

元ルール

カードゲーム

キャット&チョコレート／学園編

3～6人用 対象年齢8歳以上 所要時間約20分

○概要

『キャット&チョコレート／学園編』は学園生活をテーマにしたカードゲームです。各プレイヤーは生徒会派もしくは校長派の生徒となり、お互いの派閥を知らない状態で学園生活を送ります。

学園生活はイベントカードをめくることがで表現されます。そこに記されたアクシデントをどのような方法で回避するか、手番プレイヤーは手札の内容をもとに考え、宣言しなくてはなりません。宣言された方法で回避できたかどうかは、他のプレイヤーによる多数決で決まります。

各プレイヤーはゲーム終了時に自分の派閥を明らかにします。アクシデントを回避できた回数を派閥ごとに合計し、値がより大きかった側のプレイヤー全員が勝利者となります。

○内容物（すべて表＝カラー、裏＝モノクロ）

- ・派閥カード——6枚（生徒会派3枚、校長派3枚）
- ・イベントカード——32枚
- ・アイテムカード——40枚

○準備

- ・派閥カードの配布

派閥カードは「生徒会派カード」と「校長派カード」に分けられ、それぞれプレイヤー人数ごとに使用枚数が異なります。

ゲームで使用する枚数は以下の通りです。

プレイヤー人数	生徒会派カード	校長派カード
6人	3枚	3枚
5人	3枚	2枚
4人	2枚	2枚
3人	2枚	1枚

使用しないカードは箱に収納してください。

使用するカードをよくシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ配ってください。

各プレイヤーは自分に配られたカードの内容の内容を確認せずに、自分の前に伏せてください。

- ・アイテムカードの配布

アイテムカードをよくシャッフルし、裏向き状態で各プレイヤーに3枚ずつ配ってください。各プレイヤーはこれを手札として持ちます。

余ったカードは裏向きの山にして、テーブルの中央に置いてください。

- ・イベントカードの準備

イベントカードの中から表面に「END!」と書かれたものを選びわけてください。それ以外のものをよくシャッフルし、裏向きの山にして、テーブルの中央に置いてください。その後、最初に選りわけた1枚を「山の真ん中あたり」に差しこんでください。

○手順

- ・流れ

最も学園生活をエンジョイしている（していた）プレイヤーが最初の手番プレイヤーになります。以降は時計回りに手番プレイヤーが移ります。

・アクシデントの回避

手番プレイヤーはイベントカードの山から1枚をオープンし、遭遇するアクシデントの内容を読みあげてください。

その後、手札から任意のアイテムカードを1枚ずつオープンし、「それらのアイテムをどのように活用することでアクシデントを回避するか」を宣言してください。

この際、オープンするアイテムカードの枚数は必ず「イベントカードの山の、最も上にあるカードの裏面の数字（いま見えている数字）」と同じでなくてはなりません。

・判定

手番プレイヤー以外のプレイヤーは「手番プレイヤーが宣言した方法でアクシデントを回避することは可能か」を考え、投票を行います。

投票を行うときは前へ向かって片手を伸ばします。3つ数えたところで全員、いっせいに意思を示してください。アクシデントを回避できたと思うなら親指を上へ向け、回避できなかったと思うなら親指を下へ向けます。

親指を上へ向けたプレイヤーのほうが多ければ回避は成功、下へ向けたプレイヤーのほうが多ければ失敗となります。同数だった場合は成功となります。

例) 4人でプレイしています。

手番プレイヤーがオープンしたイベントカードの内容は「寝癖が直らない。」でした。

手番プレイヤーの手札には「猫」と「チョコレート」と「天体望遠鏡」のアイテムカードがありました。またイベントカードの山によって指定された枚数は2枚でした。

手番プレイヤーはしばらく考え、「猫」と「天体望遠鏡」の2枚を順番にオープンし、「猫に頭をペロペロと舐めてもらって髪を整え、天体望遠鏡のレンズで太陽光を集めて唾液を乾かす」と宣言しました。

その後、残りのプレイヤー3人は前へ片手を伸ばし、3つ数え、一斉に投票を行いました。

結果は（親指が）上向き、下向き、上向き。

手番プレイヤーはアクシデントの回避に成功しました。

・時間制限

手番プレイヤーが言葉に詰まった場合、他のプレイヤーは全員で「ワン、ツー、スリー！」とカウントしてください。スリーカウントされた時点で手番プレイヤーはアクシデントの回避に失敗します。

・手番の終了

アクシデントの回避に成功した場合、手番プレイヤーはイベントカードを獲得し、自分の前に並べてください。失敗だった場合は捨て札にし、山の横に積みあげてください。

手番プレイヤーはオープンしたアイテムカードをすべて捨て札にし、山の横に積みあげてください。その後、同じ枚数を山から引き、新たな手札にしてください。アイテムカードの山が尽きた場合は捨て札をシャッフルし、新たな山にしてください。

以上で手番は終了です。

○ゲームの終了

・終了条件

オープンされたイベントカードの表面が「END!」だった場合、その瞬間にゲームは終了となります。

・勝敗の決定

各プレイヤーは派閥カードを一斉にオープンしてください。

プレイヤー人数が偶数の場合、各プレイヤーが獲得したイベントカードの枚数を派閥ごとに合計してください。その値が大きかった派閥のプレイヤー全員が勝利者となります。

プレイヤー人数が奇数の場合、各派閥は「その派閥のプレイヤーのうち、イベントカードの獲得枚数が最も少なかったプレイヤーの枚数と最も多かったプレイヤーの枚数」を合計してください。その値が大きかった派閥のプレイヤー全員が勝利者となります（一方の派閥のプレイヤー人数が1人だけだった場合、そのプレイヤーの獲得枚数を3倍にします）。

両派閥の枚数が同じだった場合、勝利を分かちあってください。

英訳後

Cat & Chocolate: Academy Version

A creative card game for 3-6 players. ages 8+, that plays in about 20 minutes.

The Game:

“Cat & Chocolate, Academy Version” is a card game about life on campus. Each player is either a member of a clique, either student council member or a teacher’ s pet. The game is played without knowing each other’ s team affiliation.

Student life is represented by flipping over an event card. The current player must consider how to resolve or evade the problem that is written on that event card using the item cards in his hand and announce his plan to the other players. The other players then determine by majority vote if the problem was successfully resolved. At the end of the game each player reveals their team affiliation. Each faction counts their team member’ s successfully avoided event cards, and the team with the most wins.

Game Contents:

6 Clique cards (3 Student Council & 3 Teacher’ s Pet)

32 Event cards

40 Item cards

Preparation:

Deal Clique cards.

Separate the Clique cards into “Student Council” and “Teacher’ s Pet” groups. The number used varies based on the number of players, as shown in the following chart.

# of Players	Student Council Cards	Teachers Pet Cards
6	3	3
5	3	2
4	2	2
3	2	1

Return unused cards to the box.

Shuffle the Clique cards and deal one to each player.

Each player keeps their Clique cards face down in front of them without checking to which clique they belong.

Deal Item Cards.

Shuffle all the item cards together and deal each player 3 item cards, face down. These cards become the player’ s hand.

The remaining cards are placed in a pile, face down, in the center of the table.

Event Card Preparation

Remove the card with “End!” written on the front from the rest of the event cards. Shuffle all the other event cards together and place them in a face down stack in the center of the table. After that insert the “End!” card that was removed earlier into, roughly, the middle of the event card deck.

Playing:

Game Flow

The player who is most enjoying (most enjoyed) student life becomes the start player. Play then continues with the next player in clockwise order becoming the current player.

Accident Avoidance

The current player reveals one card from the top of the event deck and reads the text aloud. Then the player reveals one item card at a time explaining how he plans to use that item to help resolve the situation. The exact number of item cards that must be revealed in this way is the number written on the back of the next event card (the number currently visible on top of the event card pile).

Judgement

All players other than the current player consider if the plan proposed by the current player would successfully resolve the situation, and a vote is held. Each voting player puts 1 hand out and on the count of

3 reveals their vote simultaneously. If the player feels the situation was successfully resolved then they put their thumb out pointing up, otherwise they point their thumb down. If the number of thumbs up is greater than or equal to the number of thumbs down then it is successfully resolved.

Example: A 4 player game.

The current player reveals a card that says, "Your hair is messed up from sleeping and you can't fix it." He has 3 item cards: "Cat", "Chocolate" & "Telescope". The top of the event pile has a 2 showing, so he must use exactly 2 cards.

He takes a moment to form a plan. He reveals his "Cat" and "Telescope" cards 1 at a time while explaining his plan. He says, "I get the cat to lick my hair to get it to settle down, then I use the telescope lens to focus some sunlight on my hair to dry the cat saliva."

The other 3 players put out their hands and count to 3 and simultaneously vote.

The results are 2 thumbs up and 1 thumbs down.

The current player successfully resolved the situation.

Time Limit

If the current player can't form a plan then the other players slowly count together to 3. If they reach 3 and the current player still hasn't formed a plan then he did not successfully resolve the situation.

Ending Your Turn

If you successfully resolved the event then you take the event card and place it in front of you on the table. Otherwise put the event card in a discard pile, face up, next to the event pile. Place the items that you used this turn into an item discard pile formed next to the item draw pile. Then draw the same number of items from the item draw pile, so that you again have 3 cards in your hand. If the item draw pile runs out then shuffle the item discard pile to form a new item draw pile.

This ends your turn.

Ending the Game

End Conditions

The game ends immediately when the Event card that reads "End!" is flipped over.

Determining the Winners

All the players reveal their Clique cards simultaneously.

When an even number of players are playing total the count of each Clique's successful event cards. All members of the Clique with the most successful event cards wins.

When an odd number (3,5) of players are playing each team determines their score by adding the team member with the highest number of successful event cards and the member with the lowest number of successful event cards together. If one player is alone on a team then his score is multiplied by 3 to determine his score. All members of the Clique with the highest score win.

If the scores are equal all players share the victory.