

Sugartopia

シュガートピア

2-4人用 8歳以上 20分

ゲームデザイン：jun1s・アートワーク：井上磨

ここはお菓子大好きな王様が治める
お菓子の国「シュガートピア」。
ところがたいへん！

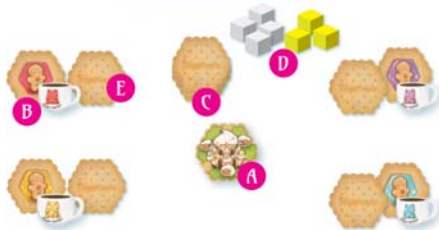
お城のお砂糖がなくなっちゃった！
みんな急いで

わたがしひつじをつかまえなくちゃ！

内容物



ゲームの準備



1. お城カードを抜き出し、テーブル中央に置きます (A)。
2. 各プレイヤーは、同じ色のジンジャーマンカード、プレイヤーマーカーカードを各1枚ずつ受け取り、他プレイヤーから見えるように自分の前に置きます。 (B)
3. 地形カード21枚を裏向きでよく混ぜて山札とし、全員から手が届く位置に置きます。 (C)

4. その近くに砂糖駒全てとハニー駒をまとめて置きます。これを「ストック」と呼びます。 (D)
5. 全員、山札から1枚引いて、秘密裏に手札として持ちます。 (E)
6. 最近、角砂糖をそのまま食べた人がスタートプレイヤー（最初のプレイヤー）になり、最初の手番を行います。

ゲームの手順

1. カードの配置

手番プレイヤーは最初に手札を全員に見えるように表にして、以下のルールに従ってそれを配置します。

配置ルール

- ・既に置かれている城カード、又は地形カードと隣接させます。
- ・隣接するカードと、道は道、草原は草原同士で隣接するように置かなければなりません。草原と道を隣接するように置くことはできません。



道が繋がっていない為、置けない

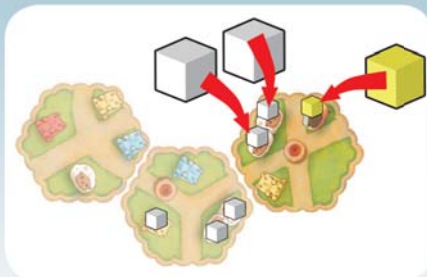
隣り合うタイルの地形と全て合っているので置ける

地形カードの説明



2. カード配置後の処理

①置いたカード上に描かれた各ひつじの上
に、砂糖駒を1個ずつ置きます。レインボー
ひつじにはハニー駒を置きます。



エリアについて

地形カードを隣接させると、草原同士が繋がって広がってゆきます。このひとつつながりの草原を「**エリア**」と呼びます。

エリアは、道で区切られたひとつつながりの草原です。エリアは道で完全に閉じられている必要はありません。1枚のタイトルだけの草原もエリアとなります。



赤い線で
囲まれた部分は
全て、個別の
「エリア」です。

②置いたカードに隣接する各エリアについて、
そのエリアに存在する「まだ砂糖駒を食べて
いないベア（腹ペコベア）」へ、同じエリア内
の砂糖駒をそれぞれ移動します。



もし砂糖駒より腹ペコベアの方が多く場合、
手番プレイヤーが任意のベアを選んで砂糖駒
を移動します。



ハニー駒をベアへ移動す
ることはできません。
ハニー駒はゲーム終了時
までカード上に残ります。



③カードを置いた事でいずれかのエリアが完
成（周囲全てが道で囲われ、エリア内に空いて
いるスペースが無い状態）したら、そのエリア
について即時に【得点計算】の1を行います。



駒の移動も手番の楽しみの一部です。
お手伝いを頼まれない限りは、他人の
手番の駒の移動を勝手にやらないよう
にしましょう。

3. ジンジャーマンカードの配置

ゲーム中**1度**だけ、
プレイヤーは
地形カード
を置く代わ
りに自分の
ジンジャーマン
カードを置くことがで
きます。



ジンジャーマンカードは、カード
全体が「道」となっており、隣接地形が**草原**で
も**道**でも隣接して置く事ができる特殊なカード
です。

ジンジャーマンカードにあとで他の地形カード
を隣接させる場合も、制限なく置く事ができ
ます。

ジンジャーマンカードを置いた場合、手番終了
時にカードを**引きません**。



ゲームに慣れていないプレイヤーと遊ぶ
場合や初回プレイ時などは、ゲームに慣
れるまで、ジンジャーマンカードのルー
ルは省いて遊んでください。

4. 手番の終了

手番が終わったら、山札から地形カードを1枚引いて次のプレイヤーへ手番を移します。山札が無い場合は何も引きません。手番で手札もジンジャーマンカードも無いプレイヤーはパスをします。



ゲームの終了と得点計算

全員パスしたらゲームが終了します。次の手順に従って得点計算をします。

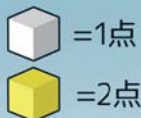
1. 砂糖駒、ハニー駒の獲得

各プレイヤーは、カード上の自分の色のグミベアの上に置かれた砂糖駒を全て取って自分の前に置きます。



次に、砂糖駒が残っている各エリアについて、そのエリア中に最も多く自分の色のベアが存在するプレイヤーが、その砂糖駒を全て得えます。最多プレイヤーが複数いた場合、それらのプレイヤーで駒を等分し、余りはストックへ返します。プレイヤー以外の色のベアの取り分はストックに戻します。獲得した砂糖駒1個につき1点です。

ハニー駒についても砂糖駒とは別に、砂糖駒と同様に分配します。ハニー駒1個につき2点です。



- A** 青が単独で最多なので、このエリアに残っている砂糖駒を全て（ここでは1個）得ます。
- B** 青と黄が同数で最多なので、ハニー駒を等分しますが、1個に満たない分はストックに戻すので、結果として青と黄は何も得られません。ハニー駒をストックへ戻します。
- C** 紫と黄が同数で最多なので、まず砂糖駒を等分しますが、一人1個未満なので1つも得られずストックに戻します。ハニー駒も同様にストックに戻します。
- D** 赤が単独で最多なので、残っているハニー駒を全て（ここでは1個）得ます。
- E** 青と紫が同数で最多なので、砂糖駒3個を二人で等分し、それぞれ1個を得ます。余った1個はストックに戻します。

2. クッキーボーナスの獲得

自分が置いたジンジャーマンの位置から道を通って一筆書きで、お城までの道のりの中にあるクッキーの数×2点を得ます。同じ道を2回以上通ることはできません（同じタイルを2回通ることはできます）。また、他のジンジャーマンを超えて進むことはできません。お城へ辿りつけなかったプレイヤーのクッキーの得点は0点となります。



例)

赤は2個のクッキーを拾ってお城に帰りついたので、 $2点 \times 2 = 4点$ のクッキーボーナスを得ます。

青は赤のジンジャーマンを超えていく事ができない為、別の道を選び、1個のクッキーを拾って帰る事ができました。

$2点 \times 1個 = 2点$ のクッキーボーナスを得ます。

紫はお城に隣接していますが、あえて遠回りをして2個のクッキーを拾い、4点のクッキーボーナスを得ます。

黄は残念ながら1つもクッキーを拾うことができず、ボーナスは0点です。

3. 得点の合計

砂糖駒、ハニ駒、およびクッキーボーナスの得点の合計が最も多かったプレイヤーが勝利します。

同点の場合、勝利を分かち合います。

謝辞

忙しい中、テストプレイに多くの時間を割いて下さった榎本氏、嶋崎氏、テストプレイして下さった皆様、そして、いつも素敵なアートワークを作ってくださる井上磨さんに多大なる感謝を送ります。

連絡先

ゲームデザイン: jun1s @jun1s

アートワーク: 井上 磨 @inoueosamu

<https://www.foriio.com/osaosamu-m20>

内容物の不備やルールの不明点などは、以下の連絡先までどうぞ。

うずまきスイッチ (jun1s) は、ゲーム創作集団ちゃがちゃがゲームズの一員です。

<http://chaga2.jimdo.com/>

chaga2games@gmail.com

@chaga2games (twitter)