

Coldwater Crown (コールドウォーター・クラウン) 2-4人用ルール抄訳 v1.31

年齢：14歳以上、人数：1-4人、時間：40-90分

海岸 (Shore)・河川 (River)・湖畔 (Lake) で様々な魚を釣り上げ、太公望 (Master Angler) 用の魚にも挑戦し、各種コンテストで勝利点を稼ぐ。ゲーム終了時に最も勝利点の高いプレイヤーが優勝。

【ゲームの準備】

1. ゲームボードを広げ、テーブル中央に置く。
2. 小型の「魚 (Fish) カード」を、海岸・河川・湖畔の3種類に分け、それぞれ表向きでシャッフルして山札を作る。
注：カードの左側に重さ (単位は LBS) が書いてある方が裏面。
3. 海岸・河川・湖畔の魚カードの山札を対応する置き場へ配置。
4. 海岸・河川・湖畔のゾーン (Zone) 3・4・5・6に、それぞれの山札から1枚ずつ、表向きのまま配置。
5. 5枚のタグタイルからランダムに1枚を選び、ゲームボード中央上「TAGGED FISH Challenge」のマスに配置。残りのタグタイルは使わないので箱へ戻す。
6. 大型の「太公望 (Master Angler) カード」をシャッフルして山札を作り、ゲームボード横に配置。山札から4枚を表向きで並べる。
7. トロフィー (Trophy) タイルを種類で分け、それぞれの置き場に表向きで重ねて配置。書いてある勝利点に違いのあるトロフィータイルは、大きい物が上に来るよう、数値の順に重ねて配置 (*注：2人戦では2点と4点のタイルを、3人戦では4点のタイルを、それぞれの山から抜いて箱に戻す*)。ただし Mystery Weight のトロフィータイル6枚は (*注：プレイ人数に関わらず6枚を全て使う*) シャッフルして配置。
8. 釣り具 (Tackle) トークン15枚を、裏向きにシャッフルして、ゲームボード横へ配置。各プレイヤーにランダムで1枚ずつ配る。
9. 釣り師 (Angler) コマを「1」の面が見えるようにして、海岸・河川・湖畔の右側にある釣り師マス (Angler Space) の「緑・黄・赤」に1個ずつ配置。
10. 各プレイヤーは、釣り師コマを「1」の面が見えるよう、1個ずつ受け取る。余りは箱へ戻す。
11. 各プレイヤーはプレイヤーボードを1枚ずつ受け取る。余りは箱へ戻す。ゲームボード上のゾーンと向きを合わせて、自分の前へ配置。
12. 透明の1個を除く、全ての餌 (Bait) コマを袋へ入れて混ぜる。各プレイヤーは袋の中からランダムに餌コマを引き、ゾーン3に3個とゾーン4に4個を置く (補充)。そして透明コマを袋へ入れて混ぜる。

【ゲームの流れ】

直近で魚を捕ったプレイヤーがスタートプレイヤー。

スタートプレイヤーが最初に手番を行う。以降はゲーム終了まで、時計回りに手番を移す。

【手番が来たら】

以下の3ステップを順番に (アクション不可でも) 必ず行う。全ステップを行ったら、時計回りに手番を移す。

1. 手元の釣り師コマを、空いている釣り師マスの1つへ配置して、対応するアクションを実行。
2. ステップ1で置いたのとは別の釣り師コマ1個を、ゲームボード上から手元へ回収して、対応するアクションを実行。
3. ステップ2で回収した釣り師コマを裏返す (釣り師コマの数値を1から2に、または2から1にする)。

【釣り師マス】

ゲームボード上には釣り師マスが計 7 ヶ所ある。

- 釣り場マス 6 ヶ所（海岸・河川・湖畔の赤・青・黄・黒・緑・紫）
- 港マス 1 ヶ所（碇アイコン）

釣り場マスのアクションは、マスの色と釣り師コマの数値によって決まる。

	釣り師コマの数値「1」	釣り師コマの数値「2」
釣り場マス (6色)	プレイヤーボードの各ゾーンから、釣り場マスと同じ色の餌コマを <u>1個ずつ</u> 取り除き、捨て場に移す。	プレイヤーボードの各ゾーンから、釣り場マスと同じ色の餌コマを <u>全て</u> 取り除き、捨て場に移す。
港マス (碇アイコン)	以下から1つだけ行う。	以下から好きな順に2つ行う。 同じものを2回でも良い。
	<ul style="list-style-type: none"> ● プレイヤーボードのゾーン1つを選び、袋から餌コマを（ゾーンの数値と同じ個数になるまで）補充。* ● 太公望カード1枚を（山札の一番上か場札から）選んで取り、プレイヤーボードの<u>右隣</u>へ、表向きで配置。場札から取った場合、即座に山札から補充して、場札を4枚にする。 ** 	

* 透明の餌コマを引いたら即座に、捨て場の餌コマを全て袋に戻し、補充を続ける。補充が終わったら透明の餌コマを袋へ戻す。

** 既に3枚ある場合、新しい太公望カードは取れない。一度取った太公望カードは「破棄」「返却」「交換」「譲渡」できない。

【太公望カードを釣り上げるには】

太公望カードには、餌の色に対応したマスが3つまたは4つある。

プレイヤーボードから（釣り場マスのアクションや釣り具トークンの効果で）餌を取り除いた時、餌捨て場へ移す代わりに、太公望カードのマスへ配置して良い。各マスに配置できるのは、マスと同じ色の餌コマ1個まで。マスが全て埋まった太公望カードをプレイヤーボードの左隣へ配置。そのカードの餌コマを全て、ゲームボード横の餌捨て場へ移す。

【海岸・河川・湖畔の魚カードを釣り上げるには】

プレイヤーボードのゾーンから、最後の餌コマを取り除いた時、魚を釣り上げたことになる。

「空になったゾーン番号」と「最後に取り除いた餌コマの色」によって、どの魚カードを取るかが決まる。

- 海岸：緑または紫
- 河川：黄または黒
- 湖畔：赤または青

対応する場所の（空になったゾーン番号と）同じゾーンにある魚カードを取る。同時に2枚以上の魚カードを取ることもあり得る。

釣り上げた魚カードを全て取ったら、即座に対応する山札の上から補充して、釣り場の空いたゾーンを番号の小さいものから順に埋める。

例：赤い餌コマを取り除いて、プレイヤーボードのゾーン3が空になった。赤なので、湖畔のゾーン3にある魚カードを取る。

【ゾーンボーナス】

ゾーン5 ボーナス	プレイヤーボードのゾーン5が空になったら、釣り具トークン1枚を山から引く（次のステップから使用できる）。
ゾーン6 ボーナス	プレイヤーボードのゾーン6が空になったら、対応する釣り場のゾーン6から魚カードを取る代わりに、その釣り場にある山札の一番上から魚カード1枚を取っても良い。

【釣り具トークンの効果】

手番中に何枚でも釣り具トークンを使用できる。使用した釣り具トークンは、ゲームボード横の捨て場へ移す。釣り具トークンの山がなくなったら即座に、捨て場の釣り具トークンをシャッフルして新しい山を作る。

釣り竿 (Rod)	魚カード1枚を釣り上げた時に使用。 「異なる釣り場」で「同じゾーン番号」の魚カード1枚を代わりに取る。 ゾーン6 ボーナスとの併用は <u>できない</u> （山札からは <u>取れない</u> ）。
釣り糸 (Line)	魚カード1枚を釣り上げた時に使用。 「同じ釣り場」で「隣接ゾーン（斜め不可）」の魚カード1枚を代わりに取る。 この効果で釣り場のゾーン5・6から魚カードを取っても、各ゾーンボーナスは <u>発生しない</u> 。
ルアー (Lure)	プレイヤーボードにある、 <u>同じ色</u> の餌コマを2個まで取り除く（2個の場合、同じゾーンから2個でも、異なるゾーン2ヶ所から1個ずつでも良い）。 ゾーンが空になれば魚を釣り上げたことになる。
リール (Reel)	自分のプレイヤーボードにある、色が異なる餌コマ2個の位置（ゾーン）を入れ替える。

例：釣り竿と釣り糸を同時に使った場合、異なる釣り場の隣接ゾーンから魚カードを取れる。

【コンテスト】

各種コンテストの条件を満たせば、トロフィートークンを獲得し、勝利点が増える。

トロフィーにはゲーム中に獲得するものと、ゲーム終了後に獲得するものがある。

コンテスト名	対象カード	獲得条件
Mystery Weight Challenge	魚	釣り上げた魚の重量と、公開トロフィーの重量が同じなら（他プレイヤーに公開して）即座に獲得。 1人で何枚でも取れるが、各ステップで獲得できるのは1枚まで。
Fastest 8 Species Challenge	魚	8種類目を釣り上げたら、即座に山の一番上から獲得。1人1枚まで。
Small Species Challenge	魚	Flounder（海岸）・Roach（河川）・Perch（湖畔）の3種類を釣り上げたら、即座に山の一番上から獲得。1人1枚まで。
Master Angler Challenge *	太公望	同じ種類3匹を釣り上げたら、即座に「同種3枚」の2点トロフィーを獲得。1人1枚まで。
		異なる4種類を釣り上げたら、即座に「異種4枚」の2点トロフィーを獲得。1人1枚まで。
First to 12 Fish Challenge	魚	12匹目を釣り上げた、最初のプレイヤーだけが即座に獲得。 ゲーム終了条件の1つでもある。

* 同種3枚のトロフィー獲得に使った太公望カードは、異種4枚のトロフィー獲得にも使える（逆も然り）。

【ゲームの終了条件】

誰かの手番の終わりに、以下の少なくとも1つを満たしていれば、ゲームの終了条件が整う。

- プレイヤーの1人が（太公望カードを除く）12枚目の魚カードを取っている。
- いずれかの釣り場に（山札の枚数が足りず）魚カードが4枚並ばなくなった。

ゲームの終了条件が整った手番の後、他の各プレイヤーたちが順番に、最後の手番を行ってゲーム終了。

【海岸・河川・湖畔のコンテスト】 End of Game Contests

ゲーム終了後、海岸・河川・湖畔の順にコンテストを行い、トロフィーを分配。

1. 釣り上げた海岸の魚カードから各種1枚を選ぶ。
2. 選ばなかった海岸の魚カードは全て捨て札。
3. 選んだ海岸の魚カードの重量を合計。
4. 合計重量がより重いプレイヤーから順に、勝利点の高い海岸のトロフィーを1枚ずつ獲得。
注意：海岸の魚カードを1枚も釣り上げなかったプレイヤーは、海岸のトロフィーを獲得できない。

上記の流れを河川と湖畔でも行う。

合計重量が同じ場合、その釣り場でのタイムスタンプ（魚カード裏面の左下）が、より早い1枚を持っているプレイヤーが上位になる。

【得点計算】

獲得したトロフィーを全て表向けて勝利点を計算。

1. 各トロフィーの下側に書いてある勝利点を合計。
2. ゲーム中に釣り上げた太公望カード1枚につき1勝利点。
3. 海岸・河川・湖畔のコンテストに選んだ魚カード裏側のタグが、ゲームボード上のタグタイルと同じ色なら、1枚につき1勝利点。

全ての勝利点を合計して、最も高いプレイヤーが優勝。

同点の場合、タイムスタンプがより早い1枚を持っている該当プレイヤーの優勝。

選択ルール：運の要素を減らしたい場合、得点計算3番目のタグタイルによる勝利点を計算しない。