

# わんにゃんぱにつく説明書

- ・内容物

- 盤面

- 駒

子猫8枚、成猫(裏表にイラストアリ)8枚

子犬8枚、成犬(裏表にイラストアリ)8枚

表面が起きてるイラストの面。裏面が寝てるイラストの面です。

- イベントカード10枚

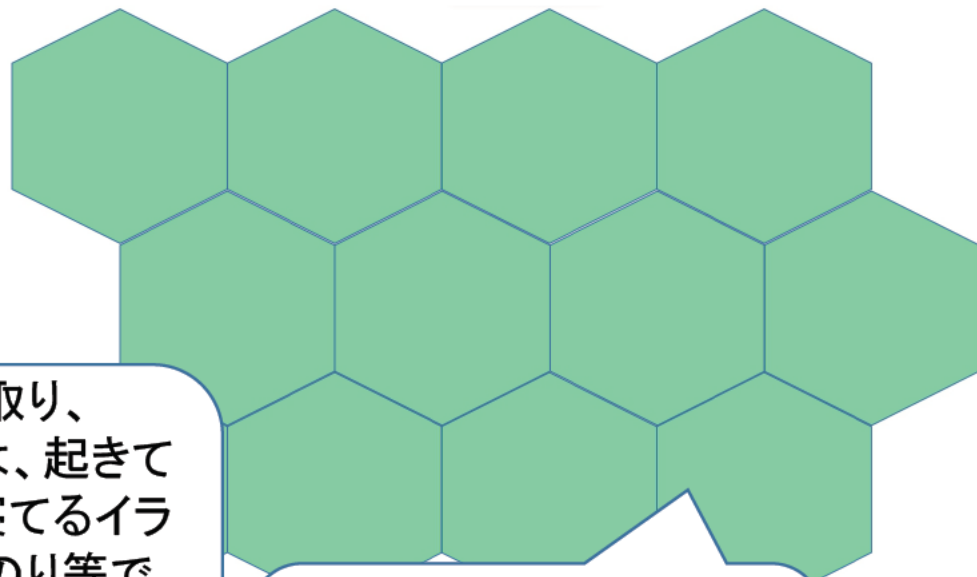
- 制圧カード1色20枚の2セット

- ターン管理カード1枚

# 切り取る物一覧



駒は丸く切り取り、成猫、成犬の駒は、起きてるイラストを表、寝てるイラストを裏として、のり等でくっつけて下さい。子猫と子犬は、同じイラストでくっつけて下さい



制圧カード(2色40枚)は、全て六角形に切り取って下さい



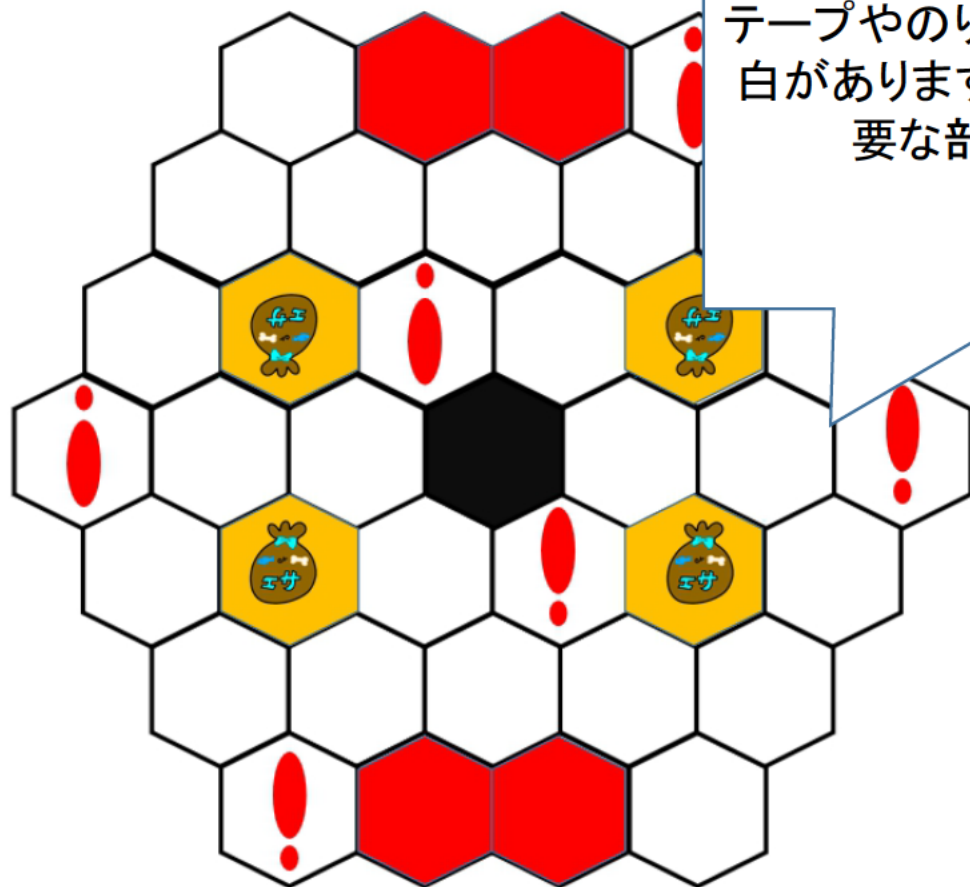
イベントカードは色の線で切り取り



ターン管理カードは黒線で切り取り

# 切り取る物一覧2

12  
11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1



盤面は4等分されて印刷されます。  
テープやのりで止めやすいように、余  
白があります。止めない方は適宜不  
要な部分を切ってください

- ゲームの概要

1対1で勝負する陣地取りゲームです。プレイヤーは、犬陣営、猫陣営に分かれて、36マスの盤面で陣地を奪い合います。

- ルール

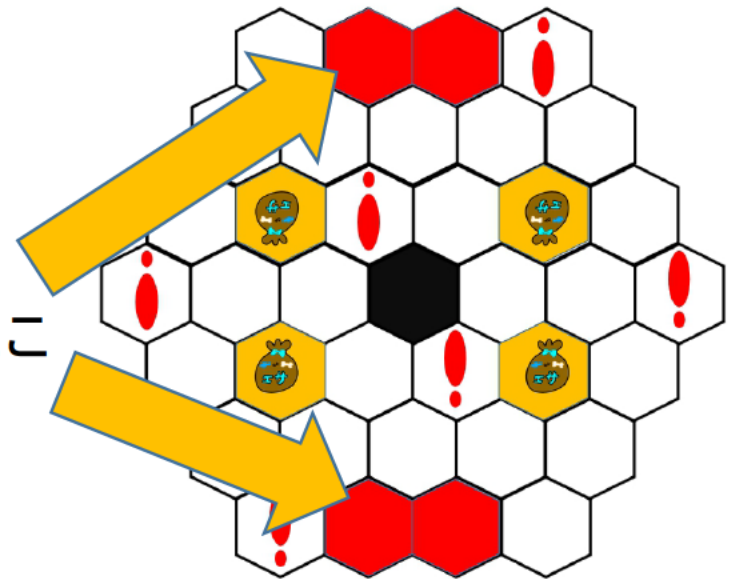
- 始める準備

それぞれの陣地のスタート地点(2マスの赤いマス)に3匹の成猫と成犬のカードを配置してください。赤マスには1マスに何匹おいても構いません。

動物への愛が強い人が先行です。

黒いマスは侵入不可能です。

赤マスはここ



## ・ 行動

- ・1ターンで1人のプレイヤーは3回行動ができます。3回行動するか、プレイヤーがターン終了を宣言したら次のプレイヤーのターンになります。
- ・1マス移動、子猫、子犬を産む、相手を倒す等の行動が可能です。
- ・(例、1匹を2マス動かす、子猫を産む。3回行動したのでターン終了)
- ・(例、相手の駒を倒す、子犬を増やす、1匹を1マス動かす。3回行動したのでターン終了)

## 制圧

スタート地点の赤マス、餌マス、中央の黒いマス以外のマスが制圧可能なマスです。

制圧の方法は簡単で、そのマスを踏む事です。1つの駒が3マス先に一気に進んだ場合も、通過した場所を踏んだ事になるので制圧判定です。

制圧したマスは、制圧カード1枚置いてください。

相手が制圧してあるマスを踏んだ場合は、相手の制圧カードを相手に渡し、自分の制圧カードで上書きしてください

## ・産む

・1ターンの間に1匹だけ子犬、子猫を産むことができます。産むことができる条件は、大人のカードが隣接している、かつ2枚のカードが表向きである事です。2匹が重なって1マスにいる時は不可能です。

・産まれた子供はそれぞれのスタート地点に産み落とされます。そこに設置するカードは子猫、子犬のカードです。

・産むを行ったカードは裏返しにし、次のターンが終わるまでそのままです。次のターンが終わったら元に戻します。裏面になっている時は、産む行動ができません。駒を進める、相手を倒す等の、産む以外の行動はできます。

## ・子猫、子犬

・成猫、成犬と違い、産む、相手を倒す、陣地を守る事ができません。制圧はすることができます。

・盤面上にある餌マスに到着すると成猫、成犬に成長することができます。成長したら大人のカードに置き換えて下さい。

- 制圧
- スタート地点の赤マス、餌マス、中央の黒いマス以外のマスが制圧可能なマスです。
- 制圧の方法は簡単で、そのマスを踏む事です。1つの駒が3マス先に一気に進んだ場合も、通過した場所を踏んだ事になるので制圧判定です。
- 制圧したマスは、制圧カード1枚置いてください。
- 相手が制圧してあるマスを踏んだ場合は、相手の制圧カードを相手に渡し、自分の制圧カードで上書きしてください

- 相手を倒す

- ・相手を倒す前提として、子猫、子犬は攻撃する事ができません。成猫、成犬のみが攻撃する事ができます。
- ・相手を倒すと、倒された相手は相手のスタート地点に飛ばされます。
- ・逆に、相手から自分の駒を倒されると、スタート地点に戻されます。スタート地点に戻された際は、赤マスのどちらかに置いて下さい。
- ・倒し方は、相手の駒がいるマスの周りのどこか2マス以上、自分の駒が隣接してる状態で、1行動消費で相手を倒すことができます。

- ・ 陣地を守る

- ・ 陣地を守る前提として、子猫、子犬は守る事ができません。成猫、成犬のみが守る事ができます。

- ・ 陣営の守り方は、1マスに2駒配置してください。これで相手から倒されることは無くなります。

- ・ イベントカード

- ・ イベントカード(10枚)はシャッフルして裏向きに置いて下さい。

- ・ ビックリマークのマスを踏んだ瞬間。成猫、成犬で餌マスを踏んだ時に任意で発動。

- ・ イベントカード行う時は行動は消費しません。しかし、デメリット効果もある場合があるのでほどほどに。

- ・ カードの種類は、赤、緑、青が存在します。赤、緑は即座に発動、青カードは手札にし、任意のタイミングで発動できます。

- ・ 発動したイベントカードは、捨て札にしてください。

- ・ ビックリマークのマスのイベント発動は1度のみです。制圧された場所のイベントマスを踏んでも何も起きません。

- ・ イベントカードの山札が残り3枚になったら、捨て札のイベントカードと一緒にシャッフルし、再使用してください。



- ターンの進め方

- ゲーム開始時に、ターン管理カードを盤面の1~12と書かれている四角いマスの1の場所に置いて下さい。

- 2人のプレイヤーの行動が終わるとターンが進みます。その際にターン管理カードを隣の数字にスライドさせて下さい。これでターン数をカウントします。

- ゲームの終了と、勝ち負け判定

- 12ターン経過orどちらかの全ての制圧カードが盤面に置かれるのどちらか2つの条件でゲームが終わります

- 12ターン経過したら、それぞれの制圧マスの数を数えて下さい。制圧したマスが多い方が勝者です。

- どちらかの全ての制圧カードが盤面に置かれた際はその時点でゲーム終了で、全ての制圧カードを置いたプレイヤーの勝利です。

1

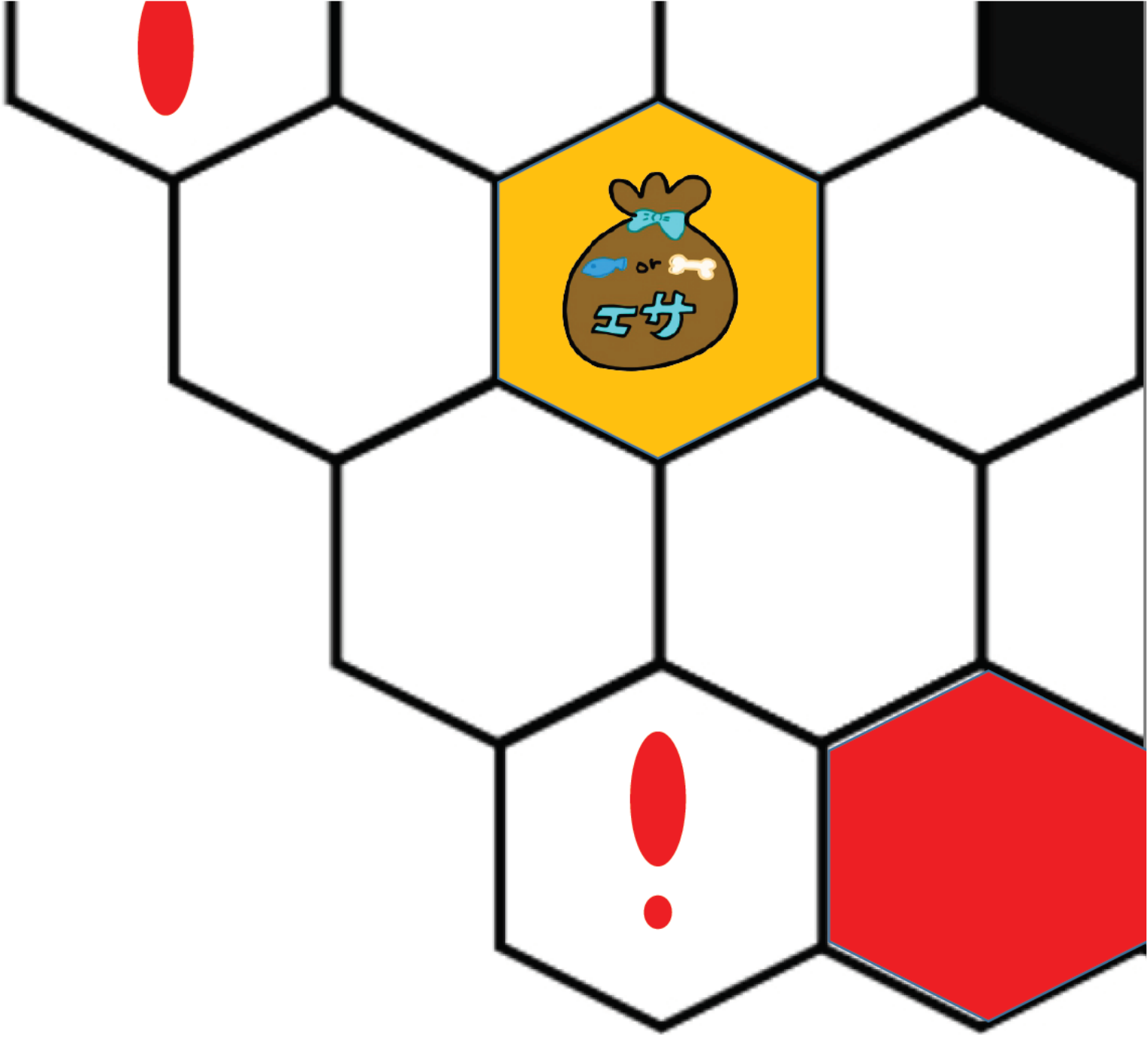
2

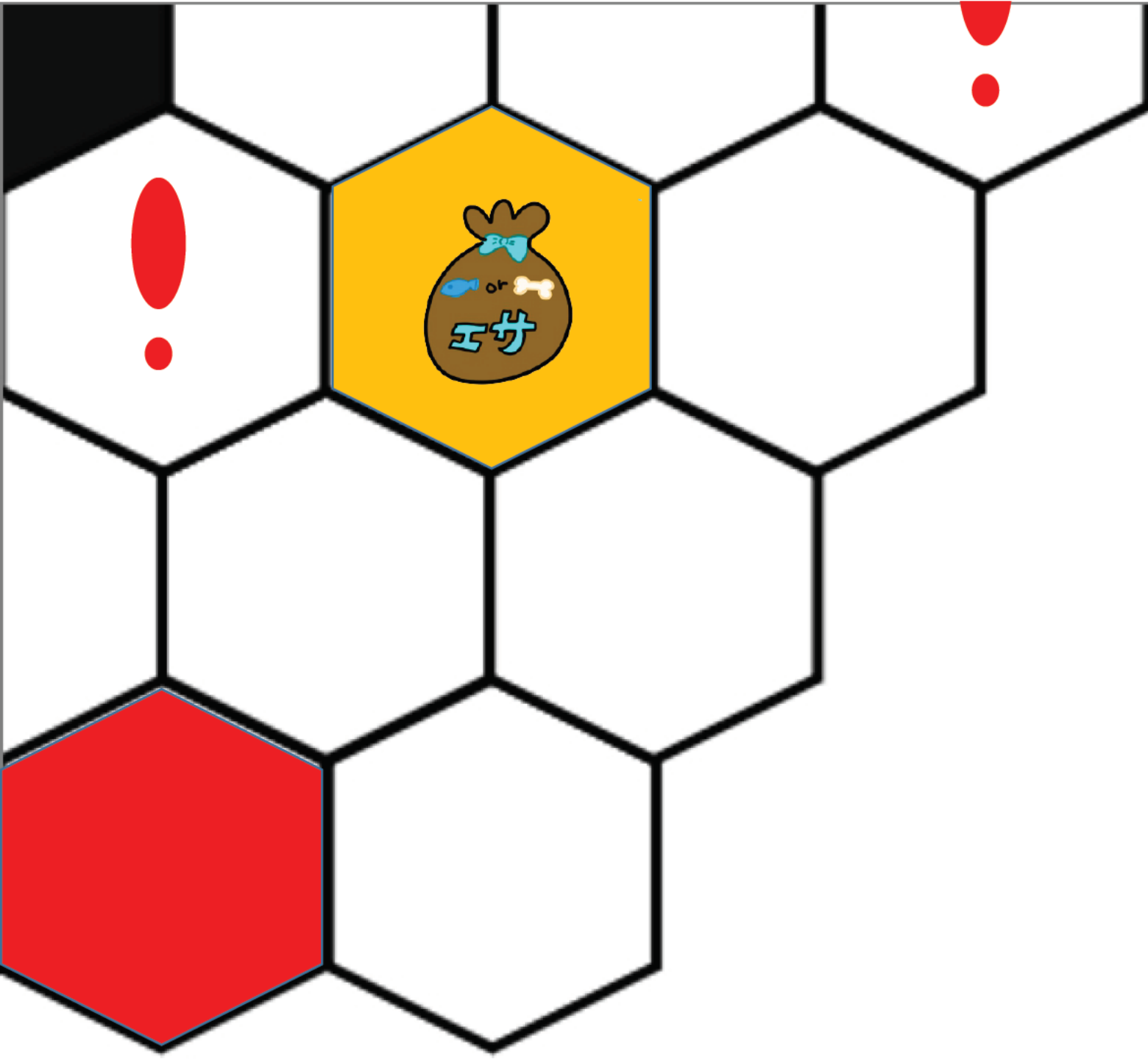
3

4

5

6





7

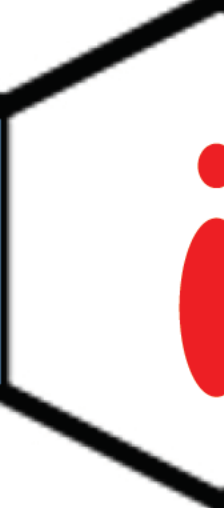
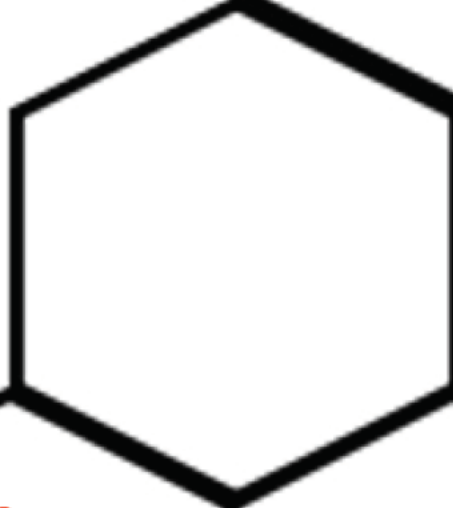
8

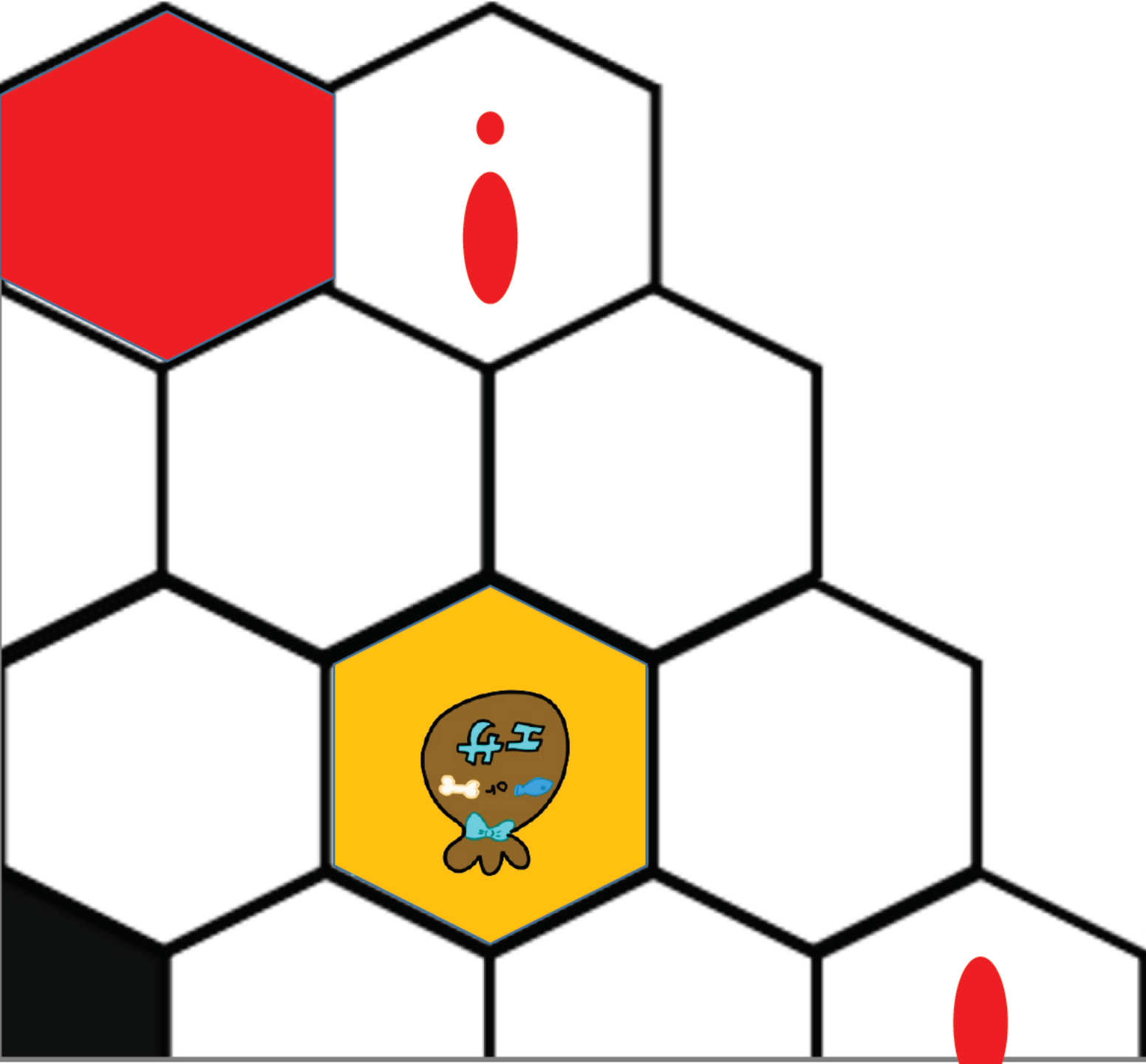
9

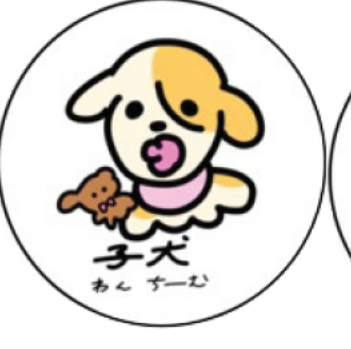
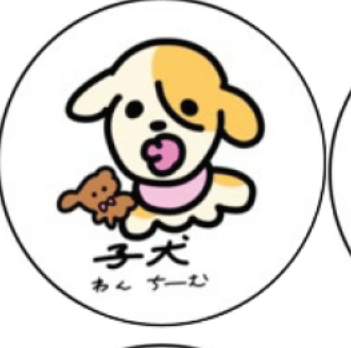
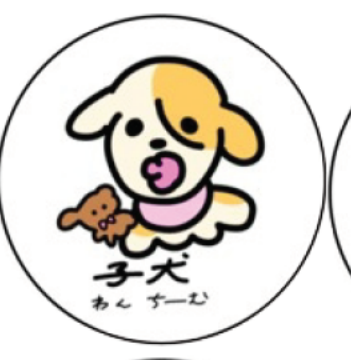
10

11

12









天使が現れ、  
皆を大人にしてくれた!



自分のコマを  
全部大人にする。

相手がちょっと疲れている  
ようだ! チャンス!



次の相手のターン。  
行進力 - 1

なにかか今日は  
おどい元気!



このターン  
行進力 + 1

死神が現れ、  
相手を1匹子供に  
もどしてしまった!



相手のコマを  
指定し、子供にもどす

迷子の同族を  
もどけた!



スタート地点に  
1匹ふえる

地元のヤンキーが  
味方をしてくれた!



(回だけ、どんな条件でも  
相手を倒せるぞ!)

vs おデブは じまん

有名なおデブが  
味方をしてくれた!



(回だけ相手の攻撃から  
守ってくれるぞ!)

vs ヤンキーは じまん

道に迷った...



ハフニングを引いた  
コマを初期位置へ  
もどす

台風で飛ばされてしまった...



相手がハフニングを  
引いたコマを2マス  
自由に動かす

眠気におそわれ、  
ひるねをしました...



ハフニングを  
引いたコマは  
一回休み

