

ルール説明書

A game by Mathieu Aubert and Théo Rivière

1ゲーム 10~15分
8歳以上
2~5人

チップを引いたら、カードを
選んでいざ勝負!
勝利を、そして運命を、
その手でつかみ取れ!!



他の美味しいゲーム達にも
ご期待ください!



※画像は開発中のものです。

©2022 GP Inc. Japan. All Rights reserved.
Product is distributed by GP Inc. Tokyo, Japan,
under license from Asmodee Group. Design and
editing on Japanese converted version from
Shumi Planning Co.Ltd., Tokyo. Made in China.

株式会社ジーピー
GP Inc. 東京 東京都港区麻布台1-29-13
TEL:03-6273-9245 FAX:03-6273-9241

Published by Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol
78041 Guyancourt - France

Mixlore

内容物

ゴールカード 36枚	
ボードカード 4枚	
チップ(5色) 25枚	
報酬コイン 16枚	
袋(チップの袋) 1つ	
チップ枚数表 1枚	
ルールブック 1部	

準備

25枚のチップを袋に入れます。



テーブル中央に4枚の
ボードカードを正しい順に並べます。



36枚のゴールカードをよく混ぜ山札にします。



ゲームの目的

4枚以上の報酬コインを獲得した
プレイヤーがゲームに勝利します。



遊び方

ゲームは何回かのラウンドで行われます。各ラウンド
は4回チップを引きます。最初の3回では各プレイヤー
は、達成可能かどうかを判断しゴールカードを選びま
す。最後の4回目でプレイヤーはゴールカードの達成
したポイントを計算し、報酬コインを獲得します。

**誰かが4枚以上の報酬コインを獲得したら
そのプレイヤーの勝利です。**
そうでない場合、新たなラウンドを開始します。

ラウンドの構成

親を1人選びます。
親はチップ25枚を袋に入れます。

カードの分配

親は自身を含む全プレイヤーに**6枚のゴール
カード**を配り、他のプレイヤーに見せないようにし
て持ちます。これらのカードは達成すべき**目標**です。
配られなかったゴールカードは脇に置いておき、
今回のラウンドでは使用しません。



6枚の手札で
スタート

チップを引く

親は袋からランダムに**5枚のチップ**を引き、ボードカ
ードの最初のカードに置きます。各プレイヤーは、自
分の手札から2枚のゴールカードを選び、自分の前
に伏せて置き**捨て札**の山とします。
これら2枚のカードはラウンド終了時に得点計算の
対象外となります。



全プレイヤーが**2枚のカード**を捨てたら、
親はランダムに**4枚のチップ**を袋から引き、2枚目
のボードカードに置きます。



各プレイヤーは自分の手札から1枚のゴールカード
を選び、自分の前に伏せて**捨て札**の山に置きます。
このカードはラウンド終了時に得点計算の対象外と
なります。

全プレイヤーが1枚カードを捨てたら、親はランダム
に**3枚のチップ**を袋から引き、3枚目のボードカード
に置きます。

各プレイヤーは自分の手札からカードを出します。

- 捨て札の山の右側(+の側)に手札から
2枚のカードを裏向きで出します。
- 捨て札の山の左側(-の側)に手札から
1枚のカードを裏向きで出します。

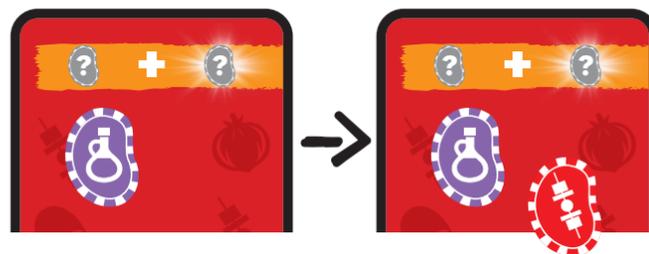


全員がこれら3枚のカードを出したら表向きにします。

注:計算しやすいように、達成できなかったゴール
カードを捨て札の山に捨てるとよいでしょう。

親はランダムに**1枚のチップ**を袋から引き、4枚目の
ボードカードに置きます。

親は**再度**1枚のチップを袋から引き、同じボードカ
ードに置きます。袋は脇に置き、このラウンドではもう
使いません。



その後、プレイヤーは得点を計算します。

得点計算

- 各プレイヤーは、
 ▶ **+**側の**達成した**ゴールカードの得点を合計し、
 ▶ **-**側の**達成した**ゴールカードの得点を引きます。
 達成しなかったゴールカードは0点と数えます。

達成 9点 + 達成 70点 - 未達成 0点 = 達成 61点

70 - 9 = 61点

注:計算しやすいように、達成できなかったゴールカードを捨て札の山に捨てるとよいでしょう。

各プレイヤーの得点を比較します。

最も得点が多いプレイヤーは報酬コインを**2枚**獲得します。



2番目に得点が多いプレイヤーは報酬コインを**1枚**獲得します。



注:最高点のプレイヤーが複数いる場合、その全員が2枚の報酬コインを獲得し、それ以外のプレイヤーに報酬コインはありません。2位のプレイヤーが複数いる場合、その全員が1枚報酬コインを獲得します。

誰かが4枚以上の報酬コインを持っていた場合、そのプレイヤーの勝利でゲームは終わります。そうでない場合、新たなラウンドを開始します。

新たなラウンド

ボードカード上にある14枚のチップを袋に戻します。36枚のゴールカードをよく混ぜ、山札を作ります。親は左隣のプレイヤーに袋を渡し、そのプレイヤーが親となり、次のラウンドを開始します。

ゲームの終了

誰かが**4枚以上**の報酬コインを獲得したらゲームは終わります。
 最も報酬コインを獲得したプレイヤーが勝者です。



同点の場合、最後のラウンドでの勝者がゲームの勝者です。それも同じだった場合、もう1ラウンドプレイします。

2人用ルール

得点計算(2人用)

得点が高いプレイヤーが報酬コインを1枚獲得します。2番目のプレイヤーは何ももらえません。

注:同点の場合、両プレイヤーとも報酬コインを1枚獲得します。

ゲームの終了(2人用)

どちらかが**3枚以上**の報酬コインを獲得したらゲームは終わります。



その他のルールは同じです。

The designers thank their beloved ones, Elodie and Marie, Richard for his repeated playtest contribution, Simon for his precious statistics support. Croc, Mathieu, and Bruno for their enthusiasm. Adrien, Bénédicte, Greg, Mathieu, Sarah and all the Mixlore team for the nice publishing job. May the chips invade the world again!

ゴールカード説明



1 各色最低1枚あれば達成です。



2 このカードに描かれた組み合わせがボードカード上であれば達成します。ボードカード上に描かれている以上のチップがあれば達成です(この例では、赤2枚と緑3枚が最低限必要です)。



3 このカードに描かれた2色のチップがボードカード上に同じ数だけあれば達成です(この例では、紫と赤のチップが同じ数あれば達成)。



4 このカードに描かれたチップがボードカード上に最後に置かれれば達成です(この例では、緑のチップが最後に置かれれば達成)。



5 このカードに描かれたチップがボードカード上に無ければ達成です(この例では、オレンジのチップが無いと達成)。



6 このカードに描かれたチップが引かれれば達成です。そのチップの枚数に数字を掛けた点数になります(この例では、緑のチップ1枚につき8点です)。



7 このカードに描かれた**+**のチップが**-**のチップより多ければ達成です(この例では、緑のチップが黄のチップより多ければ達成)。



8 黄金のカップが描かれたこのカードの条件は、7と同じです。ただし、このカードがプレイヤーの**+**側にあるときに達成できた場合、そのプレイヤーは直ちに**ゲームに勝利します**(そのラウンドだけではありません!)。カードが**-**側にあるときに目標が達成された場合、そのプレイヤーは得点に関わらず自動的にそのラウンドの敗者になります。