

WELCOME TO

HAIR OF THE DOG



本速

本当に問題があります。犬を飼っている友達がいません。残念ですね!しかし Hair of the Dog というパブは、犬をたくさん撫でることができる飲み屋です!友達と一緒にここに来て、一つの目標しか持っていないのです。全ての犬を撫でよう!

そうかといって、犬を撫でるだけでは足りません。優勝するのにも必要ですね? 勝つのに、誰よりも犬を撫でるのは必要があります。犬の特異好き嫌いに注意した方がいい。パブのいい客にもならなければなりません。飲み物を買わなければ、バーテンダーさんに恥をかかされます。友達より犬を撫でたり、恥をかかされなかつたりして挑戦しましょう!

一手の前に

Hair of the Dog は慣れたプレイヤーに若干随意的なモジュールがあります。本速に慣れた後で、ぜひモジュールを使ってみてください! 初めての方とすれば、後述の個当りを箱に戻してください。

箱に戻します：

- » 客^{きやくさま}カード
- » 行動カード
- » 猫撫でるカード
- » カメレオン撫でるカード
- » カメレオントークン
- » テーブル番号トークン
- » 取ってくるタスクカード6枚、おもちゃトークン2つ、おやつトークン5つ、
- » 撫でるカード24枚、こんなマークを書いている：
- » 犬、猫、カメレオン



もくろく 目録



りょうめん
両面パータイル 24枚



撫でるカード 192枚
(犬に対して3枚)



プレイヤーマット 8枚



取ってくるタスク
カード 19枚



どころ条件ト
ケン 22枚



プレゼント条件
トークン 20枚



恥トークン 30枚



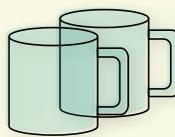
おもちゃト
ケン 3枚



おやつト
ケン 6枚



プレイヤー
ピース 8個



飲み物グラス 8杯



飲み物小玉 (一口)
72個
(コクテルを作るのに8種類の色がある)



ファーストプレイヤー
トークン 1枚



バーテンダー (店
員) トークン 1枚

ゲーム準備



1. 各プレーアにこれを上げます：

- プレーアピース（一個）
- プレーアマット（一枚）
- 飲み物小玉（8個）（これは一杯です）まんぱい 満杯
- 取ってくるタスクカード2枚（各プレーヤーはこの2枚からこっそりと選んで、1枚を捨てて、1枚持ちます）



2. 犬の顔ぶれを作ります：

- ゲームが始まった前に、各犬のカード3枚を一緒にセットで置いてください。このセットは犬一匹の好きな撫でられる方法を表しています。（ゲームで犬を撫でる前にその3枚セットを一緒に保ちます）



=



- みんなは2匹の犬を選択します。（2や3プレーヤーのゲームで、9匹を選びます）抽出基準はプレーヤーがもらった撮ってくるカードあるいは犬の可愛さに基づいています。選択されなかった犬を箱に戻します。
- かく犬のセットを一つ一つシャッフルして、顔ぶれの山札を作ります。

しょんしゅ

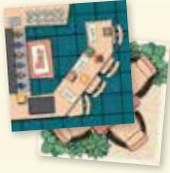
初心者とあるいは7人以上、ゲームのかかる時間を短くします。

みんなは犬一匹を選択させて、プレーヤー2名につき犬1匹やたら追加します。

ゲーム準備

3. バーを作る

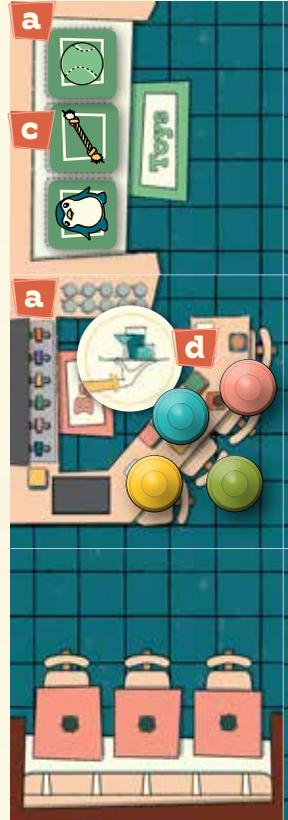
- a. パーティルを選びます。いつも
 バーカウンターとやつ売店とおもちゃ箱を使います
 2-4 プレーヤは 12 パーティル
 5-6 プレーヤは 16 パーティル
 7-8 プレーヤは 20 パーティル



- b. パーティルをテーブルに置きます。四角いゲーム盤
 で、バーカウンターとやつ売店とおもちゃ箱は側部に
 置くのはおすすめです。他のタイルはどんなタイルで
 もいいですが、色々なのを使った方がいいです。
- c. おもちゃトークンとおやつトークンを表向きパーティルに置
 きます。(おもちゃはおもちゃ箱に、やつはやつ売店に)



1



d. プレーヤーピースとバーテンダートークンをバーカウンターで置きます。



e. 最近知らない人の犬を撫でた人にファーストプレーアートークンを指定します。



f. 各プレーヤーは犬を1匹（カード3枚）空いているバートイルに置きます。（2-3 プレーヤーゲームで「新しい犬が来たかどうか」のページで確認します）

4. 始めましょう!



犬はバーカウンターやおもちゃ箱ややつ売店に置かれません

3



2



4名の初めてゲームのおすすめ配置 はいち

番する方法

ファーストプレーヤーで始まって、右巻みぎまききに、各プレーヤーは番を決めます。一番で、こんなステップで構成こうせいされています：

1. アクションする。飲み物小玉は一口です。小玉一個は一つのアクションです。
2. 乾杯かんぱいする（任意にんい） 他の方を選んで、一口何つを一緒に飲むのを決めます。
3. バーテンダートークンを移動します。
4. 新しい犬が来たかどうかを確認して、スペースがあれば、歓迎します。

番しょうさいの詳細

一口とプレーヤーアクション

プレーヤーは飲んでアクション実装できます。ドリンクグラスである小玉の量は、できるアクションの量です。番が始まった時に飲み物小玉がなければ、早速バーカウンターに戻って、注ぎ足しをさせます。後はアクションできます。

アクションの選択肢は：

- * 動かします
- * おもちゃややつを確保します
- * 犬を招き寄せます
- * 犬を撫でます（撫でるのは番を終わります）

乾杯かんぱいします（任意にんい）

気さくや執念しゅうねん深いな気持ちがありますか？

他の方に乾杯かんぱいしましょう！相手に何つの一口を飲ませるのは決めます。一緒にその量を飲みます。乾杯かんぱいを始める人の飲み物小玉の量は決まった量に足りなければなりません。しかし、乾杯かんぱいされている人の飲み物小玉は足りなければ残念ですが、追加ペナルティーはありません。グラスが空いたのは危ないなんです。バーテンダーがそれを見たら、恥のトークンを上げます。

店員の移動



バーテンダーは飲んでいない客さんを探してバーでまわります。アクションをやった後で、プレーヤーはバーテンダーのピースを隣（斜めにはない）のスペースに動かします。バーテンダーは動かなければなりません（怠惰ではないです）バーテンダーは空いたグラスを持っているプレーヤーを見つければ、バーに戻させます。そのプレーヤーは：

- * 恥を知ります。（恥のトークンをもあります）
- * 早速バーカウンターに戻ります。

プレーヤーはバーカウンターではじめのトークン
をもらえません（バーに並んでいますから）



「新しい犬が来たかどうか」

Hair of the Dog は、喧嘩を食い止めるためにバーの中にいる犬の量を限ります。犬の定員はプレーヤーについて一匹です。（2プレーヤーゲームでプレーヤーについて2匹）。犬は出る際に、犬の顔ぶれから次のをバーに追加します。

犬を置くのルールは2つです：

- * 犬は他の犬と一緒に同じスペースに置けません
- * 犬はバーカウンターややつ売店やおもちゃ箱に置けません。



新しい犬はどこに座るのに注意しなければなりません

2-3 プレーヤー

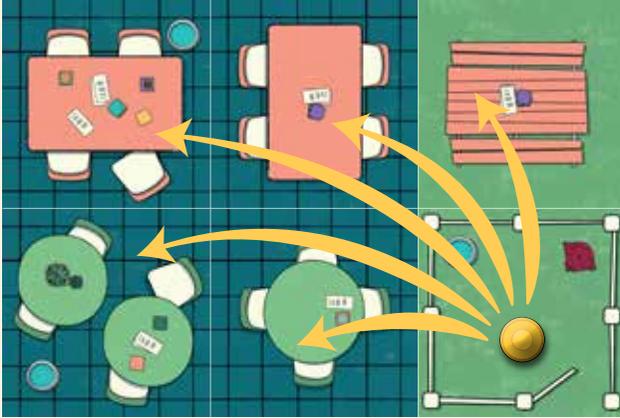
- 2-3 プレーヤーのゲームで犬を追加する時に、撫でるカードの3枚セットの山札から一番上のカードを引いて、ゲーム番の隣に表向きに置きます。表向きの撫でる条件トークンをカードの上に置きます。その犬を撫でるのにこの条件も応じなければなりません。ゲームの準備にもこのようにします。

プレイヤーのアクションの詳細

かくプレイヤーは一口を“飲んで”、アクション1つできます。

移動

バーにどこにも移動できます。



一口で長い移動も大丈夫です。

おやつやおもちゃお受け取り

それぞれの所でおやつやおもちゃをもらえます。もらったトークンを裏向きにプレイヤーマットに置きます。

おやつやおもちゃ1つ以上を持ってません。持っていれば、アクションでもらったところに戻せます。（戻して、新しいのをもらってもいいです）



他の手で飲み物を持っているので、おやつやおもちゃは一度で1つだけです。

てまねき 手招きする

犬やバーテンダーを自分に近く^{てまねき}手招きできます。スペース1つ近くに移動されます。(斜め移動できません)

犬はルール2つがあります：

- * 他の犬が座っているスペースに移動できません。
- * バーカウンターやおもちゃ箱やおやつ売店に移動できません。
(ころびやすいですから)

他のプレーヤーを手招きすることができません。(自由意志がありますよ)



この図表では、黄色いプレーヤーは犬を手招きしたい場合、今の所選択肢は少ないです。

しょうさい プレーヤーのアクションの詳細

犬を撫でる

一緒にいるスペースで犬を撫でて見ます。できたら、その犬の山札の上のカードを取って、みんなにどうやって撫でたのを伝えます。(カードで書いてあります)。

犬の初回、いつでも撫でられます。カードが取った後で、撫でる条件を追加します。知らない人に撫でられたら、犬はちょっと不愉快になります。

犬を撫でることできて：

- * 犬の山札の一番上のカードを取って、プレーヤーマットの隣に表向きに置きます。
- * そのカードの上に撫でる条件トークン裏向きに置きます。
 - » 第一番のトークンは緑のプレゼントやピンク色の所トークン、どっちでも大丈夫です。
 - » 第二番は前の逆になるのは必要です。
- * おもちゃやおやつをあげる時に、トークンをそう操作します：
 - » やつをあげる時に、やつトークンをやつ売店に戻ります。(犬が食べたので)
 - » おもちゃを使って犬を撫でた後で、プレーヤーはおもちゃを保てます。
- * 犬の最後の撫でるカードをとったら、その犬はバーから出ます。撫でる条件トークンを捨てます。

犬を撫でてみるときに、その犬をもう撫でた人たちは撫でる条件に見ます。条件は何だのを打ち上げなくて、犬を撫でられるかどうか言います。

必要に応じて、それらのプレーヤーに持っているやつやおもちゃのトークンを見せます。

無理な条件があれば(例えば、犬は外だけで撫でられるのですが、あるバーは外の部分がありません)条件トークンを捨てて、新しいを取ります。

同じ犬は2回を撫でられません

撫でのアクションは番の終わりです。

撫でる1度



黄色いプレイヤーはチャンスと言う犬を撫でます。カードを取ります。頭の撫です。緑のプレゼント条件トークンをカードの上に置きます。

2-3 プレーヤーゲームで

- 2-3 プレーヤーゲームで犬の山札から1枚を横に置いて、撫でる条件トークンを追加します。ハードとトークンは両方表向きです。無料の撫でを換えます。

撫でる2度



赤いプレイヤーは黄色いプレイヤーにチャンス（犬）はベーコンが欲しいだと伝えられています。ベーコンを持って、赤いはチャンス^を撫でてみます。黄色いと確認して、撫でます。カードを取って（太ももを撫でたカード）、ピンク色の所条件トークンを追加します。

撫でる3度



紫^{むらさき}のプレイヤーは最後の撫でるカードを取るのに、両方の条件を間に合わなければなりません。（ベーコンのおやつをやって、水飲みボウルがない所^{むらさき}で撫でること）撫でたら、チャンスはバーから出ます。黄色いと赤いは条件トークンを捨てます。紫は犬の顔ぶれから次のバーに追加します。

プレイヤーのアクションの詳細

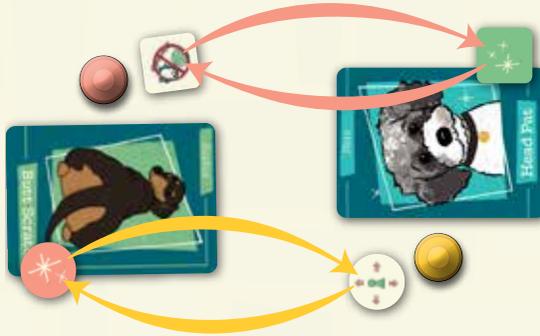
共有

全部の犬を撫でるのに、他のプレイヤーが知っている知識が必須です。同じスペースであれば、他の方と共有できます。共有は知っている撫でる条件トークンの情報になれ、またおやつやおもちゃを取り替えになれます。共有で「今度に恩をする」という約束もできますが、誰でもそれで縛れていません。

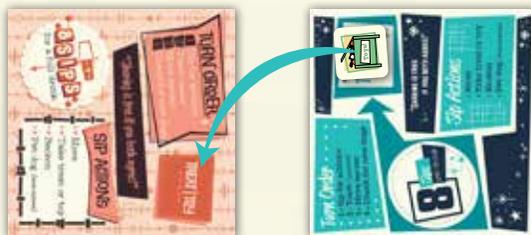
まず相手と共有の規約を話し合います。意見がまとまて、フリーアクションになります。(一口がかりません)。相手が納得しなくて、一口人つで強いることができます。相手は自分の一口で強いるのをブロックできます。その仕返しは誰か辞めた、またグラスは空いたままで続けられます。

バーの彼方に叫ぶのは失礼ですよ。まだ動かなくて、共有したいかどうか他の人に聞きません。共有は長い時間がかかるのも失礼です。

犬を撫でるのを考えすぎません。



おやつやおもちゃは持ち主の間に交換されますが、撫でる条件トークンはいつも同じプレイヤーと犬の保たれています。(たもたれています) トークンを共有するのは他の方に見せることです。



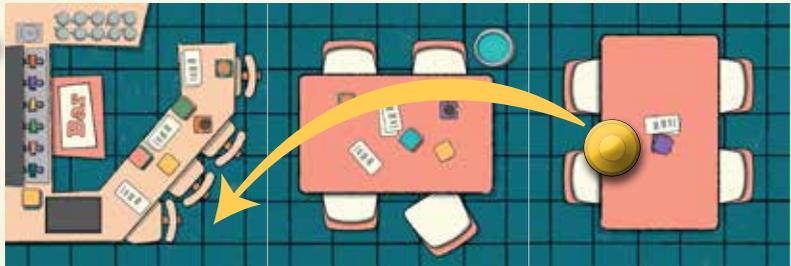
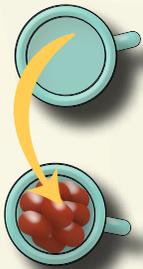
つぎ足し

つぎ足すことのできる場合は2つだけです。

- * バーカウンターで番を始める場合で
- * 番が始める時に、グラスで飲み物小玉がない（グラスは空いた）場合で、早速バーカウンターに行って、つぎ足します。

つぎ足しではグラスの飲み物の小玉は再びに8個につぎ足します。プレイヤーは何を飲んでいるのを発表します。（ビール、サイダー、ワイン、ソーダ、コーヒー、お茶は全部大丈夫ですが、有料な飲み物を買わなければならないので、お冷やはダメです。

黄色いプレイヤーはバーテンダーに合わなくて、ラウンドを生き抜きました。



番が始まる時に、早速バーカウンターに行って、つぎ足します。その後で、普通に番を進めます。

取ってくるタスク

各プレイヤーは取ってくるタスクカードを1枚持っています。

それで、こっそりとポイントをもらえます。カードは一部撫でるのに手伝えます、また一部はあるプレースタイルに対してボーナスを出せます。後述の事実で、誰か勝ったのを決められます。

- * 他のプレイヤーと同点でもカードからポイントをもらえます。
- * 犬はいくらでもカードで書いてある毛があれば、ポイントをもらえます。
- * 犬の大きさはカードで書いてあります。（大きでは大き、小型では小型です）。弁論べんろんになったら、規則書きぎくしょを持っている方は決められます。



とくてん ゲームの終わりと得点

犬は顔ぶれの山札からバーに入るのは必要になりましたが、顔ぶれの山札で犬がない場合では、最後のラウンドになります。その後、ファーストプレイヤーまでにゲームが続けます。それで、みんなの番数は同じです。

とくてん
特典（ポイント）はそのように出します。

- * 撫でるカードセット（お腹、頭、^{ふと}太ももを撫でた、どんな犬にもOK）3枚セット=5点
- * 撫でるカード（セットなし）1枚=1点
- * 恥トークン=-2点
- * 取ってくるタスクトークン= +/- X点



この例で、このプレイヤーが6点を貰います。

勝者は一番高い点数をもらった人です。

引き分けはダメですので、このように解答します：

1. 最高集まった撫でるカードの数
2. 最低集まった恥トークンの数
3. 最悪ID（アイディ）カード（運転証明書とか）

- * みんなの最初の番は大体移動と撫でることです。撫でる条件が当てはめた後で、ゲームはもっと難しくなります。
- * バーカウンターで他のプレイヤーに乾杯するのは無用です。あの人は自分の番で注ぎ足してきますので。
- * 1つの飲み物小玉しか持たないの方、空いたグラスより悪いと言われています。ドリンクはそのぐらいに低くなって、気をつけて。
- * 条件の多い犬は撫でるのが難しいかもしれないが、撫でるカードの枚数が少ないので、必要な撫でを持っている犬を選ぶことができます。どんな撫でるカードがすでに取りられているか、周囲を見回してみましょう。セットから数点追加されるだけで、余分な努力をする価値があります。
- * 条件の多い犬は撫でるのが難しいかもしれないが、撫でるカードの枚数が少ないので、必要な撫でを持っている犬を選ぶことができます。どんな撫でるカードがすでに取りられているか、周囲を見回してみましょう。セットから数点追加されるだけで、余分な努力をする価値があります。
- * 共有アクションで、グラスが空いた人から情報を問いただすことは手軽なことです。

クレジット



Hair of the Dog はエリ・ナウジョクスとシアトル、ワシントン州のバーで Ellie を撫でることを求めたみんなにインスパイアされていました。

チーム

- * アレクサンダー・ジェラバック：ゲームデザイン、ビジネスロジスティクス
- * ジュルス・ナウジョックス：コンセプト、アート、グラフィックとゲームデザイン
- * アネグレット・ナウチ：商品マネージャ
- * エミリ・カリヴァン：ソーシャルメディア



エマ：おもちゃ品質管理



エリ：部長



ルーディ：おやつ分析



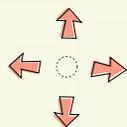
ポッピード：ネコ

このゲームに本物のペットを提供してくれた Kickstarter の支援者の皆さん、本当にありがとうございました！

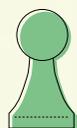
Hair of the Dog は Cherry Picked Games の作品です。すべての著作権は Cherry Picked Games に帰属します。2022.

犬を撫でていいですか？

場所のアイコン



近くの
(このタイル、ま
たは隣接するが
斜めではないタイ
ル内)



他のプレ
イヤー



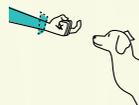
バーテンダー



他の犬



コーナータイル
(バーの角)



犬を招く(ま
ねく)(この
番の間)



ない/しない



バー



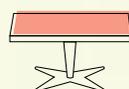
おもちゃ箱



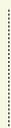
おやつ売店



緑色の丸
テーブル



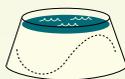
ピンクの長方
形テーブル



どちらか



このタイル
の植物



このタイル
の水皿



屋内(青いタイ
ルか石の床)



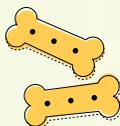
屋外(ウッドデッ
キまたは芝生)

ギフトアイコン

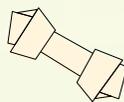
つのアイコンが全
て表示されている
場合、どの[おや
つ/おもちゃ]で
も使用できます。



おやつ/おもちゃ



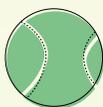
ビスケット



骨



ベーコン



テニスボール



ロープの
おもちゃ



キーキー鳴
るおもちゃ