

こねこね

運命のあかいひも



恋をしている。しかもとあるお姫様にだ。
嬉しい事に運命の赤い紐で繋がっていると・・・！
喜びも束の間、とんでもない事実が

なんとお姫様に運命の赤い紐が何本も繋がっている！？

恋の命運を掛けた戦いが始まる。

内容物の説明

・カード 57枚



【ゴールカード】



【プレイカード】



【プレイヤーカード】

・運命の赤い紐(長い紐) 8本



・こねくと紐(短い紐) 11本



・得点カウンター 16個



【30点※】



【10点】

※カウンターの色は関係ありません

・特殊マーカー 9個



【Hand 無効】



【得点3倍】



【Watch4】

・プレイヤーチップ 8個

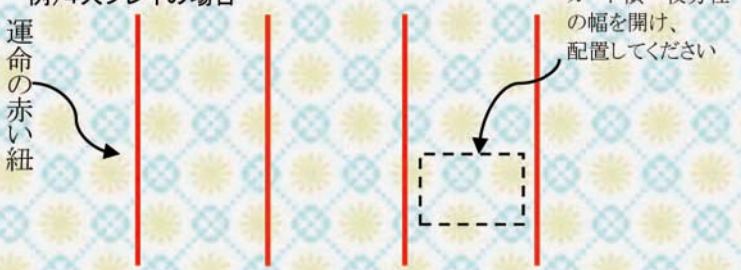


【プレイヤーチップ】

ゲームの準備

運命の赤い紐を下記の図のようにプレイヤーの人数分(2人の場合は3本)場に配置します。また、こねくと紐をプレイヤー人数+3本を場に用意します。余ったこねくと紐は使用しません。

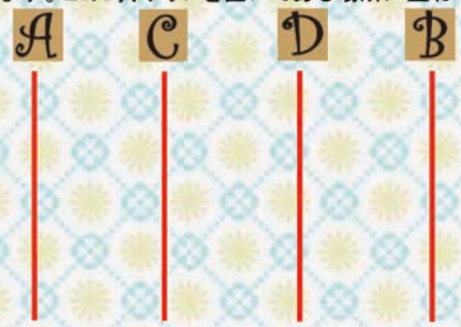
例)4人プレイの場合



各プレイヤーに、アルファベットが書かれたプレイヤーチップと、同じプレイヤーカードを1枚ずつ配ります。

スタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーは、最近キュンとした人です。

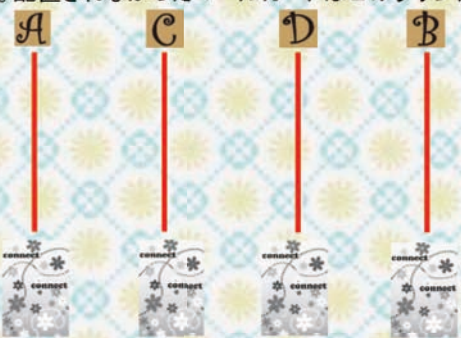
スタートプレイヤーから順番に、プレイヤーチップを運命の赤い紐の上部に置きます。この時、チップを置いてある場所に重ねて置けません。



全員置き終わったら、プレイカードをシャッフルし、各プレイヤーに3枚ずつ配り手札とします。配らなかったカードを山札とし、準備完了となります。

ラウンドの開始準備

ゴールカードをシャッフルし、運命の赤い紐の下部に裏向きのまま配置します。配置されなかったゴールカードはこのラウンドでは使用しません。



※注意

プレイ人数が5人以下の場合、ゴールカードの【copy】と【watch】は使用しません。

スタートプレイヤーから順番に配置してあるゴールカードを2枚、他プレイヤーに見えないようにこっそり確認します。ゴールカードを確認し終えたら裏向きにし、カードが配置してあった場所と同じ場所に戻します。

ラウンドの開始

スタートプレイヤーから時計回りに、下記の処理を順番に行っていきます。

- 山札からプレイカードを1枚引く。
 - 手札からプレイカードを1枚場に出し効果を処理する。
 - 手札が4枚を超えている場合、4枚になるよう手札を捨てる。
- ★プレイカードについて



【簡易表示】

このカードについての簡易的な効果が記載されています。

【第一効果】

こねくと紐を場に配置、または移動させる効果になります。
こねくと紐を置く際には、必ず両端の2点が運命の赤い紐と繋がるように場に配置してください。

注意)こねくと紐を並列*に配置することはできません。

既に置かれたこねくと紐に重ねて配置することはできません。

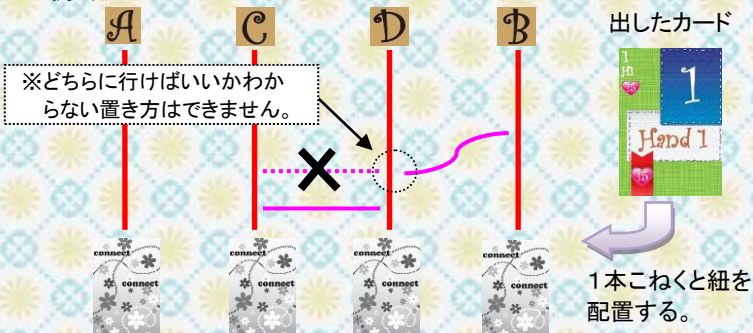
・数字のみの場合

書かれている数字の本数こねくと紐を配置します。

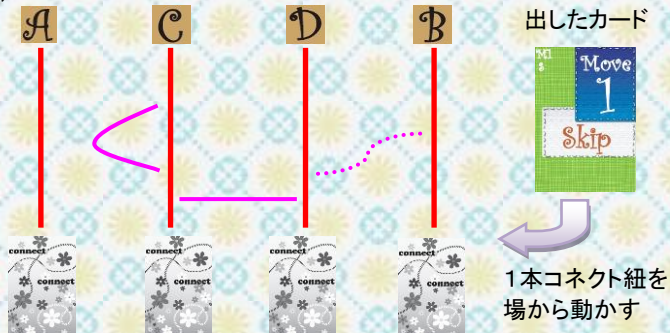
・「Move」の記載がある場合

書かれている数字の本数、場のこねくと紐を移動させます。

例 1)



例 2)



【第二効果】

第一効果が完了後に処理される効果です。

効果には以下の8種類があります。

・Hand

次のプレイヤーは書かれている数字と同じ数になるよう手札を捨てます。

・Draw

書かれている枚数、山札からカードを引きます。

・Exchange

プレイヤー1人指名した後、手札を1枚以上交換します。
(両者の手札の枚数を超える数は宣言出来ません。)

・Random

次のプレイヤーの手札からランダムに1枚選択し、
次のプレイヤーはそのカードを必ず使用します。

・Watch

書かれている数字だけ場のゴールカードを
こっそり確認することができます。

・Skip

次のプレイヤーの手番を飛ばします。

・Reverse

順番が反時計回りになります。
反時計回りの場合は時計回りに戻ります。

・End

そのラウンドが即終了します。

【ボーナス得点】

ゲーム終了時に手札として所持していた場合、書かれている得点が加算されます。

※ゲーム終了時にボーナス得点が記載されていないカードが 4 枚手札にあるプレイヤーは、ボーナス得点が 50 点入ります。

プレイカードに記載されている、第一効果、第二効果の処理が解決された後に、次プレイヤーの手番となります。

また、山札がなくなった場合、捨て札をシャッフルし再度山札として使用してください。

注意)手札がプレイできない状態の場合、手札を公開しパスします。

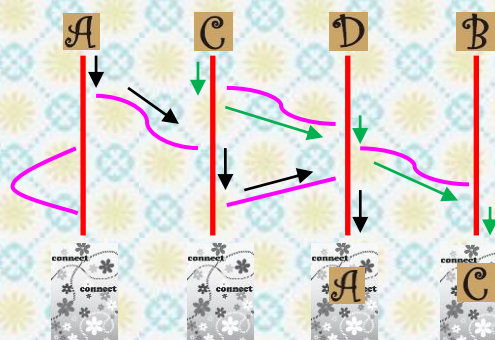
例: 場にこねくと紐が出ておらず、手札が Move しかない場合

ラウンドの終了

こねくと紐を全て場に配置し終える、または End 効果のカードを出したプレイヤーの手番でラウンドの終了となります。

終了後、場に出ている左端のプレイヤーから下記のようにあみだくじの方式でゴールカードの確認を行います。

例) A の動きは黒矢印 C の動きは緑矢印



※注意

無限ループとなった場合、現在たどっているプレイヤーがループの元となっているこねくと紐1本を取り除きます。

ゴールカードには下記の5種類の効果があります。



①

① 書かれている点数を獲得します。



②

② 手札を4枚になるよう引き、ハンド無効マーカを受け取り、次のラウンド Hand の効果を受けなくなります。



③

③ 得点3倍マーカを受け取り、次のラウンドの獲得点数が3倍になります。この効果は重複しません。

※下記2種類はプレイ人数が6人以上の場合に使用します。



④

④ 矢印の方向(一つ隣)のゴールカードの効果と同じになります。

一つ隣にカードがない場合、コピーの矢印が向き合った場合は効果無効



⑤

⑤ Watch 4 マーカを受け取り、次のラウンド開始時に確認できるゴールカードが4枚となります。

ゲームの終了と得点計算

合計3ラウンド行います。

※注意

3ラウンド間での手札は引き継ぎとなります。

3ラウンド終了時の合計得点と所持しているプレイカードの得点をすべて合わせ、得点が多いプレイヤーの勝者となります。また、同得点の場合は手札の枚数が多いプレイヤーが勝者となります。