

当たり犬コマ（命名したお隣さん）を含めた4つの犬コマをボク君へ向けます。
名前を見せた4つの犬コマの場所をシャッフルします。
準備ができたならボク君へ声を掛け、ボク君からの合図の後10秒数えます
※初めての友達も名前を見せる4つのコマに選んでOK
※名前を見せないコマの場所には移動できません

声を掛けられたあと、合図を出してから覗き穴から覗きます。10秒以内に犬の場所や名前を覚えます。



〈この時間でできる事〉
初めての友達を呼んで居場所の情報を増やしてOK

《この時間でしなければならない事》
はじめての友達はこちらを向いていた場合、
カウント中にその子に会話し続けるか 名前を10回以上呼んでください

その後覗き穴から離れて盤面が見えないようにします

後ろ向きの
初めての友達の
名前を呼んだら
カウントは止めずに
すぐにボク君に向けて
名前を見せます。

10秒後に初めての友達以外の振り向いていた犬コマの名前を呼んでください

正誤判定をします

正 解 → スタンドからカードを取りボク君に渡します。
犬カードの山札から1枚引きスタンドへセットします
不正 解 → 不正解なことを伝えます「いないよ」「どこの子？」等

当たり犬コマ → カードを渡さず、「ワン」と鳴いてください



獲得したカードがポイントになります。勝利条件を目指してください

1ターン目と同じ事を繰り返します

当たり犬コマを含めた5つの犬コマをボク君へ向けます。カウントは変わらず10秒です
※1ターン目で選んだ犬コマを選ばなくてOK
※場所のシャッフルは、このターンで名前を見ているコマ同士だけで行ってください
前ターンで名前を見せた犬コマがこのターンで名前を見せない場合、入れ替えの対象外です



2ターン目終了後、チャレンジタイムに挑戦する or 挑戦しないか選んでください

〈する場合〉

当たり犬コマの名前を当てます

正 解 → 5点獲得
不正 解 → 得点なし

正誤判定する

1ラウンド終了

〈しない場合〉

3ターン目を行います

犬コマは7つ全てボク君へ向けます

ボク君が覚えられた名前を呼ぶ

正誤判定する

1ラウンド終了

当たり犬コマは呼んでも獲得できません

獲得点数をメモしてボク君とお隣さんの役割を交代します。獲得したカードは戻さず、
それ以外の犬カードを全てシャッフルして【セットアップ】からゲームを繰り返します。

勝利条件 21点を獲得 又は 各犬種を1枚以上集めて合計8枚獲得

勝利条件を満たしたらすぐに宣言する。偶数ラウンドが終わるまでゲームを行い、その後に勝利判定を行います。
(例：5ラウンド目に勝利条件を満たした人がでた→6ラウンドまで行う。必ず最初にお隣さんを選んだプレイヤーでゲーム終了)

【勝利条件の優位順】 犬種枚数勝利 > 点数勝利 > 獲得枚数

偶数ラウンド終わったあと、上記の順番で最も優先度が高い条件のみが適応されます。



例
枚数勝利と点数勝利のどちらも条件が同じだった場合、
獲得枚数が多い方が勝ちになります。
(例：A「犬種9枚以上、点数21点、枚数8枚」
B「犬種8枚以上、点数21点、枚数12枚」★Bの勝ち)

・犬種枚数勝利について、枚数の多さに関わらず「勝利条件を満たした」時点で確定します
・点数勝利について、両者が犬種枚数勝利条件に満たしていない場合は、
点数が21点以上かつ得点が多い方が勝ち
・犬種枚数勝利の条件を満たし、得点点数が違った場合は点数が高い方が勝ち
・犬種枚数勝利の条件を満たし、得点点数も同じだった場合は獲得枚数が多い方が勝ち