

ドングリどこだ？

20分

2-4人

8才+

ごちそうの季節がやってきた！

森に埋めたドングリを回収してまわろう！

でも気を付けて——。ライバルたちも、同じ森に埋めているみたい。

スキをつけて自分のドングリを回収しつつ、

ライバルの隠したドングリも横取りしちゃおう。

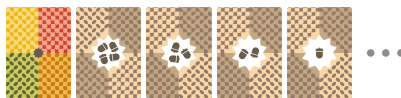
みられていると、掘り返せない。みはっていると、動けない。

視線が交差する、2~4人用の心理戦ボードゲーム！

00

内容物

・落ち葉カード×16枚(1~4のドングリが4組ずつ)



・きりかぶカード×1枚



・リスコマ×4体



・得点ボード×1枚



・ドングリチップ×4個



01 ゲームの準備

① 内容物の配布

- 右の表にしたがって、**リスコマ・落ち葉カード・ドングリチップ**を各プレイヤーに配ります。
- 受け取ったカードは、プレイ中、他の人に見せないようにしてください。

② スタートプレイヤーの決定

- この中でいちばん、**食べるのが好きな人**がスタートプレイヤーです。
- 争いになりそうなら、**じゃんけん**など平和な方法で決めてください。

人数	人数ごとのルールの概要	配るもの
2人	- 個人戦です。 - 一人で2体のリスを動かします。	- リスコマ：各2体 - 落ち葉カード：各8枚(シャッフルする) - ドングリチップ：各2個
3人	- 個人戦です。 - 各プレイヤー1体ずつ、リスを動かします。 - あまったリスは「のらリス」と呼び、これもゲームで使用します。 「のらリス」は中立で、誰でも動かせます。	- リスコマ：各1体 - 落ち葉カード：各5枚(シャッフルする) ※残りの1枚も使います。 ※誰も見ないように伏せておきます。 - ドングリチップ：各1個
4人	2vs2のチーム戦です。 - 各プレイヤー1体ずつ、リスを動かします。 - 手番はチームごとに交互に回します。 例) プレイヤー A1→B1→A2→B2...	- リスコマ：各1体 - 落ち葉カード：4枚(1~4を1枚ずつ) - ドングリチップ：各1個

02 ドングリをかくす

① 切り株の配置

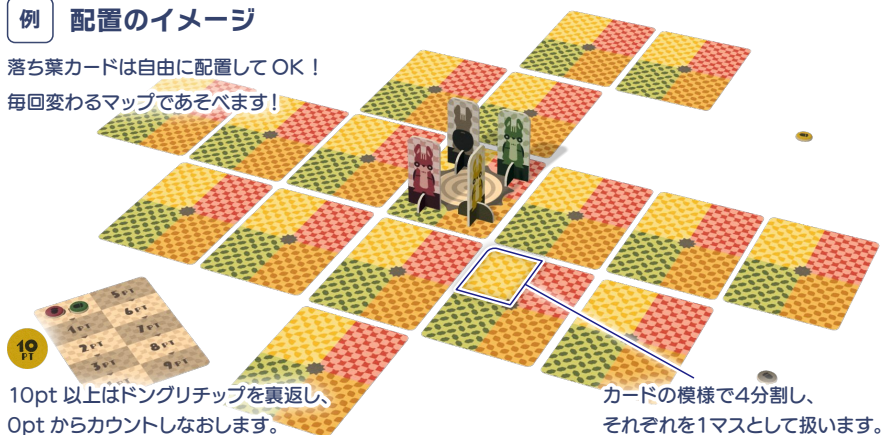
- きりかぶカードを中央に置きます。
※表裏はどちらでもかまいません。

② 落ち葉カードの配置

- スタートプレイヤーから順に、落ち葉カードを裏向きで1枚ずつ配置します。
- きりかぶカード、もしくは落ち葉カードに辺をあわせて配置します。
- マス目をずらして配置することはできません。
- 全員の手札がなくなったら次に進みます。

例 配置のイメージ

落ち葉カードは自由に配置して OK !
毎回変わるマップであそべます！



10pt 以上はドングリチップを裏返し、0pt からカウントしなおします。

カードの模様で4分割し、それぞれを1マスとして扱います。

03 初期配置

- スタートプレイヤーから順に、きりかぶカードの好きなマスの上に、好きな向きでリスコマを1体ずつ配置します。
- 以降の手順は、**プレイ人数ごとに進め方が変わります。**

2人プレイ/4人プレイ (チーム戦)

- 2つのドングリチップのうち、1つを手元に置きます。それを、**それと同じ色のリスが持つ「投げドングリ」**とします。
- チーム戦の場合、どちらが最初に「投げドングリ」を持つか、自由に相談して決めます。
- もう一方のドングリチップは、得点ボードの「0pt」の上に置きます。チームの場合は共通のものとして置きます。

3人プレイ

- スタートプレイヤーは、最初に1枚のこしておいた落ち葉カードを、「ドングリをかくす」ときのルールに従って場に配置します。
- このとき、その落ち葉カードの表面(ドングリの表示があるほう)を見てはいけません。
- その次の手番となるプレイヤーは、「のらリス」をきりかぶカードの余っているマスに好きな向きで配置します。
- 「のらリス」の近くに、「のらリス」と同じ色のチップを置いておき、それをそのリスが持つ「投げドングリ」とします。
- それぞれが持つチップを得点ボードの「0pt」の上に置きます。
- 最後に、その次の手番となるプレイヤーから、手番を開始します。

04 手番の流れ

- 手番では、**アクションポイント**（以下、AP）を消費して行動します。
- APは手番ごとに**4AP**与えられます。
- APは手番ごとに使いきる必要はありません。
- APは次の手番に持ち越すことはできません。
- APを消費して行動できる**アクション**は、次の項目で説明します。

追い上げボーナス！

- 手番の開始時、自分より獲得している点数が多い人がいれば、**その人数 × 1AP**を追加して行動できます。
- チーム戦では、手番の開始時に負けているチームのプレイヤー全員が常に1AP追加で行動できます。

プレイ人数ごとのAPの使い方

2人プレイ

- APを**2匹のリス**に自由に割りあてて行動します。
例）1匹目のリスで2APを使い、2匹目のリスで2APを使う。

3人プレイ

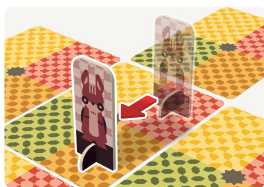
- APを**自分のリス**と「**のらリス**」に自由に割り当てて行動します。
例）自分のリスで2APを使い、「のらリス」で2APを使う。

4人プレイ（チーム戦）

- APを使用して行動できるのは**自分のリスのみ**です。

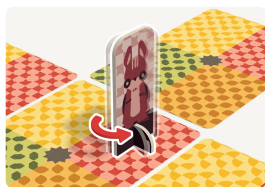
05 アクション

まえにすすむ：1AP



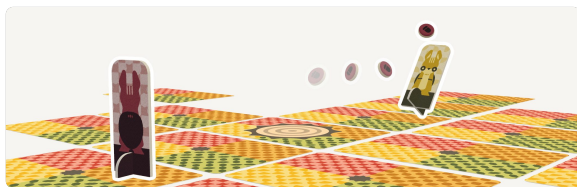
- リスをひとつ前のマスにうごかします。
- ほかのリスがいるマスにはうごかせません。

よこをむく：1AP



- リスをその場で90度回転させます。

なげる：1AP



- 「投げドングリ」を持つリスのみ「なげる」ができます。
- リスの一直線上の前方にいる、**気絶していない最も近いリス**に「なげる」をすることができます。
- それが味方のリス、もしくは「のらリス」なら、「投げドングリ」をそのリスに渡します。
- ライバルのリスなら、そのリスを**気絶状態**にし、「投げドングリ」をそのリスに渡します。

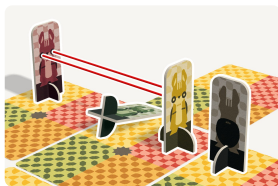
ほる：4AP

- リスの下にある落ち葉カードを裏返します。
- そのカードの**のり**の数だけ得点を獲得し、得点ボードに置かれているチップを動かします。
- 裏返したカードは、裏返したまま同じところに置き戻します。
- ほることができるのは、裏返していない落ち葉カードのみです。



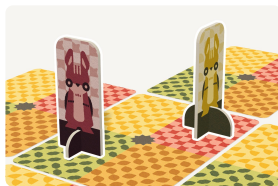
※ただし、以下の場合には「ほる」ができません！

ほかのリスにみられている



- 味方以外のリス、もしくは「**のらリス**」に見られているときは「ほる」ができません。
- 途中で空きマスがあっても視線は届きません。
- 視線は気絶していないリスにあたった時点で止まり、その奥には届きません。

同じカードのうえにいる



- 同じカードの上に味方以外のリス、もしくは「**のらリス**」がいるときは「ほる」ができません。
- ただし、そのリスが**気絶している**場合は「ほる」ことができます。
- 「**のらリス**」は「ほる」ことができません。

気絶状態



- 気絶状態のときは、コマを横に倒しておきます。
- そのリスは、**一回休み**となります。
- 次の持ち主の手番では行動できません。
- さらにその次の持ち主の手番のはじめになったら、**リスを起こし**、好きな向きで同じマスに置きます。
- その後、通常どおり行動します。

06 ゲームの終了

- だれかが**目標の点数**を獲得した時点でゲームを終了します。
- 目標の点数は、プレイ人数によって異なります。

人数ごとの目標点数：

2人（個人戦）

16 PT

3人（個人戦）

12 PT

4人（チーム戦）

16 PT

- 目標の点数に先に達したプレイヤー、もしくはチームが勝者です！