

夏休み大作戦

ゲームデザイン:円卓P
イラスト:バチ
デザイン:半蔵

プレイ人数:3~4人
プレイ時間:45~60分
対象年齢:10歳~

内容物一覧

友達カード:30枚

日記カード:30枚



早起き度



得点

負けん気トラック & カレンダーカード:4枚



元気チップ 1元気:28枚 5元気:9枚 10元気:9枚



手番順チップ:4枚

はなまるチップ:10枚

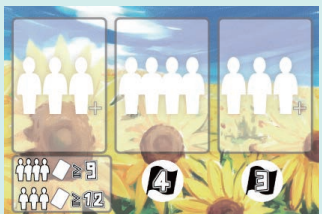
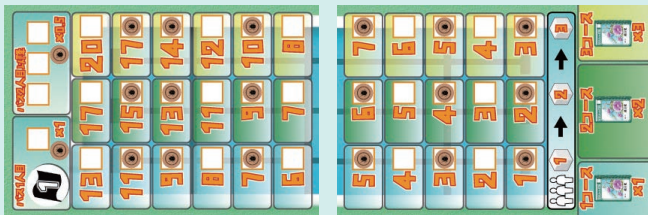


キューブ:4色2個ずつ(色はランダムです)

教室ボード:1枚



プール & ひまわりボード:2枚



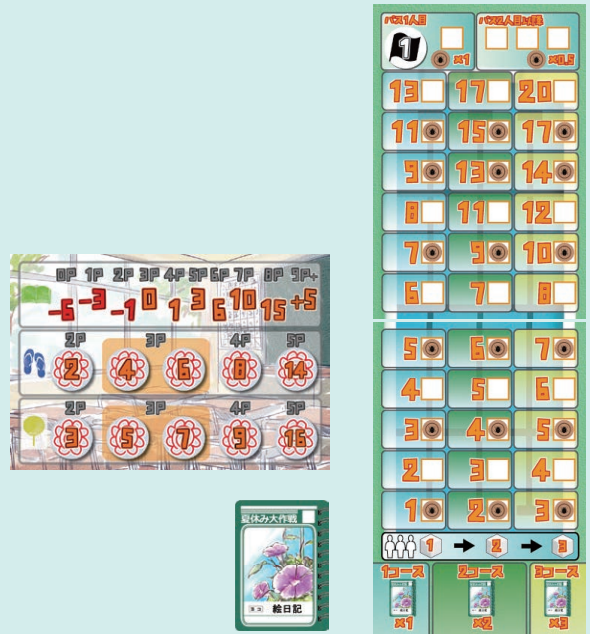
ゲーム概要

新しい学校に転校してきたあなたは、たくさんの友達を作って夏休みを満喫し、ステキな絵日記を書くことにチャレンジします。

友達を作る「一学期フェイズ」、様々な出来事を体験する「夏休みフェイズ」の2つのフェイズを通して、最も多くの得点を得たプレイヤーがゲームに勝利します。「元気」と「負けん気」で友達を作り、一緒にこの夏だけの思い出を綴っていきましょう!

ゲームの準備

- プール&ひまわりボードはプールの面を表にして、繋げて置きます。
- 全ての友達カードを裏向きでよくシャッフルします。プールボードの脇にそれを置きます。これを山札とします。
- 教室ボードをプールボードの脇に置き、その上に記された通りに全てのはなまるチップを置きます。



• 各プレイヤーは1元気チップを5枚、5元気チップを1枚受け取ります。手持ちの元気チップは手で握ったり裏にして重ねたりして額面を伏せて下さい。

• 各プレイヤーは負けん気トラック&カレンダーカードを受け取ります。負けん気トラックの描いてある面を表にして手元に置きます。

• 各プレイヤーは1色のキューブを2つ受け取ります。負けん気トラックの左側の3にキューブを置きます。もう一つのキューブは競りで使います。

• 最近、絵日記を描いたプレイヤーがスタートプレイヤーになります。もしくはランダムでスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーは1番手の手番順チップを得ます。2番手以降の手番順チップは箱の中にしまっておきます。



ゲームの進行

夏休み大作戦は「一学期フェイズ」「夏休みフェイズ」の2つの競りのフェイズを通して勝利点を集めるゲームです。2つの競りフェイズはそれぞれがいくつかのラウンドで構成されています。ゲーム終了時には得点計算フェイズがあります。

ゲームの流れ

1. 一学期フェイズ
 - 1-a. ラウンドの開始準備
 - 1-b. プールボードへの入札
 - 1-c. 落札処理
2. 夏休みフェイズ
 - 2-a. ラウンドの開始準備
 - 2-b. 日記カードと手番順チップの獲得
 - 2-c. 早起きは三文の得ルール
 - 2-d. 日記帳の発表とはなまるチップの獲得
3. 得点計算フェイズ
 - 3-a. 宿題のチェック

1. 一学期フェイズ

一学期フェイズは、元気チップと負けん気トラックを使って友達を作るフェイズです。

1-a. ラウンドの開始準備

山札から友達カードを引いて、右図のように1コースに1枚、2コースに2枚、3コースに3枚の友達カードを、表向きに並べます。



1-b. プールボードへの入札

スタートプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは入札するか、パスします。

プレイヤーはプールボードの入札マスにキューブを置いて入札します。プレイヤーは**手持ちの元気チップの価値と負けん気トラックの数値の合計値までしか入札できません。**

既に入札済みのコースには、より高値でしか入札できません(応札)。入札済みのコースに応札した場合、応札されたプレイヤーは入札に使ったキューブを手元に戻して、負けん気トラックを1マス進めます。負けん気トラックを進めた結果、入札できる箇所が増える場合があります。

パスを選択したプレイヤーはプールボード上部のパス枠にキューブを置きます。1人目と2人目以降ではキューブを置く場所が異なるので注意してください。

1つのコースに入札できる額はコースの最上段に示された数値が限度です。誰かがコースの最上段に入札した場合、他のプレイヤーは手持ちのチップをどれだけ持っていたとしてもそのコースでの応札はできません。

応札を受けて手元に戻ってきたキューブは手番が回ってきた時に再び入札に使えます。その際、入札するコースは以前と同じでも違っていても構いません。

手番が回ってきた時、キューブを配置済みのプレイヤーはなにもしません。次のプレイヤーに手番が回ります。

全てのプレイヤーがプールボード上(パス枠を含む)にキューブを配置したところで入札は終わります。

1-c. 落札処理

パスしたプレイヤーはストックから元気チップを受け取ります。各コースに配置されたキューブより下段のマスに示されている元気チップを数え、1番目にパスしたプレイヤーはそれに等しい額を、2番目以降にパスしたプレイヤーはその半分に等しい額(端数切捨て)をストックから得ます。(例:右図の場合、1コースが2元気、2コースが1元気、3コースが2元気で、1番目にパスしたプレイヤーは合計5元気チップを受け取ります。2番目以降にパスしたプレイヤーは2元気チップを受け取ります)



各コースで最高額を入札したプレイヤーは元気と負けん気を支払い、コースに対応する友達カードを獲得します。獲得した友達カードは他のプレイヤーから見えないようにしてください。

プレイヤーは元気チップと負けん気トラックの両方で入札額を支払うことができます。負けん気トラックから支払う場合、キューブを負けん気トラックの0の位置に戻します。お釣りが発生する場合、同額の元気チップをストックから受け取ります。負けん気トラックの支払いによる不足分は元気チップで支払います。支払いに使用した元気チップはストックに戻します。

全額を元気チップで支払う場合も、同様に元気チップはストックに戻します。

誰も入札しなかったコースの友達カードはゲームから取り除き、箱に戻します。

友達カードの山札が残っていたら次のラウンドに移ります。1番目にパスしたプレイヤーは1番の手番順チップを得てスタートプレイヤーになります。

友達カードの山札が尽きていたら「一学期フェイズ」は終了します。プールボードと負けん気トラックからキューブを回収して箱に戻して下さい。負けん気トラックカードは裏返して確認用のカレンダーとして使います。

2.夏休みフェイズ

夏休みフェイズは一学期フェイズで獲得した友達カードを使って日記カードとはなまるチップを獲得するフェイズです。

最初に夏休みフェイズの準備をします。

プールボードを裏返してひまわりボードを表面にします。2枚のひまわりボードを横に繋げてください。

日記カードを裏にしてよくシャッフルし、ひまわりボード右端の山札置き場に置きます。これが山札になります。

各プレイヤーは手番順チップを受け取ります。一学期フェイズの最終ラウンドで落札した友達カードの枚数が多いプレイヤーから小さい数の手番順チップを受け取ります。最終ラウンドでパスしたプレイヤーが複数いる場合、後からパスしたプレイヤーがより小さな数の手番順チップを受け取ります。(4人プレイの場合、最初にパスしたプレイヤーは4番手の手番順チップを受け取ります)

2-a.ラウンドの開始準備

山札から日記カードを引き、表にしてプレイヤー人数+1枚をひまわりボードに並べます。その後、日付の早い順に左から並べ直します。

前ラウンドから残っている日記カードがある場合、そのカードも含めてプレイヤー人数+1枚になるように日記カードを引き、日付の早い順に左から並べ直します。



十分な枚数の日記カードがひまわりボードに並べられない場合、即座に夏休みフェイズは終了し、得点計算フェイズに移ります(プレイヤーはいつでも好きな時に山札の枚数を数えられます)。

2-b.日記カードと手番順チップの獲得

1番手の手番順チップを持つプレイヤーから任意の友達カード1枚を表向きに出します。友達カードを出したくない場合、または友達カードを持っていない場合はパスします。また、同時に手番順チップをひまわりボードに戻します。

全員が友達カードを出すかパスしたところで「早起き度」の高い友達カードを出したプレイヤーから日記カードとその下の手番順チップをセットで獲得します。

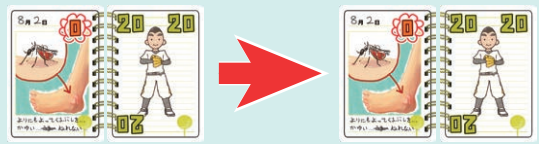
パスしたプレイヤーは日記カードを獲得せず手番順チップだけを獲得します。パスしたプレイヤーが複数いる場合は後からパスしたプレイヤーから手番順チップを獲得します。

パスの結果、ひまわりボード上に残ったカードは捨て札とせずそのまま残しておきます。

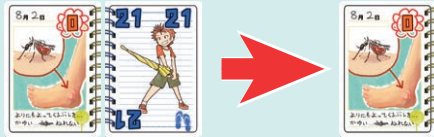


四隅の数字が早起き度です

獲得した日記カードと場に出した友達カードが同じ色だった場合、日記カードと友達カードはグループにして自分の手前に置きます。日記カードと友達カードの色が異なる場合、日記カードだけを手前に置き、友達カードは捨て札として箱に戻します。



獲得した日記カードと場に出した友達カードが同じ色なので2枚とも日記帳に加えます。



獲得した日記カードと場に出した友達カードの色が異なるので日記カードだけを日記帳に加えます。

自分の手前に置いた日記カードや友達カードのグループを「日記帳」と呼びます。

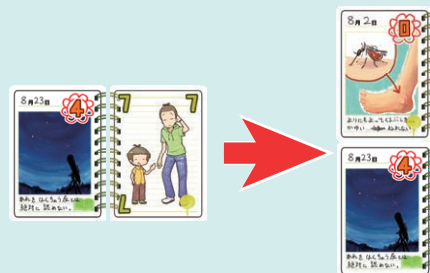
日記帳は緑、青、黄色の三色があり、既に持っている色の日記帳と同じ色の日記カードや友達カードを新たに得た場合、既存の日記帳にそれらのカードを加えます。違う色の日記カードや友達カードを得た場合は別の日記帳を新たに作ります。つまり日記帳は緑、青、黄色の三冊までを同時に持てることになります。



既に黄色のカード1枚を黄色の日記帳として持っている場合……



黄色の日記カードと友達カードを新しく得た場合、黄色の日記帳にそれらを加えます。

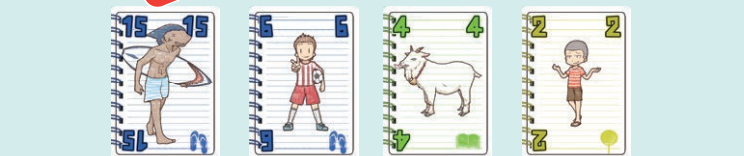


緑の日記カードを新しく得た場合、緑の日記帳を新しく作ります。(黄色の友達カードは獲得した日記カードと違う色なので捨て札になります)

2-c.早起きは三文の得ルール

全員が友達カードを出すかパスした後、最も早起き度の高い友達カードと他の全ての友達カードの早起き度の差が9以上ある場合、最も早起き度の高いカードを出したプレイヤーは通常の獲得手順に加え、ひまわりボードの左端にある日記カードも一緒に獲得します。

この時、パスしたプレイヤーは早起き度0のカードを出したものと扱います。



このルールで獲得した日記カードのうち、どちらか一方が友達カードと同じ色なら、その色の日記カードと友達カードと一緒に日記帳に加えることができます。異なる色のカードを混ぜて日記帳に加えることはできません。

2-d.日記帳の発表とはなまるチップの獲得

手番順チップの順番に、各プレイヤーは各ラウンドで1回だけ日記帳を発表してはなまるチップを獲得することができます。

はなまるチップは青と黄色の日記帳を発表することで獲得できるボーナス得点のチップです。緑の日記帳には、はなまるチップはありません。

はなまるチップはそれぞれ1枚ずつあり、最初に日記帳を発表した1人だけが獲得できます。

はなまるチップにはそれぞれ獲得条件としてページ数が設定されています。日記帳に加えられた日記カードと友達カードはどちらも1枚で1ページと数えます。十分なページ数のある日記帳を持っている場合のみ、プレイヤーははなまるチップを獲得することができます。



はなまるチップ獲得に必要な日記帳のページ数

はなまるチップを獲得するには、日記帳を発表する必要があります。発表した日記帳はカードを横倒しにすることで未発表の日記帳と区別します。

また、はなまるチップの獲得条件より多くのページ数を持つ日記帳を発表する場合でも、日記帳に含まれるすべてのカードを横倒しにします。



獲得条件が黄色の日記帳5ページのはなまるチップを獲得したので黄色のカード全てを横倒しにする。



獲得条件が黄色の日記帳4ページのはなまるチップを獲得した場合でも黄色のカードすべてを横倒しにする。

ある色の日記帳を発表した後に同色の日記カードや友達カードを獲得した場合、新しい別の日記帳を作ります。新しい日記帳に十分なページ数があれば、はなまるチップを獲得するために発表することもできます。

3.得点計算フェイズ

夏休みフェイズが終わったところで、各プレイヤーは得点計算を行います。

3-a.宿題チェック

各プレイヤーは緑の日記帳のページ数を数え、その数に応じて得失点を得ます。ページ数と得失点の対応関係は教室ボードに記されています。緑の日記帳が9ページ以上ある場合は1ページにつき5点ずつ加算されます(9ページで20点、10ページで25点……)

また、得点を失ったプレイヤー(緑の日記帳が2ページ以下のプレイヤー)は、宿題をやっていないかったペナルティとして手持ちのはなまるチップ1枚を失います。はなまるチップを持っていない場合は何も失いません。

最後に各プレイヤーは以下の項目から得点を得ます。

- 発表、未発表に関わらず、獲得した全ての日記カードの右肩の数字に等しい得点を得ます。
- はなまるチップを持っていれば書かれた数字に等しい得点を得ます。
- 未使用の友達カードは1枚につき1点を得ます。
- 未使用の元気チップは2元気につき1点に換算します。端数は切り捨てです。

全てを合計して最も多くの得点を持っているプレイヤーがゲームに勝利します。あなたは誰よりも夏休みを満喫したプレイヤーです!

3人プレイの場合のルール変更点

3人で遊ぶ場合、以下のようにルールを変更します。

ゲームの準備

2点、4点、6点、8点、14点のはなまるチップを裏向きによく混ぜてランダムに1枚選んで箱に戻します。同様に3点、5点、7点、9点、16点のはなまるチップからランダムに1枚選んで箱に戻します。その後、残ったのはなまるチップを教室ボードの表記通りに配置します。

日記カードをランダムに7枚抜いて裏向きのまま箱に戻します。

1.一学期フェイズ

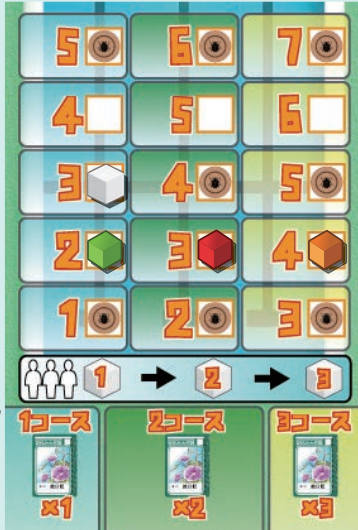
一学期フェイズでは余ったキューブをダミープレイヤーのキューブとして使います。

1-a.ラウンドの開始準備

毎ラウンド、ダミープレイヤーのキューブ1つを1コースの1のマ스에配置します。

1-b.プールボードへの入札

ダミープレイヤーは常に4番手のプレイヤーになります。ダミープレイヤーの手番が回ってきたとき、プールボード上にダミープレイヤーのキューブが置かれていなかった場合、応札可能な最下段のマ스에ダミープレイヤーのキューブを配置します。最下段のマスが複数ある場合、その中で最も左のコースに配置します。**ダミープレイヤーはパスをしません。**(右例:各コースの2段目2,3,4に各プレイヤーが入札している場合、白のダミープレイヤーは最も左の1コースの3に入札し、緑のキューブはプレイヤーの手元に戻ります)



なお、**ダミープレイヤーに応札されたプレイヤーは負けん気トラックを進めません。**

1-c.落札処理

ダミープレイヤーが落札したコースの友達カードは誰も獲得せず、捨て札として箱に戻します。

2.夏休みフェイズ

2-a.ラウンドの開始準備

3人プレイの場合、ひまわりボード上に配置するカードは全部で4枚になります。

2-c.早起きは三文の得ルール

3人プレイではひまわりボード左端の日記カードを獲得するのに必要な早起き度の差は12以上となります。

夏休み豆知識

友達カードの早起き度と日記カードの日付はどちらも2~31までの整数が割り振られており、数字が同じなら色も同じです。(右例:早起き度16の友達カードと8月16日の日記カードはどちらも緑のカードです)



夏休みフェイズで友達カードの出し方に悩む時は日付と早起き度を比べてみるとよいでしょう。

また、カードの色の分布は負けん気トラックカード裏面のカレンダーで確認することができます。集めている色の日記カードがあと何枚残っているか確認する際に活用してください。



得点計算をする際に元気チップの得点換算を先に済ませることで、以後、元気チップを得点とみなして得点計算をスムーズに行うことができます。

ただし、場合によっては元気チップが不足する場合もあるので適宜メモを取るなどして処理して下さい。

奥付

製作:数寄ゲームズ

印刷:タチキタプリント様 ラクスル様

素材提供

Icons made by Lorc,

<http://lorcblog.blogspot.com>

スペシャルサンクス

一発命中P ドヤP 大進歩P ノッポさん TakP

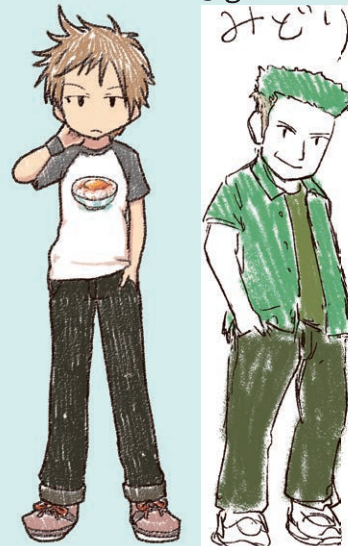
アル隊長 ぶるすP

ルール確認・内容物不足などの連絡先

数寄ゲームズブログ

<http://sukigames.seesaa.net/>

horiken02000@gmail.com



スペースが余ったので
没キャラ供養