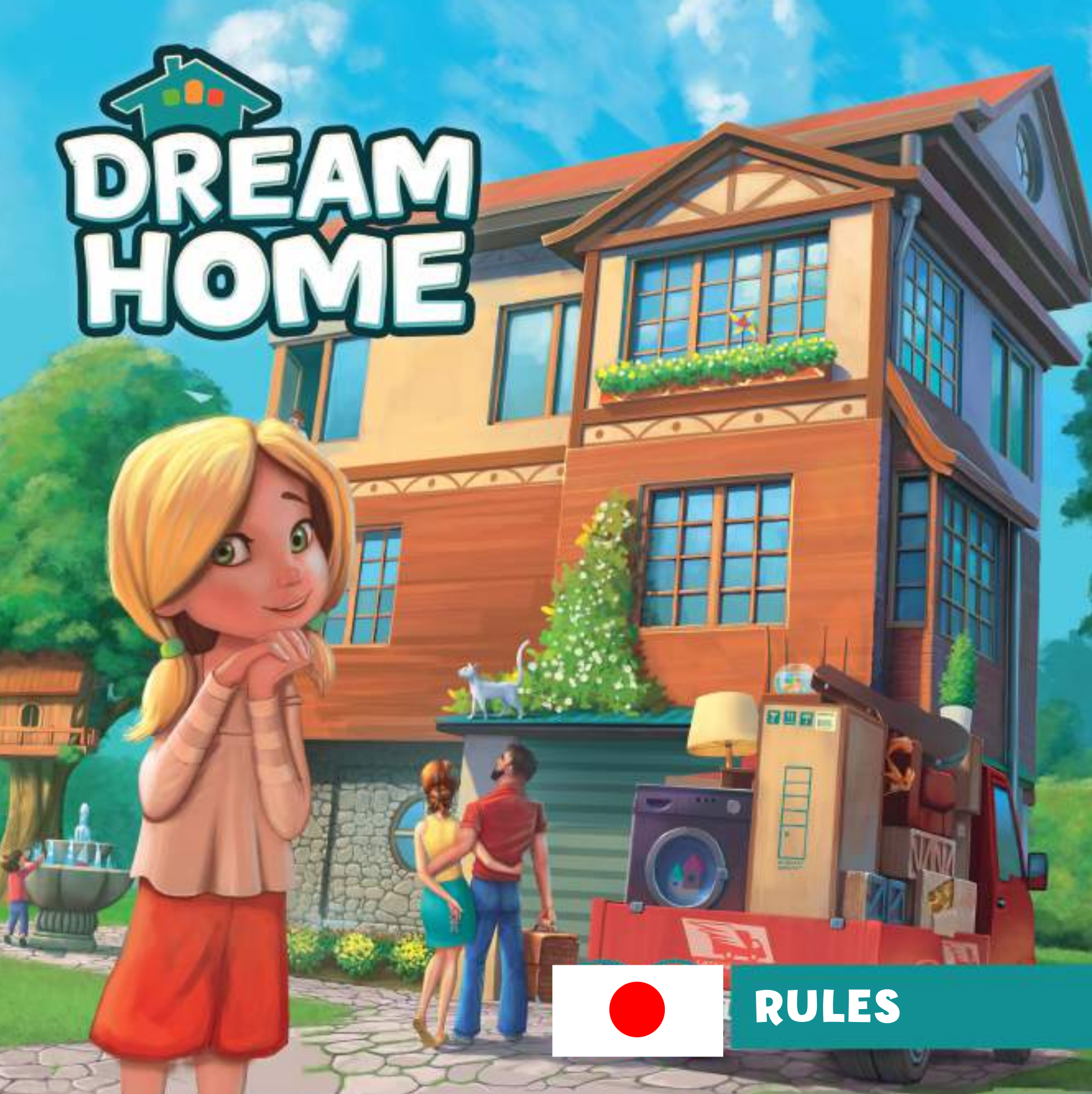


DREAM HOME



RULES

GOAL OF THE GAME

あなたは、一から自分だけのドリームホームをデザインします！ゲームは12ラウンド行います。各ラウンドでは、あなたのお家に部屋を追加し、あらゆる種類の装飾品で部屋を飾ります。カードの山札がなくなるとゲームは終了し、最も多くの勝利点を得たプレイヤーが勝利するのです！

CONTENTS

ゲームボード 1



ファーストプレイヤー・マーカー 1



ホーム・ボード 4



スコアシート 1



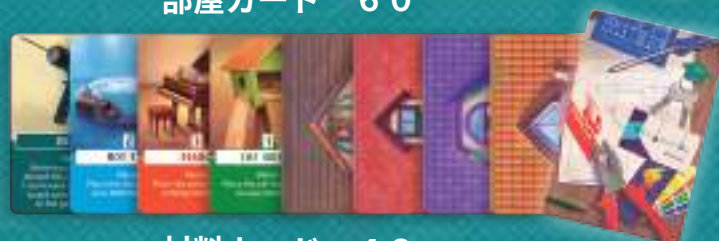
装飾品トークン 10



リファレンス・タイル 4



部屋カード 60



材料カード 48

SETUP

- 1 各プレイヤーは、ホーム・ボードとリファレンス・タイルを受け取ります。
- 2 ゲームボードをテーブルの中央に置きます。
- 3 材料カードをよく混ぜ、ボードのAに裏向きの山札にして置きます。材料カードから4枚を引き、上段の右側4つのスペースに1枚ずつ表向きにして置きます（一番左は、ファーストプレイヤーのスペースで常に空けておきます）。
- 4 部屋カードをシャッフルし、ボードのBに裏向きの山札にして置きます。部屋カードを5枚引き、下の段に1枚ずつ表向きにして置きます。
- 5 装飾品トークンをオードの近くに置きます。
- 6 最も若いプレイヤーが、ファーストプレイヤー・マーカを受け取ります。

これでゲームの準備ができました！

ファーストプレイヤー・スペース
(常に空いている)



PLAYING THE GAME

ゲームは12ラウンドにわたって行われます。各ラウンドでは、ファースト・プレイヤー・マーカーを持つプレイヤーが最初のターンを行い、プレイは時計回りに進みます。プレイヤーの手番中、ボード上から1列選び、その列のカード2枚を（1枚は部屋、1枚は材料）取ります。もし、最も左の列を選んだら、下の段のカードとファースト・プレイヤー・マーカーを受け取ります。

直ちに選んだ部屋カードを自分のホーム・ボードに置きます。理想的には、同じタイプの部屋と並べるのが良いでしょう（6ページの”部屋カードの配置”を参照）。材料カードの効果は、5ページで説明しています。もし誰も一番左の列を選ばなければ、現在のファースト・プレイヤー・マーカーをもつプレイヤーが次のラウンドも最初の手番を行います。

全員が手番を終えたら、ボード上のカードはリセットされます。ボード上に残っているカードは全て捨て札にし、各列を補充します（上段に税寮カード4枚、下段に部屋カード5枚）。山札が空になったら、ゲームは終了し、得点を計算します。最も得点を得たプレイヤーが勝利するのです。



ノーマル・ルーム・カード…あなたの家のメイン…ルームを表します。ホームボードの上の2フロアにある10のスペースに配置されます。



特別ルーム・カード…これらのカードは、あなたの家に追加することができる必ずしも必要ではない特別な部屋（結局のところ、それが夢の家なのか？）です。ノーマル・ルームと同じく上の2フロアに配置されます。特別の部屋には特別な得点条件があるので、カードのテキストを必ず読んでください！



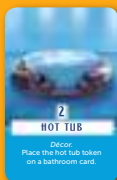
地下室のカード…これらのカードはあなたの家の地下室を表し、あなたの家の地下にある2つのスペースにのみ置くことができます。地下室のカードは、他の部屋と区別して暗い枠で表示しており、部屋の名前と勝利点がカードの上部に書かれています。



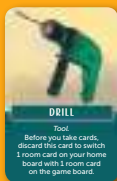
材料カードにはそれぞれ独自のルールがあります。



屋根カード…屋根カードはあなたの家の屋根のスペースに裏向きに重ねていきます。一度屋根カードを置いたら、ゲーム終了時まで見ることはできません。屋根カードには4種類あります。



装飾品カード…装飾品カードをボードから取ったら、対応する装飾品トークンを部屋の1つに置きます。まだ、トークンが置かれていない部屋に配置し、装飾品カードに記されている部屋のタイプと一致していなくてはなりません。それからカードを捨て札にします。示されたタイプの部屋が既に装飾品でいっぱいだったり、そのタイプの部屋がなかったりしたら、トークンを置くことはできません。単にカードを捨てるだけです。部屋に装飾品トークンを置くと、その部屋が完成します（6ページの部屋カードの配置を参照）。



道具カード…道具カードは、ホームボードのそばに表向きにして置きます。各道具カードのテキストは、それがいつ、どのように活性化されるか説明されています。



ヘルパー・カード…ヘルパー・カードは、ホームボードのそばに表向きにして置きます。ヘルパー・カードは、ゲーム中に使用されるインテリア・デザイナーを除いて、ゲームの終了時に使用します。

特定のヘルパーカードの得点計算をやすくするために、捨て札の部屋カードと材料カードを別々に重ねていくことをお勧めします。



Rule Changes for 2-3 Players

2人プレーまたは3人プレーでは、通常通りのセットアップをします。各ラウンドの最初に、ファースト・プレーヤーが自分の手番を行う前に、カードの列を1つ選び、そのカードのペアを捨て札にします。一番左の列を選ぶことはできません。

補足：若いプレーヤーの場合、この捨て札ルールを無視して、簡単にプレーしても構いません。

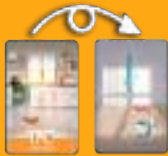
PLACING ROOM CARDS

ボードから部屋カードを取ったら、それを自分のホームボードに配置します。部屋カードを配置したら、特別な道具カードやヘルパーカードで許可されていない限り、移動することはできません。同じフロアの部屋の間には空いているスペースがあっても構いません。また、左から右へとか、特定の順序でカードを配置する必要はありません。

[A] 部屋カードの真下には空きスペースがあってははいけません。

[B] 地下室のカードは、地下の2つのスペースに、ノーマルカードと特別ルームのカードは、上2階分のフロアのスペースに置かなくてはなりません。

[C] 部屋を拡張するときは、部屋カードに指定されている最大サイズを超えることはできません。（部屋の拡張については7ページを参照）



部屋カードを置けない、または、特定の部屋カードを置きたくない場合、ホームボードの空いているスペースに裏向きにして置きます。これにより、ゲームの最後に0点の空き部屋ができます。空き部屋も、通常の部屋と同じで直ぐ下に空きスペースをもつことはできません。空き部屋は互いにつながって配置できますが、発展はしません。

寝室の枚数制限は2枚なので、3枚目の寝室を置くことはできません。



[C]



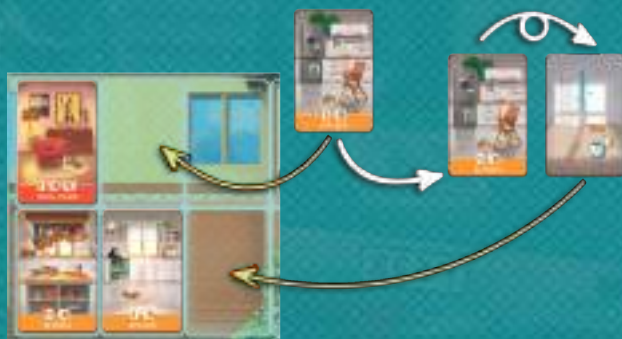
部屋は、追加の得点を得るために水平方向に拡張することができます。各部屋は、アイコンが示すように1枚、2枚、3枚といった上限があります。カードの最大枚数でできた部屋、または装飾トークンを含む部屋は完成し、それ以上拡張することはできません。完成した部屋の隣に同じタイプの部屋カードを置くことはできません。その部屋カードを置くのに利用できるスペースが他にない場合は、裏向きにして空きの部屋としてカードを置かなくてはなりません。(得点は0点)

補足: 垂直(上下)に隣接する部屋は、同じフロアにはないため、別々の部屋としてみなされ、得点計算も別々に行います。

スーザンはゲームボードからバスルーム・カードを取りました。バスルーム・カードは最大で1枚まで持てます。もしスーザンが新しいバスルーム・カードを記されたスペースに置くとすると、隣に既にバスルーム・カードがあるので、裏向きにして空きの部屋として置かなくてはなりません。



ウィリアムは、キッチン・カードを取りました。二カ所だけ置ける場所があります。既にあるリビングルームの隣に置けます(そのリビングルームのそれ以上の拡張はできなくなります)。または、裏向きの空き部屋としてキッチンの隣に置くことができます。キッチンは最大2枚で、既に完成しています。



部屋に装飾トークンが置かれると、その部屋は完成し、それ以上拡張できません。完成した部屋の隣に同じタイプの部屋カードを置いた場合、空き部屋として裏向きでカードを置かなくてはならないことを確認してください（得点は0点です）。空きの部屋は互いに隣り合っても良いですが、発展することはありません。



ウィリアムは、リビングルームにピアノを追加することを決めました（今のところカードは1枚しかありません）。ピアノトークンを置くと部屋が完成し、それ以上広がりません。（ピアノは非常に繊細な楽器なので、周りを自由に改装することはできません！）

GAME END AND SCORING

12ラウンドを終えると、各プレイヤーの家には12室の部屋があります。あなたの得点を加算して自宅の価値を判断してください。スコアシートは、得点を加算するに役立ちます！ゲーム中に建てられた全ての美しい家を称賛してください！



得点するときには、サプライヤー、ハンディーマン、ルーファーの影響を加えることを忘れないでください。

得点は、

- 部屋
- 装飾品
- 家の機能性
- 屋根

Points for Rooms

ほとんどの部屋は、水平に隣り合っている部屋を構成するカードの枚数によって得点を獲得します。部屋の得点がカードの下部に表示されています。



2枚の寝室は4点です。



1枚のリビングルームは1点、2枚のリビングルームは4点、3枚のリビングルームは9点の価値があります！部屋カードの下に表示されているアイコンは、1枚、2枚、または3枚のカードで構成された部屋の獲得得点を示します。



1枚のガレージは0点、2枚のガレージは4点の価値があります。

Points for Décor

各装飾トークンには得点があります。インテリアデザイナーを持っているプレイヤーは、装飾トークン1枚ごとに追加の1点を獲得します（12-13ページのヘルパーカード参照）。



ウィリアムの家には1枚の寝室があります。手番の間に、ねこの家の装飾カードを取り、この寝室の上にねこの家のトークンを置くことにしました。これで寝室が完成するので、隣に別の寝室カードを置くことはできません。次の手番で、寝室にのみ置くことができる天蓋装飾カードとそのトークンを取りますが、もし、ウィリアムが自分の家に2つ目の寝室を持っていなければ、部屋には1枚の装飾トークンしか置けないので、天蓋のトークンは捨てなくてはなりません。



Points for Home Functionality

あなたの家の機能性については、2つの方法で得点を獲得することができます。

- 地上の2フロアそれぞれにバスルームがあると3点追加
- バスルーム、キッチン、寝室がある家は3点追加

Points for Roof

屋根カードを取ると、ホーム・ボードの屋根の上に裏向きにして重ねて置きます。裏向きの屋根カードを見ることはできません。ゲームの終わりに、屋根カードを表向きにして、あなたの家の屋根を建てるために4枚のカードを選びます。屋根は、その統一性によって得点されます。

完全で均一な屋根（4枚とも同じ色の屋根カード）は、8点
完全だが均一でない屋根（同色ではない4枚の屋根カード）は、3点
不完全な屋根（4枚ない）は、0点

4枚を超える余分な屋根カードは得点にはなりません。



屋根カードは裏向きでホームボード上に重ねます。



均一ではない屋根：3点



均一な屋根：8点

さらに追加で、窓がある屋根は1枚1点が加算されます。窓のある屋根は、それぞれの屋根のタイプごとに1枚ずつしかありません。



窓ある不一致な屋根：5点
屋根で3点+窓で2点



最高得点の屋根：9点
屋根で8点+窓で1点

Winning the Game

得点が最も多いプレイヤーが勝ちます。同点の場合、同点のプレイヤーは自分の家で部屋に描かれている子供を探します（腕や脚だけが見えるように子供の一部分が隠れているので注意してください）。家にいる子供たちが最も多いプレイヤーが勝ちます。まだ同点の場合、勝利を分け合ってください。

DETAILED DESCRIPTION OF RESOURCE CARDS

RESOURCE CARDS

Décor

ゲームボードから装飾品カードを受け取ったら、そのトークンを部屋の1つに配置します。あなたは、装飾品カードに示されている部屋のタイプと一致する、まだトークンを置いていない部屋にトークンを置いてから、カードを捨てる必要があります。装飾品トークンが部屋カードに置かれると、その部屋は完成し、それ以上発展することはできません。部屋（部屋全体を意味します。1枚の部屋のカードまたは横に並んだ複数のカード）は、最大1つの装飾品トークンしか持てません。装飾品トークンは、空き部屋（裏向きの部屋カード）に置くことはできません。ツリーハウスとバードハウスは特別な装飾品です。これらの装飾品カードのいずれかが取ったら、プレイヤーは対応するトークンを取り自宅のボードの近くに置きます。ツリーハウスとバードハウスの両方を所有することは可能です。

Helpers

ヘルパーは、ゲームの終了時に得点されます（例外としてインテリアデザイナーのみゲーム中に効果があります）。ここでは個々のヘルパーカードについての詳細です

屋根職人：ゲームの終了時、ゲーム中に捨て札にされた屋根カードを1枚選び、自分の屋根カードの山札に追加することができます。

補足：屋根職人は、自分の屋根カードを確認する前に使わなくてはなりません。

納入業者：ゲームの終了時、ゲーム中に捨て札にされた部屋カードを1枚選び、ホームボードの任意の部屋カード（空き部屋も含む）と交換することができます。交換したカードの配置は、部屋カードを置くための全てのルールに従わなくてはなりません。装飾品トークンが置いてある部屋カードを取り除くと、そのトークンも取り除かれ、得点になりません。

建築業者：ゲームの終了時、家の機能性についての得点が1点追加されます（2フロアそれぞれにバスルームがあれば3点ではなく4点、バスルーム、キッチン、寝室があれば3点ではなく4点が入ります）。さらに、家の中の空き部屋がそれぞれ1点になります。建築家はそれらのものを簡単に意味のあるものにしてくれるのです。

便利屋：ゲームの終了時、あなたの家の2つの部屋の場所を入れ替えることができます。2枚のカードは、部屋を置くための全てのルールに従わなくてはなりません。（地下室は地下の2つのスペースに置かなくてはなりませんし、既に最大サイズの部屋はそれ以上にはできません）。空き部屋は、入れ替えても裏向きのままで得点もありません。装飾品トークンがある部屋を入れ替えると、装飾品トークンも一緒に移動します。装飾品トークンがある部屋は、その部屋の最大サイズを超えない限り、拡張することができます。入れ替えたことにより、完成した部屋に2個以上の装飾品トークンがあった場合は、1個を除いて全て捨てなくてはなりません。（一つの部屋には、1個の装飾品トークンしか置けないのです）。

Susan uses the **Handyman** to switch the **living room** card on the second floor with the **playroom** card on the first floor to expand her **living room**.



インテリアデザイナー：ゲーム中、装飾品トークンを置いたとき、部屋を完成させませんが、部屋の中には1個の装飾品トークンしか置けないという制限はそのままです。インテリアデザイナーが来る前に装飾品トークンで完成したことになる部屋が、また拡張することができます（最大数の限度に達していない限り）。このカードの効果は、カードを取った時にすぐに適用されます。ゲームの終了時、あなたの装飾品トークンは、追加の1点を与えます。

Tools

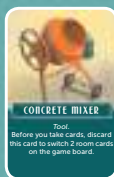
道具カードは、ホームボードのそばに表向きで置かれます（ホームボードの空きスペースに置かれる足場は除きます）。特別に指定されていない限り、道具カードは手番の間に使用します。装具カードを使用したら、捨て札にします。最終ラウンドで道具カードを得ても、それを使用することはできず、効果も発動されません。

ドリル：手番の最初に、カードを取る列を選択する直前に、ドリルカードを破棄して、ゲームボード上の任意の部屋カードを、自分のホームボード上の部屋カードと入れ替えることができます。入れ替えるカードは、部屋カードを置く全てのルールに従わなくてはなりません。空き部屋を入れ替えることはできません。

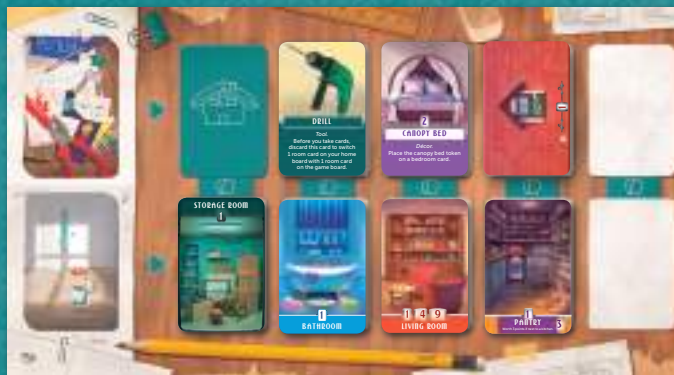


Switching a study card to get a third living room card.

削岩機：ラウンドの開始時に、最初のプレイヤーがカードを取る列を選択する前に、削岩機カードを廃棄して、直ちにゲームボードから1枚部屋カードを取り、あなたのホームボードの空いているスペースに置きます。あなたが選んだ部屋カードの上の（ペアの）材料カードを捨て札にします。最も左の列を選んでも、ファースト・プレイヤーにはなりません。これらのアクションを行ったら、ファースト・プレイヤーからプレーを再開します。あなたは、このラウンドは、通常の手番はスキップしなくてはなりません。



コンクリートミキサー：手番中、カードを取る列を選択する前に、コンクリートミキサー・カードを捨て札にして、ゲームボード上の2枚の部屋カードの場所を入れ替えることができます。



上の例では、ウィリアムは二番目のプレーヤーです。4つの列からカードを選びます。彼はリビングルームと窓付きの赤い屋根のカードがほしいところですが、同じ列にはありません。そこで、コンクリートミキサー・カードを捨て札にして、リビングルームと食糧貯蔵庫の場所を入れ替えます。これで、2枚のカードが同じ列になり、それらのカードを取り、ホームボードに置きます。



足場：足場カードを取ったら、その下に空きのスペースがない、ホームボード上の空いたスペースにカードを置きます。足場の真上に部屋カードを置くことができます。ゲームが終了する前に、空き部屋でもよいので、足場を部屋カードに置き換ええないといけません。足場は、部屋カードを置く前でも、置いた後でも置くことができます。



上の例では、ウィリアムは自分の手番でカード（3枚目のリビングルームと足場）を取ったところです。最初に足場を地下の空いたスペースに置いて、3枚目のリビングルームをその上に置けるようにして、リビングルームを拡張します。ウィリアムは、ゲームが終わる前に別の地下室のカードを取らないといけません。または、足場を空き部屋に置き換えることを余儀なくされることでしょう。





Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl
© 2016 All rights reserved.

Game Design: **Klemens Kalicki**
Artwork: **Bartłomiej Kordowski**
Editing & Proofreading: **Molly Glover & Steven Kimball**
Rulebook Layout: **Maciej Goldfarth & Łukasz S. Kowal**
English Translation: **Anna Skudlarska & Russ Williams**



SCORING EXAMPLE

Rooms

- *Playroom*: 2 points
- *Living Room*: 4 points
- *Bathroom*: 1 point
- *Dressing Room*: 1 point
- *Bathroom*: 1 point
- *Bedroom*: 1 point
- *Kitchen*: 1 point
- *Pantry*: 3 points (next to a *Kitchen*)
- *Kitchen*: 1 point
- *Garage*: 0 points
- *Empty room*: 0 points

15 points

Décor

- *Piano*: 3 points
- *Cat House*: 1 point

Home Functionality

- A *bathroom* on each of the top two floors: 3 points
- *Bathroom, kitchen, and bedroom*: 3 points



Roof

- Complete, mismatched roof: 3 points
- Window: 1 point



FINAL SCORE: 29 POINTS