

CATCH and RUN Ver.1.0

2023年5月13日 初版発行

- ◆ゲームデザイン、シナリオ、
アートディレクション、
ムービー、web、PR ラボメン1号
- ◆アートワーク ラボメン2号
- ◆制作サポート ラボメン3号
ラボメン4号
ラボメン5号
- ◆スペシャルサンクス テスターの皆さん

May 13, 2023 First edition published

- ◆Game design, Scenario,
Art direction, Movie,
Web, PR LabMem.1
- ◆Artwork LabMem.2
- ◆Production support LabMem.3
LabMem.4
LabMem.5
- ◆Special thanks Testers

お問い合わせ先 / Contact us

制作: 空創Lab / CREATOR: FIC Lab ▶ <https://fic-lab.catalyst.tokyo>

販売: CATALYST合同会社 / SELLER: CATALYST LLC ▶ <https://catalyst.tokyo>

空創Labのゲームに関する新しい情報等はこちらをチェック!

Check this web page for new information about our games!



最高
機密

ペンギン王国 千年計画 第2章

The Penguin Kingdom
Millennium Project 2

CATCH and RUN

国王!国王!!

My King! My King!!

またしても…!!

Once again…!!

またしてもメイドが
逃げ出しました!!

Once again, the maid
has escaped!!

おお!
何と…!!

Oh! What!

このままでは
王子たちを
育てるものが…

If this situation
continues,

いなくなる
ではないか!

there will be no one
left to raise the
princes.

01

ペンギン王国に産まれた

多くの卵…

その孵化は順調に進み

続々とヒナが誕生していった

Many eggs were laid in
the Penguin Kingdom...and their
hatching went smoothly and
chicks were born one after another.



しかし産まれただけで
終わりではない

However, just being born
is not the end of the story.



王子!

お待ちください!

The Prince! Please wait!

今日こそお勉強して
もらいますよ!

Today is the time for
you to learn!



ペンギン王国の
発展のためには

In order for the Penguin
Kingdom to grow,

次代を担う若者を
育てなければならないのだ
we must nurture the next
generation of young people.



02



何としても育成を
成功させるのじゃ

We must succeed in raising
them at all costs.

貢献した者には…

Those who contribute…

相応の地位と

will be rewarded
with appropriate status

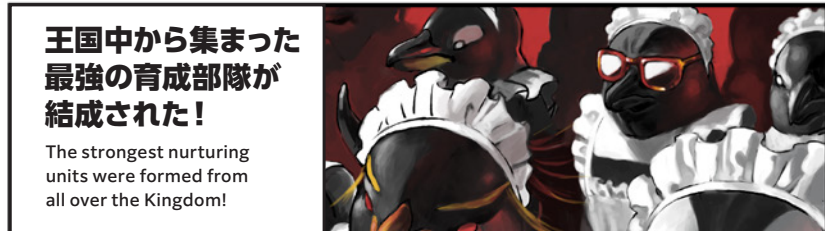
くわっ!!

褒美を
与える!!

and rewards!!

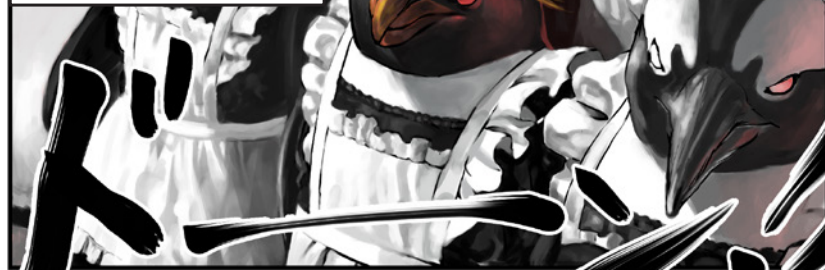


こうして…
Thus…



王国中から集まった
最強の育成部隊が
結成された!

The strongest nurturing
units were formed from
all over the Kingdom!



我々が来たからにはもう
王子たちを甘やかしません!

Now that we are here,
we will no longer
indulge the Princes!



我が国の
科学技術を駆使して
躾けてみせましょう!

We will use our science
and technology
discipline them.

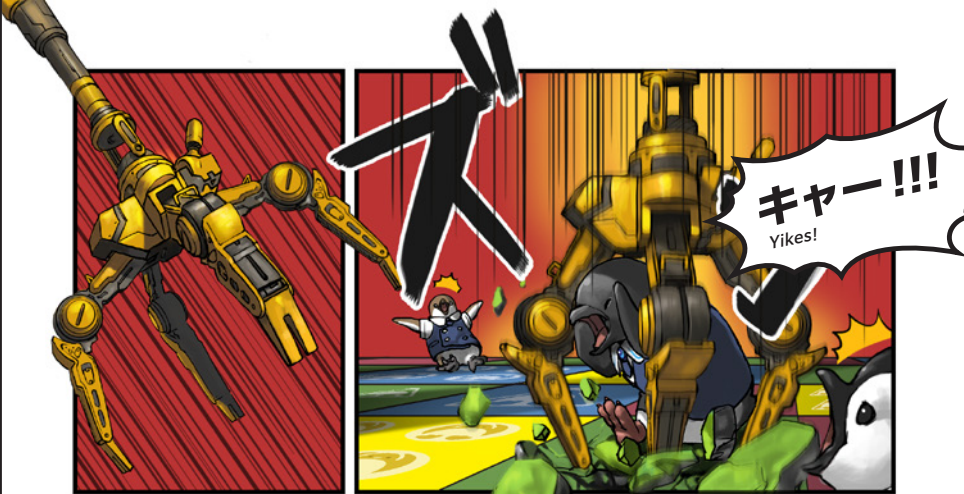
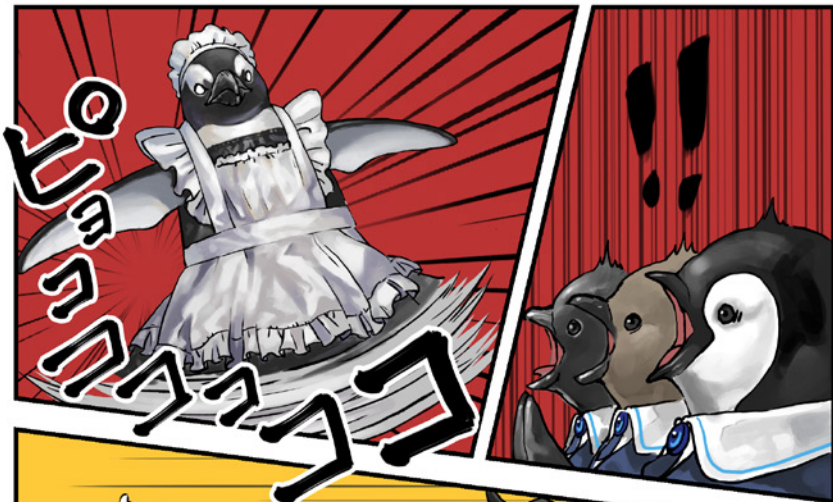


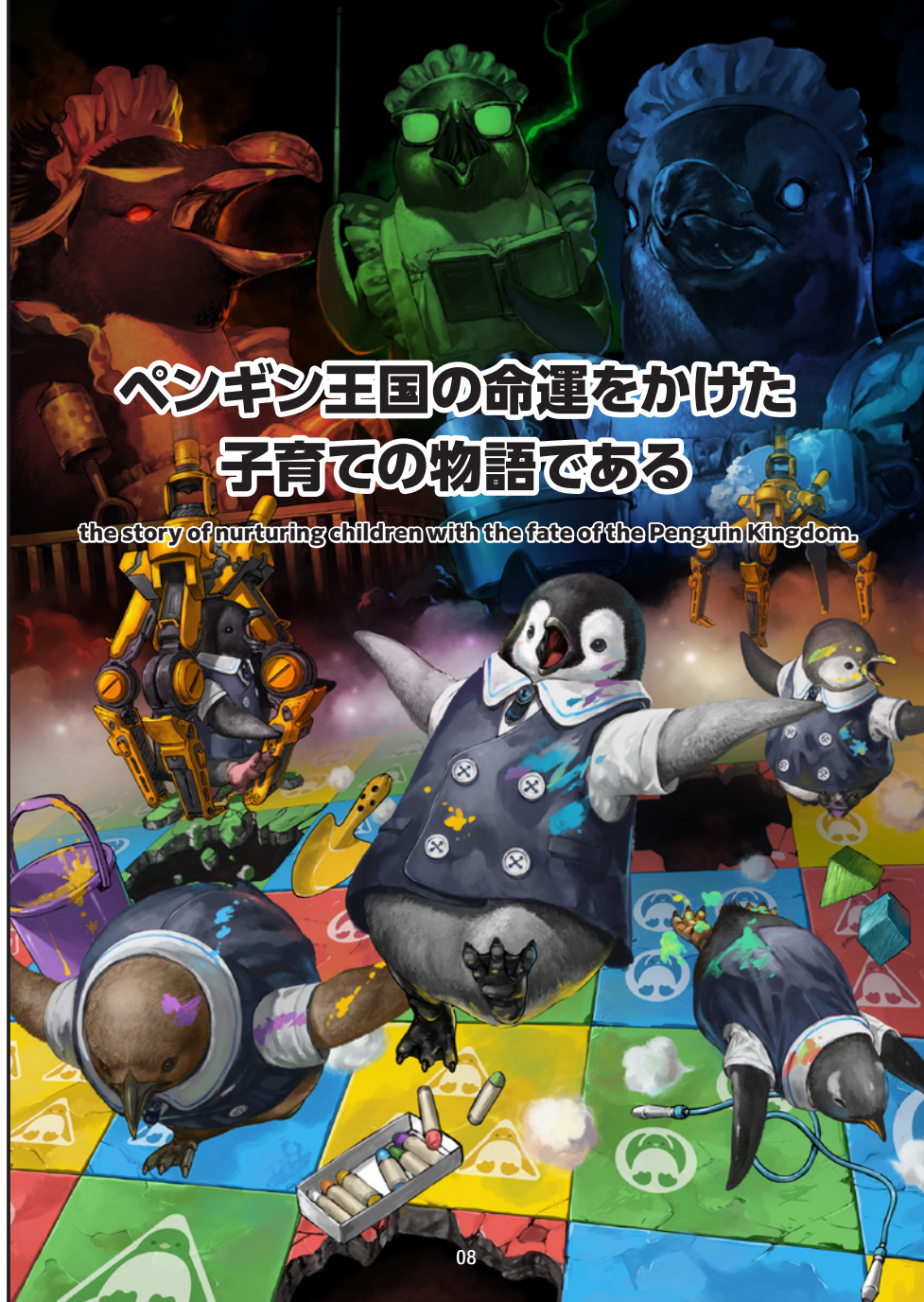
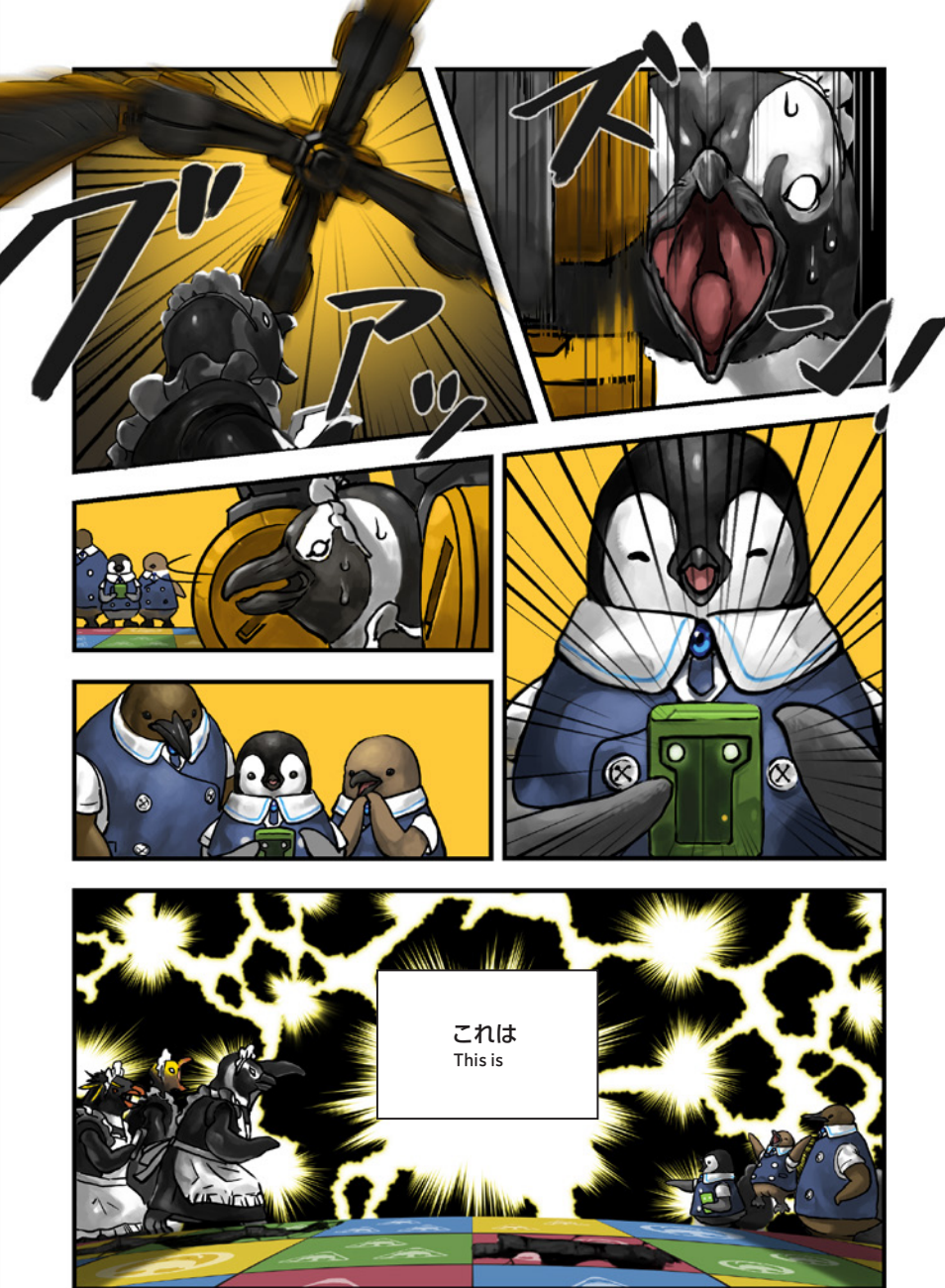
キシヤー
キシヤー——!!

Kisya-Kisya



サッ





ルール

各プレイヤーが教育ペンギンと子ペンギンに分かれて追いかっこをするゲームです。

移動方向を決めるランカードと電動アームを操るアームカードを使って

教育ペンギンは子ペンギンを捕まえること

子ペンギンは教育ペンギンから逃げ切ることを目指します。

プレイ人数は2~4人です。

詳しい説明は次ページ以降をご覧ください。

P11~P16 日本語版のルール



RULE

This is the game in which each player is divided into Educator Penguins and Baby Penguins to chase each other.

Playing Run cards to determine the direction of movement and Arm cards to control the motorized arm, Educator Penguins try to catch Baby Penguins, Baby Penguins aim to escape from Educator Penguins.

The number of players is 2 to 4.

See the next page and beyond for a detailed explanation.

P17~P22 English version rules



① フロアカード:32枚
数字(4種類)、色(4種類)、形(2種類)の各要素が入ったカードで、全て異なります。

② アームカード:50枚
数字カード:1, 2, 3, 4 各5枚(ノーマルカード3枚、特殊カード「ジャンプ」「2倍速」各1枚) 計20枚
色カード:赤、青、黄、緑 各5枚(ノーマルカード3枚、特殊カード「ジャンプ」「2倍速」各1枚) 計20枚
形カード:●、▲ 各5枚(ノーマルカード3枚、特殊カード「大工のペンさん」2枚) 計10枚

③ ランカード:4枚

④ ペンギン木駒:計4個(教育ペンギン:2個 子ペンギン:2個)

① Floor card: 32 cards
The cards contain elements of numbers (4 types), colors (4 types), and shapes (2 types), all different.

② Arm card: 50 cards
Number card: 1, 2, 3, 4 each 5 cards (Normal card: 3 cards, Special card "JUMP", "2X SPEED": each 1 card) total 20 cards
Color card: Red, Blue, Yellow, Green each 5 cards (Normal card: 3 cards, Special card "JUMP", "2X SPEED": each 1 card) total 20 cards
Form card: Circle, Triangle each 5 cards (Normal card: 3 cards, Special card "CARPENTER": 2 cards) total 10 cards

③ Run card: 4 cards

④ Penguin Wooden Pieces: 4 pcs.(Educator Penguins: 2pcs. Baby Penguins: 2 pcs.)

1-1 準備

- 各プレイヤーは教育ペンギンと子ペンギンの2チームに分かれます。人数毎の分け方は下記の初期設定表1①を参照してください。役割の決め方は自由です(例:アームカードの数字と色を使い、数字を引いたら教育ペンギン、色を引いたら子ペンギン、等)。
- フロアカードを表向きにしてランダムに並べます(初期設定表1②参照)。余ったフロアカードは使用しません。
- 各プレイヤーにアームカードを配ります(配付枚数は初期設定表1③参照)。

初期設定表1

①人数と役割	4人プレイ(教×2、子×2)	3人プレイ(教×2、子×1)	3人プレイ(教×1、子×2)	2人プレイ(教×1、子×1)
②フロアカード並べ方	5×5枚	5×5枚	4×4枚	4×4枚
③初期手札枚数	4枚	4枚	教:5枚/子:4枚	5枚

- 配られたアームカードを確認後、各プレイヤーの駒の初期配置を決めます。



2-1 プレイ

- 各プレイヤーはターン開始時に次の2つの行動を決めます。

(A)移動方向選択

自分のコマの移動したい方向(上下左右4方向)を決めます。

(B)アームカード選択

手札の中から使用するカードを選択します(枚数は初期設定表2④参照)。

初期設定表2

①人数と役割	4人プレイ(教×2、子×2)	3人プレイ(教×2、子×1)	3人プレイ(教×1、子×2)	2人プレイ(教×1、子×1)
④カードの出し方	1枚ずつ	1枚ずつ+ランダム1枚	教:2枚/子:1枚	2枚ずつ

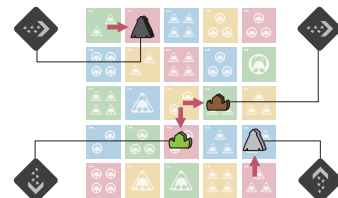
- (A)(B)を決めたら、(1)アームカードを伏せて置きます。全プレイヤーが伏せたら、(2)一斉にランカードを移動したい方向(フィールド外は除く)に向けて出し、続いて(3)アームカードをオープンします。3人プレイ(教×2、子×1)の場合はランダムアームカードを1枚使うので、ここで同時にオープンします。



2-2 アクション

RUN 移動する

- まず全プレイヤーの駒の移動を行います。出したランカードの方向に自分の駒を1マス動かします。選んだ方向のフロアカードが裏向きの場合は移動できず、その場に留まります。特殊カード(下記参照)が出た場合、大工のペンさんは移動前に、ジャンプ、2倍速は移動時に反映します。



- CATCH!** 教育ペンギンが子ペンギンと同じフロアカードに乗ると、捕まえたことになります(詳しくはP14「CATCH」の①を参照)。

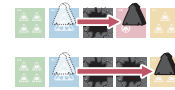
特殊効果を持つアームカード

- アームカードの中には特殊効果が書かれているカードがあります(効果は出したターンのみです)。※ランダムカードが特殊カードだった場合、特殊効果は無効となります。

ジャンプ



裏返したフロアカードを飛び越えて、一番近い表向きのフロアカード上に移動することができます(ジャンプできるのはランカードの方向だけで曲がることはできません)。移動方向のフロアカードが表向きの場合は通常の移動となります。



2倍速

移動が直線2マスになります。もし2マス目が裏向きのフロアカードかフィールド外の場合は移動方向が変わり、その際に2方向に行ける場合は好きな方向に移動できます(後ろには戻れません)。1マス目が裏向きのフロアカードの場合はその場に留まります。同ターンに2倍速が複数出た場合は、教育ペンギンの移動を先にを行います。



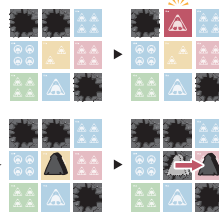
大工のペンさん



床修理か床破壊を行うことができます(この効果は移動する前に反映されます)。

床修理:裏向きのフロアカードをどれでも1枚表にすることができます。

床破壊:今自分のいるフロアカードを裏にします(床破壊後は必ず移動しなければならないので移動できない場合は無効です)。



- アームカードを2枚出せるプレイヤー(初期設定表2④参照)が特殊カードを同時に2枚出したときは2枚分の特殊効果を反映します。例えば、2倍速×2枚:3マス移動に、ジャンプ+2倍速:ジャンプ後に1マス移動か1マス移動後にジャンプかのどちらか好きな方、大工のペンさん×2枚:床修理2回か床修理1回と床破壊1回、等。

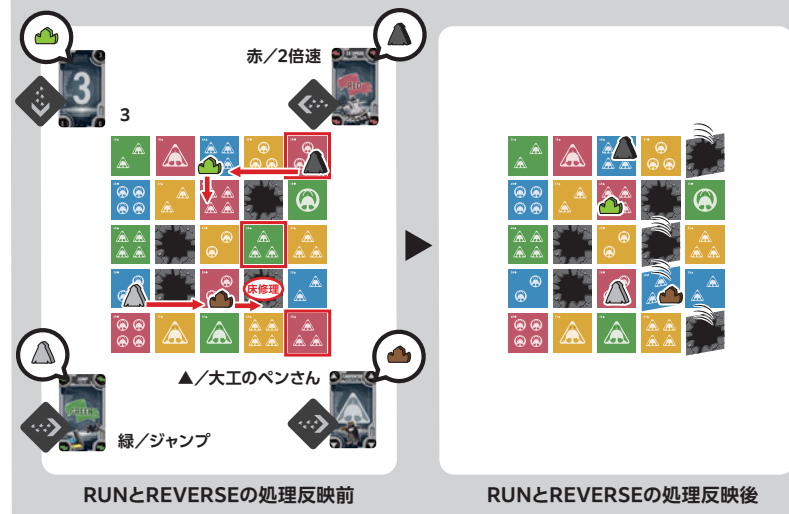
REVERSE 裏返す

続いて、場に出たアームカードの共通する要素を持つフロアカードを裏返します。REVERSEの処理に関しては、アームカードがノーマルでも特殊でも結果は同じです。

	場に出たアームカード	裏返すフロアカード
例1		
例2		
例3		

CATCH! 裏返ったフロアカードに駒がある場合、そのプレイヤーは捕まったこととなります(詳しくはP14[CATCH]の②③を参照)。

RUNとREVERSEの具体的なアクション例



CATCH 捕まえる

RUN、REVERSEを行った後、捕まる場合の条件と処理は以下のようになります。

子ペンギンが捕まる場合

① 教育ペンギンと子ペンギンが同じフロアカードに移動する



そのターンの一番最後に表向きフロアカードの好きな位置から再スタートしてください。
※すれ違った場合は捕まりません。



好きな位置へ

② 子ペンギンがいるフロアカードが裏返った



①と同様の処理を行います。



好きな位置へ

③ 教育ペンギンがいるフロアカードが裏返った



その教育ペンギン駒をそのままそのフロアカードに置きます。次ターンからはアームカードを出すことはできませんが、移動が行えなくなります。



④ 子ペンギンと同じフロアカードに移動したが、そのフロアカードが裏返った



両方とも捕まります。教育ペンギンは③、子ペンギンは①と同様の処理を行います。



好きな位置へ

大工のペンさんで床修理を行えば再び動けるようになります。その場合、そのターンの最後のアームカード補充が行えなくなり、以降手札が1枚少ない状態になります。また、床修理の処理は移動前で、修理後に即移動を行うため、動けない状態でもRUNカードを出してください。

RUN、REVERSE、CATCHの処理を行ったら、山札からアームカードを1枚補充します。使用したアームカードはフィールドに履歴として並べておきます。子ペンギンが捕まった場合は、このタイミングで再スタートしてください。

これで1ターン終了となります

3-1 ゲーム終了

ターン終了後2-1 プレイ(P11)に戻り、次のターンを開始します。同様の手順を最終8ターンまで繰り返すと1ゲーム終了となります。

プレイ人数ごとの勝利条件は以下の通りです。

勝利条件	4人プレイ(教×2、子×2)	3人プレイ(教×2、子×1)	3人プレイ(教×1、子×2)	2人プレイ(教×1、子×1)
教育ペンギンの勝利条件	3回捕まえるか ダブルキャッチ(※1)	2回捕まえる	3回捕まえるか ダブルキャッチ	2回捕まえる
子ペンギンの勝利条件	最後まで逃げ切る(※2)か ダブルキャッチ	最後まで逃げ切るか ダブルキャッチ	最後まで逃げ切る	最後まで逃げ切る

※1 ダブルキャッチルール:同ターンに相手チーム2人をまとめて捕まえた場合はその時点で勝利になります。

※2 最後まで逃げ切る:教育ペンギンが8ターン以内に勝利条件を満たせなかった場合は子ペンギンが逃げ切ったこととなります。

同一ターンで残り全てのフロアカードが裏返る場合は引き分けでゲーム終了となります。



3-2 勝敗

勝敗の決め方:

役割やペアを変えながら数ゲーム行い、合計勝利数で順位を決定します。

4人プレイの場合

- ・2ゲーム対戦:同じペアで教育ペンギンと子ペンギンを1回ずつプレイします。
- ・4ゲーム対戦:異なる組み合わせのペアで2ゲーム対戦を2回行います。
- ・6ゲーム対戦:3つ全ての組み合わせペアで2ゲーム対戦を3回行います。

3人プレイの場合

- ・3ゲーム対戦:教育ペンギンと子ペンギンの人数を固定して、順番に役割を変えながら3回プレイします。
- ・6ゲーム対戦:3ゲーム対戦を行った後、教育ペンギンと子ペンギンの人数を逆にして、3ゲーム対戦を行います。

2人プレイの場合

役割を入れ替えながら偶数ゲームプレイします。

アレンジルール

ルールは自由にアレンジして楽しみください。以下は一例です。

★ 個人戦:

1. 全プレイヤーが敵同士で、移動は通常ルールと同じ、捕まえるのは電動アームのみとなります。
2. 捕まった場合はそのプレイヤーは退場となりますが、次ターンからもアームカードを出して他のプレイヤーを捕まえます。
3. 捕まらなかった順番に順位を付けます(一例:1位5pt、2位3pt、3位1pt、4位0pt)。残り1人になっても最終8ターンまで続け、最後まで捕まらなかった場合はボーナスポイント(一例:+1pt)を与えます。
4. 数ゲーム行って最終的に最もポイントの多いプレイヤーが勝利となります。

★ CATCH回数勝負:

1. 教育ペンギンチームと子ペンギンチームの2対2に分かれゲームを行い、途中何回捕まっても最終ターンまで行います。
2. 次は役割を入れ替えて同様に行います。
3. 2ゲームの合計捕獲回数が多いチームの勝利となります。

★ 子ペンギン学習ルール:

子ペンギンは最初特殊カードの効果を使えません。教育ペンギンが特殊カードを使うと、学習してそれと同じ特殊カードを使えるようになります(大工のペンさんを使った場合、床修理も床破壊も両方できるようになる)。

★ 最恐育ペンギンルール:

教育ペンギンが斜め移動できるルールです。

★ フィールドを变形してプレイ

「フィールドの形を変える」「使用するフロアカードの数を変える」「最初からいくつかのフロアカードが裏向きにする」等。

参考: P11のやり方以外のカードの出し方

次のようなやり方もあるので、好きな方法でプレイしてください。



1-1 Preparation

- Each player divides into two groups: Educator Penguins (EP) and Baby Penguins (BP). See the Initial setup table 1 ① below for the division by number of players. You are free to determine your role. (e.g., using Arm cards, one with numbers and one with colors, if you draw a number, it goes to Educator Penguin, if you draw a color, it goes to Baby penguin, etc.).
- Floor cards are placed face down in a random order (see Initial settings 1 ②). Excess Floor cards are not used.
- Deal Arm cards to each player (see Initial setting 1 ③ for the number of cards to be dealt).

Initial setting 1

① Number of Players and Roles	4 Players (EPx2, BPx2)	3 Players (EPx2, BPx1)	3 Players (EPx1, BPx2)	2 Players (EPx1, BPx1)
② Floor card setting	5x5 cards	5x5 cards	4x4 cards	4x4 cards
③ Initial number of cards in hand	4 cards	4 cards	EP:5/BP:4 cards	5 cards

- After checking the Arm cards distributed, determine the initial placement of each player's pieces.

Educator Penguins
Place diagonally in the four corners

Baby Penguins
Place in the center of the field

One child penguin piece when there are three players

Educator Penguins
Place somewhere in the four corners

Baby Penguins
※Place after the Educator Penguin Placement
Place somewhere you like in the center 4 squares

One Baby penguin piece when there are two players

□ Possible placement for EP □ Possible placement for BP

2-1 Play

Each player decides on the following two actions at the beginning of each turn.

(A) Select Run direction

Decide which direction (up, down, left, right, 4 directions) you want your piece to move.

(B) Select Arm card

Select cards from your Arm cards (see the Initial setup table 2 ④ for number of cards used).

Initial setting 2

① Number of Players and Roles	4 Players (EPx2, BPx2)	3 Players (EPx2, BPx1)	3 Players (EPx1, BPx2)	2 Players (EPx1, BPx1)
④ How to play cards	1 card each	1 card each and 1 random card	EP:2 cards / BP:1 card each	2 cards each

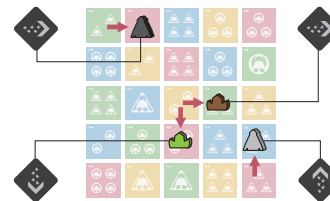
After deciding (A) and (B), (1) place an Arm card face down. When all players have placed their cards face down, (2) all players at once turn out their Run cards facing the direction they wish to run except out of the field, followed by (3) opening their Arm cards. In the case of 3-player (EPx2, BPx1), one random Arm card is used, so it is opened here at the same time.



2-2 Action

RUN

First, all player pieces are moved. You move your piece one square in the direction of the Run card you have played. If the Floor card in the chosen direction is face down, it cannot move and remains there. If Special cards (See below) are played, CARPENTER is reflected before the move, and JUMP and 2X SPEED are reflected at the time of the move.



CATCH! If an Educator Penguin rides on the same floor card as a Baby Penguin, it has caught the Baby Penguin (For details, see ① under "CATCH" on p.14.).

Arm cards with special effects

Some Arm cards have special effects written on them (the effects are only available the turn they are played). *If the random card is a special card, the special effect is nullified.

JUMP



You can jump over the face-down Floor card and move onto the nearest face-up Floor card (you can only jump in the direction of the Run card, not turn). If the Floor card in the direction of movement is face up, the move is a normal move.



2X SPEED



Your piece moves two squares in a straight line. If the second square is a reversed Floor card or out of the field, the direction of movement changes, and if your piece can move in two directions at that time, you can move in any direction you like (can't move backwards). If the first square is a reversed Floor card, it stays there. If more than one 2X SPEED in the same turn, Educator Penguins moves first.



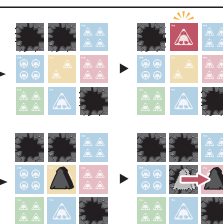
CARPENTER



Floor Repair or Floor Destruction can be performed (this effect is reflected before moving).

Floor Repair: any one of the face-down floor cards can be turned face up.

Floor Destruction: Turn over the floor card you are currently on. (You must move after the Floor is destroyed, so if you can't move, it's invalid.)



When a player who can play two Arm cards (see Initial setting Table 2 ④) plays two Special cards at the same time, the special effects of the two cards are reflected. For example, 2 x 2X SPEED for 3 square moves, JUMP + 2X SPEED for 1 square move after jump or jump after 1 square move, whichever you prefer, 2 x CARPENTER for 2 floor repairs or 1 floor repair and 1 floor destruction, etc.

REVERSE

Then, reverse the Floor card in common with the Arm cards on the field. As for the REVERSE process, the result is the same whether Arm cards are normal or special.

	Arm cards on the field	Reverse the Floor cards
Ex.1		
Ex.2		
Ex.3		

CATCH! If there is a piece on the reversed Floor Card, that player's piece has been caught (For details, see ② and ③ under "CATCH" on p.14.).

Examples of specific actions for RUN and REVERSE.

Red/2X SPEED

▲/CARPENTER

Green/JUMP

Before RUN and REVERSE processing

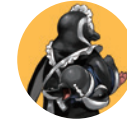
After RUN and REVERSE processing

CATCH

After RUN and REVERSE, catch conditions and processing are as follows.

< When Baby Penguins are caught >

① Educator Penguin and Baby Penguin move to the same Floor card.



At the end of that turn, restart from any position on the face-up Floor cards.

*If the pieces pass each other, Baby Penguins don't get caught.



② The floor card on which Baby Penguin has moved is reversed.

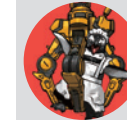


The process is the same as for ①.



< When Educator Penguins are caught >

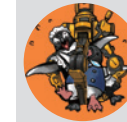
③ The floor card on which Baby Penguin has moved is reversed.



The Educator Penguin piece is placed on its Floor card. From the next turn, the player can play an Arm card, but cannot move a piece.



④ Moved to the same Floor card as Baby Penguin, but that's where it reversed.



Both are caught. The same process is applied as in ③ for Educator Penguin and ① for Baby Penguin.



Using CARPENTER to repair the Floor card, your piece can move again. In such a case, the player cannot replenish an Arm card for that turn and will have one less card in hand thereafter. In addition, floor repairs are done before the move, so the move will be done immediately after the repair. Play RUN card even if you can't move your piece.

After processing RUN, REVERSE, and CATCH, draw an Arm card from the deck. The Arm card that has been played is lined up on the field as a history. If Baby penguin is caught, restart at this time.

This will end the first turn.

3-1 The end of the game

At the end of the turn, it returns to 2-1 Play (P17) to start the next turn. The same procedure is repeated until the last 8 turns and the game ends.

Victory conditions for each number of players are as follows.

Victory condition	4 Players(EPx2, BPx2)	3 Players(EPx2, BPx1)	3 Players(EPx1, BPx2)	2 Players(EPx1, BPx1)
Educator Penguins	3 Catches or Double-Catch (*1)	2 Catches	3 Catches or Double-Catch	2 Catches
Baby Penguins	Escape to the end (*2) or Double-Catch	Escape to the end or Double-Catch	Escape to the end	Escape to the end

*1 Double-Catch Rule: If you collectively catch two members of the opposing team in the same turn, your team wins at that point.

*2 If Educator Penguins fail to achieve the victory condition within 8 turns, Baby Penguins have escaped to the end.

If all remaining Floor cards are reversed in the same turn, the game ends in a tie.



3-2 Victory or Defeat

How to decide who wins:

Several games are played with different roles and pairs, and the total number of wins determines the ranking.

For 4-player game

- 2-game match: Play Educator Penguin and Baby Penguin once each without changing pairs.
- 4-game match: Two combined pairs play two 2-game matches.
- 6-game match: All three combined pairs play three 2-game matches.

For 3-player game

- 3-game match: Fix the number of Educator Penguins and Baby Penguins and play three times, changing roles in turn.
- 6-game match: 3-game match are played in both EPx2, BPx1 and EPx1, BPx2.

For 2-player game

Plays an even number of times, swapping roles.

Arrangement rules

Please feel free to arrange the rules as you like. The following is an example.

★ **Individual match:**

1. All players are enemies of each other, movement is the same as in the normal rules, and only Motorized Arms are used to catch them.
2. If a player is caught, he or she is dismissed from the game, but he or she can continue to play arm cards and catch other players from the next turn.
3. Rank them in the order in which they were not caught (example: 1st 5pts, 2nd 3pts, 3rd 1pt, 4th 0pt).
4. After several games, the player with the most points wins.

★ **CATCH count game:**

1. The game is divided into two teams of two, the Educator Penguin Team and the Baby Penguin Team, and the game is played until the last turn, no matter how many times they are caught during the course of the game.
2. Next, switch roles and play the same.
3. The team with the highest total number of captures in the two games wins.

★ **Baby Penguins learning rule:**

Baby Penguins can't use the effects of special card at first. If Educator Penguins uses Special cards, Baby Penguins learn it and can use that Special card (if CARPENTER is used, they can both repair and destroy the floor).

★ **Most horrible Educator Penguins rule:**

the rule that allows Educator Penguins to move diagonally.

★ **Field Transformation Play**

"Change the shape of the field," " change the number of Floor cards used," " reverse some Floor cards from the beginning," etc.

Reference: How to play cards other than the P17 way

You can also play it the following way.

