



RULES OF PLAY

【対象年齢】:10歳以上 【プレイ人数】:2人~4人 【和訳】:海長とオビ湾

コンポーネント

アクションカード 28枚
秘密のチキ・カード 27枚
チキ・ピース 9個
プレイヤー駒 4個
ゲームボード 1枚

ゲームの目的

カードを出すことでチキ・ピースをあやつり、秘密のチキ・カードに描かれたチキ・ピースを上から3段目までに収めることを目指します。こうして集めたポイントが最も大きかった人の勝ちです。

ゲームの準備

- ゲームボードをテーブルの真ん中に置きます。
- アクションカード(裏が色つきの木)と秘密のチキ・カード(裏がチキ)を分けます。
- アクションカードは裏の色事にわけて、1セットずつ各プレイヤーに配ります。あまったカードは箱の中にしまってください。受け取ったアクションカードは手札となり、他のプレイヤーには見せないようにします。

2人で遊ぶ場合

2人で遊ぶ場合は、3人目と4人目のプレイヤー用のアクションカードも使用します。(訳者注:2色分を1人が持つということだと思われます。)ただし“チキUP1”カードを1枚だけ取り除き、箱に戻してください。

- 各プレイヤーは手持ちのアクションカードに対応する色のプレイヤー駒を取り、ゲームボードの“スタート”マスに置きます。
- 次にチキ・ピースをゲームボードに並べますが、以下の手順に従ってください。
 1. チキ・ピースを裏返し、平坦な面を表向けます。
 2. チキ・ピースの裏には3種類のシンボルが描かれています。(ヒトデ、貝、骨の3種類が3つずつです。)
 3. 3つのシンボルの中から適当に1つを選び、該当するシンボルの描かれたチキ・ピースを表向きにしてゲームボード中央のチキ・ピース置き場の一番上に並べます。(ここで言う上とは、トーチで照らされている方です。)
 4. 残っているシンボルの中からさらに適当に1つを選び、該当するシンボルの描かれたチキ・ピースを表向きにしてチキ・ピース置き場の中段(先に置いた3つの下)に並べます。
 5. さらに残ったシンボルに該当するチキ・ピースを表向きにしてチキ・ピース置き場の下段(先に置いた6つの下)に並べます。



チキ・ピースの並べ方に関する補足

どのシンボルのグループが上に来るかは特に重要ではありません。また同じグループ内の順番についても同様に重要ではありません。

- 秘密のチキ・カードをよく混ぜ、1枚ずつ伏せた状態で各プレイヤーに配ります。残った秘密のチキ・カードは後のラウンドで使いますので、脇によけておきます。

- 秘密のチキ・カードは自分だけが確認し、他のプレイヤーに見えないようにしてください。

【秘密のチキ・カードとは？】 **訳者注:重要！得点計算の記述があります。**

秘密のチキ・カードは、そのラウンドであなたが得点することのできる3つのチキ・ピースを表しています。チキ・カードの一番上に描かれているチキ・ピースが、ラウンドの終了時にゲームボードの一番上にあった場合は、9ポイントを獲得できます。チキ・カードの2番目に描かれているチキ・ピースが、ラウンドの終了時に1番目か2番目にあった場合は、5ポイントを獲得できます。チキ・カードの一番下に描かれているチキ・ピースが、ラウンドの終了時にゲームボードの上から3番目までであれば、2ポイントを獲得できます。



チキ・ピースは共有できる？

秘密のチキ・カードに描かれているチキ・ピースが複数のプレイヤー間で重なったとしても、それぞれの得点計算には影響はありません。描かれているチキ・ピースが完全に一致する秘密のチキ・カードは存在しません。

ゲームの進め方

このゲームはいくつかのラウンドを行って勝敗が決まります。

まずは最も最近に“ココナッツ風味の食べ物”を食べた人から手番をはじめ、その後は時計回りに手番を進めていきます。

手番では手札のアクションカードの中から1枚を選んで出し、捨て札にします。そして出したアクションカードに指示されているとおりにゲームボード上のチキ・ピースを動かします。

カードを出すときの補足

手番では必ず1枚カードをださなければなりません。また、捨て札となったカードは次のラウンドまで使用することが出来ないことにも注意してください。

アクションカードの効果について

チキUP(1～3)/Tiki Up 1,2or3

列にあるチキ・ピースの中から1つを選び、数字の文だけ上へ移動させます。移動の間にあったチキ・ピースは順番をそのままに下にずらし、隙間ができないようにしてください。

選ぶチキ・ピースは必ずしも自分の秘密のチキ・カードに示されているものでなくてもかまいません。

チキ・ピースは天辺を超えることができない。

天辺に近い位置にあるチキ・ピースは、チキUPカードの数字だけ上に移動する場所がない場合があります。このような場合、該当するチキ・ピースは移動させることができません。

(例: 上から2番目にいるチキ・ピースを、チキUP2もしくはチキUP3のアクションカードで移動させることはできません。)



チキ・トッブル(転落)/Tiki Topple

列にあるチキ・ピースの中から1つを選び、列の一番下に移動させます。移動の間にあったチキ・ピースは順番をそのままに上にずらし、隙間ができないようにしてください。(もう一度言及しますが、自分の秘密のチキ・カードに示されていないチキ・ピースも移動させることができます。)



チキ・トースト(破損)/Tiki Toast

列の一番下にあるチキ・ピースをボードから取り除きます。これによりチキ・ピースの列は短くなります。自分の秘密のチキ・カードに示されているチキ・ピースを取り除きたくはありませんが、手札の関係でそうしなければならなくなる場合もあります。

取り除かれたチキ・ピースはこのラウンド中に復活することはありません。

チキ・トーストを使えないタイミング

各ラウンドのはじめの手番において、全てのプレイヤーはチキ・トーストを使用することができません。



ラウンドの終了と得点計算

以下の状況のうちのどちらかが満たされた場合、ラウンドが終了します。

：取り除かれたチキ・ピースが6つになった時。(残ったカードはこのラウンドで使用しません。)

：全員の手札がなくなった時。

どちらの場合でも、まず秘密のチキ・カードを公開し、その得点を計算します。

秘密のチキ・カードに示されたチキ・ピースが、列の上から3番目までに入っている場合、得点の可能性あります。 **訳者注: 得点計算の仕方は【秘密のチキ・カードとは?】を参照してください。**

得点を計算を行ったら、その得点の分だけスコアトラック上の自分のプレイヤー駒を進めます。

得点計算の例

ラウンドが終了したら秘密のチキ・カードを確認し、下記例のように得点計算を行ってください。



プレイヤーA: Hookipa (灰色)は1番上でないで得点になりませんが、今回は残念ながら2番目にあり、得点になりません。 Lokahi (紫)は2番目以上であれば得点できるので、この場合5点になります。 Nani (赤)は残っていないので、得点になりません。合計得点は5点です。

プレイヤーB: Wikiwiki (青)は残っていないので得点になりません。 Hookipa (灰色)と Akamai (橙)はそれぞれ2番目と3番目にあるので、5点と2点になります。合計得点は7点です。

プレイヤーC: Lokahi (紫)が1番上のポジションにありますので、9点を得ることができます。 Wikiwiki (青)は残っていませんので、得点になりません。 Hookipa (灰色)は3番目より上であればよく、今回は2番目にあるので2点になります。合計得点は11点です。

プレイヤーD: Akamai (橙)は1番上に無いので得点になりません。 Huhu (黄)も残っていないので得点になりません。 Hookipa (灰色)は3番目より上であればよく、今回は2番目にあるので、

2点になります。合計得点は2点です。

新しいラウンドの開始

「ゲームの準備」の時と同様に、チキピースを全て並べなおしてください。

前のラウンドで使用した秘密のチキ・カードは捨て札とし、残りの山札から新たな秘密のチキ・カードを1枚取ります。使用した手札を全て手元に戻してください。(手札はゲーム開始時と同じ内容に戻ります。)

前のラウンドでスタートプレイヤーになった人の左隣の人がスタートプレイヤーとなり、次のラウンドを開始します。

ゲームの終了

3人～4人で遊んでいる場合、人数分のラウンドが終了した時点でゲームが終了します。2人で遊んでいる場合は4ラウンドが終了した時点でゲームが終了します。

ゲーム終了時に最も多くの得点を得ていたプレイヤーが勝利します。同点の場合、最後のラウンドでより高得点だったプレイヤーが勝利します。

勝利したプレイヤーはチキ・マスターの称号を得ます。

もっと長くゲームを楽しみたい場合は、参加者で相談し、ラウンド数を決めてください。