

さけのぼり

ルールブック

🕒 15-30分 🧑 3-5人 🧑 8歳以上

概要

「なぜ鮭は大人になると、海から川へと帰っていくのでしょうか？」それはより多くの子孫を残すべく、外敵の少ない上流で産卵するためと言われています。鮭となった私たちは、誰よりも上へと川の頂上を目指します。川に潜む唯一の天敵“熊”の姿に怯えながら――



内容物

- ◆ 鮭コマ …… 5色×各1個
- ◆ サマリーカード …… 1枚
- ◆ 川カード …… 5色×各5枚
- ◆ イクラトークン …… 60個
- ◆ 熊カード …… 5色×各1枚
- ◆ 笹舟 …… 5隻



ゲームの開始

一番最近、イクラ（または鮭）を食べたプレイヤーとその**右隣のプレイヤーとの間にサマリーカード**を置きます。もしくは、隣り合う二人のプレイヤーを無作為に選び、その二人の間にサマリーカードを置きます。

次に各プレイヤーは、好きな色の**鮭コマ**と**手札（川カード5枚・熊カード1枚）**を受け取ります。また、個人用の**イクラトークン**入れとしてプレイヤー人数分の**笹舟**を、**イクラキャリーオーバーボックス**として外箱をそれぞれ用意します（次図）。



ゲームの流れ

このゲームは、以下の2フェイズで構成されるラウンドを**全3ラウンド**行い、最も多くのイクラトークンを獲得したプレイヤーが勝利します。

1. 準備フェイズ
2. アクションフェイズ

1. 準備フェイズ

準備フェイズでは、サマリーカードの**I面**を上にして、**サマリーカードの右側のプレイヤーから反時計回り**に手番を行います。

1-1. 川の初期配置

各プレイヤーは、手札から任意のカードを1枚、裏向きのまま場に出します。場に出されたカードは、**川の配置ルール**に従って**ピラミッド型**に並べます（次図）。

川の配置ルール

- ◆ ピラミッドの1段目には、**プレイヤー人数+2枚**まで配置できます。
- ◆ カードを1段目に配置する場合、すでに場にある1段目のカードと隣り合うように配置します。



この手順を**3周**だけ繰り返します。

――川は上流にかけて細くなり、その流れは激しさを増してゆく。

1-2. 鮭コマの配置

各プレイヤーは、ピラミッドの1段目に配置されたカードの中から1枚を選び、その上に**鮭コマ**を置きます。このとき、すでに他プレイヤーが選んだカードを選択することはできません。

すべてのプレイヤーが鮭コマを場に出し終わったら、各鮭コマの下にあるカードをそれぞれ表にします。**表にしたカードが熊カードだった場合、その上に鮭コマを置いていたプレイヤーは脱落します。**鮭コマを場から取り除き、**次のラウンドまで手番をパス**してください。

次に**アクションフェイズ**に進みます。

2. アクションフェイズ

アクションフェイズでは、サマリーカードの**II面**を上にして、**サマリーカードの左側のプレイヤーから時計回り**に、以下のアクションを続けて行います。

2-1. 游泳

- 2-2. (A) 川の発見 または (B) 産卵

2-1. 游泳 [任意]

自分の鮭コマを上下左右に隣り合う別のカードの上に移動させることができます。このとき、隣り合うカードの上に他プレイヤーの鮭コマが置かれていた場合、**それらのカードを飛ばした先のカードの上**に鮭コマを移動させます（次図）。

游泳のルール



――遡上する鮭は、ときに体長の何倍もの跳躍を見せる。

鯉コマを移動させた先のカードが裏向きであれば、そのカードを表にします。**移動先のカードが熊カードだった場合、その上に鯉コマを置いていたプレイヤーは脱落します。**現在のイクランクに等しい数のイクラトークンをイクラキャリアオーバーボックスに移した後、鯉コマを場から取り除き、**次のラウンドまで手番をパス** (2-2.モスキップ) してください。

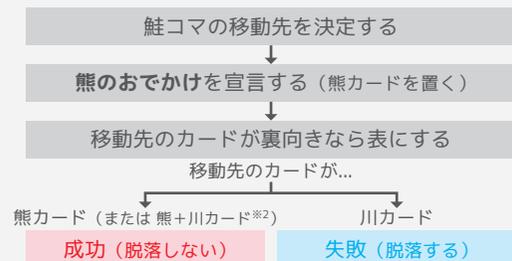
イクランク

鯉コマの置かれたカードが位置するピラミッドの段数-1をイクランクと呼びます。例えば、鯉コマの配置直後のイクランクは0です。

游泳アクション中、**他プレイヤーの熊カードに対抗する唯一の手段**として、**熊のおでかけ**と呼ばれる特別なアクションを行うことができます。

熊のおでかけ

熊のおでかけを宣言したプレイヤーは、**手札にある熊カードを公開**し、鯉コマを移動させた先のカードの上に重ねて置きます。以後、**熊カードが2枚重ねられた場所は、川カードとして扱われます。**



※2…他プレイヤーの熊のおでかけによって、すでにカードが重ねられた場所であっても、熊のおでかけを宣言できます。

——熊同士が戯れている間は、鯉たちも安心して泳げるだろう。

游泳アクションを行うことができない、もしくは行いたくない場合、2-2.に進みます。

2-2(A). 川の発見 [(A), (B)のどちらかを選択]

川の配置ルール (1-1. 参照) に従って、手札から任意のカードを1枚、裏向きのまま場に出します (ピラミッドの段数が**プレイヤー人数+2段**に達している場合、カードを場に出すかわりに、カードを場の外に避けて置きます)。

ただし、手札が0枚、もしくは自分以外のすべてのプレイヤーが手番をパスしている場合、**川の発見**アクションを行うことはできません。

2-2(B). 産卵 [(A), (B)のどちらかを選択]

現在のイクランクに等しい数のイクラトークンを受け取ります。また、**自分以外のすべてのプレイヤーが脱落している場合**、単独生存ボーナスとして追加で**2個**のイクラトークンを受け取ります。

産卵アクションを行ったプレイヤーは、鯉コマを場に残したまま、**次のラウンドまで手番をパス**します。

産卵のしるし

産卵アクション後、鯉コマを横向きに倒しておく、手番をパスしていることがわかりやすくなります。

——産卵を終えた鯉の多くは、寿命が尽きて死ぬ。

すべてのプレイヤーが手番をパスするまで**アクションフェイズ**を繰り返したら、1ラウンド終了です。鯉コマとカードを各プレイヤーに戻し、**サマリーカードの位置を時計回りに一つずらして**、2ラウンド目以降を**ゲームの流れ**から行います。



ゲームの終了

3ラウンド目が終了したら、**イクラキャリアオーバーの精算**を行います。3ラウンド目において以下の条件を満たすプレイヤーは、追加のイクラトークンを**イクラキャリアオーバーボックス**から受け取ります。

- ◆ イクランクが最も高い：2個 (1個を2回)
- ◆ イクランクが二番目に高い：1個

イクラキャリアオーバーボックスからイクラトークンがなくなる、もしくは同順位のプレイヤーが同じ数のイクラトークンを受け取れなくなるまで、この手順を繰り返します (次図)。

イクラキャリアオーバーの精算

例えば、イクラキャリアオーバーが**8個**ある場合：



イクラキャリアオーバーの精算が終了した時点で、最も多くのイクラトークンを所持しているプレイヤーの勝利です。同率一位が複数人いる場合、互いに勝利を称え合います (納得できないプレイヤーがいれば、みんなで仲良く追加の1ラウンドを行います)。



クレジット

制作 **こじまやん**

✉ kogumayan@gmail.com 🐦 @kgmyn3

ゲームデザイン ぶらちよこ

アートワーク あまぐ

エグゼクティブ・アドバイザー ユウ@クマ あや ぱるるん

印刷 BGM 盤上遊戯製作所様 (カード・外箱)

プリントパック様 (説明書)

To download the PDF of rulebook, access <https://goo.gl/xhNcFT> or scan the code.

