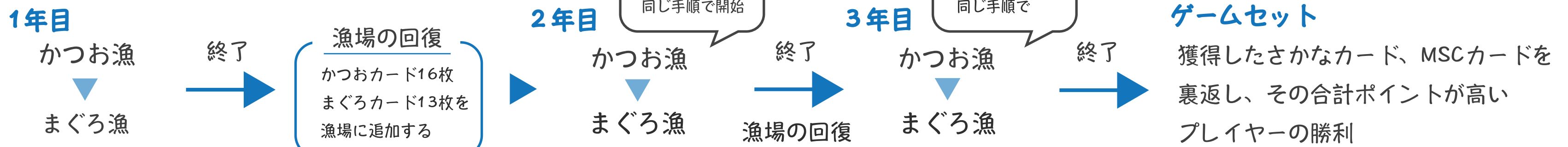


内容物



全体の流れ



ゲームの準備

1. 漁場をつくる

さかなカードをシャッフルする
漁場にかつおカード16枚・まぐろカード13枚をおく
残りのカードは指定の場所に積んでおく



漁場のつくりかた



準備完了



ゲームの進め方例

2. アクションカードを配る

- 釣りますカード4枚
- ちょっと釣りますカード3枚
- 釣りませんカード3枚

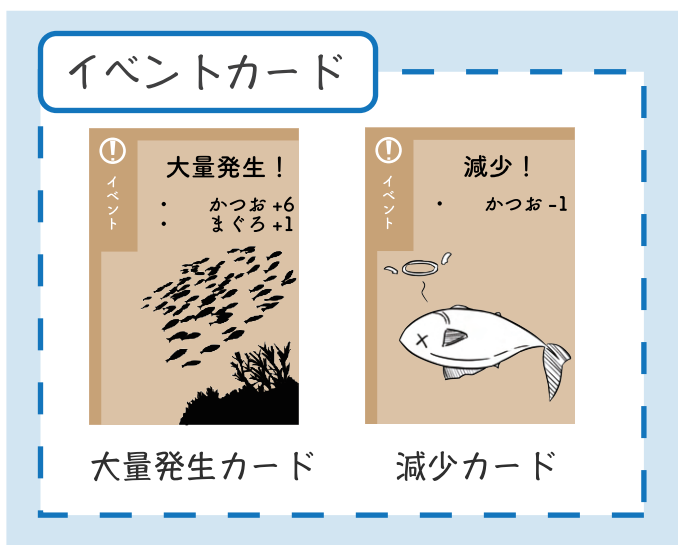
を各プレイヤーに配る

3. 順番を決める

じゃんけんをして、勝ったプレイヤーから時計回りに1番から船カードを配る
船カードと釣りますカード1枚を画像のように配置する

イベントカードの使い方

2年目以降
先手のプレイヤーは
イベントカードをめくることができ
さらに漁場に変化が起きる
新鮮なゲーム体験を求める際は
活用してほしい



学習への工夫

・漁業の詳細について

漁場ボード... 漁場は実際のものに準拠
いたスペースには
漁業の豆知識を加えた
さかなカード... それぞれの魚種の豆知識を
フレーバーテキストとして
組み込んだ

・所持ポイントの不可視化

さかなカードは
ゲームセットまで表向き
最後まで勝敗は
わからないドキドキ感
点数はランダム

・漁場の変化

残ったさかなカードの
数により
回復した漁場は
毎度変化する
新鮮なゲーム体験へ

残ったかつお	回復後
1	17
2	18
3	19

ゲームスタート

1年目のかつお漁を開始する

1ターン目

1番の船をもつプレイヤーから時計回りにサイコロをふり、
出た目の数のさかなをとる
さかなカードは釣りますカードの上部に表向きしておく

2ターン目

自身の行動を選択し、アクションカードを裏向きで
盤面の直前のアクションカードの右隣におく

「レッツ・ヤイジー」の掛け声でアクションカードを
オープンし、同順に漁を行う
獲得したさかなカードはこのターンおいた
アクションカードの上部に表向きしておく

3ターン目～

2ターン目と同様に繰り返す

ゲームセット

獲得したさかなカード、MSCカードを
裏返し、その合計ポイントが高い
プレイヤーの勝利

・さかながいなくなる

そのターン獲ったさかなをもどす
漁をしなかったプレイヤー
(いなければちょっと釣ったプレイヤー)
はMSCカードを獲得

・さかなが1匹だけ残る

そのターン漁をしなかったプレイヤー・
ちょっと釣ったプレイヤーは
MSCカードを獲得

・全員が漁をしない

そのまま漁は終了

獲得したカードは重ねて
船カードの上部におく
使ったアクションカードを
手札に戻す

同じ手順で
まぐろ漁へ