

Fisherman

説明書

PaixGUILDーピースギルドー / ゲームデザイン: T親分 / アートワーク: マミ夫人 / イラスト: @mamimamimi_illust



▲エラッタ
情報等は
こちら

ゲームジャンル

トリックテイキングゲーム (マストフォロー・切り札あり)
3~4人 / 20分~ / 10歳~

「釣れない時は、魚が考える時間を与えてくれたと思えばいい」——アーネスト・ヘミングウェイ
プレイヤーは世界一の釣り人を目指し、釣り大会に出場します。

大会では、釣った魚に応じてポイントが得られます。ただし、どの種類の魚を釣るべきか、どのくらいの大きさの魚を釣るべきかなどは、釣り人たちが定める大会のルールに基づきます。世界ナンバーワン釣り人の称号を手にするのは誰か？釣り人たちの壮絶な争いが幕をあけます。

概要

「Fisherman」ではプレイヤーは釣り人となり、2つのフェイズで構成される「釣り大会」に出場します。複数回開催される釣り大会でポイントを獲得し、世界ナンバーワンの釣り人を目指してください。

○ ルール決定フェイズ

《釣りフェイズ》で適用される4種類のルール、「本命」「評価」「サイズ」「外道」を決めるフェイズです。

○ 釣りフェイズ

「魚カード」を使用し、魚を釣るフェイズです。手札から1枚ずつ場に魚カードを出し、最も強い魚カードを出したプレイヤーが、場に出たすべての魚カードを獲得します。獲得した魚カードは《ルール決定フェイズ》で定めたルールに基づいてポイントとなります。

高ポイントを獲得したプレイヤーから順に、順位に応じた勝利点が得られます。

内容物

▼魚カード 50枚 (5種類、各1~10)

- 裏
- ・アジ 青色 □
 - ・フグ 緑色 ○
 - ・タイ 赤色 ◇
 - ・ハゼ 黄色 ≡
 - ・イカ 白色 △

表

魚カード1枚=魚1匹として扱います。
魚カードごとに、魚の種類・大きさが異なります。

- 【イラスト】
アジ/フグ/タイ/ハゼ/イカ
魚の種類を表します。
- 【数字】
1~10
魚の大きさを表します。

▼大漁旗カード 1枚



▼魚トークン 4個



▼盾カード 金/銀/銅 各10枚



▼大会ルールマット 1枚



▼説明書 1冊

ゲームの準備

- ① 「大会ルールマット」を全員から見える位置に、「魚トークン」をその脇に置いてください。
- ② 「盾カード」を種類ごとに山にして、「大会ルールマット」の横に置いてください。
- ③ 最近魚を釣った人、もしくは適当なプレイヤーが最初のディーラーになります。最初のディーラーの手元に「大漁旗カード」を置いてください。ディーラーは、大会ごとに左隣に移動します。
- ④ プレイ人数に合わせて、使用する「魚カード」を準備してください。
 - ・3人プレイ時：イカ以外の4種類、各1~10 =計40枚
 - ・4人プレイ時：すべての魚カード =計50枚

ゲームの進行

全員が1回ずつディーラーになるまで、大会を繰り返してください。

大会 (ディーラーが1周するまで繰り返す)

カードの配布

▼
ルール決定フェイズ 本命/評価/サイズ/外道

▼ 釣りフェイズ (トリックテイキング)

▼ 釣り (手札がなくなるまで繰り返す)

- ① リードプレイヤーが魚カードを出す
- ② 他のプレイヤーが魚カードを出す
- ③ 魚の強さ判定
- ④ 魚カードの獲得・次のリードプレイヤー決定

▼ 結果発表

▼ 片付け

○ カードの配布

ディーラーはすべての魚カードを裏向きでシャッフルし、プレイヤー全員に均等に配ります。
余りの魚カード (3人プレイ時は1枚、4人プレイ時は2枚余ります) は、その大会では使用しません。裏向きのまま箱に戻してください。
配られた魚カードが各プレイヤーの手札となります。以降、自分の手札のみ、いつでも確認できます。

○ ルール決定フェイズ

「大会ルールマット」を使用して、次の《釣りフェイズ》で適用される4種類のルール、「本命」「評価」「サイズ」「外道」を決めます。

ディーラーの左隣のプレイヤーから時計回りで、「本命」~「外道」まで順に、1人1種類ずつルールを決めていきます。

(3人プレイ時は、2人目のプレイヤーが「評価」「サイズ」を一度に決めてください)

ルールを決めたプレイヤーは、大会ルールマットの該当箇所に魚トークンを置いてください。

▼本命

獲得すると1枚につき1ポイントとなる魚の種類。

アジ/フグ/タイ/ハゼ/イカのうち、任意の1種類を選んでください。

▼評価

大小どちらの大きさの魚を強いとするか。昇順(1,2,3...) / 降順(10,9,8...) いずれかを選んでください。

▼サイズ

獲得すると、種類にかかわらずポイントの増減が生じる魚の大きさ。

連続する2つの数字を選んでください。3と5のように、離れた数字は選べません

(1と10の組み合わせも選べません)。

選ばれたサイズの魚は、それぞれ1枚ごとに、外道は-1ポイント、その他の種類なら+1ポイントとなります。

▼外道

獲得すると1枚につき-1ポイントとなる魚の種類。

アジ/フグ/タイ/ハゼ/イカのうち、本命で選ばれていない任意の1種類を選んでください。

選ばれた種類の魚は、大きさにかわらず、他の種類の魚より強い魚となります。

※「外道」は必ずディーラーが選ぶことになります。



魚トークンは、選んだ2つの数字を跨ぐように置いてください。

例) ポイント計算

本命: フグ、サイズ: 6,7、外道: アジの場合

- ・フグ1 → 1P (本命1P)
- ・フグ6 → 2P (本命1Pかつサイズ1P)
- ・タイ1 → 0P
- ・タイ6 → 1P (サイズ1P)
- ・アジ1 → -1P (外道-1P)
- ・アジ6 → -2P (外道-1Pかつサイズ-1P)

※トリックテイキングゲームをご存知の方へ

「外道」で選ばれたスーツを切り札とした、マストフォローのトリックテイキングです。ランクの強さは「評価」に従ってください。

○釣リフェイズ

より多くのポイント獲得を目指し、釣りをします。

ここでは、以下の①~④を1回の「釣リ」とし、手札がなくなるまで釣りを繰り返してください。

ディーラーは、最初の釣りのリードプレイヤーとなります。

- ① リードプレイヤーは、任意の魚カードを表向きに1枚出します。
- ② リードプレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回りに、魚カードを1人1枚ずつ、表向きに出していきます。

▼出し方のルール

手札に、リードプレイヤーの出した魚カードと同じ種類(アジ/フグ/タイ/ハゼ/イカ)の魚カードがある場合は、必ずその中から1枚出さなければいけません。

同じ種類がない場合は、任意の1枚を出してください。

数字の出し方に決まりはありません。

- ③ 全員が1枚ずつ魚カードを出し終わったら、これらの魚カードの獲得者を判定します。

▼獲得者の判定方法

《ルール決定フェイズ》で決まった「評価」「外道」に基づいて、最も強い魚カードを出したプレイヤーが獲得者となります。

■外道の魚カードが出ている場合

外道の魚カードのうち、強い数字の魚カードを出したプレイヤーが獲得者です。

■外道の魚カードが出ていない場合

リードプレイヤーの出した魚カードと同じ種類の魚カードのうち、強い数字の魚カードを出したプレイヤーが獲得者です。

いずれの場合も、数字の強さは「評価」(1,2,3.../10,9,8...)に従って判断してください。

- ④ 獲得者は、出ている魚カードのうち「本命」「サイズ」「外道」に該当するもの(=ポイント計算に関連するもの)をすべて獲得し、次のリードプレイヤーとなります。

獲得した魚カードは、手札と分け、《釣リフェイズ》終了まで自分の前に表向きに並べておきます。

※獲得されなかった魚カードは脇に避け、以後非公開としてください。

○結果発表

全員の手札がなくなったら《釣リフェイズ》終了です。「本命」「サイズ」「外道」に基づき、各々が獲得した魚カードのポイントを計算してください。

ポイントの高かったプレイヤーから順に、以下の盾カードを獲得します。

- ・1位: 金の盾カード1枚=5勝利点
- ・2位: 銀の盾カード1枚=3勝利点
- ・3位: 銅の盾カード1枚=1勝利点
- ・4位: 盾カードなし=0勝利点

同じポイントのプレイヤーがいた場合は、同順位と扱い、両者が該当順位の盾カードを1枚ずつ受け取ってください。次の順位は、同順位の人数分とばして数えてください。

例) プレイヤーA: 10P、プレイヤーB: 8P、プレイヤーC: 8P、プレイヤーD: 5Pの場合

- ・プレイヤーA: 1位=金の盾カード1枚
- ・プレイヤーB: 2位=銀の盾カード1枚
- ・プレイヤーC: 2位=銀の盾カード1枚
- ・プレイヤーD: 4位=盾カードなし

○片付け

- ① 大会ルールマツト上になっている魚トークンをすべて片付けてください。
- ② 大漁旗カードを左隣のプレイヤーに渡してください。大漁旗カードを受け取ったプレイヤーは次の大会のディーラーとなります。以降、全員がディーラーとなるまで大会を行います。

例) 大会ルールが以下の場合の獲得者判定

本命	評価	サイズ	外道
	1 2 3...	1 2	
リード →			
10	8	4	2 WIN
10 WIN	3	1	10
3	8	1 WIN	5
1	3	10	9 WIN
10	1	10	2 WIN

●●●●● ゲームの勝敗決定 ●●●●●

すべてのラウンド(釣リ大会)終了後、最も勝利点の合計が高かったプレイヤーが、世界ナンバーワンの釣リ人となります(同点の場合は、勝利を分かち合います)。