

emaki™

SAKURA FRONT



3-5
players

30
min

14+
age

FOR
REMOTE
PLAY

Game design & Artwork
by Yu Maruno

春の訪れとともに、桜が咲き始めました。
あなたは北上する桜前線とともに、桜の名所を巡る旅をしていきます。
上手に開花予想をたてながら、誰よりも美しい桜を愛でましょう。

1. OUTLINE



次の花見では、どれくらいの桜が咲きそうか？
0 ~ 10 の数字を宣言して、桜の開花を予想します。

より大きな数字を宣言したプレイヤーが、花見を満喫して得点を得ます。
全9回の花見で、最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝利します。

各プレイヤー用のゲームシートとペンを用意

リモートで友人と遊ぶ際は、事前に公式ウェブから PDF をダウンロードしてもらいましょう

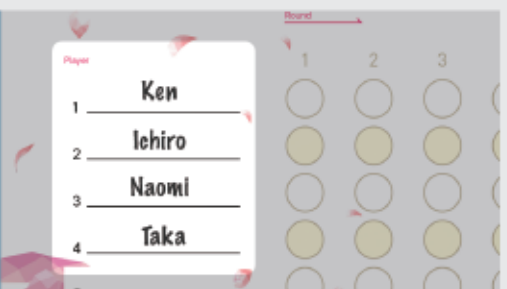


2. SETUP

プレイヤーの名前を記入していきます。

名前を書く順番は、1 ラウンド目の手番を行う順番になります。
任意の方法で順番を決め、上から名前を記入していきましょう。

このゲームの経験者がいる場合は、経験者が先に手番を行うようにすると良いでしょう。



さあ、旅立ちの準備は整いました！

3. HOW TO PLAY

1. ラウンドの進め方

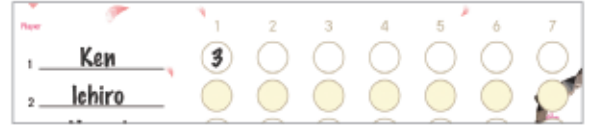
各ラウンドでは、次の2つのルールに従って、0～10のうち1つの数字を選んで、一人ずつ宣言します。

- 1 **そのラウンド内で**
すでに他のプレイヤーによって宣言されている数字は宣言できない。
- 2 **ゲーム全体で**
各プレイヤーは0～10の各数字を1回しか宣言できない。

各ラウンドでは、全プレイヤーが違う数字を宣言することになります。

2. 数字を宣言する

- 1 **手番プレイヤー**は、前述のルールに従い数字を1つ宣言します。
- 2 **全プレイヤー**は、宣言された数字を手番プレイヤーの該当ラウンドのサークルに記入します。



- 3 **手番プレイヤー**は、シート下側の数字が描かれたボックスを確認し、自分が宣言した数字に某線を引き、宣言済みの数字として消していきます。



- 4 次のプレイヤーへ手番が移り、全員が1回ずつ数字を宣言をします。

3. ラウンドの得点を得る

全員が1回ずつ宣言を終えたら、そのラウンドの得点を計算します。
1番目と2番目に大きな数字を宣言したプレイヤーが得点を得ます。

- 1 **自分以外のプレイヤーが宣言した数字の合計**を得点として得ます。
- 2 **1位のプレイヤーが宣言した数字**を得点として得ます。
- 3-5 **得点なし**



自分の順位と得点を確認して、各ラウンドの下にあるスコア記入ボックスに、自分が獲得した得点を記入しましょう。

1位と2位が同得点だったり、2位の方が高得点になることもあります。

4. 次のラウンドへ

次のラウンドでは、前のラウンドで宣言した数字が大きなプレイヤーから順番に手番を行ない、全9ラウンド行います。

5. ゲームの終了

9ラウンドを終え、0～10の中で宣言しなかった2つの数字の合計は、そのままボーナスとなり得点に加えます。



各ラウンドで獲得した得点にボーナスを加え、最終ラウンドで、宣言した数字が小さいプレイヤーから順番に、総合得点を発表していきます。

最も多くの得点を獲得することができた
プレイヤーの勝利です!



ラウンドの例

1番大きな数字「5」を宣言した Taka さんが、一位となり、自分以外のプレイヤーが宣言した8点 (=3+1+4) を得点として得ます。2番目に大きな数字「4」を宣言した Naomi さんは、1位の Taka さんが宣言した5を得点として得ます。次のラウンドでは、宣言した数字の大きな順に、Taka>Naomi>Ken>Ichiro さんの順番で手番を行います。

例外 どの数字も宣言できないときは？

まれに自分の宣言出来る数字が、他のプレイヤーに先に宣言されてしう等、どの数字も宣言することが出来ないケースがあります。その場合は、まだ自分が宣言していない数字の中で最も大きな数字を宣言します。その結果、他のプレイヤーと同数の1位や2位になっても、そのラウンドの得点を得ることは出来ません。ただし、その数字は他の宣言された数字と同様に得点計算に用いられます。