

Too Many KOBOLDS

2~5人用のゲーム

A game for 2 to 5 players

Too Many Koboldsでは、プレイヤーはドラゴンとなり、コボルド (Kobolds) を養子に迎えて洞窟で一緒に過ごすこととなります。毎ターン、プレイヤーはコボルドカードを1枚選び、自分の洞窟に置き、養子にしたコボルドを幸せにすることを目指します。コボルドが幸せになると、里親のドラゴンにポイントが入ります。プレイヤーは自分の洞窟が一杯になるまでカードを引きます。最後に一番点数を稼いだドラゴンがゲームに勝ちます。

In Too Many Kobolds, players are dragons adopting kobolds to keep them company in their cave. Each turn, players choose a kobold card and place it in their cave, trying to make the kobolds they have adopted happy. Happy kobolds give points to their Dragon! Players draw cards until their cave is full. The Dragon who scores the most points at the end wins the game !

ゲームの内容

| | |
|-------------------|---------------|
| ベースとなるコボルトカード 49枚 | ドラゴンファンカード 4枚 |
| ドラゴンカード 7枚 | 子コボルドカード 4枚 |
| ドラゴンパワーカード 15枚 | エッグキーパーカード 1枚 |
| 母コボルトカード 5枚 | ゴブリンカード 4枚 |
| キノコ採り隊カード 3枚 | ルールシート 1枚 |

Game Content

| | |
|--------------------------|---------------------|
| 49 base Kobold cards | 4 Dragon Fan cards |
| 7 Dragon cards | 4 Kobold Kids cards |
| 15 Dragon Power cards | 1 Egg-keeper card |
| 5 Kobold Mom cards | 4 Goblin cards |
| 3 Mushroom Fetcher cards | 1 Rules sheet |

セットアップ

各プレイヤーはドラゴンカードを1枚選び、自分の前に置きます。このカードは自分が具現化したドラゴンを表し、自分の洞窟で最初に占められる枠となります。ゲーム中、養子にしたコボルド (小鬼) はドラゴンの周りに配置し、洞窟が完全に埋まるまで配置します。

その後、各プレイヤーはドラゴンパワーカード3枚 (各タイプ1枚ずつ) と母コボルトカード1枚を受け取ります。

未使用のドラゴンパワーカードとコボルドママカードは箱に戻します。

コボルド (とゴブリン) を含むカードの山札を取り、シャッフルします。「シャイ」な面を上にしてテーブルの中央に置きます (「シャイ」な面は赤でゼロまたはマイナスの値を表示し、「ハッピー」

な面は白でプラスの値を表示します)。この山札は、ドラゴンの募集広告に応じて養子にきたコボルドたちの行列である。

コボルドの列の最初の4枚を取り、山札の横に並べて**列の先頭**とします、これで前座にいるコボルドは養子の準備が整います。

Setup

Each player chooses a Dragon card and places it in front of them. This card represents the Dragon they embody and is the first occupied slot in their cave. During the game, the adopted kobolds will be positioned around the Dragon, until the cave is completely filled.

Each player then receives three **Dragon Power** cards (one of each type) and a **Kobold Mom** card. Put the unused Dragon Power and Kobold Mom cards back in the box.

Take the deck of cards containing the kobolds (and goblins) and shuffle it. Place it in the middle of the table, with the **"shy" side** facing up (the shy side displays a zero or negative value in red, as opposed to the "happy" side which displays a positive value in white). This deck of cards is the **queue of kobolds** who responded to the dragons' classified ad and came to be adopted.

Take the first four cards of the kobold queue and place them in a row next to the deck to form the **Head of the Queue; these Frontrunners are ready for adoption.**



誰が最初のプレイヤーになるかを選びます。ゲーム中、プレイヤーは交代でコボルドを前座から採用するか、順番待ちの一番上にいるコボルドを採用するか、時計回りにプレイします。

Choose who will be the first player. During the game, players take turns to adopt kobolds either from the frontrunners or the first kobold on top of the kobold queue, playing clockwise.

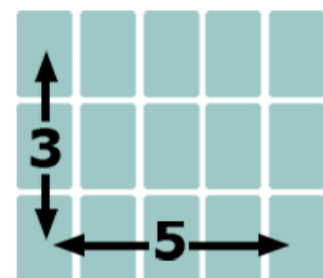
ドラゴンの洞窟

各ドラゴンは幅カード5枚分、高さカード3枚分の洞窟の中でプレイします。

ドラゴンは洞窟の最初のカードとなるが、中央にある必要はない。すべてのプレイヤーが15枚目のカードを自分の洞窟に入れ、それがいっぱいになったらゲーム終了です。

The Dragons' Cave

- Each Dragon plays in a cave which is five cards wide and three cards high.
- The Dragon is the first card of the cave but it does not need to be in the center.
- The game is over when all players have put a fifteenth card in their cave and have filled it.



コボルトのカード

カードには3つの情報が表示されます。

1. 各コボルトには色と、提供する資源の種類に対応するシンボルがあります（水晶-紫、水-青、苔-緑、など）。

注：ドラゴンのカードも、その色に対応した資源を提供します。

2. 「シャイ」面では、各カードに0~4の資源が表示され、コボルトが自分の周りになると幸せになれると思う資源が表示されます。
3. 最後に、各カードには、ゲーム終了時に点数をカウントするための値（プラス、ゼロ、マイナス）が表示されます。

The Kobold Cards

The cards display three pieces of information:

- (1) Each kobold has a colour and a symbol corresponding to a type of resource it provides (crystals-purple, water-blue, moss-green, etc.)

Note: the Dragon cards also provide a resource corresponding to their colour.

- (2) On the "shy" side, each card displays from 0 to 4 resources which are the resources the kobold would like to get around him to become happy.

- (3) Each card finally displays a value (positive, zero or negative) used to count points at the end of the game.

1) 提供された資源

2) 要求資源

3) カードの価値

「シャイ」面、「ハッピー」面



コボルトを養子に迎える

自分のターン中、必ず新しいコボルトを採用する（または自身のコボルトママをプレイする）。配置ルールを守って、前座にいるコボルト、または順番待ちのコボルトから1枚のコボルトカードを取る。

Adopt a Kobold

During your turn, you always have to adopt a new kobold (or play your Kobold Mom). Take one kobold card from the head of the queue, or the first kobold on the top of the kobold queue, respecting the placement rules.

配置のルール

- ・各プレイヤーは自分の洞窟でプレイします。
- ・自分のコボルドを、自分の洞窟にすでに置かれているカードに直接隣接するように、必ず「シャイ」な面に置かなければなりません（斜めに置いてコボルドを孤立させることはできません）。
- ・一度養子にしたコボルドを自分の洞窟に置くと、それを取り除いたり移動させたりすることはできません（ドラゴンパワーを使用する場合を除く）。
- ・コボルドを前座から養子にした場合、順番待ちからの一番上のコボルドカードを取り、残り4枚を順番待ちに戻すことができます。

Placement rules

- Each player plays in their own cave.
- You always must place your kobolds on the "shy" side so that it is directly adjacent to a card already placed in your cave (you cannot isolate a kobold by placing it diagonally).
- Once a kobold has been adopted and placed in your cave, you cannot remove it or move it (except when using a Dragon Power).
- If you have adopted a kobold from the Head of the Queue, take the first card on top of the Kobold Queue and fill the Head of the Queue back to four cards.

コボルドを幸せにする

ドラゴンとして、コボルドをたくさん飼うことは大切です。でも、コボルドを幸せにすることはもっと重要です。

新しいコボルドを飼って洞窟に入れると、コボルドはみんな資源を持ってきます。洞窟の中にいるだけで幸せになれるコボルドもいれば、幸せになるために周りの資源が必要なコボルドもいます。

- 資源をもたらすカードは、その周囲に直接置かれた8枚のカード全てに資源をもたらします（隣人）。
- コボルドの周囲に、彼らが求める資源をすべて提供してくれるカードがあれば、あなたは彼らを幸せにしたことになります。カードを「幸せ」な面にして裏返します（動かしたり取り除いたりはできません）。
- コボルドは「恥ずかしがり屋」「幸せ者」に関係なく、常に隣人に資源を提供します。
- コボルドが資源を要求しても、その資源を提供するカードが直接隣にない場合、それは遠すぎてコボルドを幸せにする手助けはできません。

Make a kobold Happy

As a Dragon, it is important to have many kobolds. But it is even more important to have happy kobolds!

When you adopt new kobolds and place them in your cave, they all bring resources with them. Some kobolds are happy with just having a spot in your cave; others need resources around them to become happy.

- When a card provides a resource, it provides it to all eight cards directly placed around it (the neighbours).
- When a kobold is surrounded by cards providing all the resources they ask for, you have made them happy! Flip the card on the "happy" side (without moving or removing it).
- Kobolds always provide their resources for their neighbours, regardless of them being "shy" or "happy".
- If a kobold asks for a resource but a card providing said resource is not directly next to them, it is too far away and cannot help make the kobold happy.



この例では、灰色のコボルドは紫のコボルドに石を提供できるが、青のコボルドには提供できない。

In this example, the gray kobold provides stone to the purple kobold but not to the blue kobold: they are not neighbours.

幸せなドラゴン

自分のドラゴンが8人の幸せなコボルドに囲まれている場合、カードをめくります。ゲーム終了時に5点追加で獲得することができます。

Happy Dragon

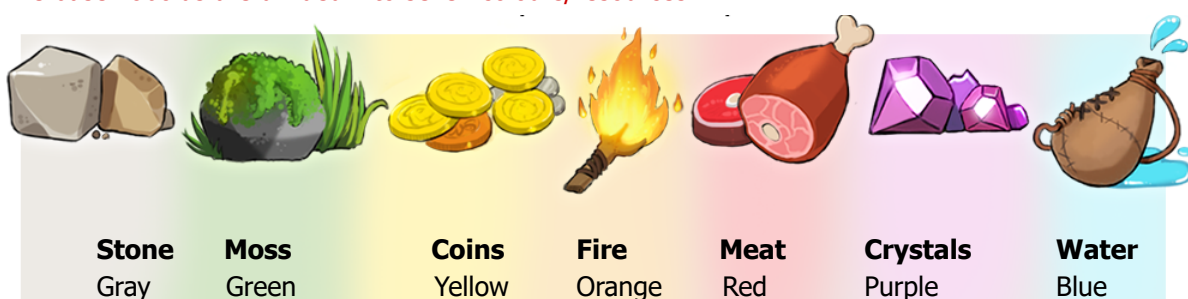
If your Dragon is surrounded by eight happy kobolds, flip your card. You will earn 5 extra points at the end of the game.

コボルド

ベースとなるコボルドは、7つの色・資源に分かれています。

Kobolds

The base kobolds are divided into seven colours/resources:



カラーボーナス

ゲーム終了時、自分の洞窟に7つの基本資源のカード（ドラゴン含む）がそれぞれ1枚以上あれば、ボーナス10点追加できます。

Chromatic Bonus

At the end of the game, if you have at least one card (Dragon included) of each of the seven base resources in your cave, you earn **10 extra points**.

トリプルボーナス

同じ資源（ドラゴンを含む）を3つ持っているとき、ゲーム終了時にボーナス5点追加されます。コボルドが喜んでいなくてもボーナスは有効です。このボーナスは、異なる資源で何度も達成することができます。

- 2回目のトリプル ボーナスポイント+7点 (合計12点)
- 3回目のトリプル ボーナスポイント+8点 (合計20点)

Triple Bonuses

If you have the same resource (Dragon included) three times; this grants you **5 extra points** at the end of the game. The kobolds do not need to be happy for the bonuses to be effective. This bonus can be completed multiple times with different resources.

- 2nd triple: **+7 bonus points (12 points in total)**
- 3rd triple: **+8 bonus points (20 points in total)**



母コボルド

自分のターンの間、順番待ちからコボルドを1体養子にする代わりに、母コボルドカードを置くことができます。母コボルドは通常のカードと同じようにプレイしますが、ジョー

カーのような役割を果たし、自分の周りのコボルドを幸せにするために、自分の選んだ資源を1つ置き換えます。

入れ替わる資源は、カードによって異なることがあります：

Kobold Mom

During your turn, you can place your Kobold Mom card instead of adopting one of the kobolds from the queue. The kobold Mom is played like a standard card but she acts like a joker and replaces one resource of your choice to help make each kobold around her happy.

The replaced resource can vary from one card to another:



この例では、灰色のコボルドは火 (オレンジ) と水 (青) を要求しています。対角線上にいる青いコボルドは、水晶 (紫) と肉 (赤) を要求しています。

母コボルドはそれらのコボルドに足りない資源を1つずつ補充し、青いコボルドと灰色のコボルドは共に幸せになります。

In this example, the gray kobold asks for fire (orange) and water (blue). His diagonal neighbour the blue kobold asks for crystals (purple) and meat (red).

The kobold Mom replaces one missing resource for each kobold around her, both the blue and gray kobolds become happy.

母コボルドは幸せになるために、子コボルドの隣やエッグキーパーの隣を希望します。

子コボルドとエッグキーパー

幸せになるためには、これらのコボルドを他の子供たちの隣に置くか、母コボルドの隣に置く必要があります。もしエッグキーパーと子コボルドカード2枚があれば、**トリプルボーナス**を獲得できます。

キノコ採り隊

このコボルドたちは、他のコボルドたち (0から2まで) のカードに隠されたキノコを探しています。隣の人が1つキノコを取ると、コボルドたちは喜びます。

ゲーム終了時、キノコ採り隊カードの周りにあるきのこ1個につき1点を獲得します。母コボルドはキノコ採り隊にキノコを1つ提供したことになり、隣り合ったキノコ採り隊はお互いにキノコを1つずつ提供し合います。

To become happy, the kobold Mom wishes to be put next to Kobold Kids, or next to the Egg-keeper.



Kobold Kids and Egg-keeper

To be happy, these kobolds must be placed next to other kids, or next to the kobold Mom. If you have the Egg-Keeper and two Kobold kids cards, you get the **triple bonus**.



Mushroom Fetchers

These kobolds are looking for hidden mushrooms on the cards of the other kobolds (from 0 to 2). They are happy as soon as one of their neighbours has got one mushroom.

At the end of the game, you get 1 point per mushroom present on the cards around the Mushroom Fetchers. The Kobold Mom counts as providing one mushroom to the Mushroom Fetchers, and two neighbouring Mushroom Fetchers give each other one mushroom.

ドラゴンファンコボルド

幸せになるためには、これらのコボルドは「ドラゴン」の周囲に直接配置される必要があります。母コボルドは「ドラゴン」以外のリソースを置き換えます：ドラゴンファンのコボルドをハッピーにすることはできません。

仮装ゴブリン

仮装ゴブリンがコボルドに変装して、ドラゴンの養子になろうとします！気をつけましょう！ゴブリンは得点を与えず、幸せにすることもできません。ただし、トリプルボーナスの資源としてカウントされます。



Dragon Fans Kobolds

To be happy, these kobolds must be placed directly around the Dragon. The Kobold Mom replaces any resource, except for the "Dragon": she cannot make a Dragon Fan kobold happy.



Disguised Goblins

Facetious goblins have disguised themselves as kobolds to try to get adopted by the Dragons! Be careful! Goblins do not give any points and cannot be made happy. However, they still count as a resource for the triple bonus.

ドラゴンパワー

自分のターン中、コボルドを採用する前に、自分のドラゴンパワーを1枚以上プレイすることができます。ドラゴンパワーカードは1枚につき1回しか使用できません：使用後は捨て札にします。プレイヤーはゲーム中、自分のドラゴンパワーカードを隠しておきます。プレイヤーは、自分のパワーをすでに使ってしまったかどうかを覚えておく必要があります！

2人プレイの場合：各プレイヤーは各ドラゴンパワーを2枚ずつ持ってゲームを開始することができます。

Dragon Powers

During your turn, before adopting a kobold, you can play one or more of your Dragon Powers. Each Dragon Power card can be used only once: discard them after use.

Players keep their Dragon Power cards hidden throughout the game. You have to remember if a player has already used one of their powers!

Two-player variant: each player can start the game with two cards of each Dragon Power.



ドラゴンの選択 (列の先頭からコボルドを採用する代わりにプレイする)。前座に表示されていない色 (またはリソース) を発表してコボルドの順番待ちから探し、その色に対応する最初のカードを取る、そのコボルドを採用しなければならない。その後、順番待ちしてるコボルドをシャッフルしてはならない。

Dragon's Choice (play instead of adopting a kobold from the frontrunners or top of queue)

Announce a **colour** (or **resource**) which is not displayed in the Head of the Queue and search the Kobold Queue; take the first card corresponding to this colour. You have to adopt this kobold. Do not shuffle the kobold queue afterwards.

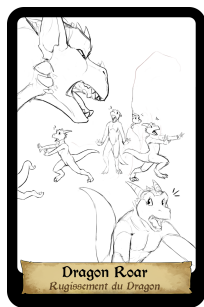


洞窟内の再編成

自分の洞窟に配置されているコボルドカードを、**配置のルールを守って他の場所**に移動させます。幸せなコボルドを移動させても、再びシャイになることはありません。また、その周囲にいた幸せなコボルドも幸せなままです。自分のドラゴンや母コボルドを移動させることはできません。

Cave Rearrangement

Take a kobold card already placed in your cave and move it elsewhere **respecting placement rules**. Moving a happy kobold does not make them shy again. Happy kobolds which were around them also remain happy. You cannot move your Dragon or the Kobold Mom.



ドラゴンの遠吠え

洞窟の壁が揺れるほどの大声で咆哮し、養子をもらいに来たコボルドたちを興奮させます。前座を含め、順番待ちにいるコボルドをすべてシャッフルする。山札の最初の4枚を取り、新たな山札の長を形成する。

Dragon's Roar

You roar so loudly the walls of the cave shake, which agitates all the kobolds who came to get adopted. Shuffle all the cards from the **Kobold Queue** and the **Head of the Queue**. Take the first four cards of the deck to form a new **Head of the Queue**.

ゲーム終了

ゲームは、すべてのプレイヤーが15枚目のカードを置いて洞窟を埋めたときに終了します。**5人プレイ**の場合、ゲームの終了は順番待ちのコボルドカードの山札の終了に対応します。自分の洞窟を埋めるために、母コボルドをプレイすることが義務付けられています。

点数を数えるには、この順番で進めます：

- **キノコ採り隊**で得たポイントを加算します。
- **カラーボーナス** (10点) と**トリプルボーナス** (5点、12点、20点) の点数を加算します。
- **幸せなコボルド**のポイントを加算し、**シャイなコボルド**のマイナスポイントを減点します。

最も得点の多いドラゴンがゲームの勝者となります！65点以上取れば、あなたは優秀なドラゴンです！

End of the game

The game ends when all players have filled their cave by placing a fifteenth card. At **5 players**, the end of the game corresponds to the end of the deck of kobold cards. You are obligated to play your Kobold Mom in order to fill your cave.

To count the points, proceed in this order:

- Count points given by **Mushroom Fetchers**.
- Add points granted by **chromatic bonuses** (10 points) and **triple bonuses** (5, 12 or 20 points).
- Add the points given by each **happy kobold** and remove the negative points from **shy kobolds**.

The Dragon with the most points wins the game! If you score at least 65, you are an excellent Dragon!