



Double Bingo Quartet



Player 2-6
Time 10-30min

**Joyple
Games**

Wビンゴ四重奏の世界へようこそ

『Wビンゴ四重奏』は、2つのビンゴに挑戦し、「世界地図」「キャラカード」「4地方活性化」「財宝」という4重の仕掛けに取り組むゲームです。

コンポーネント

- ① 世界地図&得点表 1枚
- ② キャラカード 6枚
- ③ キューブ 42個×6色
- ④ 数字コマ 0~9 各2個×6組

はじめに

- ① スタートプレイヤーを適当に決めます
- ② 手番順はスタートプレイヤーから時計回りです
- ③ ゲーム中「1~9」は「01~09」と表現します

キャラカードの内容

ビンゴ(9マス)
10の位は印刷済

背景色

灰: 基本キャラ
黄: 上級キャラ

キャラ絵

4	5	6	7	8	追加宣言 1ターン1回/1マス1回
3	0	2	3		-8 -1 +6
2	1	ALL	4		-7 0 +7
1					-6 +1 +8
					旅の始まり
					03 17
					10 24
					4マス解放まで 0点

旅の初心者

キャラ名

追加行動
(最大6マス)

財宝(4マス)

ゲームの準備

- ① 1人ずつ順番にキャラカードを選択し、キューブ1色と数字コマ1組を取ります
- ② 各自で準備をします
 - ✓ 数字コマを0～9の2組（A/B）に分けます
 - ✓ A組から01～49のいずれかとなるよう数字コマを2つ選びキャラカードの隣に置きます
 - ✓ A組の残り8個の数字コマを、キャラカードのビンゴの空欄にランダムに配置します
 - ✓ B組の数字コマをキャラカード付近に置きます

ビンゴの空欄への数字コマのランダム配置は中央に塊で落とし隣接マスに動かすのが簡単

0	2	7	3	2
1	8	9	4	6
2	3	3	5	4

ビンゴ空欄に10点

- ・キャラカードの隣に置かれた数字コマ2つが最初に宣言をする01～49の数字です
- ・下図で14と41のいずれを宣言するかは自由です
- ・もし「1と5」ならば15を宣言しなければなりません

0は禁止数字です
右肩のマスと数字コマを交換します

0	0	2	7	3	2
1	8	ALL	4	6	
2	3	3	5	4	6

- ・同じ数字が2つできた場合は片方の6と9を入れ替えます
- ・数字の順番は自由で左図では上下どちらの6を9にしてもOK
- ・19と29など10の位が違えば6か9が2つでもOK

旅の始まり

03	17
10	24

4マス回りで30点

B組

ゲームの進行・1

- ① スタートプレイヤーから順に1人ずつ②～④の行動をします
- ② 数字コマを2つ使い数字を宣言します（パス不可）
 - ✓ 1ターン目は「ゲームの準備 ②」でキャラクターカードの隣に置いた数字コマを使います
 - ✓ 2ターン目以降はB組の数字コマを使います
 - ✓ 使用済の数字コマは再利用できません
 - ✓ 6と9の数字コマは6または9として自由に使えます（6または9を2回使ってもOK）
 - ✓ 世界地図上の宣言した数字のマスに自分のキューブを1個置きます（既にキューブが置かれている場合、世界地図にない数字を宣言した場合はキューブを置けません）
- ③ キャラカードに記載の追加宣言を行います
 - ✓ 追加宣言はパスにより温存できます
 - ✓ 宣言済の任意のマスを起点とし追加宣言に記載の計算を行った結果の数字を宣言します
 - ✓ 起点のマスは誰が宣言した数字でも構いません
 - ✓ 世界地図上の宣言した数字のマスに自分のキューブを1個置きます
 - ✓ 既にキューブが置かれている場合はキューブを置けません
 - ✓ 使用した追加宣言マスにキューブを置きます

ゲームの進行・2

- ④ ②③で世界地図のビンゴを完成させたプレイヤーは
ビンゴが完成したマスに、完成したビンゴと同数の
キューブを追加で置きます
- ✓ 例：2ビンゴ同時完成→キューブを2個追加
- ⑤ 全員が②～④を終了したら手番順に1人ずつキャラ
カードにある数字マスの宣言状況を確認します
- ✓ 誰かが宣言した数字は全プレイヤーのキャラ
カードのビンゴと財宝でも宣言済となります
 - ✓ キャラカードのビンゴと財宝の宣言済数字マス
に自分のキューブを1個置きます
 - ✓ キャラカードのビンゴが完成したら記録として
キューブを置きます（置き方はP6下図）
 - ✓ 財宝の4マス全てが宣言済となったら世界地図
上で財宝と同じ数字のマスを1つ選びキューブ
を追加で1個置きます
- ⑥ ②～⑤を1ターンとし、ゲームを繰り返します
- ⑦ 下記いずれかの条件を満たすとターン終了時に得点
計算に移行しゲームが終了します
- ✓ 1人以上のプレイヤーが
キャラカードで8ビンゴ達成
 - ✓ 6ターン終了
＝数字コマの使い切り

得点計算

① キャラカードの得点計算

- ✓ 1ビンゴ完成：10点（合計で最高80点）
- ✓ 財宝：30点（4マス宣言済の場合）

② 世界地図の得点計算

- ✓ 1ビンゴ完成：60点
- ✓ エリア得点：オーロックス地方 40点
バイソン地方 30点
キャメル地方 20点
ディアー地方 10点
- ✓ エリア得点は各地方に最も多くのキューブを置いているプレイヤーが独占します
- ✓ 同点の場合は人数割（10点単位端数切上）

③ 得点表に全プレイヤーのキューブを配置し①②の各項毎に全員のキューブを動かして得点を確認します

- ✓ 200点以上ではキューブを2個にします

例：キャラカードで40点

完成した
ビンゴは4つ
→40点

宣言済のビンゴ
マスは6マス
中央にもキューブを
置くと見やすいです



使用済の
追加宣言は4

宣言済の
財宝マスは1
→0点

プレイのヒントと用語説明

- ① キャラカードの表裏を使用し2ゲーム続けて遊んでいただけると嬉しいです
- ② 他プレイヤーのキャラカードは見えても気にしないようにし、サクサクとプレイするのがオススメです
- ③ このゲームの真の主戦場は、キャラカードではなく世界地図です！

用語説明

ターン	全プレイヤーが1手番を実行する期間
ビンゴ完成	世界地図、キャラカードのビンゴで、タテ・ヨコ・ナナメいずれかの連続マスの数字が端から端まで全て宣言された状態 ※キャラカードのビンゴ中央「ALL」は初期状態で宣言済です
財宝	各キャラにとって大切な地域
精霊と地方の名前	オーロックス Aurochs 原牛 バイソン Bison 野牛 キャメル Camel 駱駝（ラクダ） ディアー Deer 鹿

作：deztec (JoypleGames)

絵：Inkarnate, 1stAC (保泉朱さん)

第1版 2021.11.20

Joyple
Games

世界観

ここは白猫たちが暮らす世界……

かつて神は世界に4精霊（オーロックス、バイソン、キャメル、ディーア）を遣わし神の息吹を与えました
白猫たちには9マス、世界には49マスの運勢があり、一定のルールに従い数字を宣言する儀式によって、各キャラの運気、各地域の運気が上がります

さらにビンゴが完成すると神の息吹が大いに活性化し、各キャラと世界が祝福されます

神は各キャラと世界の運勢において、ビンゴを完成させた者、各地方の活性化に貢献した者を祝福します

また各キャラには大切に思う地域があり、その地域が活性化することでも祝福を得られます

そんなわけで、白猫たちは今日も数字を宣言する儀式に勤しむのでした

