

JEWELRY COORDINATION

ジュエリー・コーディネーション

ゲームの概要

1~5人プレイ 15分 対象年齢 8歳以上

美しい宝石を集め、魅惑のジュエリーを創りましょう。
宝石、ジュエリー、コーデ、そして戦略を輝かせるジュエリー
ゲーム。全てを輝かせた時、勝利はあなたの手に――

内容物

カード(指輪(白)10枚、ネックレス(黒)10枚、ブローチ(紫)10枚、
サマリーカード1枚) / 説明書 / 宝石袋 / 各宝石トークン(ダイヤモ
ンド9個、ルビー13個、サファイア13個、トパーズ14個) / 進行
マーカー1個

カード説明



ジュエリー種類(背景色)

ジュエリーは指輪(白)、ネックレス(黒)、ブローチ(紫)の3種類
があり、全種類を揃えると得点計算時にコーデボーナスが付
きます。

デザインアイコン

デザインアイコンは6+1(ワイルドカード)種類あり、各アイコンとジュエリーのデザインはそのカードが必要とする宝石の種類によって分類されています。同じアイコンを揃えるとコーデボーナスが付きます。

ワイルドカード

各ジュエリー種類に1枚ずつワイルドカードがあります。これらのカードはコーデボーナスの得点計算時にどのデザインアイコンとしても数える事ができます。



アクションカード(ブローチ)

ブローチ(紫)のカードはアクションアイコンが描かれており、以下のアクション効果があります。

博愛(ハートアイコン) —— 1枚

全員が自分の制作場のカードの上に置かれた宝石を1個選び、自分の制作場内のカードの別のマークに置いててもよい。※宝石はダイヤモンドを除き、対応した色の宝石マークにしか置く事はできません。

すり替え(鳥アイコン) —— 4枚

進行マーカーのある列の市場からダイヤモンドを除く宝石を1個選び、自分の手元の宝石1個と交換してもよい。

無効化(ドクロアイコン) — 1枚

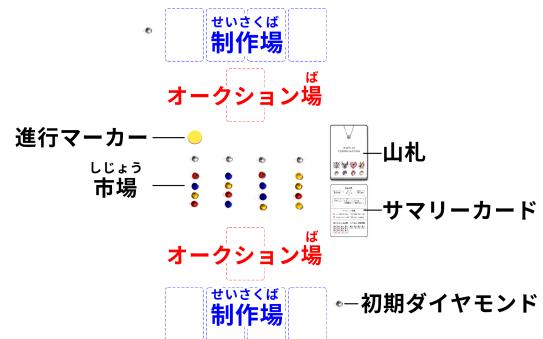
このカードのアクション以降、他カードのアクション効果の発動を無効にする。※無効効果は次フェイズには継続しません

革命(剣アイコン) —— 4枚

アクション後、オークション場に出ている全てのカード数値の強さが逆転する(1→30)。※逆転効果は次フェイズには継続しません

- アクション効果を発動する順番は常に数値が高い順であり、逆転しません。
- 革命カードが場に複数出た場合は効果が重複します。2枚出た場合は通常の順番(30→1)に戻ります。3枚の場合は再度、数値の強さが逆転し(1→30)の順番になります。

準備手順



1. サマリーカードを各プレイヤーの確認できる場所に置きます。

2. 各プレイヤーにダイヤモンドを1個ずつ配ります。ダイヤモンドは各プレイヤーの手元へ周りから確認できるように置いてください。

3. 残りのダイヤモンドから4個を全プレイヤーの中央に間隔を空けて一列に並べます。そして両端のダイヤモンドのどちらかに隣接して進行マーカーを置きます。※使用しないダイヤモンドは箱に戻します。

4. プレイヤー人数に対応したダイヤモンド以外の各宝石を宝石袋に入れ、よく混ぜます。

	1人	2人	3人	4人	5人
●ルビー	8個	5個	8個	10個	13個
●サファイア	8個	5個	8個	11個	13個
●トパーズ	8個	6個	8個	11個	14個

5. 宝石袋からプレイヤー人数×2個の宝石を取り出し、進行マーカーの置かれたダイヤモンドの横に一列に並べます(この列内であれば、宝石の順番は自由です)。残りのダイヤモンドの横にも同様の作業をし、計4つの宝石列を作ります。この宝石の列を市場と呼びます。

※別の列の宝石同士が混ざらないように注意してください。

6. 全てのカードをよく混ぜ、各プレイヤーに裏向きに6枚ずつ配ります。余ったカードは裏向きでひとまとめにし、山札とします。配られたカードを各自の手札とし、他のプレイヤーから見えないようにします。

7. 各プレイヤーは手札を確認後、一度だけカードを引き直す事ができます。引き直せる枚数はプレイヤーによって異なります。

プレイヤー	1~2人	3人	4人	5人
引き直せる枚数	6枚まで	4枚まで	1枚まで	なし

引き直しを決めたプレイヤーは手札から任意の枚数をまとめ捨て札にします。捨て札にしたカードは裏向きにして箱に戻してください。その後、手札が6枚になるように山札の上からカードを引いてください。

これで準備手順は終了になります。

ゲームの進行

ゲームは4ラウンド制で、各ラウンドでプレイヤーは宝石獲得とジュエリー制作を行っていきます。

ラウンド1~4

宝石獲得フェイズ

1. オークション

- a. 各プレイヤーは手札のカード1枚を選び、裏向きに中央に出します。この場所をオークション場と呼びます
- b. 全員がカードを出したことを確認し、一斉にカードを公開します。

2. アクション

- a. オークション場に出したカードにアクションカードがある場合、そのアクション効果を常にカード数値が高い順(30→1)で行います。

3. 宝石獲得

- a. まずオークション場に出したカード数値が最も高いプレイヤーは進行マーカーのある列の市場からダイヤモンド1個と宝石2個を選び取得します。
- b. その後、残りのプレイヤー達はカード数値が高い順に宝石を2個選び取得していきます。※革命カードの効果の影響を受けます。※獲得した宝石は準備手順2で配られたダイヤモンドと共に各プレイヤーが確認できるよう各自の手元に置いてください。
- c. 全てのプレイヤーが宝石を獲得したら、オークション場に出したカードを自分の手元に表向きで各プレイヤーが確認できるよう左から配置します。このカードを配置した場所を制作場と呼びます。
- d. 全員が宝石を獲得したら、進行マーカーを隣の列の市場のダイヤモンドの横に置き次フェイズに移ります。

ジュエリー制作フェイズ

1. オークション

- a. 宝石獲得フェイズのオークションと同様に行います

2. アクション

- a. 宝石獲得フェイズのアクションと同様に行います

3. ジュエリー制作

- a. 各プレイヤーは手元の宝石を最大2個まで、自分の制作場にあるカードの対応した宝石マークに置く事ができます。この時、最も高い数値のカードを出したプレイヤーはボーナスとして宝石1個を追加で置く事ができます。※革命カードの効果の影響を受けます。※ダイヤモンドは全ての色として扱われるため、どの宝石マークにも置く事ができます。

- b. その後、オークション場のカードは左隣のプレイヤーの手札に加わります。**※このカードは以降のラウンドでその他の手札のカードと同様に使用できます。
- c. 全員がカードを手札に加えたら次ラウンドです。

ゲーム終了条件

ラウンド4を終えるとゲーム終了となります。

得点計算

以下の計算式で得点を計算します。

$$\text{完成したカードの星の合計数} + \text{コーデボーナス} - \text{完成していないカードの星の合計数}$$

得点計算の結果、最も得点の高いプレイヤーが勝利します。

※同点の場合、最も高い数値のカードを完成させたプレイヤーが勝利します。

完成したカード、完成していないカードとは

自分の制作場にあるカードのうち、宝石マークに対応する宝石が全て置かれているカードが「完成したカード」です。また宝石に1個でも空きがあるカードが「完成していないカード」です。

コーデボーナスとは

コーデボーナスには以下の2種類があります。

• スリーピースコーデ(3色)

- 完成している白・黒・紫のカードがそれぞれ1枚以上あれば2点を獲得します。

• デザインコーデ(同一アイコン枚数)

- 同じデザインアイコンのカード2枚が完成していれば2点、3枚で3点、4枚で4点を獲得します。※ボーナスが付くのは1種類のアイコンだけです。例：●●■■=2点

※ワイルドカードが完成している場合、そのカードをどのデザインアイコンとしても数える事ができます。

計算例：一番右のカードを除き全て完成させた場合「完成カードの星合計(4点) + スリーピースコーデ(2点) + デザインコーデ(3点(ワイルドカード含む)) - 未完成カードの星合計(2点) = 7点」です。



1人プレイ用ルール

1人プレイでは2人の仮想敵相手に高得点を目指します。

ゲームの準備

準備手順1~5は通常の3人プレイのゲームと同様に準備し、準備手順6の代わりに以下の方法で手札のカードを用意します。

全てのカードをよく混ぜ、自分の手元に6枚配ります。これがプレイヤーの手札となります。余ったカードは裏向きにひとまとめにして山札にします。※準備手順7の手札の引き直しは通常プレイと同様に行えます。

ゲームの進行

通常プレイと同様ですが、以下の違いがあります。

- 各フェイズの開始時、”仮想敵が出したカード”として山札からカードを2枚表向きに公開します。プレイヤーはそのカードを確認後、手札からカードを1枚公開します。
- 仮想敵の出したカードのアクション効果は発生しません。
- 宝石獲得時、仮想敵はルビー→サファイア→トパーズの優先順位で市場の宝石を獲得します。仮想敵が獲得した宝石は箱に戻します。
- 宝石獲得終了時、仮想敵の公開したカードは表向きに捨て札にし箱に戻します。
- **ジュエリー制作**時、プレイヤーは隣のプレイヤーからカードを受け取る代わりに仮想敵が公開した2枚のカードの内1枚を選んで手札に加えます。もう1枚のカードと自分のオークション場のカードは表向きに捨て札にし箱に戻します。
- 得点計算時、最終得点で称号を得られます。7点以下=見習い / 8点=職人 / 9点=ベテラン / 10点=マスター / 11点以上=国宝

WEB : <https://yamaoku.com>

連絡先 : support@yamaoku.com

制作&発売 : 山奥エンタテインメント

ゲームデザイン : あつし / プロダクトデザイン : はるはら

マニュアル : ヨシ / 協力 : しょーたろー

英語版アドバイザー: mogget

発売年 : 2025 / 初版

製造工程上、わずかな印刷ムラやズレなどが発生する事がございますが、これらの理由での返品交換には対応出来かねます。