

マディッシュアイランドのバルーンパーティへようこそ！

パーティの主催者が面白いパーティイベントを3つ用意してるらしいよ！

お友達を誘ってパーティに参加しよう！

◆内容物

◆62枚カード

50枚-数字カード



12枚-キャラクターカード

1キャラクターにつき2枚
遊び方に沿って取ります



◆86枚トークン

70枚-バルーン



黄チームが存在する時、そちらが優先に黄/赤、黄/青バルーンを取ります。赤/青バルーンが足りない時、残りのバルーンが取れます。

4枚-数字入れ替えトークン



12枚-食卓トークン

1色につき4枚



遊び方その1 パーティ会場を飾る

空間・加算

バルーンパーティが始まろうとしている。みんながそれぞれ数字カードでパーティ会場を飾ります。キャラクターカードによってバルーンの数字が違うので、適切な場所を見つけて数字カードと食卓トークンを置いて、キャラクターカードの数字で高得点を目指しましょう！

◆セットアップ (2-6人用)

●右の表を参照して、適切な色と数のキャラクターカードを取り、1人につき1枚キャラクターカードを手前に公開する。キャラクターカードの色は所属するチームを表して。黄色チームは2枚の数字入れ替えトークンを取ります(詳細はP.2を参照)。同チームのプレイヤーが勝った時、自分も一緒に勝ちます。

●数字カードをシャッフルして、1枚をテーブルの上に共有したら、初期のパーティ会場になります。(6人でプレイする時は共有しない)、プレイヤーごとに5枚手札を配ります。(注: 4人以上でプレイする時は同チームのプレイヤーがずらして座ることをオススメします。)

人数	キャラの色/数	会場制限
2P	1 (赤) 1 (青)	5 × 5
3P	1 (赤) 1 (青) 1 (黄)	
4P	2 (赤) 2 (青)	
5P	2 (赤) 2 (青) 1 (黄)	6 × 6
6P	2 (赤) 2 (青) 2 (黄)	

◆ゲームの流れ

①**数字カードを置く** - 1人のスタートプレイヤーを選んで、5枚の手札から1枚を選んで、パーティ会場の他のカードとつなぐ。つなぐ前はどのカードでも回転できます。つなぐカードの半円形は同色でなければならない。一度つないだカードはくっついて離れません。確認後に位置を交換してはなりません。

②**バルーントークンを置く** - 完成した二つの半円形の数字を足して相応のバルーンを置きます。どのチームの数字でも、相応の色のバルーンを置かなければなりません。

◆**バルーンの置き方は2つの半円形 (+) = ● を足した後**数字が **1.2.3.4** の場合、青いバルーンを置いて、青チームの点数+1。数字が **6.7.8.9** の場合、赤いバルーンを置いて、赤チームの点数+1。数字が **0.5.10.X** の場合、黄色いバルーンを置いて、黄チームの点数+1。(もう一つの数字がx2でしたら、2倍の数字になります。x2=x2=Xは数字ではありません。)

③**1枚数字カードを引く** - バルーンが置き終わった時、1枚の数字カードを引いてターンエンドする。それから左側のプレイヤーの番になります。

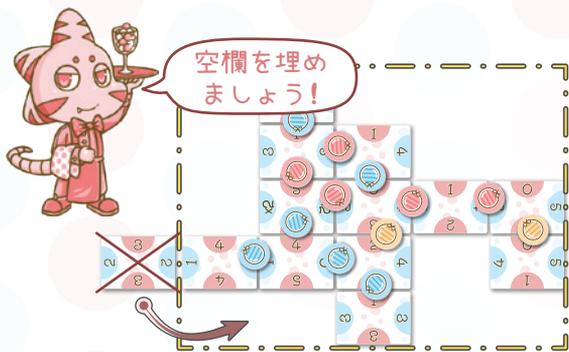
2+1=3 ・ 2+5=7
などなど…

もう一つの数字がx2でしたら、2倍の数字になります。2つの (x2 + x2) = X
Xは数字ではないので、黄チームの点数になります。

④会場制限 - 5枚目の数字カード(5人以上は6枚)が行/列に存在する時、この行/列は制限の枚数に達したことになります。

⑤ゲームオーバー - 数字カードが会場制限エリアを全て埋まった時にゲームは終了する。ゲーム終了時、パーティ会場は5×5(6×6)枚カードで構成された長方形になります。

⑥採点 - それぞれ赤チーム、青チーム、黄チームのバルーンの数进行計算して、1つにつき1点。一番得点が高いチームが勝ちます。点数が同じなら引き分けになります。(5人でプレイする時、黄チームの得点は2倍になります)

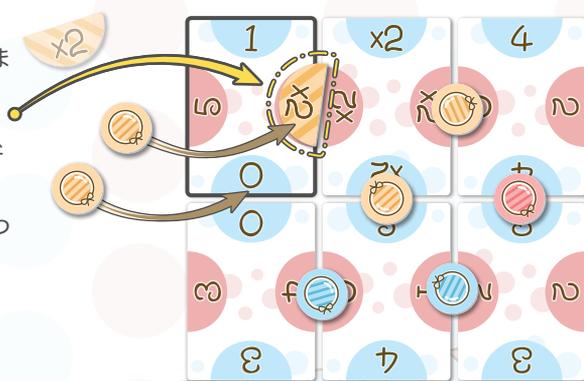


◆黄チームスキル

セットアップする時、黄チームは1プレイヤーにつき2枚の数字入れ替えトークンがもらえます(自分で選んでも構いません)。



ゲーム中、黄チームのプレイヤーが数字カードの1つの半円形に1~2枚の数字入れ替えトークン(数字面が×2面)を置いて、元の数字と入れ替えます。もう一つの数字と数字入れ替えトークンの数字を計算した後に、相応のバルーンを置きます。



◆上級の遊び方【オススメ】

①セットアップの時、プレイヤー1人につき2枚自分のチームの食卓トークンを取ります。



②ゲーム中、プレイヤーが数字カードを置く時に、数字カードと数字カードの真ん中に食卓トークンを置けます

(+1の面を表にして置きます)。

③ゲームオーバー&採点時、それぞれ食卓トークンが加算されてないかを判定します。

④採点方法：食卓トークンの行か列の上に「3つかそれ以上の自分のチームのバルーン」がいたら、食卓トークンは+1点；

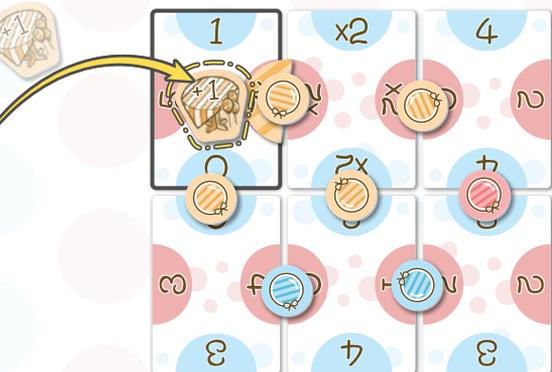
行と列に「それぞれ3つの自分のチームのバルーン」がいたら、食卓トークンを裏返して+2点になります；

行と列に「3つの自分のチームのバルーンがなかったら」、食卓トークンは会場から取り除かれる上に加算されません。

最後にそれぞれチームのバルーン点数と食卓点数を計算して、点数が一番高いチームが勝ちます。(5人でプレイする時、黄チームの食卓点数は2倍になります。)

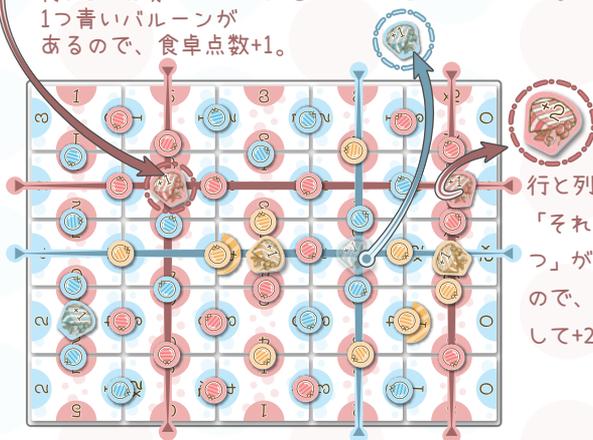
右に示した通り3人でプレイする時→

- バルーン+(食卓)=点数
- 赤チーム → 16 + (+1+2)=19
- 青チーム → 15 + (+1)=16
- 黄チーム → 9 + (+1+1)=11



赤い食卓トークンの列に2つの青いバルーンと2つ赤いバルーンがあって、行に3つの赤いバルーンと1つ青いバルーンがあるので、食卓点数+1。

◆青い食卓トークンの行と列に3つの青いバルーンがなかったから、食卓トークンを取り除きます。



行と列に「それぞれ3つ」があるので、裏返して+2点

遊び方その2 パーティ開始

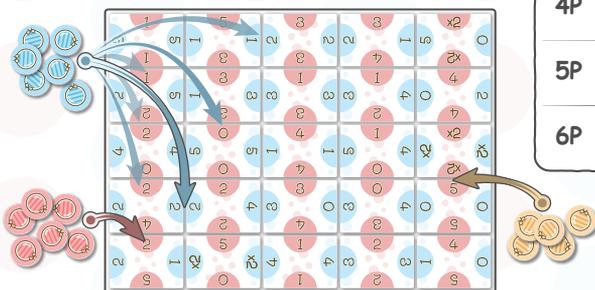
タイムアタック・手と目の協調性

パーティが始まりました！主催者に手伝ってゲストたちのバルーンの色を元に席に案内しましょう！
プレイヤーたちは協力して、制限時間内に二つの半円形の数字を計算して、
正しいバルーンを置いて、ミッションコンプリートを目指そう！

◆セットアップ (1-6人用)

●バルーンを全部隣に置きます、1つにつき1ゲストと表します。

●数字カードをシャッフルし、プレイする人数によってランダムに表を上にして5×5あるいは6×6のパーティ会場を作ります。



人数	キャラの色/数	会場制限	1ターン目	2ターン目	3ターン目
1P	必要ありません	5×5	100秒	90秒	80秒
2P	1 1		50秒	45秒	40秒
3P	1 1 1		45秒	40秒	35秒
4P	2 2	6×6	40秒	35秒	30秒
5P	2 2 1		45秒	40秒	35秒
6P	2 2 2		40秒	35秒	30秒

※時間内に各自のキャラクターカードによって、数字が完成されたバルーンの上に、対応の色のバルーントークンを置きます。

◆ゲームの流れ

①上記の表を参照して、プレイヤー1人につきランダムにキャラクターカード1枚配ります。(裏を上にして)上記に表を参照してカウントダウンの準備をする(ご自分にストップウォッチかタイマーを準備してください)。セーので！ゲームを開始して、全てのプレイヤーが一斉にキャラクターカードを翻します。

②制限時間内で計算された数字の上にバルーンを置きます:計算結果が

1.2.3.4の時、青チームが青いバルーンを置きます。

6.7.8.9の時、赤チームが赤いバルーンを置きます。

0.5.10.×の時、黄チームが黄色いバルーン置きます。

もし青チームと赤チームしか存在しない時に黄チームの数字が出たら、誰もが黄色いバルーンを置けますが、青チームが赤チームの代わりににバルーンを置けないし、赤チームも青チームの代わりににバルーンを置けません。

③ゲームオーバー - パーティ会場の計算された数字が全てバルーンが置かれた時、バルーンの色が正しいかどうかを確認してください。全て正しいでしたら、全員が一斉に勝ちます。タイムアウトかバルーンの色が間違ってるのならば、全員が一斉に負けます。

3ターンの挑戦に成功したら、ミッションコンプリート(ターンごとにパーティ会場を立て直す必要があります)。



応援をありがとうございます、ゲームを楽しんでください！

瘋狂島Maddish Island®は2011年に成立した台湾オリジナルの物語ブランド、2018年にボードゲームの開発を始め、ユニークで面白い台湾オリジナルのボードゲームの創作について全力を尽くしています。瘋狂島にいらしたすべてのプレイヤーが自分だけの楽しさを見付ける事を願っています！また会いましょう！



ゲームデザイナー：陳柏諭 (芋頭-TaroTaro)
イラストレーター：陳柏諭 (芋頭-TaroTaro) × 瘋狂島 Maddish Island
ゲームディレクター：陳駿宏 (噹噹-DumDum)
日本語翻訳：蕭詠茹 (柔伊-ZoeZoe)



©Maddish enterprise Co., Ltd All Rights Reserved.

限定特典



エキスパンション

「Oh!マイフィッシュヘッド」の漁獲袋に入れてください。

◆海洋パーティバルーン



(1/2/3)枚 → 1/3/5点

点数型宝物、採点時に1/2/3枚のパーティバルーンを所持したら、1/3/5点を獲得できます。引いた時のみ他のプレイヤーの漁獲物と強制交換するチャンスがもらえます。パーティバルーンを保留することもできます。

(交換した漁獲物の効果は発動しません、採点にのみ使えます)

遊び方その3 パーティグルメ争奪戦

大きさと小ささを競う、パーティ

パーティのウェ이터がグルメを出しました！が、みなさんに「食べる前に、まずパーティゲームを勝ちましょう！」と言った。このゲーム中に、出された数字カードを足して、一番大きい数字あるいは一番小さい数字が勝ちます。ただし、他のプレイヤーと数字被るとグルメを獲得できません！

◆セットアップ (4人用)

この遊び方は4人用になります。1プレイヤーにつき3枚数字カードを手札にします。12枚のキャラクターカードの裏を上にしてシャッフルする。この遊び方のパルーンでは1セットのグルメを表します(+1点)。

◆ゲームの流れ

①一番年下のプレイヤーがウェ이터になります。1枚キャラクターカードを翻して、キャラクターカードの色と数字によってこのターンの比較するターゲットが決められます。

②ウェ이터が数字カードを山札から1枚引いて、カードを表にしてテーブルの真ん中に置きます。ウェ이터は数字カードの方向を決められて、回転して自分に有利な半円形にすることができます。残り3つの半円形はそれぞれカード手前のプレイヤーに対応します。

③1つ半円形の数字は1人のプレイヤーと対応しなければなりません。プレイヤーは1枚の手札の裏を上にして、数字カードの隣に置きます。それからせーの！で一斉にカードを翻します。カードの数字が他のプレイヤーと被ると淘汰されます。淘汰されてないプレイヤーは数字を競う：

赤いキャラクターは大きさを競う：

数字が一番大きいプレイヤーは3セットのグルメを獲得します、二位のプレイヤーは2セットのグルメが獲得します、三位は1セットのグルメが獲得します。

青いキャラクターは小ささを競う：

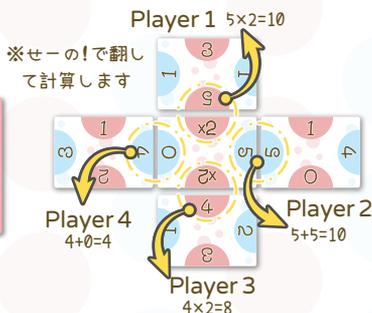
数字が一番小さいプレイヤーは3セットのグルメを獲得します、二位のプレイヤーは2セットのグルメが獲得します、三位は1セットのグルメが獲得します。

黄色いキャラクターは一番大きいと一番小さいを競う：

数字が一番大きいと一番小さいプレイヤーが2セットのグルメを獲得します。他のプレイヤーは1セットのグルメを獲得できます。

◆**グルメボーナス**：淘汰されてないプレイヤーの数字がキャラクターカードの数字と同じの時に、1セットのグルメボーナスが加算されます。

キャラクターカードを裏返します



例：このターンは赤いキャラが出たので大きさを競う。Player 1の数字が10、Player 2の数字も10、Player 3の数字は8、Player 4の数字が4、Player 1とPlayer 2の数字が同じなので淘汰されます。それでPlayer 3の数字が一番大きくなるため、3セットのグルメを獲得できる上に、赤いキャラクターカードの数字と同じく8があるため、もう1セットグルメボーナスが加算されます。Player 4は二位だけど、数字が6.7.8.9ではないため、2セットのグルメしか獲得できません。

④1ターンが終わったら、テーブル上の数字カードを捨て札にして、1プレイヤーにつき1枚数字カードを引きます。この時はグルメのセット数が一番少ないプレイヤーが次のターンのウェ이터になります(もし引き分ける時、じゃんけんで決めます)。もし山札にカードがなくなったら、捨て札をシャッフルして、新たな山札となる。

⑤ゲームオーバー&採点：ゲームはキャラクターカードが使い切るまで12ターンを続いて、一番グルメのセット数(パルーン)が多いプレイヤーが勝者になります！