

ピンチ キョット



2-4人



30分



10歳～

**ロココ
GAMES**

ゲームデザイン Sora
グラフィック Sora

©2026 ロココ GAMES

X (旧 Twitter)



最新説明書



🐾 ゲームの目的 🐾

『ピンチキャット』は、みんなで協力してカードを出し
同じ数字やXカードが2枚以上出ないようにするゲーム
1ラウンドごとに合計4枚のカードを出し、
重ならないければ成功！

成功したら、さらに続けるかここで止めるか相談します。
ただし、同じ数字やXカードが重なる
「バツティング」が起こるとそのチャレンジで
積み上げた得点はすべて0点に
3回のチャレンジを行い、
合計で目標点を目指しましょう。



難易度

はじめに今回の目標点をみんなで決めましょう

STANDARD
スタンダード

250点

初めてなら
ここから挑戦！
意外と難しいかも

HARD
ハード

450点

スタンダードを
クリアしたら！
ドキドキを体験

EXTREME
エクストリーム

800点

協力の限界に
挑む挑戦者へ！
上級者を目指せ

内容物

カード

- 数字カード
27枚
- Xカード
9枚
- 10カード
1枚



数字カード



Xカード



10カード

コマ

- ピンチコマ
4個
- 変更コマ
4個



ピンチコマ

変更コマ

その他

- 説明書
- スコアシート
8枚



🐾 カードの見方 🐾

数字カードの見方



数字カードは1～9まであります。

緑🍃 1・4・7: 各**2**枚

黄⚡ 2・5・8: 各**3**枚

青💧 3・6・9: 各**4**枚

肉球の数がそのカードの総枚数です。

マークや色はカードの識別にお使いください。

Xカードの見方



3・4人では
白い肉球の数
2人では濃い
赤の肉球の数も
含め使います

2人用: 9枚使用

(緑🍃: **2枚** 黄⚡: **3枚**
青💧: **4枚**)

3・4人用: 6枚使用

(緑🍃: **1枚** 黄⚡: **2枚**
青💧: **3枚**)

ゲームの流れ

1 ゲームは3チャレンジからなり、

1 チャレンジは最大6ラウンドからなります。

🐾 セットアップ ① 🐾

人数ごとの準備早見表

	2 人	3 人	4 人
使うXカード	9 枚	6 枚	6 枚
公開カード	4 枚	5 枚	6 枚
開始手札	7 枚ずつ	6 枚ずつ	6 枚ずつ 内1人に10を配る
残り	山札 18 枚	山札 10 枚	4 枚除く
ピンチコマ	 2 個ずつ	 1 個ずつ + 追加 1 個	 1 個ずつ
変更コマ	— 使わない	 1 個ずつ	 1 個ずつ

セットアップの手順

- 1 数字カードと人数に応じて使用するXカードをよく混ぜ、1枚ずつ表向きにして、人数に応じた枚数の数字カードを公開カードとして中央に並べる。Xカードが出た場合は、一旦脇によけ、公開カードがそろったあと山札に戻してよく混ぜる。
- 2 2人では7枚ずつ、3人では6枚ずつ「開始手札」を配る。
4人では1人に10カードを渡し、そのうえで全員の開始手札が6枚になるように配る
- 3 2・3人プレイでは残りを「山札」にする。
4人プレイは残り4枚を除外する。
- 4 最後にピンチコマと変更コマを配り、スコアシートを用意する。

🐾 セットアップ② 🐾

場の完成図（3人プレイの例）



公開カード

中央に表向きに並ぶカード

手札

自分だけが確認できるカード

山札

伏せて置かれた残りのカード

セット

そのラウンドに伏せて出したカード

🐾 ラウンドの流れ 🐾

1 ラウンドでは合計 4 枚のカードを出します。

4 人

1 枚 1 枚 1 枚 1 枚

3 人

2 枚 1 枚 1 枚

2 人

2 枚 2 枚

1

カードを選び、掛け声と共に出す

手札からカードを選び、「ピンチキャット！」の掛け声と共に、裏向きでカードを出す。(セット)

2

ピンチコマを置き、裏面を確認

『ピンチ』(P 8)であれば、裏向きに置いたカードの上にピンチコマを置く。

3

相談・変更する(3・4人のみ)

ピンチでない人のみで相談し、必要なら変更コマを使って、カードを変更する。

4

4 枚をすべて表に

裏向きで出したカード 4 枚すべてを同時に表にします。

5

成功したら、止めるか続けるか相談

バッティングがなければ、続けるか相談。
バッティングしたら、そのチャレンジは 0 点。

🐾 ピンチ 🐾

カードを伏せて出したとき、条件を満たしている場合必ず、そのカードの上にピンチコマを置きます。

数字カードの場合

出した数字と同じ数字が**自分の手札にも公開カードにもない場合は、ピンチ！** カードの上にピンチコマを置く。
自分の手札または公開カードに、出した数字と同じ数字がもう1枚以上見えているなら置きません。
これは既に前ラウンドで出した数字カードは判定に使いません。

Xカードの場合

Xカードを出したら必ずピンチ！
2枚以上見えている場合でも必ずピンチコマを置く。

2枚出す場合

3人プレイでは、一気に2枚出すプレイヤーがいます。
その場合、それぞれのカードについて別々に判断します。

ピンチ中は話せない！

ピンチコマが1個でも置かれているプレイヤーはカードが公開されるまで話してはいけません。

❖ 相談のルール ❖

1

話せるのはだれ？

ピンチコマが置かれていないプレイヤーだけで相談します。

変更するか、誰の変更コマを使うかなどは話せるプレイヤーだけで相談して決めてください。全員ピンチコマが置かれている場合は相談することはできません。

2

相談・確認してよいこと

- カードの裏面
- ピンチコマの有無
- 公開カード
- 過去のラウンドで出たカード
- 上記の情報から予測できること
- 変更コマの残数
- 変更コマを使うか、誰のコマを使うか

3

やってはいけないこと

- 自分の手札の内容を伝える
- 数字やXカードをそれとなく匂わせる
- カードやコマの置き方で伝える
- 身ぶり手ぶり・目くばせ・表情で伝える

公開情報だけを使って相談しましょう

❀ 変更の仕方 ❀

3・4人プレイでは、各チャレンジ開始時に変更コマを1人1個ずつ持ちます。

カード1枚変更 = 変更コマ1個使用

話せるプレイヤーで変更するかを決めます。

変更する場合、変えるカードをすべて先に決め、
セットしたプレイヤーが自分の手札から同時に変更する。

- ・変更前のカードは手札に戻し必ず、別のカードに変更
- ・手札にある同じ数字の別カードはOK
- ・変更後の相談や再変更は禁止

変更コマは誰のものを使っても構いません。

使用した変更コマは横によけて置きます。

ピンチ中に 変更したい！

原則としてピンチ中は話せませんが、

自分の変更コマがあるときのみ

自分の変更コマを机にコンコンと触れさせて

自分のカードを変更したいと伝えることができます

ただし、最終的に変えるかの判断は

話せる人が行います。



全員がピンチのときのみ、この意思表示をして
みんながうなずいたとき変更しても構いません。

❀ バッティング ❀

相談と変更が終わったら、4枚のカードを一斉に公開する。

バッティングとは

そのラウンドにプレイヤーが出した4枚の中に
同じ数字やXカードが被ることを言う。
異なる色のXカードも被ればバッティングになります。

成功



3/5/8/Xカード

重なってないので
成功

失敗



3/5/5/Xカード

同じ数字が2枚以上
あるので失敗

失敗



3/Xカード
/8/Xカード

Xカードが2枚以上
あるので失敗



公開カードや前のラウンドに出たカードは、
バッティング判定には使いません。

バッティングしたら、そのチャレンジは即終了。
そのチャレンジの得点は0点です。

❖ ラウンドの移行 ❖

ラウンドに成功したら？

成功した4枚のカードを表向きで端に置き、
ここで止めるか、次のラウンドへ進むか相談します。

STOP

ここまでの得点を確定
得点計算をして、
次のチャレンジへ

続ける

次のラウンドへ
ただし、バッティング
すれば0点に

次のラウンドへ進む場合

4人プレイ

そのまま次のラウンドへ進みます。補充はありません。

3人プレイ

2枚出したプレイヤーはラウンド処理がすべて
終わった後に山札から1枚引く。

その後、追加のピンチコマを左隣のプレイヤーに渡す。
次のプレイヤーが2枚出す人になる。

2人プレイ

どちらのプレイヤーもラウンド処理がすべて
終わった後に山札から1枚引く。

先にカードを出す人は毎ラウンド交代します。

🐾 終了と得点 🐾

得点の計算

STOPしたとき、または6ラウンドすべて成功したときに、そのチャレンジでこれまでに出了すべてのカードを使って計算します。

得点 = 数字の合計 × Xの枚数

(例)



得点は、数字の合計かけるXカードの枚数で行うためXカードが0枚なら、得点は0点となります。

チャレンジ終了後はカードをすべて集め、セットアップの手順①からやり直します。これを合計3回行います。

🚩 ゲーム開始時に選んだ目標点以上なら

成功！

クリアした後も、自己ベスト更新を目指しましょう！
ミッションモード（P 16）にも挑戦しましょう！

❀ 人数ごとの違い ❀

4 人の場合

毎ラウンド、1 人が1 枚ずつ計4 枚を出す。
また、各プレイヤーはピンチコマを1 個ずつ持つ。
10 カードを最初にひとりが持った状態で始める。
10 カードは好きなラウンドで出して構いません。
10 カードを出してもピンチになりません。
得点計算では10 として数字の合計に加えてください。

3 人の場合

毎ラウンド、1 人が2 枚、他の2 人が1 枚ずつの計4 枚を出す。
2 枚出す人はラウンドごとに左隣に移動する。
各プレイヤーはピンチコマを1 個ずつ持ち、
2 枚出す人は、追加のピンチコマを持つ。
2 枚出す人は、ラウンドで手札から2 枚伏せて出し、
2 枚それぞれについてピンチコマを置くか判断する。
どちらか1 枚でもピンチなら、
公開まで話すことはできません。

2 人の場合

毎ラウンド、2 人が2 枚ずつ計4 枚を出す。
また、各プレイヤーはピンチコマを2 個ずつ持つ。



2人プレイ



2人プレイでは、ラウンドの進め方が特殊になる。
開始手札は7枚で、最大6ラウンドとなる。

基本の考え方

1枚は自分で選ぶ / 1枚は相手に選んでもらう



ラウンドの進め方（AさんとBさんが遊んだ場合）

1

Aが自分の1枚を出す

伏せてカードを出し、ピンチ判定を行う。
ここから公開まで会話禁止！

2

AがBの1枚を選ぶ

Bは手札の裏面だけをAに見せ、Aが1枚を選び
Bが伏せてカードを出す。そして、ピンチ判定。

3

Bが自分の1枚を出す

これまでのカードを踏まえて、残りの手札から
1枚を伏せて出す。そして、ピンチ判定を行う。

4

BがAの1枚を選ぶ

Aの残り手札の裏面を見て、Bが1枚を選び
Aが伏せてカードを出す。そして、ピンチ判定。

5

4枚をすべて表に

変更はありません。

❀ ミッションモード ❀

ゲームに慣れたら、「難易度＋ステラの獲得」にも挑戦！
選んだ難易度をクリアした場合のみ、
そのゲーム中に達成したステラの数数を数えます。
いくつ同時に達成できるかな？ ※2人では5と10は除外する

ステラ

「**HARDCLEAR** ★★★」
のようにX(旧 Twitter)で呟いてみよう！

★ 最高の一日

一度もバッティングしない

★ 慎重なスタート

1 R目 X 使わず全チャレンジ成功

★ ナンバー

数字だけで2 R連続成功

★ そっくりさん

4枚すべての裏面が同じで成功

★ ノーチェンジ

変更コマを使わずにクリア

★ いたずら大成功

1 チャレンジで6 Rすべて成功

★ 26 !

1 Rの数字の合計が26以上

★ 右肩上がり

1点以上で1回目<2回目<3回目

★ 確かな実力

3 チャレンジそれぞれ250点獲得

★ 音のない世界

全員、ピンチでクリア