

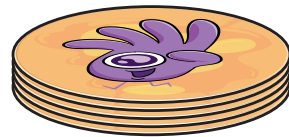


内容物

トッピング 6 種カード 31 枚

トッピング 1 種カード 31 枚

厚切りバター 9 つ



トッピング 1 種
カード



トッピング 6 種
カード



厚切り
バター

目的

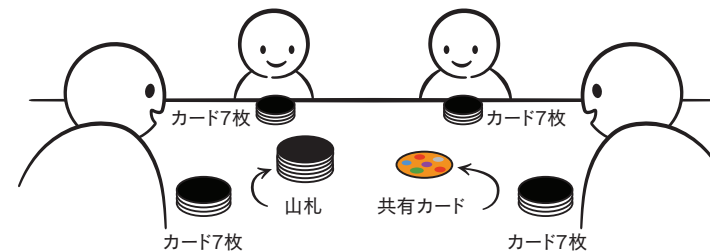
最初に厚切りバターを 2 つ得たプレイヤーの勝利! いち早く自分の
前のカードを全部なくしたプレイヤーが厚切りバターを 1 つ得ます。

準備

カードを 2 種類 (トッピング 6 種とトッピング 1 種) に分けてそれ
ぞれデッキとします。

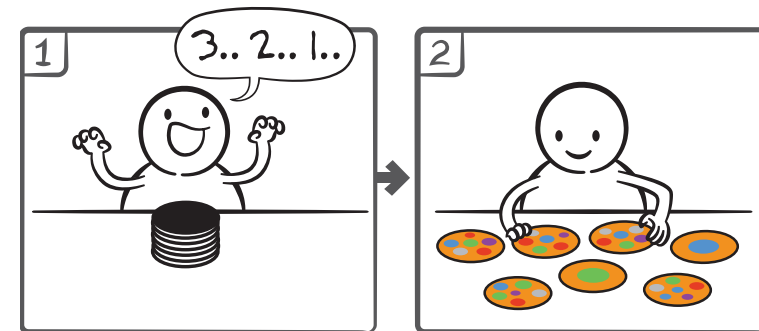
各プレイヤーに**トッピング 1 種カード**を 2 枚ずつ裏向きに配り、残
りのトッピング 1 種カードは脇に置きます —— これはこのラウンド
では使いません。

次に、各プレイヤーに**トッピング 6 種カード**を裏向きに 5 枚ずつ
配り、これで各自がカード 7 枚ずつ (トッピング 1 種 2 枚、トッ
ピング 6 種 5 枚) を前に持ちます。残りのトッピング 6 種のカー
ドは裏向きにテーブル中央に置いて山札とします。その後、山札の
トッピング 6 種カードを 1 枚表にしてテーブル中央に置きます。こ
れが共有カードです。



ゲーム進行

ゲームを開始する時点で、すべてのプレイヤーで「3、2、1、スタート!」
と言い、「スタート」の時点で自分の前の 7 枚のカードをすべ
て表向きにして広げ、全部が全員に見えるようにします。



メモ: ゲーム中、自分の前のカードは常
にすべて見える状態でなければいけません。
手で隠したりしちゃだめだからね!

まだ始めちゃだめ!
裏面のルールも読んでから!



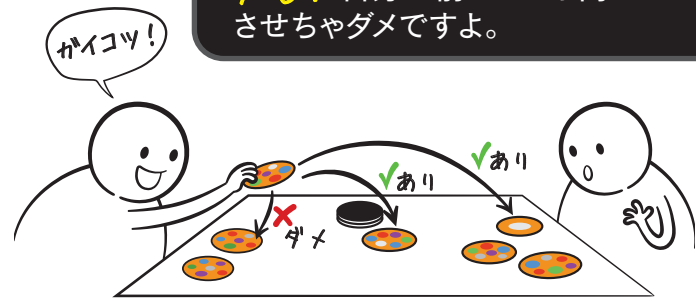
ゲーム進行

表面からの続き

カードを表にしたら、全員が同時にゲームを進めます —— **ターンとか無い**です。一致するカードを探しましょう。

あなたのいずれかのカードのトッピングのうち1つが、共有カードか他の誰かの前のカードのトッピング1つと一致する場合、そのトッピング名を叫んで、自分のカードをその一致するカードに重ねます。トッピングの大きさは違っていてもかまいません。

メモ：自分の前のカード同士で一致させちゃダメですよ。



一致したカード上に自分のカードを置いたら、自分のカードが1枚減ったことになり、勝利に一步近づきます。

あるカードの上に別なカードを置いたら、その重なったカードはセットになり、別々にできません。このラウンドの残りの間、このセットは全部で1枚のカード扱いであっちこっちに行きます。つまり、自分のセットの一番上のカードと一致する物を見つけたら、セット全体を一致するカード上に移動します（そしてセットがさらにデカくなります）。

メモ：セットの内容に関係なく、セットの一番上のカードのトッピングのみが一致するかどうかの決め手になります。

もひとつメモ：一致するカード上に自分のカードを投げつけたり放ったりしないこと —— きちんと上に重ねましょう。ちゃんと重ねなかったせいでセットが崩れたら、そこからゲームを進める前にそのセットを整え直すのは重ねたプレイヤーの責任です（その間、他の人は勝手にゲームを進めてるでしょうね）。

一致する物がない？

自分のカードに一致する物が見つけられない場合、山札のカードを（残っているなら）1枚引き、表向きに自分の前に置きます。ただし、焦って引かないように —— 大抵は一致している物が見つけられないだけです。

さらにさらにメモ：山札からカードを引けばトッピングの一致は見つけやすくなりますが、勝利からは一歩下がることになりますからね！

カードの全消し

誰かの前のカードが全部なくなったら、このラウンドは終了です。最初にカードを全部なくしたプレイヤーは「アナーキーパンケーキ!」と叫び、厚切りバターを1つ獲得して手元に置いてください。

次のラウンドでは、（脇に置いた分も含め）全部のカードを改めて2種類のデッキに分け、準備と同じく各自にカードを7枚ずつ配ってください。

勝利

最初に厚切りバターを2つ獲得したプレイヤーが勝者です！



やあ！
もっと詳しいことが知りたいなら、
私たちの動画を見よう！



© 2023 Exploding Kittens
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA



日本語版発売元：株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
お問合せ先：cardgame@hobbyjapan.co.jp
翻訳：進藤欣也

A game by Denis Blanchot, Jacques Cottureau,
and Play Factory, with help from the Play Factory team,
including: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti,
Guillaume Gille-Naves and Igor Polouchine.-
Published by Zygmatic - Asmodee Group
www.asmodee.co.uk

Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of
Asmodee Group • www.zygmatic-games.com

ドナルドが生まれるまで：ドナルドには50種類以上のシンボルと55枚のカードがあり、どのカードにも3種類のシンボル、そしてどの2枚のカードにも1つだけ共通するシンボルが描かれています。これは、組合せ論に基く射影幾何学の一種で、1976年にJacques Cottureau氏は、「15人の女学生がいる。この女学生たちは、毎日3人ずつ50人のグループに分かれて宴を挙げる。一週間のうちに、どの学生も他の14人とちょうど1回ずつ一緒に宴ができるように、一週間の宴の振り分けを考案しよう」という有名な数学問題に「カークマンの女学生問題」とより高次元の解法を導き出した。この問題を解くことで、ドナルドのカードの構造が明らかになり、彼は問題を一般化したいくつかの構造に精通しました。この構造は、数学者の間では「ブロッグザイン」と呼ばれています。これらの構造（交差の最適化の原理）の特別な解に基づき、Jacques Cottureau氏はこの構造に則して作られたという今までにない方法で2つのゲームを編み出しました。最初のゲーム、「Strange Retriever/おかしなレトリバー」は、「Le Petit Archimède」と「Pour la Science」誌で発表されました。次にJacques Cottureau氏は、ブロッグザインのカードに置き換えた2つ目のゲーム、2枚のカードを比べて共通する昆虫を見つける「Game of Insects/昆虫ゲーム」を発表しました。ドナルドの原型はこうして誕生しました。2003年の春、Denis Blanchot氏は数十年前に作られた「Game of Insects/昆虫ゲーム」の中からいくつかのカードを発見しました。彼は交差のメカニズムの天才に心を打たれ、Jacques Cottureau氏と共に「實際」のゲーム化を始めた。Denis Blanchot氏は、複雑の中から一点を探すので、あまりにも複雑で、反知能主義のゲームに似ておらず、再考せざるを得ませんでした。迅速な回答と、見ても面白いゲームを必要としました。道徳性も必要でした。同時に、カードの形、色が同じでは少なすぎると考えました。実際のプレイを促す、最初のプレイは90分間のセッションで決定された。カード55枚、面を3つに必要としました。この段階ではゲームのルールもまだ作っておらず、いわゆる未完成の状態で数々のプロトタイプが作成され、何度も、特に子供たちとのテストプレイを繰り返しました。さらにDenis Blanchot氏は、自ら出版社に接触して商品化へのステップを進め、Play Factoryチームは、Denis Blanchot氏と共に、ゲームの最終版を作り上げました。こうして2003年の初秋、今日「ドナルド」と知られるゲームが発売になったのです！