



内容物

- カード63枚(カイジウ53枚、メカ6枚、プレイヤーエイド4枚)
- ダイス2個
- トークン12枚(ソロ目トークン6枚、負傷トークン6枚)
- カードホルダー1つ
- このルールブック

ピキット PikiIT

CORENTIN BRAND



ルール動画を
見てみよう!

ゲームの概要と目的

ダイスをふって「カイジウ」⁽¹⁾や「メカ」⁽²⁾を召喚し、それに対応するカードを取ります。

これらのカードをプレイしてその効果を使うか、ゲーム終了まで手札に残してその得点を得ます。得点が最も多いプレイヤーが勝者です。

⁽¹⁾ **カイジウ (Kaijū)**: 巨大な怪物、非通常生物のこと。

⁽²⁾ **メカ (Mecha)**: 通常人型のロボット兵器のこと。



カイジウカード



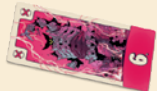
メカカード

ゲームの準備

3人プレイの準備の例

- 1 カードホルダーを箱から取り出し、テーブルの上に置きます。
- 2 各プレイヤーにプレイヤーエイドカードを1枚ずつ配ります。
- 3 メカカード6枚を表向きにして置き、その後に各メカに対応するゾロ目トークンをカードの下部に置きます。
- 4 負傷トークンを全員の手が届く場所に用意します。
- 5 箱は、ダイストレイとして使います。





- 6** カイジウカードをシャッフルして1つの裏向きの山札にして、カードホルダーの片側に置きます。
カードホルダーのもう片側には、捨て札を置きます。

2人プレイの場合: 山札から数値「1」～「8」のカイジウカードを2枚ずつ(合計16枚)抜きます。これらの抜いたカードは今回のゲームでは使用しません。

- 7** 山札の上から8枚のカードを取って、テーブルの中央に表向きにして並べます。

- 8** 開始時の手札を引く: 山札の一番上のカードを取り、自分の前に表向きに置きます。これを数値の合計が10以上になるまで繰り返します。その後、置いたカードを手札にして、この後は他のプレイヤーに見られないようにします。

例: あなたは最初に「5」のカードを引き、次に「2」のカード、その次に「8」のカードを引き、数値合計が「10」以上になった。あなたは、「2」、「5」、「8」の合計3枚の手札でゲームを開始する。

全員が開始時の手札を引いたら、ゲーム開始です。

ゲームプレイの概要

最も若いプレイヤーが先手となり、その後はゲーム終了まで時計回りの順番で手番を実行します。

プレイヤーは自分の手番に、以下のアクションを順番に実行します：

1. ダイスをふる

2. カードをプレイする

1枚以上の自分の手札をプレイして、それらの効果を使用することができます。

プレイするカードは表向きで捨て札置き場に置き、それらの効果を適用します(効果については8ページを参照)。

3. カードを自分の手札に加える

自分がふったダイスの目に応じて、以下のいずれかの条件のカードをテーブル中央の8枚から取って、自分の手札に加えます。

- 🎲 ダイスの目の合計数と同じ数値のカード1枚。
- 🎲 2個のダイスの目の差と同じ数値のカード1枚。
- 🎲 ダイスそれぞれの目と同じ数値のカード1枚または2枚。
- 🎲 上記に一致するカードが無い場合はカードを取れません。

4. 手番の終了

テーブル中央のカードが8枚より少ない場合、山札から引いて表向きにし、8枚になるまで補充します。その後、次のプレイヤーが手番を実行します。



手番の例

- 1** あなたはダイスをふり、その目は「1」と「3」だった。



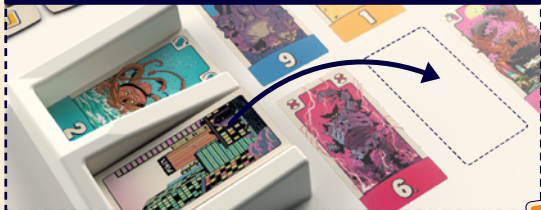
- 2** テーブル中央からカードを取る前に、あなたは「2」のカード1枚を捨て札にして、その効果でダイスをふり直し、その目は「1」と「6」だった。



- 3** ダイスの目の結果、あなたは以下のいずれかのカードを取ることができる；「7」のカード(6+1)1枚か、「5」のカード(6-1)1枚か、「1」と「6」のカード1枚ずつ。あなたは「7」のカード1枚を取ることにした。



- 4** あなたは山札の一番上のカードをめくり、テーブル中央のカードの枚数が8枚になるように補充した。これであなたの手番は終了となる。



ゾロ目!

2 2

ふったダイスの目がゾロ目になると、さらに2つの選択肢があります。

- 対応する数値のメカがテーブル上に残っている場合、そのメカカードを取って、あなたの手札に加えることができます。
- 対応する数値のメカが他のプレイヤーの手札にある場合、そのプレイヤーの手札からランダムにカードを1枚引いて、そのメカを盗もうとすることができます。盗んだカードは公開して、自分の手札に加えます（そのカードが対応するメカである必要はありません）。

ゾロ目トークン

2 2

ゾロ目トークンは、どのメカをどのプレイヤーが持っているかを示すものです。

メカが取られたり、持ち主が変わるたびに、対応するゾロ目トークンを持ち主の前に、ゾロ目の面が見えるように置きます。



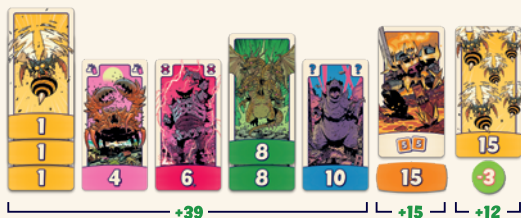
ゲームの終了

山札のカードが無くなると、ゲームは終了へ向かいます。
全員が1回ずつ最後の手番を実行します。その後、以下のよう
に各自の得点を計算します。

- 自分の手札のカイジュウの数値の得点。
- 自分の手札のメカ1枚につき15点(ゾロ目トークンの裏面に点数が記載されています)。
- ボーナス点と、ペナルティによるマイナス(効果については8ページ参照)。

合計得点の最も多いプレイヤーが勝者です。

同点の場合は、手札(カイジュウとメカ)の枚数が少ない方を上位とします。それも同数の場合、当事者間で勝利を分かち合ってください。



例: あなたはカイジュウで39点、メカで15点を獲得する。さらにボーナスで15点加算、ペナルティで3点マイナスされるため、合計得点は66点(39+15+12)となる。



Designer: **Corentin Brand**

Illustrator: **Sylvain Repos**

Credits and thanks: www.rprod.com/en/pikit/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com

この商品を個人的な範囲を超える目的で使用することはできません。

カードの効果

カイジウには、**捨て札効果**（カードをプレイするときに効果が発生）を持つものと、**特殊効果**を持つものの2つのタイプがあります。

捨て札効果



ダイス1個または2個をふり直す。



他のプレイヤーの手札からランダムに1枚盗む。
そのカードを公開し、あなたの手札に加える。



山札の一番上のカードを取り、それを公開せず
にあなたの手札に加える。



いつでも、たった今他のプレイヤーがプレイした、
いずれかのカードの効果を無効にする。



ダイス1個の目を、あなたが選んだ好きな目
に変える。



他の5つの**捨て札効果**の中から1つを選び、
その効果を適用する。

特殊効果



ゲームの終了時、所持している「**1**」のカード
枚数が最も多いプレイヤー（複数いる場合はそ
の全員）は、ボーナス15点を得る（記録用にプ
レイヤーエイドカードを裏返す）。



対戦相手1人から「**3**」のカード1枚を盗んだ時、
すぐにそのカードを捨て札にして、負傷トーク
ン1枚を自分の前に置く。ゲーム終了時、負傷
トークン1枚につき3点を失う。



テーブル中央から「**8**」のカード1枚を取るとき、
テーブル中央にある他の「**8**」のカード**すべて**を取
る。