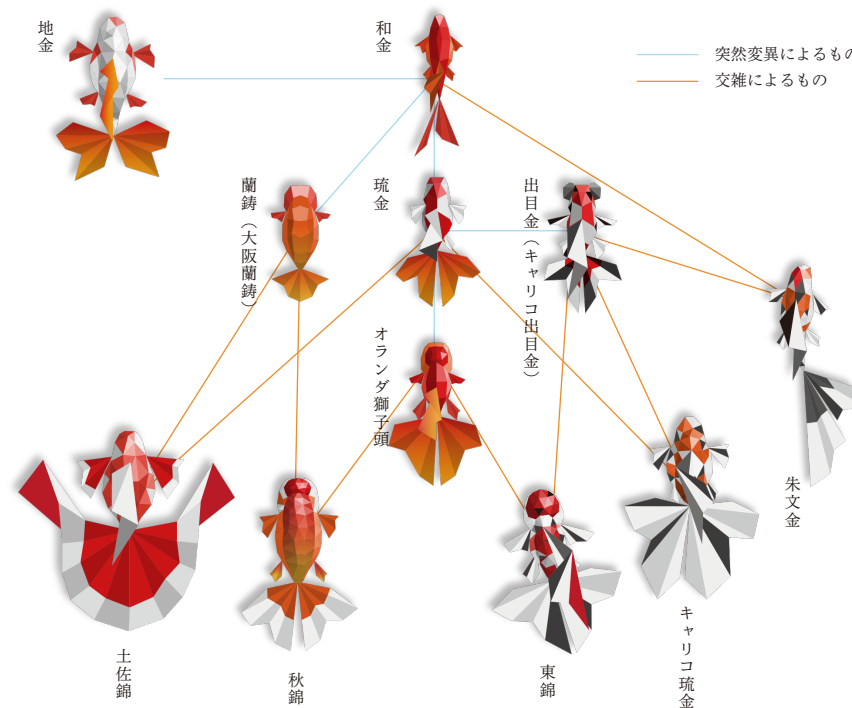




作出系図



金魚商 | GOLDFISH MERCHANT

Game design & Artwork by Yu Maruno

2-4
players

30
min

14+
age

同梱物

- ・新種カード（大カード）24 枚
- ・金魚カード（小カード）60 枚
- ・ルールブック（本誌）1 冊

お問い合わせ先
jugameinfo@gmail.com

© 2021 Jugame Studio
<https://www.jugame.info/>



ペアで交配。
新種の金魚をつくり出せ。

金魚は生きる工芸品と呼ばれ、熱心な金魚商によって新たな金魚が生み出されてきました。

しかし、金魚の変異を固定させることは難しく、その子供は元の金魚に戻ってしまいます。そのため何世代にもわたる交配を重ね、奇跡的に定着したものだけが新種として認められるのです。

長い年月と狂信的な情熱。

あなたは金魚商となり、様々な金魚の交配を行いながら金魚の新種開発に取り組みます。新しい金魚を開発し当代随一の金魚商の名声を手に入れましょう！

1 ゲームの概要

プレイヤーは金魚商となり、新種カードに記された6種類の新しい金魚の開発を競います。



手札で使用する金魚は5種類。これらの金魚をペアで揃えて交配し、新種の金魚を開発します。

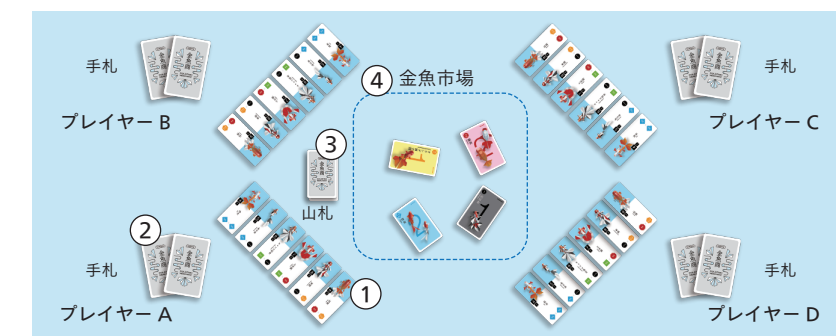


新種の金魚を開発するために必要な金魚の組み合わせは新種カードに記されています。同じ数字のカードでペアを揃え、ペアの数字と同じ交配ポイントを獲得します。

新種ごとに、各プレイヤーの交配ポイントと比較し、最も交配ポイントを獲得したプレイヤーが新種カードに記された勝利点を獲得することが出来るでしょう。

最も勝利点を得たプレイヤーがゲームに勝利します。

2 ゲームの準備



- ① 各プレイヤーは新種カード6種類のセット（裏面が同色の6枚セット）を受け取り、表面を上にして、左から勝利点の数字が大きくなる順で自分の前に並べます。
- ② 全ての金魚カードをよく混ぜ、各プレイヤーへ2枚ずつ裏向きで配り手札とします。（各プレイヤーは自分の手札を確認します。）
- ③ 残りの金魚カードは、山札として裏向きで配置します。
- ④ 山札からカード4枚をめくり、場の中央に表向きで配置し、金魚市場とします。
- ⑤ 最近、金魚を見た人がスタートプレイヤーになります。

3人プレイ時の 山札の調整

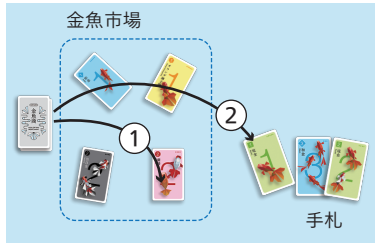
3人で遊ぶ時は、山札から2枚の金魚カードを抜き、箱にしまいます。（抜き取ったカードはそのゲームで使用しません）

3 ゲームの進め方

スタートプレイヤーから時計回りで、1人ずつ順番に手番を行います。手番プレイヤーは以下の4つのアクションを順に行ないます。

1. 金魚カードの補充

必須

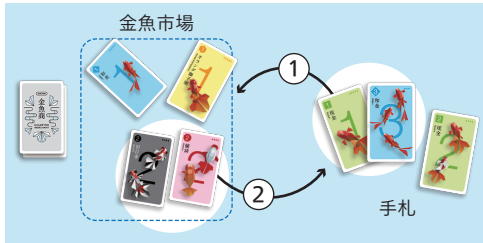


市場と手札に、1枚ずつ金魚カードを補充します。

- ① 山札から金魚カード1枚をめくり、表向きに市場へ追加します。
- ② 次に山札から金魚カード1枚を引き手札に加えます。

2. 市場とカード交換

任意



市場と手札の金魚カードを交換します。

- ① 手札から好きな枚数のカードを市場へ表向きに出します。
- ② 獲得するカードの数字の合計が手札から出したカードの数字の合計以下になるようにカードを交換します。



金魚の交換は数字にだけ注目し、種類や枚数は関係ありません。



交換時に出したカードを、再び獲得することはできません。



手札の全カードを交換しても構いません。

任意

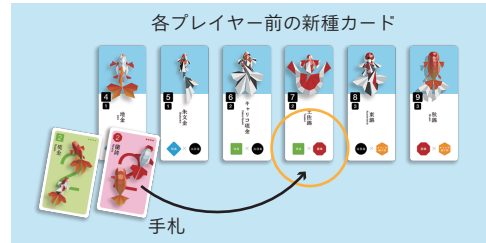
カード交換は行わなくても構いません。

×1

カード交換は1手番に1回しか出来ません。

3. 交配

任意



手札の金魚で、新種金魚の開発をします。

- ① 新種カードに記された金魚カードの組み合わせで同じ数字のペアを公開します。
- ② 公開したカードは、新種カードの下に表向きで並べていきます。



1回の手番で複数の数や種類のペアを公開することが出来ます。



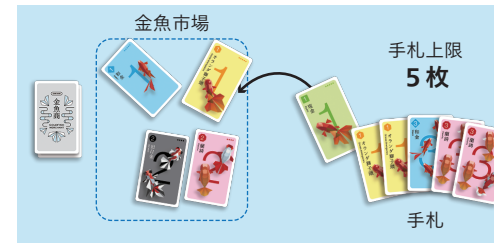
一度公開したカードを再び手札に戻すことは出来ません。

任意

交配できるカードがない場合や、公開したくない場合は交配しなくても構いません。

4. 手札の枚数確認

必須



手番の最後に、手札の枚数を確認します。

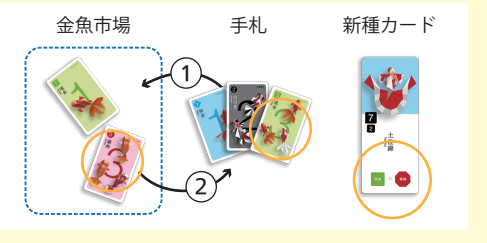
- ① 手札の上限は5枚です。
- ② 手番終了時に、手札が6枚以上ある場合には、手札が5枚以下になるように、手札から任意のカードを選び市場へ表向きに出します。



手番を終了する時に手札が5枚以下になっていれば手番の途中（カードの補充時やカード交換時など）では5枚を超えても構いません。

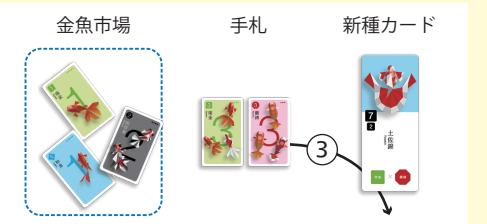
手札の枚数確認を終えたら
次のプレイヤーへ手番が移ります。
山札が尽きるまでこれを繰り返します。

プレイ例（交換～交配まで）



プレイヤーは、手札にある緑3と市場にある赤3で土佐錦のペアが作れることに気づきました。

そこで手札から数字の合計が3になるカード2枚（青1と黒2）を市場に出し（①）、赤3のカードを市場から交換により獲得しました。（②）



そして、カード交換で獲得した赤3と手札の緑3で土佐錦のペアとして公開し、土佐錦の交配ポイントを3点獲得しました。（③）

4 数字「1」の金魚カードの特殊効果

数字「1」の金魚カードには、2つの特殊な効果があります。

カード交換時

「1」×3枚のセットで「大型取引」



市場とカード交換時、手札から「1」の3枚セットを出す場合、3枚の数字の合計は「3」ではなく「6」として扱います。
金魚の種類は関係なく、複数種類の金魚が混ざっても構いません。

交配時

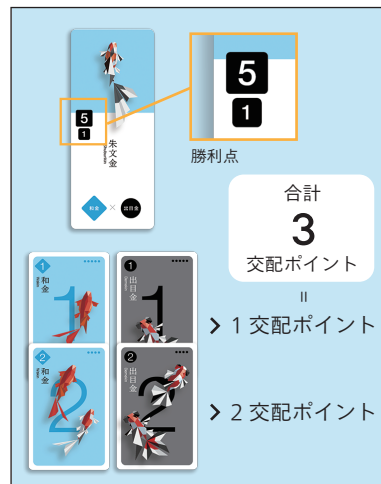
「1」ペア×3組で「開発確定」



1つの新種カードに対して「1」のペア3組を公開すると、交配ポイントの大小に関係なく、新種金魚の開発に成功します。
ゲーム終了時、その新種カードの交配ポイントを確認する際に、最も多く交配ポイントを獲得したプレイヤーとして扱います。

5 ゲームの終了

山札が無くなったらゲームは終了します。



新種カードごとに勝利点を確認する

- ① 山札が無くなったら、最後にもう1回ずつ「カード交換」と「交配」を行うことができます。
- ② 次に、新種カードごとに、各プレイヤーの交配ポイントを比べます。
- ③ 最も交配ポイントを得たプレイヤーが、新種カードに記された2つの勝利点のうち大きい数字を、2番目のプレイヤーが小さい方の数字を勝利点として獲得します。

同率

1位のプレイヤーが複数いる場合、該当プレイヤーは小さい方の数字を勝利点として獲得し、2位の勝利点はなくなります。2位のプレイヤーが複数いる場合は、勝利点を得ることはできません。

NG

得点を得るには、最低でも1回は交配を行なっている必要があります。一度も交配していない新種の金魚で勝利点を得ることは出来ません。

裏返す



2位の時は上下逆さに

勝利点を合計する

勝利点を得ることが出来たプレイヤーは新種カードを裏返します。
獲得した勝利点が上側にくるようにカードを置き、自分の獲得した勝利点が見えるようにしましょう。

全ての新種開発で得た勝利点を合計し、
最も勝利点を得たプレイヤーがゲームに勝利し、
当代随一の金魚商の名声を得ます！