勝てるようなショーをなんとか組んでいかなければなりません。チームは適材適所。あなたのサーカスに足りない役割は、ほかのサーカス団からどんどんスカウトしてきましょう！一人加わるだけですばらしい連鎖反応が起き、誰も太刀打ちできないショーを組むこともできるかもしれません。いまいるメンバーで戦うか、今はじっと待ってメンバーを集めるか … 決断がうまくハマったときが最高に気持ちいい、スピード感あふれるカードゲームです。

■ セット内容

◎カード 45 枚



◎遊び方説明書（この冊子です）

◎スカウトチップ



◎スカウト＆ショーチップ



◎得点チップ



◎スタートプレイヤーマーカー



1. ゲームの目的

他のプレイヤーが出したカードより強い組合せを出して、得点を獲得していきます。手札内で連続しているカードは強い組合せになりますが、手札は並び替えられません。**ショー**と**スカウト**を上手く使い、強い組合せを作りつつ、多くの得点を稼ぎましょう。人数分のラウンドを行い、合計得点が一番多い人が勝者です。

2. ゲームの準備

2人でプレイする時は裏ページの2人用ルールも確認してください。

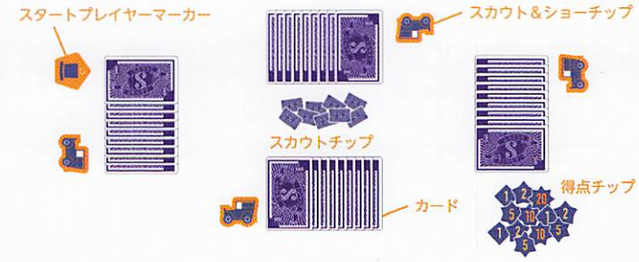
▼スタートプレイヤーを適当な方法で決め、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります。（ラウンド開始時に１と２の両方が書かれているカードを持っていたプレイヤーをスタートプレイヤーにして遊ぶこともできます。）

▼プレイ人数に合わせて、下記のカードを箱に戻します。

3人	2人または4人	5人
 "10" が書かれているカード（９枚）	 "9" と "10" の両方が書かれているカード（１枚）	５人の時は全てのカードを使用するので箱に戻しません。

▼スカウト＆ショーチップはプレイ人数分を残して、余りを箱に戻します

3. ラウンドの準備



▼テーブル中央にすべてのスカウトチップを置きます。

▼スカウト＆ショーチップを全員にひとつずつ配ります。

▼カードをよく混ぜて全員に配り切ります。１人に配られる枚数は、プレイ人数が３人の時は１２枚、４人の時は１１枚、５人の時は９枚になります。（カードを混ぜる時は順番だけでなく上下も混ぜて下さい。）

⚠ すべてのカードが配られるまで、手に取ってはいけません。

▼すべてのカードが配られたら、他のプレイヤーに数字を見せないように持ち、**"手札"**とします。



▼カード左上の大きい数字が見えるように開いて持ちます。以降、手札はこの左上の数字を参照します。

⚠ ラウンド中は、手札を左右に並べ替えることも、上下に差し替えることもできません。

ただし、ラウンドの開始時（手札を確認した直後）に限り、手札全体の上下のみまとめて入れ替えることができます。



4. 手番

▼スタートプレイヤーから時計回りに手番を行います。手番では、以下の**いずれかのアクションからひとつ**を選び、必ず行います。

A. ショー | **B. スカウト** | **C. スカウト＆ショー**（ラウンドにつき一人１回のみ）

A. ショー

手札から組合せを１組選び、自分の前に公開します。このアクションを**"ショー"**と呼びます。ショーをするには次の２つのルールを守る必要があります。

ルール1

１枚だけでショーする場合は、任意の手札を１枚選ぶことができます。複数枚ショーする場合は、手札の中で連続していなければなりません。

手札の中で連続しているとは？

複数枚プレイする時は、**手札の中で連続するカードが"連番"または"同数"の組合せでなければなりません。**連番の場合は、昇順または降順に並んだ数字に限ります。（※組合せに枚数制限はありません。）



ルール2

直前にショーされた組合せを"場札"と呼びます。場札が無い場合は、任意の組合せをショーできます。（※ラウンド開始時は場札がありません。）場札がある場合は、場札より強い組合せをショーしなくてはなりません。

ウラにつづく

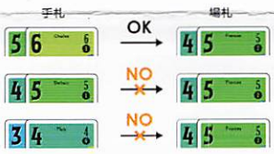
次に組合せの種類を確認します。

枚数が同じ組合せの場合、連番より同数の方が強い組合せです。場札が連番の場合は同数の組合せをショーできますが、逆に場札が同数の場合は連番の組合せをショーできません。



最後に組合せの数字を確認します。

枚数と種類の両方が同じ組合せの場合、組合せの中で一番小さい数字を比べて大きい方が強い組合せです。数字が大きければショーできます。数字が小さい、もしくは数字が同じ場合はショーできません。



▼ショーできたら、他プレイヤーの前にある場札を裏返して自分の手元に置き、得点札とします。

▼場にショーしたカードは新たな場札となり、自分がその場札の＂オーナー＂となります。



B. スカウト



▼場札から１枚（場札が複数枚ある場合は両端のいずれか）を獲得して、手札の好きな場所に上下好きな向きで差し込みます。このアクションを＂スカウト＂と呼びます。

▼場札のオーナーは、テーブル中央からスカウトチップを１枚受け取り手元に置きます。（スカウトチップは無限にあるものとします。不足した場合はお手持ちのコインなどで代用して下さい。）

▼スカウト後、場札が１枚でも残っている限り、そのまま場札として扱います。場札のオーナーも変わりません。場札が 0 枚になった場合は、次の手番のプレイヤーが任意のカードでショーします。

C. スカウト＆ショー



▼スカウト＆ショーチップをテーブル中央に支払うことで、場札をスカウト後、即座にショーすることができます。

▼スカウト＆ショーは、各プレイヤー１ラウンド中に１度だけ実行できます。

5. ラウンドの終了

▼いずれかのプレイヤーが、下記のどちらかの条件を達成したとき、即座にラウンドが終了します。

i. ショーをして手札を出し切った。

ii. ショーしたカードに対して、他の全員がショーできず（せず）に、スカウトのみを行った。

6. 得点計算

▼得点計算を行い、全員得点チップを受け取ります。



- 獲得した裏向きのカードとスカウトチップは１枚につき１得点です。
- 残りの手札は１枚につき１失点です。ただし ii. のラウンド終了条件を達成したプレイヤーは、失点にはなりません。
- スカウト＆ショーチップと場札は得点になりません。

7. ゲーム終了

▼スタートプレイヤーは左隣に移り、次のスタートプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。スカウトチップをテーブル中央に戻し、スカウト ＆ ショーチップを各プレイヤーに戻して、ラウンドの準備に戻ります。

▼プレイ人数分のラウンドを行い、合計得点が一番高いプレイヤーが勝者となります。同点の場合は勝利を分かち合いましょう。

2人用ルール

▼「3. ラウンドの準備」で、スカウトチップを３枚ずつ配ります。スカウト＆ショーチップは使いません。

▼カードは各々に１１枚ずつ配ります。１ラウンド目は配り終えると２２枚のカードが残ります。２ラウンド目に配るカードとして脇によけておきます。

▼手番では、ショーもしくはスカウトのどちらかを行います。スカウト＆ショーは行いません。スカウトをするときは、手元からスカウトチップを１枚テーブル中央に支払います。支払う事ができない場合、スカウトを行うことができません。スカウトを行った場合は、引き続き手番を繰り返します。

▼いずれかのプレイヤーが、下記のどちらかの条件を達成したとき、即座にラウンドが終了します。

i. ショーをして手札を出し切った。

ii. ショーしたカードに対して、相手がショーもしくはスカウトを実行できなくなった。

▼獲得した裏向きのカードと未使用の得点チップは１枚につき１得点です。上記以外は基本ルールから変更ありません。

▼スタートプレイヤーは、交代して、ラウンドの準備に戻ります（２ラウンド目はまた各々スカウトチップを３枚ずつ手元におき、ラウンドの準備で脇によけておいたカードを配ります。）

Oink Games

ver.1.0

作者：梶野桂

アートワーク：佐々木隼，小松崎里恵

制作進行：稲垣敬子

協力：Jonathan Apilado, Laura Grundmann, 出水田結子，浦義裕，金谷文洋，新藤愛大，土江智明，平岡久典，藤川悠人，山本団

発行：株式会社オインクゲームズ

oinkgames.com

© 2021 Oink Games Inc.

⚠ 注意（必ずお読みください）

▼ 誤飲の危険性がありますので、３歳未満のお子様には絶対に与えないでください。

▼ 高温多湿の場所に放置しないでください。変質のおそれがあります。

▼ 火に近づけないでください。変形・火災の原因になります。