



【対象年齢】
6歳～10000歳
【プレイ可能人数】
2～6人(推奨人数:4人)
【プレイ時間】
約15分～30分程度

【お話】

ある所に「しっかり者のタートル」と「お調子者のバニー」がいました。彼らはひょんな言い争いから、かけっこで勝負をする事になります。

あなた達は、そんな二人の勝負を聞きつけてやってきた物好きな見物人です。ですが、物好きな見物人がただの観客であるはずがありません。

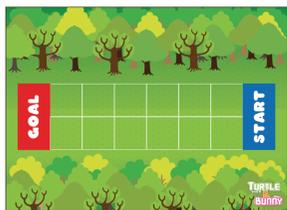
そうです。あなた達は二人のうち、どちらが勝つのかを裏で賭けているのです。あなた達は自分の賭けている方を応援して、何とか勝ちたいと思っています。しかし、その声援が必ずしも上手く届くとは限りません。しっかり者のタートルは、常にマイペースでゴールを目指します。でも、お調子者のバニーはとっても気分屋。タートルよりもチャホヤされていないと走る気にならないのです。

のりまでもマジメなカメが勝つのか。気分屋でもすばやいうサギが勝つのか。

あなたはどちらに賭けますか？

【内容物】

ゲームボード(パッケージ裏面) × 1



キャラクタータイル(タートル) × 1
キャラクタータイル(バニー) × 1



賭け(Bet)カード(タートル) × 4
賭け(Bet)カード(バニー) × 4



応援(Cheer)カード(タートル) × 6
応援(Cheer)カード(バニー) × 6



【ゲームの準備】

- 1、パッケージ裏のボード二枚をつなぎ合わせて、コースを作りましょう。
- 2、キャラクタータイル(タートル、バニー)をSTARTの位置に置きます。
- 3、ゲームをする人(以下、プレイヤー)全員に応援カード(タートル、バニーを1枚ずつ)配りましょう。
- 4、これで準備は完了です。以下の中から人数に応じて好きな遊び方を選んでください。

【ルール1、どっちに賭けようかな？】(プレイ人数2～4人)

- 1、賭けカード(タートル、バニーを1枚ずつ)をプレイヤー全員に配ります。
- 2、プレイヤーは、配られた賭けカードのどちらか一つを選び、自分の前に「伏せた状態」で置いておきます。
- 3、そして選ばなかった賭けカードは、表の絵柄を誰にも見られないようにして、ゲームから取り除きます。
- 4、誰が「タートル」に賭けているのか、「バニー」に賭けているのか、わからない状態でゲームを始めます。 →【ゲームの遊び方】に続く。

【ルール2、仲間は何人？ 敵は何人？】(プレイ人数2～6人)

- 1、賭けカード全8枚をシャッフルして、裏向きのまま、プレイヤー全員に配ります。
- 2、配られた賭けカードは自分だけ中身を確認して、そのまま自分の前に「伏せた状態」で置いておきます。
- 3、「タートル」に賭けているのが何人なのか、「バニー」に賭けているのが何人なのか、わからない状態でゲームを始めます。 →【ゲームの遊び方】に続く。

【ルール3、僕は(私は)こっちを応援するよ！】(プレイ人数2～6人)

- 1、賭けカードを以下の表に対応するようにして、プレイヤー全員に配ります。

プレイ人数	2	3	4	5	6
ウサギ	1	2	2	3	3
カメ	1	1	2	2	3

- 2、カードを配る際、全員にどちらの賭けカード(タートルかバニーか)を宣言してもらいます。キレイに配りきれればそのままゲームを始めます。希望が重なった場合はジャンケンで賭けカードを決めてください。
- 3、賭けカードを「表向きの状態」で自分の前に置いて、ゲームを始めます。

※他にも思いついたルールがあれば、試しにプレイしてみましょう！
タートル&バニーの面白さは、プレイする人によって拡張されるようにできています。

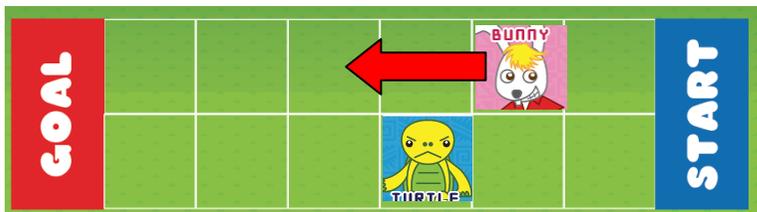
→【ゲームの遊び方】は裏面に載っています。

【ゲームの遊び方】

1、プレイヤー全員が最初に配られている「応援カード(タートルとバニー)」のうち、どちらか1枚を自分の前に伏せた状態で置きます。
(※どちらのカードを出したかは誰にも知られてはいけません。他のプレイヤーと相談してもいけません)

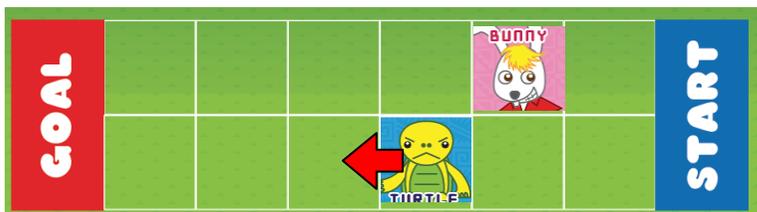
2、全員がカードを出し終えたら一斉にオープンします。その時、下記の通りに処理を行います。

a、全てのカードが「タートル」だった場合→「バニー」が2マス進みます。



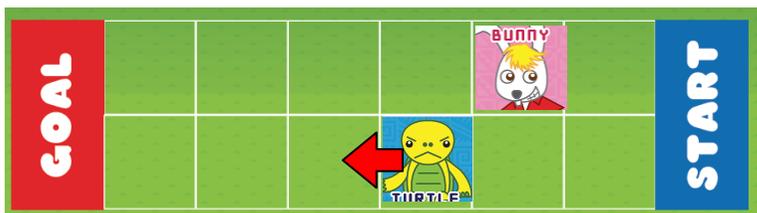
「タートルはあまりの大きな応援に驚いてしまい、自分の甲羅に引っ込んでしまいます。バニーはその間にびよんびよん進みます」

b、全てのカードが「バニー」だった場合→「タートル」が1マス進みます。



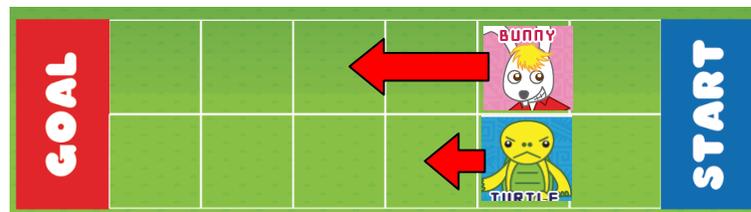
「バニーはみんなの応援を独り占めで浮かれてしまい、その場で踊り始めてしまいます。タートルはその間にずいっと進みます」

c、カードの枚数が「タートル>バニー」だった場合
→「タートル」が1マス進みます。



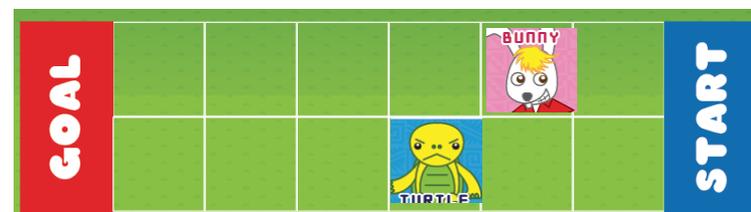
「バニーは自分への応援がタートルより少ないことが気に入りません。ふてくされて走るのをやめてしまいます。タートルは応援を受けてずいっと進みます」

d、カードの枚数が「バニー>タートル」だった場合
→「バニー」が2マス進み、「タートル」が1マス進みます。



「バニーは丁度良い応援を受けて普通にびよんびよん進みます。そしてタートルは応援が少なくても、めげずにずいっと進みます」

e、カードの枚数が「カメ=ウサギ」だった場合→どちらも動きません。



「2人への応援が重なってしまい、どちらにも応援が届きませんでした」

3、処理を終えた段階で「タートル」か「バニー」どちらかのタイルが「GOAL」に辿り着いていなければ、再び1~2を繰り返します。

4、どちらかが「GOAL」に辿り着いていれば、その辿り着いた側に賭けていたプレイヤーの勝利です。賭けカードを伏せてプレイしている場合は、カードを表向きにしてください。
(※2つのタイルが「GOAL」へ同時に辿り着いた場合、「バニー」に賭けていたプレイヤーの勝利です。彼の方がやはりタートルよりも素早いのです)

5、ゲームで使った賭けカードと使わなかった賭けカードを全て回収し、再びルールの通りに配りなおします。

手順1~5を3回繰り返して、賭けに勝った回数が一番多いプレイヤーの勝利です。回数の同じプレイヤーがいた場合は、勝利を分かち合しましょう。

※ゲームのヒント※

他のプレイヤーがどちらのカードを出したのかは大切な情報になります。しっかりと観察しておく、ゲームを有利に進めることができます。

ゲーム製作&販売: Meeting of Board Games
システムデザイン&制作: 宮野 華也 (Meeting of Board Games)
コンポーネントデザイン: 福井 和也 (Chicken Dice Games)

