



ペンギン王国  
千年計画

The Penguin Kingdom  
Millennium Project

BIRTH or BURST

国王! 国王!!

My King! My King!!

ついに... !!

Finally...!

ついに産まれました!!

Finally laid eggs!

おお!  
何と... !!

Oh! What!

無事に産まれたか!!

The Eggs of the next King and his friends

次の国王と  
その仲間たちの  
候補が... !!  
have been laid...!

ペンギンの孵化は  
難しい  
Hatching penguins is  
difficult.

特に温度調整  
のミスが  
especially in  
temperature  
control,

わずかな  
ミス —  
A slightest  
mistake,

卵から孵る前の死に  
直結するのだ  
can lead to death  
before hatching!

何としても孵化を  
成功させるのじゃ

We must succeed in hatching  
them at all costs.

貢献した者には...  
Those who contribute...

相応の地位と  
褒美を与える!!

will be rewarded with  
appropriate status  
and rewards!!

こうして...  
Thus...







## ペンギン王国民 限定公開

### ルール

プレイヤー全員でペンギンの卵を孵化させることが目的です。

プレイヤーは手札からカードを選び、場に出たカードの合計の数だけ卵を左右に動かして温度を調節します。

一定時間決められた範囲からはみ出さずに卵を適温に保つことができれば孵化成功というシンプルなルールです。

プレイ人数は3～6人(4人以上推奨)です。  
2セット使えば、難易度は上がりますが、それ以上の人数でもプレイ可能です(1セットで最大6人まで)。

詳しい説明は次ページ以降をご覧ください。

P08～P11 日本語版のルール



### RULE

The objective is for all players to work together to hatch penguin eggs.

Players select a card from their hand and move the egg left or right by the total number of cards on the field to adjust the temperature.

The rule is simple: if the eggs can be kept at the suitable temperature for a certain period of time without going outside a predetermined range, they will hatch successfully.

The number of players is 3 to 6 (4 or more recommended).

Two sets can be used to play with more people, although the difficulty level will increase (up to 6 players per set).

See the next page and beyond for a detailed explanation.

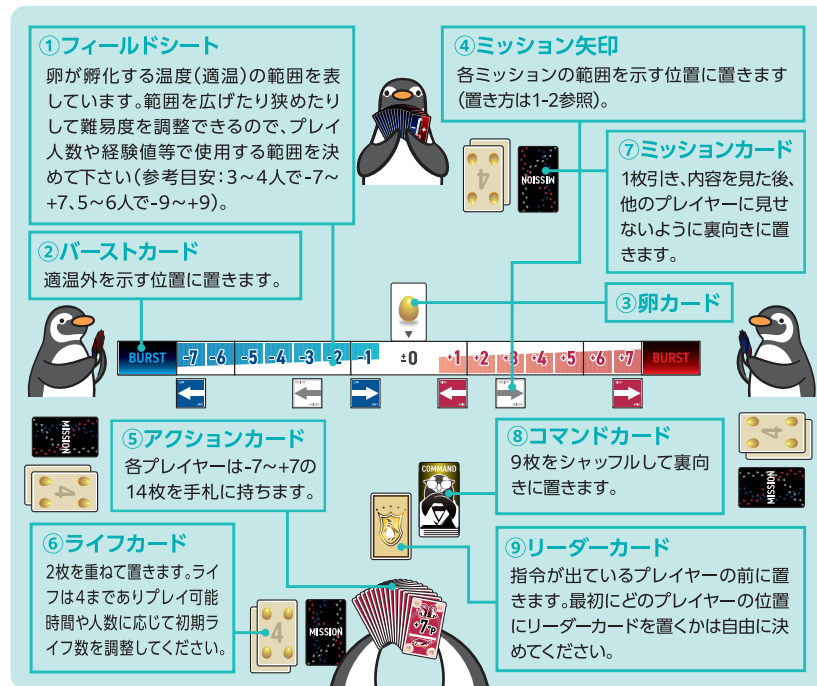
P12-P15 English version rules



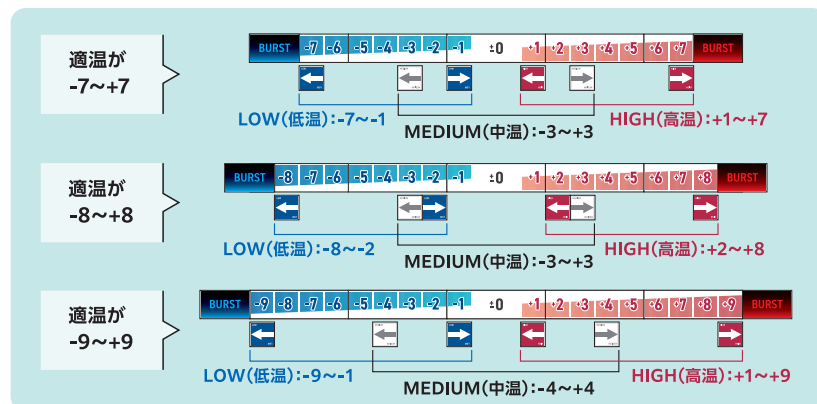




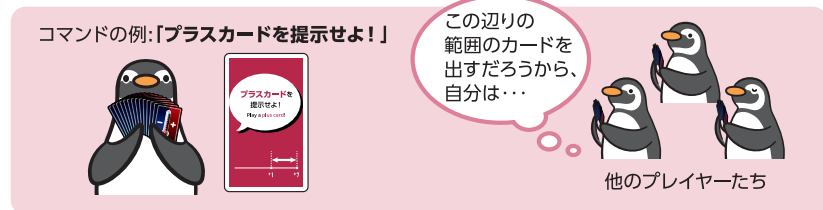
## 1-1 準備 下図のように並べます。4人プレイの例ですが、人数が変わっても同様です。



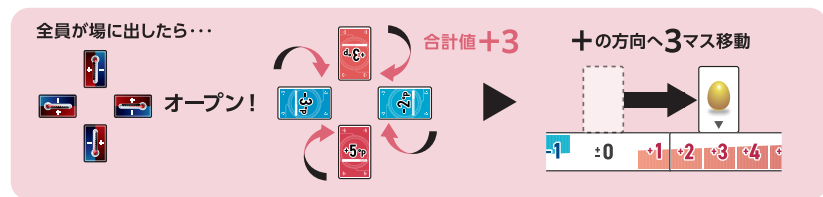
## 1-2 準備 フィールドシートの適温とミッションの範囲は下図ようになります(P11アレンジルールの項目には通常ルール以外も載っています)



**2-1 コマンド** 各ターン(10ターン目を除く)の最初に**コマンドカード**を1枚オープンします。**リーダーカード**が置いてあるプレイヤーはその指令通りに**アクションカード**を出さなければいけません(指令に従わない場合はバーストとなり、そのプレイヤーのライフが1減り、1ターン目からやり直し)。指令内容は全員に公開されるので、他のプレイヤーはその内容を手がかりに出すカードを決めます。**リーダーカード**はターン毎に時計回りに次のプレイヤーに回していきます(リーダーカードは必要なければ使わなくても構いません)。



**2-2 プレイ** 各プレイヤーは手札から**アクションカード**を1枚を選び、裏向きに場に出します。全員が場に出したら一斉に表向きにします。全員の出したカードの合計の数の分だけ**卵カード**を左右に動かします。



**2-3 適温内** 卵が適温の範囲内であれば、そのターンは成功になります。一度使用した**アクションカード**は使用不可で、**コマンドカード**とともに場に履歴として残し、今後の手掛かりとなります。次のターンは残りの手札から1枚選び、同様の手順を繰り返します。



**適温外** 卵が適温外に出てしまったらバーストです。バーストした側に一番大きな数字の**アクションカード**を出したプレイヤー(複数人の場合はその全員)のライフが1減ります。誰かのライフが0になった時点でゲームオーバーとなります。ライフと**ミッションカード**のみそのままにして、それ以外は1-1の状態に戻して、1ターン目からやり直しになります。



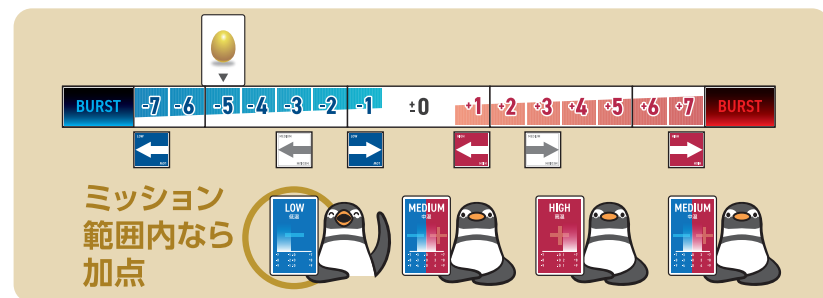
**3-1 達成目標** 10ターン成功でゲームクリア(=BIRTH)となります。**卵カード**をひっくり返してください。



**3-2 ノルマ** 各プレイヤーは10ターンの間に「-6」「+6」「-7」「+7」のカードから最低2枚(うち1枚は「-7」または「+7」)を使用しなければなりません。バーストしてやり直しになった場合はこの条件もリセットされます。この条件を達成していない場合は10ターン成功してもバーストとなり、未達成プレイヤーのライフが1減り、1ターン目からやり直しになります。



**3-3 10ターン目** 基本的には全員で協力してクリアを目指していくゲームですが、最終10ターン目だけは対戦の要素が追加されます。10ターン目は**コマンドカード**がなく、その代わりに**ミッションカード**の範囲に卵を移動させることが全員の目的になります。10ターン目を成功した後に最初に伏せた各自の**ミッションカード**をオープンし、一番最後に**卵カード**のある場所が**ミッションカード**の範囲内であれば、そのプレイヤーにボーナス得点が入ります。



**得点計算** クリア得点(全員) 1点 + ミッション達成 3点 + 残りライフ1つにつき 1点 = 一番多い人の勝利

## 手札を出す時の注意事項

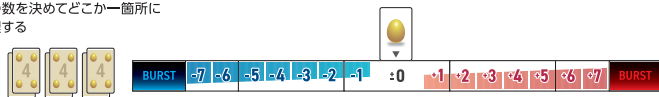
- ★場に出ている情報を話しても構いませんが、直接的なヒントは言わないようにしてください。
- ★手札を順番に並べると他のプレイヤーに何を出すかばれてしまうので、バラバラに並べるか、出す時にテーブルの下に隠すなど、ばれないようにしてください。

**アレンジルール** ルールは自由にアレンジしてお楽しみください。下図は一例です。

### 対戦要素を無くして最後まで協力ゲームに

(例)個別のライフから共通ライフに変更し、ミッション、得点も無くす

初期ライフの数を決めてどこか一箇所にまとめて管理する



### フィールドの範囲を変える(バーストの位置の例)

(例)左右非対称



(例)変な位置に落とす穴のようにバーストゾーン



### ミッションの範囲を変える

右図のようにしてもよいし  
ミッションの範囲は自由に決めてOK



ミッションを隠さない

初期ライフ数を変える

BIRTHまでのターン数を変更する

コマンドカードとリーダーカードを2セット使用し、リーダー2人制に(或いは、コマンドカードは1セットでリーダーカードのみ2セット使う)



その他、新しい情報等は「BIRTH or BURST」の商品ページを更新していく予定です。

- ◆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4号

お問い合わせ先

制作: 空創Lab <https://fic-lab.catalyst.tokyo> 販売: CATALYST合同会社 <https://catalyst.tokyo>

## 1-1 Preparation

Arrange game items as shown below. This is an example for 4 players, but the same applies even if the number of players changes.

### ①Field Sheet

It represents the range of temperatures at which the eggs hatch (suitable temperature). The difficulty can be adjusted by widening or narrowing the range, so please decide the range to use based on the number of players, experience, etc. (reference guidelines: -7 to +7 for 3 to 4 players, -9 to +9 for 5 to 6 players).

### ④Mission arrows

Place them in positions that indicate the range of each mission (see 1-2 for placement).

### ⑦Mission cards

Draw a card, look at its contents, and place it face down, not showing it to other players.

### ②Burst cards

Place in a position that indicates outside the suitable temperature.

### ③Egg card

### ⑤Action cards

Each player has 14 cards (-7 to +7) in hand.

### ⑧Command cards

Shuffle the nine cards and place them face down.

### ⑥Life cards

Place two cards on top of each other. The number of lives is up to 4, but adjust the initial number of lives according to the time available for the game and the number of players.

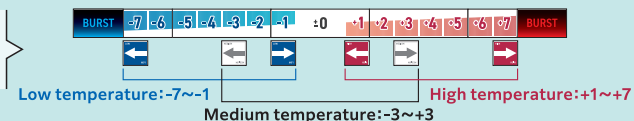
### ⑨Leader card

Place it in front of the player who has the command. Feel free to decide which player's position to place the Leader card first.

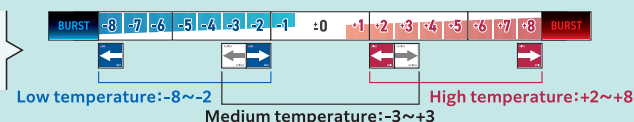
## 1-2 Preparation

The range of suitable temperatures and missions on the **Field sheet** is shown in the figure below (P.15 Arrangement rules section also contains rules other than the normal ones).

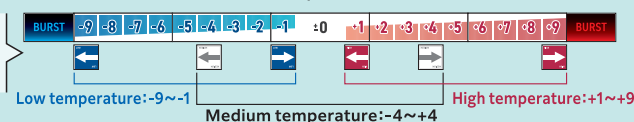
Suitable temperature is -7 to +7



Suitable temperature is -8 to +8



Suitable temperature is -9 to +9





## 2-1 Command

At the beginning of each turn except the 10th turn, a **Command card** is revealed. The player with the **Leader card** must play an **Action card** according to the command (if the player does not follow the command, or busts the egg, his or her life is reduced by 1, and the game starts over from the first turn). The contents of the command are revealed to all players, and the other players use the contents of the command as a clue to decide which card to play. The Leader card is passed clockwise to the next player each turn (the Leader card doesn't have to be used).

Example of command: **"Play a plus card!"**



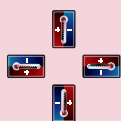
He would play cards in this range, so I will...



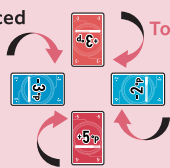
## 2-2 Play

Each player selects an **Action card** from their hand and puts it face down on the table. When all players have placed their Action cards, they reveal them at the same time. The **Egg card** is moved left or right by the total number of cards played by each player.

Once all players have placed their Action cards...

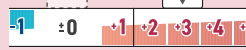


Reveal cards!



Total value +3

+ Move 3 squares in the direction of +.



## 2-3 Suitable temperature Unsuitable temperature

If the Egg is within the suitable temperature range, the turn is a success. Once played, the **Action cards** cannot be played again and are placed on the field with the **Command cards** as history for hints. On the next turn, select a card from the rest of your hand and repeat the same procedure.

If the Egg is outside the suitable temperature range, it is a Burst. The life of the player who played the highest number on **Action card** on the busted side (and other players if they also used the same highest number) are reduced by 1. Leave the Lives and **Mission cards** in place and the rest of the cards are returned to 1-1 status, and the game starts over from first turn.



## 3-1 Goal

The game is cleared (= **BIRTH**) after 10 successful turns. Turn over the **Egg card**.

If the egg is not busted for 10 turns...



## 3-2 Quota of cards to be played

Each player must use at least two cards from the "-6", "+6", "-7", and "+7" cards, one of which must be either "-7" or "+7", during the 10 turns. If the egg is busted and has to be restarted, these requirements are also reset. If these requirements are not met, the game will burst even if the player succeeds in 10 turns, and the player who has not met these requirements will reduce 1 life and start over from turn 1.

Combination of two cards that meet the requirements (The total number of penguins on the cards you played is four or more)

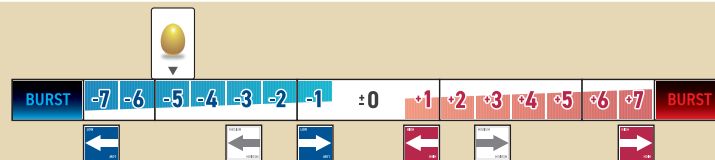


Both plus and minus cards are acceptable.

NG

## 3-3 Turn 10.

Basically, everyone cooperates to clear the game, but only during the last 10 turn is there an added element of competition (for the 10th turn there are no **Command cards**, and instead everyone's objective is to move the Egg into the range of **Mission cards**). After 10 successful turns, each player's **Mission card**, which were initially face down, are revealed and if the current position with the **Egg card** is within the Mission card range, that player receives a bonus score.



Points awarded if within mission range.



Score Calculation

Clear Score (all players)

1 point

+ Mission achievement

3 point

+ For each point of Life remaining

1 point

The player who has the highest number of points is the winner



# Notes on putting the cards in the hand on the field.

- ★You can talk about information that is available in the field, but do not give direct expression.
- ★If the cards in your hand are arranged in order, other players will know what you are going to play, so either arrange them randomly or hide them under the table when you play them to avoid guessing your hand.

## Arrangement rules

Please feel free to arrange the rules as you like. There are some examples given below.

### Remove the competitive element and make it a cooperative game until the end

(e.g.) Change from Individual Life to Shared Life for all players, and remove missions and scoring

Determine the number of Lives and manage them all in one place somewhere



### Changing the field range (example of burst location)

(e.g.) Asymmetry

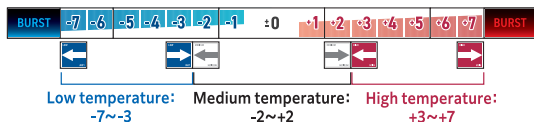


(e.g.) Burst zones like traps in random positions



### Change the range of the Mission

You can do it as shown in the figure on the right, or you can decide the range of the Mission as you like



Play without hiding missions

Change the initial number of Lives

Change the number of turns to the BIRTH

Use two sets of Command and Leader cards for a two-player Leader system (Or, use one set of Command cards in common and two sets of Leader cards)

We will update the “BIRTH or BURST” product page with any other new information.



- ◆Game design, scenario, art direction, movie, web, PR ..... LabMem.1
- ◆Artwork ..... LabMem.2 ◆Production Support ..... LabMem.4

Contact us CREATOR: FIC Lab ▶ <https://fic-lab.catalyst.tokyo>  
SELLER: CATALYST LLC ▶ <https://catalyst.tokyo>