

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

デザインアイコン+カード数値
星(得点)
アクションアイコン

宝石マーク



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**

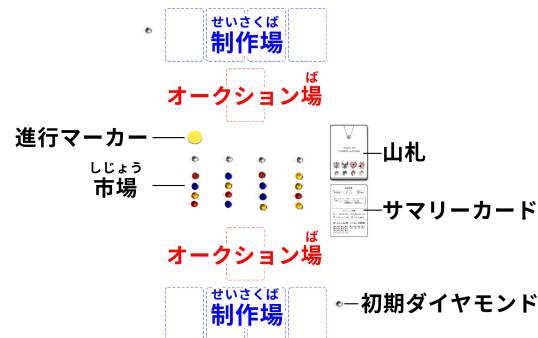


革命(剣アイコン)――4枚

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。ダイアモ
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。※使用しないダイアモ
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人数によって異なりま
す。

プレイ人数	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
て捨て札にします。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

- 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
- 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

- 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

- 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。
- 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に各自の手元に置いてください。
- 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。
- 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

- 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

- 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

- 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**宝石マーカー**にも置く事ができます。

- 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。
- 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。

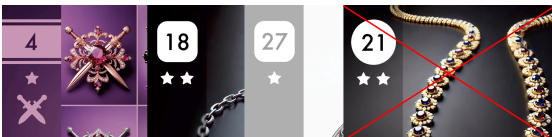
●スリーピースコーデ(3色)

- 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。