

SAKURA HUNT

ルールブック

30 min 9+ age 2-4 players

ストーリー

さあ、花見の季節がやってきました。

桜の花は咲き始めると一斉に咲き広がり、全ての花が咲いている「満開」の花見会場はとても感動的です。ただし、「満開」の期間は短く、やがて桜は散り始めてしまうのです。

あなたは「満開」の桜を追い求めて花見会場を注意深く見守り、様々な桜の名所を巡っていきます。満開の桜を待ちわびながら、美しい桜の景色を楽しみましょう。

SAKURA HUNT

1 コンポーネント



ロケーションカード (10種 × 各6枚)
1~10 までの数字が書かれた桜の名所が描かれたカードです。数字の順に並べることで、絵柄が繋がってパノラマの景色となります。



酒カード (×8枚)
好きな数字のロケーションカードとして扱うことができるジョーカーのようなカードです。



花見マーカー (4色 × 各5枚)
花見や場所取り (後述) する際に使用します。



スコアシート (2種)
花見やボーナスの得点が記載されている早見表です。

花見会場カード (×4枚)



スコアトラックと
得点マーカー (4色 × 各1個)



3 ゲームの目的

サクラハントは花見をテーマにしたゲームです。並べると桜のパノラマになるカードを用いて遊びます。

花見会場は4つあり、プレイヤーはそれぞれの花見会場で1回ずつ、合計4回の花見を行うことを目指します。

以下の2つの方法で得点を獲得していき、ゲーム終了時に最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝利します。

① 花見で得点を獲得する

花見を行うことで、得点を獲得します。花見の得点は、花見を行った会場の桜がどれくらい咲いているか?によって決まります。会場の桜が「満開」の時に花見を行うことで最も高い得点を得ることができるので、満開での花見を狙いましょう。

② ゲーム終了時のボーナスで得点を獲得する

花見で使用したカードを獲得していき、ゲーム終了時に集めたカードの構成によってボーナスを獲得します。パノラマが長く繋がるようにカードを集めることで、大きなボーナスを得ることが出来るので、是非チャレンジしましょう。

2 セットアップ



① 花見会場を準備する

花見会場カード4枚を配置します。この時、各花見会場の隣にはカード6枚分のスペースを確保します。

② 山札をつくる

すべてのロケーションカードと酒カードをよく混ぜ、各プレイヤーに**手札として「6枚」**ずつ配り、残りを山札とします。

③ 担当色を決め、花見マーカーを1枚受け取る

自分の担当する色を決め、花見マーカーを1枚受け取ります。この花見マーカーは「**場所取り確認用 (後述)**」として使用します。

④ 花見マーカーを花見会場にストックする

残りの自分の色の花見マーカー4枚は、各花見会場カードの付近に、1枚ずつストックとして置いておきます。

⑤ スコアシートとスコアトラックの準備

スコアシートを見やすい位置に配置し、各プレイヤー色の得点マーカーをスコアトラックの0点の位置に置きます。

⑥ スタートプレイヤーを決める

「最も北の地で桜を見た人」をスタートプレイヤーとします。難しい場合は任意の方法でスタートプレイヤーを決めてください。

4 ゲームの概要

① 花見会場にカードが出されるたびに会場の桜が咲いていきます

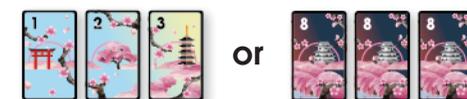


ゲームが進むにつれて、花見会場にカードが並んでいきます。この並んでいるカードの枚数は、その会場の開花状況を表しています。4枚カードが並んでいる時に「満開」となり、5枚以上のカードが出されると桜は散りはじめてしまいます。

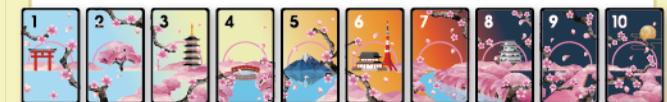
② 会場のカードと手札を組み合わせ花見



「会場のカード1枚」と「手札2枚」の3枚のカードで、「連続する3枚」もしくは「同じ3枚」のカードを揃えて花見を開催。



③ 繋げサクラパノラマ!



終了時のボーナスでは、花見で使用したカードの構成に応じて得点。パノラマが長く繋がるようにカードを集めていきましょう。

④ 花見を盛り上げる「酒カード」



お酒に酔えば桜はもっと素敵に見えることでしょうか。ただし、飲み過ぎには注意! 酔っ払ってはいは桜の本当の美しさを覚えてはいただけません!

酒カードは、花見やボーナス計算時に好きな数字として扱うことができる便利なカードですが、ボーナスでの得点にカウントされないで、使いすぎに注意しましょう!

5 ゲームの流れ

ゲームは、スタートプレイヤーから時計回りで順番に行います。自分の順番では、以下の3つから「1つ」を行います。

A 下見
花見会場にカードを出し、会場の開花を進めます

B 花見
花見を行い、得点を獲得する

C 場所取り
花見会場のカードと手札を交換する

ただし、ゲームが進み、「**全ての会場で花見を終えたプレイヤー**」は「**A. 下見**」のみを行います。

各選択肢の詳細は次項の6a~6cにて説明します。

ゲームの終了

以下の2つの条件のうち、どちらかの条件を満たすとき、即座にボーナスの獲得（⑦ボーナス参照）を行いゲームは終了します。

1 全てのプレイヤーが全ての会場で花見を行う

2 全ての花見会場に6枚目のカードが置かれる

6a A. 下見

山札から1枚カードを引き、新たに咲いた桜を確認しましょう。手札から会場に1枚カードを出し、会場の開花を進めます。

- 山札から1枚カードを引き、手札に加える
- 手札のカード1枚を「任意の会場」に出す
 - 1会場に出せるカードは**6枚**まで（花見マーカーを含む ※後述）



2人プレイ時の追加ルール

2人でゲームを遊ぶ際には、以下のルールを追加します。

下見で「酒カード」を会場に出した場合

- 山札からカード2枚を引き、手札に加える
- 手札から2枚を捨札として表向きに出す
 - 以後、捨札はこのゲームでは使用しません

6b B. 花見

プレイヤーは各会場で1回ずつ花見を行うことができます。会場の桜が「満開」のタイミングを見計らって花見をしましょう。

- 山札から1枚カードを引き、手札に加える
- 「会場のカード1枚」と「手札2枚」を組み合わせ、「連続する3枚」か「同じ3枚」のカードをつくる
 - つくった3枚のカードは、花見済みのカードとして獲得し、全員から見えるように自分の前に置いておきます。



- 花見会場から取ったカードと交換に、ストックの自分の色の花見マーカーを移動する
 - 以後、花見マーカーは**カード1枚**分としてカウントします。
- 花見を行った会場のカード枚数（花見マーカーを含む）を確認し、枚数に応じた得点を獲得する。
 - スコアトラックの自分の色のコマを得点分進めましょう。

会場のカード枚数	1枚	2枚	3枚	4枚	5枚	6枚
得点	0	1	2	5	3	0

花見の注意点

- プレイヤーは「A. 下見」と「B. 花見」を**山札からカードを引いた後に**決めてもかまいません。
- 会場にカードが6枚出ている場合、花見をすることは可能です。
- 花見を終えた会場でもう一度花見を行うことはできませんが、「A. 下見」や「C. 場所取り」は行うことができます。
- 花見を終えたあと、**手札が1枚少**くなります。

タイミング	初期	花見1回終了	花見2回終了	花見3回終了	花見4回終了
手札	6	5	4	3	2

酒カードについて

- 花見では「酒カード」は**好きな数字**として扱えます。
- 「酒カード」は、一度の花見で**何枚使用**しても構いません。



6c C. 場所取り

会場に出されているカードを手札と交換しキープできます。ただし場所取りできるカードは1枚だけ。上手に活用しましょう。

- 会場のカード1枚と手札を交換する
- 獲得したカードは表向きに自分の前に置き、場所取り用の花見マーカーをカードの上に置きます
 - 場所取りしたカードは、**花見をする際に手札の代わり**として使用することができます。
 - 場所取りしたカードを**花見で使用するまで、再び場所取りを行うことは出来ません。**



場所取り用の花見マーカーは、セットアップで最初に受け取った1枚の花見マーカーになります。

場所取りを行うと、手札が1枚少なくなります。

7 ボーナス

花見シーズンの終わりに、今年の桜を振り返りましょう。

- 花見で獲得したカードを新たに並べ替えます。左から横に数字の順番、縦には同じ数字を並べましょう。
- 酒カードは、**新たに好きな数字**として扱うことができます。
- ボーナスは2種類。該当する得点をスコアに加えます。



パノラマ

パノラマが長く繋がるほど、高得点

- 最も長く繋がった**パノラマ**の枚数だけが得点の対象となります。
- 5枚からボーナスとなり、10枚揃ったパーフェクトでは21点。

パノラマ枚数	5枚	6枚	7枚	8枚	9枚	10枚
得点	1	3	6	10	15	21

「酒カード」は足りないカードの代わりに、**パノラマを繋げる**ことができます。ただし、**パノラマの枚数にカウントされません。**

図の例では、酒カードを「6」として扱い、パノラマは1~9まで繋がりましたが、カウントされるのは8枚（10点）となります。

独り占め

同じカードを3枚集めるごとに5点のボーナス

- 同じカードが2セット（6枚）の場合は5×2=10点。
- 「酒カード」を**組み合わせ**て3枚セットをつくることはできません。
- ただし、**酒カード3枚を「すべて同じ数字**」として扱っている場合にはボーナスの対象となり5点を獲得します。



Special Thanks

Hiroshi Kawamura, Takayuki Mizuki, Kayoko Takao, Kazuhiro Ikeuchi, Takashi Aizawa, Kenju Yoshino, Rune Miyamoto, Hiro Hatakeyama, Chie Araki

https://www.jugame.info
Copyright © 2017 JUGAME STUDIO All Rights Reserved



最も得点を獲得したプレイヤーが、今シーズン最も美しい桜を体験したプレイヤーとして勝利します！
同点の場合は勝利を分かち合しましょう。