

## ● sugar high -体験版- 取扱説明書 ●

## 1 はじめに

本アプリケーションをダウンロードいただきありがとうございます。

本書は[sugar high -体験版-]の取扱説明書となります。

本アプリケーションは、アナログゲーム「sugar high」のデジタル体験版となります。

## 2 改変履歴

日付	ver	内容	ページ
2013/10/01	1	初版発行	全て

## 3 動作環境

本アプリケーションは Windows® operating system でのみ動作可能です。

また、Microsoft® Visual Basic 6.0 用の標準ランタイムがインストールされている必要があります。

以下の環境においては動作確認済みです。

- ・ Windows® XP/7

## 4 インストール

ダウンロードされた圧縮ファイルを展開してください。

本アプリケーション自体は単体の Exe ファイルであり、インストールは必要ありません。

ただし、動作環境に記述してある通り Microsoft® Visual Basic 6.0 用のランタイムがインストールされている必要があります。

本アプリケーションが起動できない場合は、インターネット上で配布されているランタイムを配布者様にご提示されている手順に従いインストールしてください。

## 5 アンインストール

ダウンロードされた圧縮ファイル、展開されたフォルダ及びファイルを削除してください。

## 6 sugar high について

おねだりするとお菓子がもらえる？夢のようなお祭りが開催されます！！

いろいろなお店を巡り、たくさんのお菓子を集めるのは誰でしょう？

[sugar high]はお菓子を集めるカードゲームです。

なお、体験版では4人のプレイヤー（内3人はCPU）でゲームを行います。

### 6.1 概要

各プレイヤーはたくさんのお菓子カードを集めることが目的となります。

ゲームの進行によって、お菓子カードがお店に並んでいきます。

ある程度お菓子カードが並んだら、おねだりをしに各プレイヤーがそれぞれお店に出発します。

お菓子カードの補充とおねだりをお菓子カードの山札が尽きるまで繰り返し行います。

最後に、各プレイヤーは獲得したお菓子カードの枚数を比べ、ゲームの勝者を決めます。

### 6.2 お菓子カード

5種類のお菓子が描かれたカードを[お菓子カード]と呼びます。



キャンディ



だんご



チョコ



マカロン



ようかん

お菓子カードはそれぞれ20枚ずつあります。

全てのお菓子カードが良く混ざった1つの山を[山札]と呼びます。

### 6.3 おねだりカード

クッキーが描かれたカードを[おねだりカード]と呼びます。

おねだりカードは誰におねだりをするかを示すカードです。



家型



人型

## 7 ゲームルール

### 7.1 ゲーム準備

#### 1) プレイヤーへお菓子カードの配布

山札からカードが各プレイヤーへ6枚ずつ配られます。

各プレイヤーは配られたカードから1枚を選択します。

選択されたカードは[キープカード]と呼び、ゲームから一時的に除外されます。

キープカードはゲーム終了時に表向きになり、各プレイヤーのお菓子カードに加算されます。

キープカード以外のカード5枚を各プレイヤーの前に表向きに並べます。

#### 2) フィールドへお菓子の補充

山札からカードが1枚めくられ、場の中央（以後フィールドと呼ぶ）に表向きに置かれます。

#### 3) スタートプレイヤーの決定

最初にプレイするプレイヤー（以後スタートプレイヤーと呼ぶ）を決めますが、本ゲームではあなたがスタートプレイヤーとなります。

### 7.2 ゲーム開始

各プレイヤーは自身の手番で以下の処理を順に行います。

スタートプレイヤーから手番を行い、以降時計回りに手番が移動します。

#### 1) おねだりへ出発（任意）

手番プレイヤーはおねだりへ出発するかどうかを決めます。

おねだりへ出発する場合、ゲームは[おねだりフェイズ]へ移行します。

おねだりへ出発すると、フィールドのお菓子カードを獲得できます。

おねだりへ出発することを選んだプレイヤーを[出発プレイヤー]と呼びます。

詳しくは7.3 おねだりフェイズを参照してください。

おねだりフェイズ終了後、山札にカードが残っていれば2)へ進みます。

山札のカードが無い場合は、ゲーム終了となります。

おねだりへ出発しない場合は2)へ進みます。

#### 2) フィールドへお菓子の補充

山札からカードが1枚めくられ、フィールドに表向きに置かれます。

山札にカードが無い場合は、リクエストタイムとなります。

手番プレイヤーは任意のお菓子カードを1枚補充します。

#### 3) 手番終了

左隣のプレイヤーへ手番が移ります。

### 7.3 おねだりフェイズ

#### 1) フィールドカードの選択

出発プレイヤーは、フィールドから3種類のカードを選択します。

選択したカードが今回のおねだりフェイズで獲得できるカードとなります。

選択されなかったカードは捨札となります。

フィールドにお菓子が3種類以下の場合は、フィールドカードの選択はありません。

#### 2) おねだり先の決定

各プレイヤーは獲得したいお菓子カードを選びます。

次におねだりカードを選びます。家型のカードはフィールドのカードを獲得できます。

人型のカードはプレイヤーのカードを獲得できます。

おねだり先の決定は出発プレイヤーから順に行いますが、選択した内容は非公開です。

#### 3) おねだりへ出発

各プレイヤーはおねだり先で選んだカードに従い、おねだりを行います。

出発カードを取ったプレイヤー順におねだり先を公開し、全てのプレイヤーが以下の処理を行います。

- ・家型のおねだりカードを選んだ場合

選んだお菓子カードがフィールドにある場合、お菓子カードを獲得します。

- ・人型のおねだりカードを選んだ場合

他プレイヤーからお菓子カードを獲得します。

出発プレイヤーから順に選んだお菓子カードを比べ、同じお菓子カードを公開している全ての他プレイヤーからそれぞれおねだりします。

獲得できるお菓子カードは選んだお菓子カードとなり、獲得枚数は相手プレイヤーの選んだおねだり先や、お菓子の所持枚数によって異なります。

まず、選んだお菓子カードの所持枚数を、相手プレイヤーと比べます。

- ・相手プレイヤーの方が多く持っている場合

更に相手プレイヤーが選んだおねだりカードを見ます。

- ・相手プレイヤーが家型のおねだりカードを選んでいたら

相手プレイヤーからお菓子カードを3枚獲得します。

- ・相手プレイヤーが人型のおねだりカードを選んでいたら

相手プレイヤーからお菓子カードを2枚獲得します。

- ・相手プレイヤーの方が少ない、もしくは同じ枚数の場合

相手プレイヤーからお菓子カードを1枚獲得します。

#### 4) おねだりフェイズ終了

フィールドに残ったカードは全て捨て札となります。

## 7.4 ゲーム終了と得点計算

おねだりフェイズ終了後、山札のカードが無い場合はゲーム終了となります。

各プレイヤーはキープカードを公開し、自身のお菓子に加えます。

各プレイヤーが所持しているお菓子カードの枚数を元に、得点計算を行います。

各プレイヤーはお菓子の種類ごとに[自身の所持枚数]と[自身と同じか少ない他プレイヤーの所持枚数]を足した枚数の点数を得ます。

合計得点が最も高いプレイヤーがゲームの勝者となります。

合計得点が最も高いプレイヤーが複数いた場合は、そのプレイヤー全てが勝者となります。

## 8 操作方法

### 8.1 アプリケーションの起動

展開されたフォルダ内にある[sugar high.exe]ファイルをダブルクリックしてください。

アプリケーションが起動します。

### 8.2 各画面説明

#### 1) メイン画面

アプリケーション起動時の画面です。

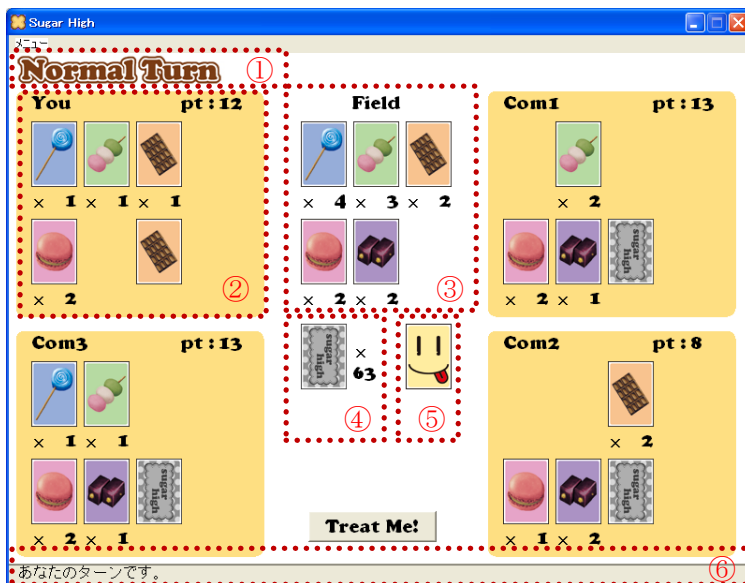


① ゲームスタートボタンをクリックするとゲームが始まります。

② 終了ボタンをクリックするとアプリケーションが終了します。

2) ゲーム画面

ゲーム中画面の基本説明です。

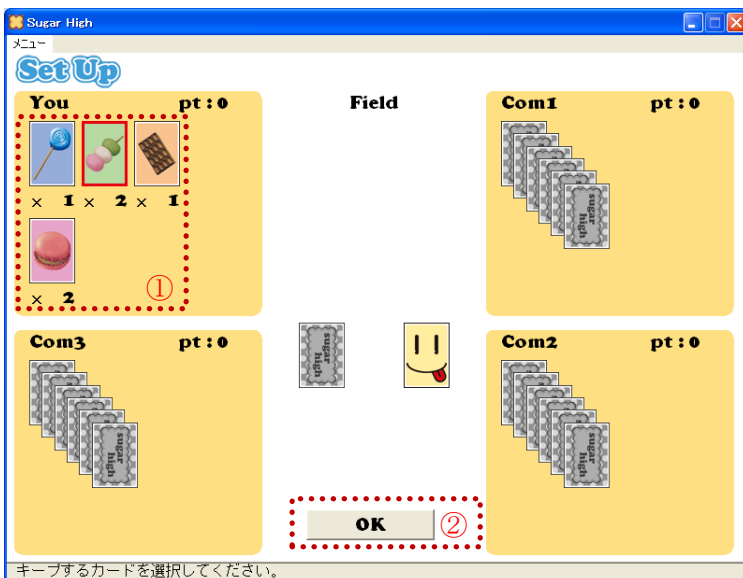


- ① ゲーム進行状態を表示します。
- ② 各プレイヤーエリアを表示します。  
お菓子カードの所持枚数や、現在の得点などが表示されます。
- ③ フィールドに置かれているお菓子カード枚数を表示します。
- ④ 山札の残り枚数が表示されます。
- ⑤ 捨札となるお菓子はタベル君が食べてくれます。
- ⑥ ゲームガイドを表示します。

8.3 キープカードの選択

ゲーム開始時に配られたカードからキープカードを選択します。

- ① キープしたいお菓子カードをクリックします。
- ② [OK ボタン]をクリックすると、枠が赤いカードがキープカードとなります。



キープするカードを選択してください。

### 8.4 通常ターン操作

おねだりに出発するかどうかを選択します。

- ① おねだりに出発する場合は、[Treat Me!ボタン]をクリックします。
- ② おねだりに出発しない場合は、山札をクリックすることでお菓子が補充され手番が次プレイヤーへ移ります。



### 8.5 フィールドカード選択

おねだりへ出発する場合、3種類のフィールドカードを選択します。

フィールドカードが3種類以下の場合にはフィールドカードの選択はありません。

- ① フィールドカードをクリックします。
- ② [OKボタン]をクリックすると、枠が赤いフィールドカードが選択されます。



## 8.6 おねだり先の選択

お菓子カードとおねだりカードを選択します。

- ① 獲得したいフィールドカードをクリックします。
- ② おねだりカードをクリックします。
- ③ [OK ボタン]をクリックすると、枠が赤いフィールドカードとおねだりカードが選択されます。



## 9 最後に

本ゲームについてのお問い合わせ先などを以下に記します。

TOSAKA GAMES (トサカ ゲームズ)

メール : [mail@tosaka-games.com](mailto:mail@tosaka-games.com)

ブログ : <http://blog.tosaka-games.com>

デザイン : 小菅 翼

Microsoft および Windows は、米国 Microsoft Corporation の、米国、日本およびその他の国における登録商標または商標です。