場合、次のリードには表向きのカードの最も左にあるカードを出します。

スコア計算は3人プレイと同様に行います。

バリエントルール

バリエント1: 「カードを増やす」:

このヴァリエントは、単純により多くのカードを導入します。通常、デジグネーションカードがプレイされるまでにより長い時間がかかるため、さらなる興奮が加わりません。したがって、プレイヤーはカードがどのような価値を持つかわからないまま、より多くのカードを収集することになり、より大きなリスクに直面することになります。プレイヤーの数に応じて、以下の追加カードを使用します:

3人: 各スーツに7~9を追加 (計15枚追加)

4人: 各スーツに9~12を追加 (計20枚追加)

5人: 各スーツに11~15を追加 (計25枚追加)

基本ゲームと同じルールを使用します。

ヴァリエント 2 「デジグネーションカードを選択する」:

このヴァリエントでプレイする場合、プレイヤーは基本ゲームとは異なり、数字のデジグネーションカードを選択します。カードを選択することで、プレイヤーはゲームラウンドの展開により大きな影響を与えることができます。

以下の事項を除き、基本ゲームのルールは変更されません:

セットアップ:

プレイヤーが今回のゲーム中に使用しているカードの数値に対応するすべての数字デジグネーションカードを用意します。

例: 両方のヴァリエントを使用する3人プレイの場合、プレイヤーは1-9の数値のカードが必要です。したがって、数字デジグネーションカードの1-9も必要です。

すべてのデジグネーションカードを表向きにし、ドッグタイルとともに、すべてのプレイヤーが簡単に手が届くプレイエリアの中央に配置します。

プレイの進め方:

すべてのカードを配った後、スタートプレイヤーの左側にいるプレイヤーが、プレイエリアの中央から数字デジグネーションカード1枚とドッグタイル1枚を選択します。選択したドッグタイルを選択したデジグネーションカードの上に置き、すべてのプレイヤーがはつきりと見えるように自分の前に置きます。プレイヤーは自分の好きなカードを自由に選択でき、必ずしも自分の手札にあるカードと一致させる必要はありません。

例: スタートプレイヤーの左側にいるプレイヤー (サトシ) が、数字デジグネーションカードの5と黄色のドッグタイル (チワワ) を選択しました。これは、黄色の5が今回のゲームラウンド中にトランプ、プラス、フント、マイナス、リードを指定するカードの一つになることを意味します。



続いて、時計回りに次のプレイヤーが中央エリアから数字とドッグタイルを選択します。プレイヤーの前に5セットのデジグネーションカード/タイル (スーツ) が公開された状態で置かれるまで、このプロセスを続けます。

注記: プレイヤーの数によっては、一人のプレイヤーの前に2つの選択されたセットが置かれる場合もあります。

5セットがすべて選択されると、スタートプレイヤーが最初のカードをプレイすることで今回のゲームラウンドを開始します。

トランプ、プラス、フント、マイナス、リードの指定:

プレイヤーによって選択された数字/タイル (スーツ) の組み合わせのいずれかと一致するカードがトリックで最初にプレイされた瞬間、そのスーツは今回のゲームラウンドの残り期間中、トランプに指定されます。該当するドッグタイルをデジグネーションボードのトランプスペースの隣に置き、デジグネーションカードは脇に除けます。これは今回のゲームラウンド中はそれ以上使用されません。

同様に、プラス、フント、マイナス、リードのスイートもこの順番で指定されます。

すべての後続ゲームラウンド:

前のゲームラウンドで使用されたすべてのものを含む、すべてのデジグネーションカードとドッグタイルを再びプレイエリアの中央に戻します

ゲームの終了:

以下のゲーム終了条件のいずれかが満たされると、即座にゲームが終了します:

a) ゲームラウンド終了時に、プレイヤーのスコアリングマーカーがスコアトラックのスペース (19 の隣) に到達したとき

または

b) ゲームラウンド終了時に、プレイヤーのスコアリングマーカーがスコアトラックのスペース (-14 の隣) に到達したとき。

または

c) 事前に合意されたゲームラウンド数 (最低 5 ラウンドのプレイを推奨) が完了した後。



2013年にこのゲームが初めて出版されたとき、私にとって個人的な人生の夢が叶えられました。この10年間で、このゲームに関して全く信じられないような出来事が起こり、私の心を幸せで満たしてくれました。それは私が決して予想していなかったことでした。さて、何と言えればいいでしょうか？ 夢を生きよう！！

Klaus

Game Design : **Klaus Geis**

Artwork and Graphic Design : **Heiko Günther**

Publisher, Editing : **Jade Yoo**

BOARDM.CO.KR/hund



BOARDM FACTORY

#813 201, Hyangdong-ro, Deogyang-gu,
Goyang-si, Gyeonggi-do South Korea 10545

shop **BoardM.CO.KR**

publisher site **boardmfactory.com/hund**

CONTACT **settler@boardm.co.kr**

© 2024 BoardM Factory All rights reserved.