

# にゃんこ ふいっしんぐ

	<b>3-6</b> にん
	<b>10-20</b> ぶん
	<b>8+</b> さい

ここは隠れた釣りスポット「猫が淵（ねこがふち）」  
魚がよく釣れるためか、猫も多くいついています。  
そして、噂によると釣った魚をお供えしないとこの辺りに  
いついている猫達にたたられるとも言われています。

猫にたたられないように適度にお供えしながら、  
より多くの魚を釣って帰りましょう。

注意：野生動物に実際にエサをやるのは控えましょう。  
(ウラ) (オモテ)

## 内容物

- ・釣果シート : 1枚
- ・アクションコマ : 48個  
(黄色、茶色各24個)
- ・釣り場カード : 18枚
- ・お供えカード : 36枚
- ・イベントカード : 5枚
- ・プレイヤーカード : 6枚
- ・釣果マーカー : 6個
- ・説明書 : 1枚

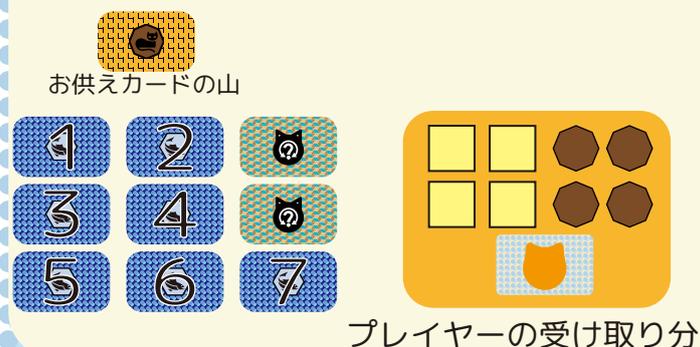


## ゲームの準備

- ・釣果シートを全員の手が届く場所に置きます
- ・各プレイヤーは以下のものを受け取ります  
+ 同色のプレイヤーカードと  
釣果マーカー各1つ  
+ アクションコマ8個  
(黄色と茶色各4個)
- ・プレイヤーは自分の釣果マーカーを釣果トラックの魚アイコンの位置(0)に置きます
- ・お供えカードを裏向きでシャッフルし、1つの山札にします
- ・釣り場カードを裏向きでシャッフルし、7枚を裏向きのまま下の図のように並べます  
補足：図のカードに書かれている数字は、そのカードを何ラウンド目に表向けるかを示しています
- ・イベントカードを裏向きでシャッフルし、2枚を裏向きのまま下の図のように並べます
- ・使用しないプレイヤーカードと釣果マーカー、アクションコマと釣り場カード、イベントカードは箱に戻します

## 初期配置図

※釣果シートは省略しています



## ラウンドの流れ

ゲームは(基本的に)7ラウンド行われます  
各ラウンドは以下の流れで進行します。

1. 釣り場カードの公開
2. アクションの選択
3. アクションの実行
4. (2/4ラウンドのみ) イベントカードの公開

### 1. 釣り場カードの公開

このラウンドに使用する釣り場カードを表向けます。  
カードには各アクションの選択人数と対応して獲得する魚もしくはお供えカードの枚数が記載されています。

	1	2	3	4+	選んだ人数
	12	6	4	3	釣れた魚の数
	4	2	2	1	受け取るお供えカードの枚数

例：このカードが表向けられた場合、釣りを選んだのが3人であればそれぞれ4匹釣り上げ、お供えを選んだのが2人であればそれぞれ2枚のお供えカードを受け取るようになります。

### 2. アクションの選択

プレイヤーはそれぞれ他の人に見えないように自分のアクションコマ1つを片手で握ります。

- 黄色(■)：魚を釣ることを選択します
- 茶色(●)：猫にお供えすることを選びます

残りのアクションコマは、反対の手の中もしくはつけたて(別に用意して下さい)などでかくして、他の人に見えないようにしておきます。

### 3. アクションの実行

全員が選択したら、一齐に手を広げ握っていたアクションコマを公開します。

まず、黄色のコマを握っていた人はその人数に対応した数だけ自分の釣果マーカーを進めます。

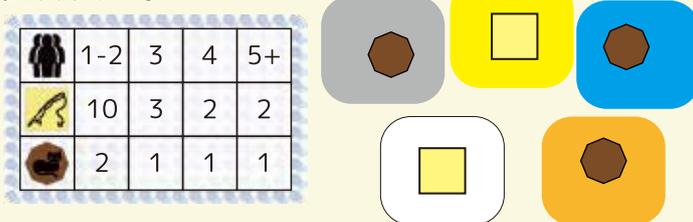
例外：50を超える場合は50で止まります。

その後、茶色のコマを握っていた人はその人数に対応した数だけお供えカードを山の上から引きます。

引いたお供えカードは自分の前に裏向きに重ねておきます。カードの内容は引いた本人だけが確認できます。

例外：お供えカードの山札の枚数がこのラウンドで配る枚数より少なかった場合、このラウンドでは誰もお供えカードを受け取りません

最後に、このラウンドで使用したアクションコマは全て箱に戻します。



例：上の釣り場カードが表向けられ、各プレイヤーが握っていたアクションコマが右の場合、

- ・黄色を握っていた人(黄、白)はそれぞれ釣果マーカーを10進めます
- ・茶色を握っていた人(灰、青、橙)はそれぞれお供えカードを1枚受け取ります

#### 4. イベントカードの公開

第2、第4ラウンドの終了時にイベントが発生します。  
このラウンドの表向けた釣り場カードの右にある裏向き  
のイベントカード1枚を表向け、その効果进行处理します。  
(カードの効果は最終ページを参照してください)

ラウンドによって異なりますが、3もしくは4の処理が終  
了したら再び1に戻り次のラウンドを開始します。

アクションコマは最初8個持っていて各ラウンド1つ使用  
しますので7ラウンド終了時には1つだけ手元に残ります  
が、残ったアクションコマは勝敗に関係しません。

#### ゲームの終了と勝敗

ラウンドが終了したときに、場に裏向きの釣り場カードが  
なくなればゲームは終了します。

ここで、プレイヤーは自分が受け取ったお供えカードを公  
開し、そこに描かれている骨アイコンの数を合計します。

最も少なかった人はお供えが足りなかったことで機嫌を損  
ねた猫達にたかられてしまい、魚をすべて持って行かれて  
しまいます。  
これによりこの人はゲームから脱落します。

特殊：もし最も少ない人が複数人いれば、その人たちがま  
とめてたかられてしまい同時に脱落します。  
万が一全員同数であれば、みなさんが釣った魚は猫  
達に美味しくいただかれてしまうため、猫達の勝利  
となります。

脱落することなく残った人たちは、自分が獲得したお供え  
カードの枚数だけ自分の釣果マーカを戻します。  
そして、最終的に最も釣果マーカが進んでいた人の勝利  
となります。

もし、釣果マーカが最も進んでいる人が複数人いた場合、  
その中で獲得した骨アイコンの数の多い人が、それも同じ  
ならお供えカードの枚数の多いほうが勝者となります。  
それも同じなら、その人達で勝利を分かち合います。

#### 奥付

サークル : 高天原  
(<http://takamagaharagames.web.fc2.com/>)  
システムデザイン : K'nnon(knnon.ds@gmail.com)  
アートデザイン : K'nnon  
lorc,delapouite,Various artists  
(From <http://game-icons.net/>)  
※CC-BY-3.0ライセンスによって許諾されているコンテン  
ツを使用、編集しています。  
ライセンスの詳細は以下のURLより確認できます。  
<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

すぺしゃるさんくす :  
テストプレイに参加していただいた皆様

#### ゲーム終了の例

下の表はそれぞれのプレイヤーがゲーム終了時に獲得し  
ていた魚の数、お供えカードの枚数とそこに描かれていた  
骨アイコンの合計数を一覧にしたものです。

	A	B	C	D	E
	21	24	16	23	25
	6	5	5	3	4
	18	15	14	13	12
 - 	15	19	11	20	(21)

まず、各プレイヤーがお供えした魚の数を数えます。  
その結果、最も少ないEが脱落します。

次に釣った魚からお供えカードの枚数を引きます。  
その結果、最も多くの魚を残していたDが勝者となります。

#### イベントカードの効果一覧

##### ゲーム終了まで継続するイベント



以降のラウンドでアクションの実行時に対応  
するアクションを選択したプレイヤーが一人  
多いものとして処理を行います。

例：お供えのイベントカード(上)がある状  
態でお供えを選択していたのが2人だっ  
た場合、3人選択したものとしてお供え  
カードの受取を行います。



##### 公開されたときに1回だけ処理されるイベント



全員いないお供えカードを1枚選び、箱  
に戻します。  
1枚も持っていない人には何もありません



このイベントカードの上に箱に戻していた未  
使用の釣り場カード1枚を表向け、追加の  
ラウンドを開始します。  
ゲームは通常より1ラウンド多くなります。



場に置かれている釣り場カードの内、右下(初  
期配置図の7番のカードです)のものを裏向  
きのままこのカードの下に入れます。  
ゲームは1ラウンド早く終了します。