

# 三津浜（仮） ver. 0.1

2～4人／30分／10歳以上

（リード文）

## 内容物

元締めカード 1枚

倉庫カード 8枚（2枚×4セット）

お金カード 32枚

8枚×4セット。各セットは10匁（もんめ）、20匁、30匁、40匁、50匁、50匁、100匁、100匁。

板前カード 5枚

マーカー 16個（4個×4セット）

魚サイコロ 6個

赤（メバル）2個、青（サヨリ）2個、黒（タチウオ）1個、白（タイ）1個。

## 準備

- 1) 最近釣りをしたプレイヤーが、元締めカードを受け取って手元に置きます。このプレイヤーが最初の元締めになります。
- 2) 各プレイヤーは倉庫カードを1セット受け取って自分の手前に置き、マーカー4個をその横に置きます。
- 3) 各プレイヤーはさらに同色のお金カード1セット（8枚）を受け取り、他の人に見せないよう手札として持ちます。
- 4) 板前カード5枚をよく混ぜ、カードを見ずにいずれかの面を上にして場の中央に置きます。サイコロ6個をその横に置きます。

## 魚の価値

このゲームには4種類の魚——メバル、サヨリ、タチウオ、タイが登場します。それぞれの魚はお金の代わりに使うとき、1つあたり以下の価値になります。メバル：5匁、サヨリ：10匁、タチウオ：20匁、タイ：30匁です。

## ゲームの進行

このゲームでは、プレイヤー同士が数日にわたって魚の《せり》を行います。せり落とした魚は倉庫に仕入れ、板前が求める数の魚を仕入れたプレイヤーは、その板前に魚を卸すことができます。1日は以下の1)～6)の手順からなります。

- 1) 元締めプレイヤーが、魚サイコロ6個を一斉に振ります。振ったサイコロの目が、この日に釣れる魚の数を表します。
- 2) 元締めプレイヤーは、6個の魚サイコロから好きなサイコロを2個選んで手元に示し、せり主となってせりを行います（項目『せり』を参照）。2人戦のときは、プレイヤーはここで1個のサイコロをさらに選び、この日の終わりまで取り除きます。
- 3) せりが終了したら、このせりでの魚の買い手は、板前に魚を卸すことができます（項目『卸し』を参照）。
- 4) 次に、今のせり主の左隣のプレイヤーが次のせり主となって残ったサイコロから2個を（2人戦のときはさらに取り除く1個を）同じように選びます。こうしてサイコロがすべてせりにかけられるまで、繰り返しせりを行います。
- 5) すべてのプレイヤーのせりが終わったら、せりで使ったお金カードのうち、合計で100匁までを手札に戻すことができます。このとき倉庫の魚を支払う（減らす）ことで、その額までのお金カードを追加で手元に戻すことができます。
- 6) 元締めカードを左隣のプレイヤーに渡し、次の1日を始めます。ゲームが終了するまでこれを繰り返します。

## せり

2人戦では、せり主の相手が買い手として、好きな額を宣言するかパスします。

3～4人戦では、せり主以外のプレイヤーがせり主の左から時計回りに、せりにかけられる魚サイコロを買い手宣言するかパスします。前の宣言よりも大きい額しか宣言できません。1人を除く全員がパスしたら、最後にせり値を宣言した人が買い手になります。

せりの間に払えない額を宣言した人がいたら、その人は最初からパスしたものとして、せりをやり直します。

次に、せり主は買い手にその魚を売るか、または自分がその額で買い手になるかを選びます。他の人が全員値をつけずパスしたら、せり主は好きな額で魚を買うかパスできます。

せり主が買い手に売った場合、買い手は手札のお金カードと魚を、宣言額の合計以上になるよう好きなように選んで支払います。

お金カードは表向きにして手元に置きます。宣言より多いお金カードを支払うこともできますが、差額は戻りません。魚で支払

った分は、せり主が同じ数の魚を倉庫に増やします。

それから、買い手はサイコロの目に示された数の魚を倉庫に仕入れ、せり主はサイコロの色に示された魚を1つずつ（2個が同じ魚であれば2つ）倉庫に仕入れます。仕入れた魚は倉庫カードにマーカーを置いて示します。倉庫カードの上限より多くは仕入れることができません。マーカーが足りなければ他の倉庫から移すことができますが、移した元の魚は失われます。

せり主が買い手になった場合、せり主はその額のお金カードまたは魚を上と同じように支払い、サイコロの目に示された数の魚を倉庫に増やします。売った場合のようにサイコロの色の魚を1つずつ増やすことはできません。また、支払った魚は単に減りません。

全員がパスしたら買い手はおらず、魚は誰のものにもなりません。

買い手が支払い、表向きにして手元に置かれたお金カードは、1日の終わりに手札に戻すまで再び使うことができません。

## 卸し

せりで買い手となった人は、板前カードに記された数の魚を倉庫から支払うことで、その板前に魚を卸すことができます。一度に何人の板前に魚を卸してもかまいません。

卸した板前カードの上には、手元または倉庫からマーカーを1個置いて卸したことを示します。これによって、仕入れられる魚が1種類少なくなります。倉庫の魚を示すマーカーを板前カードに置いた場合、倉庫にあった魚は捨てられて戻りません。プレイヤーはゲーム中いつでもマーカーを板前カードから手元に戻すことができますが、次にその板前カードにマーカーを置くには再び示された魚を支払わなければなりません。

どのプレイヤーも、同じ板前には1回しか卸すことができません。またどの板前に対しても、(プレイ人数-1)人しか魚を卸すことができません。

誰かが3人の板前に3個のマーカーを置いたら、そのプレイヤーがただちにゲームに勝利します。

Mitsuhamma

©2018 Tarte Games

Game Design: Kazuma Suzuki