



## タコアラーム

作者：Oliver Igelhaut

訳者：COQ

2～4人用

対象年齢：5歳以上

冒険の始まりです！

探索船に乗って、たくさんの海の生き物を捜しましょう！

しかし、海にはいたずらな子タコ（クーノ）が動き回っています。親タコ（パパ・クルト）は子タコを連れ戻す為に、その巨大な足を振り回します。あまりに激しく振り回すものですから、時には間違えて探索船を転覆させてしまうかもしれません。

### <内容物>

（イラスト参照）

- 1 親タコ：パパ・クルト駒（オレンジ）
- 5 ゲームボードタイル（海×4、中心部×1）
- 1 探索船（船体と帆）
- 24 海の生き物チップ
- 12 食料チップ
- 1 礁（海の生物チップのホルダー）
- 1 子タコ：クーノ駒（赤）
- 16 海チップ

## 1 タコの足（棒と振り子）

<ゲームの目的> さあ、海を冒険しよう！

船を動かして、その先にある海チップを裏返して何が隠れているかを見ます。たくさんの海の生物を見つけるのです。ただし、小タコのクーンには近づかない様に…もしも、出会ってしまったら"タコアラーム"が発動します。食料を失い、手番終了の危機です。

食料を残し、最も沢山の海の生物を見つけてチップを集めたプレイヤーこそが真の海の冒険者、勝者となるのです！

<ゲームを始める前に>最初にゲームをする前に

- ・すべての部品を型紙から丁寧に外します。
- ・ゲームボードのパーツが5つあります（海×4、中心部×1）。中心部パーツは、真ん中のパンチを抜いて穴をあけます。その後、「海の面を上にして」ボード中心部にはめ込みます。
- ・船体に帆を差し込み、探索船を準備します。

<ゲームの準備>ゲームの前に毎回

- ・箱から、ゲームの部品を全て取り出します。
- ・タコの足をセットする時は、おとうさんおかあさんやお兄さんお姉さんに頼んで下さい：タコの足をゲームボードの中心にある穴に一杯までさします。振り子が自由に動けることを確認してください。最後に、親タコ駒を棒の先端にセットします。
- ・何度か、振り子を作動させて、棒の周りを大きな弧を描いて回ることを確認してください（左の図参照）。
- ・4つの海パーツをボード上に海の面を上にして配置してください。それぞれの海は2つの領域を持っており、外側の暗い海が海の生き物チップを置く場所、内側の明るい海が船を置く場所です。
- ・16枚の海チップ（丸窓から覗いているようなチップ）を以下のようにボードに並べます。

～海チップのうち4枚は生物ではなく、水が描かれています。これらは波チップです。まず、波チップが4つのエリアそれぞれ1つずつになるように置きます。

～その後、全ての海チップを裏向けます（波チップも）。残りの12枚の海チップを丸窓が見えないようにしてランダムにそれぞれのエリアに置いていき、合計4つずつの海チップが並ぶようにします。

～最後に、それぞれのエリアの4つの海チップを裏向きのまま良く混ぜ、生物ゾーン（暗い海の部分）に並べます。

- ・探索船を任意のエリアの船ゾーン（明るい海の部分）に置きます。

- ・ゲームボードの4隅は小タコ駒を置く場所です。図のように、探索船が置かれたエリアの右隣のエリアに小タコ駒を配置します。

- ・礁は海の生き物チップのホルダーとして使用します。24枚の海の生き物チップを良く混ぜ、礁の4つのチップ置き場に6枚ずつランダムに置きます。

- ・各プレイヤーは食料チップを3枚ずつ受け取ります。4人以下でプレイする場合、余った食料チップはゲームに使用しません。横に分けておきます。

これで準備は終了です。さあ、探検の旅に出発しましょう！

<ゲームの進め方>さあ、ゲームが始まるよ！

ゲームは、時計回りに順番にプレイしていきます。最も年少のプレイヤーが最初の船長と探検者となります（スタートプレイヤーとなります）。

手番は以下のようにプレイします。

（船長のクイックリファレンス）

- 1.礁を受け取ります（礁には手番マーカの役目もあります）
- 2.探検船を1マスか2マス動かします
- 3.移動したエリアの海チップを1枚めくります。
  - ・捜している生き物だったら、ラッキー
  - ・捜していない生き物だったら、アンラッキー
  - ・タコアラームを発動させてしまったら…最悪！
- 4.タコアラーム発動の条件チェック
- 5.手番終了

### 1. 礁の受け取り

礁を受け取り、自分の前に置きます。礁の一番上に置かれた4枚のチップが、今回捜す生き物達です。

### 2. 探索船を1マスか2マス動かす。

この時、船長として以下のルールに従います。

- ・船は手番の最初に動かさなくてはなりません。
- ・探索船を1マスもしくは2マス動かします。
- ・船は各エリアの船ゾーン（海エリアの明るい部分）を進みます。もしも船ゾーンからはみ出している場合には、船ゾーンに戻さなくてはなりません。
- ・船は時計回りに進みます。
- ・移動中に、小タコ駒がいるエリアを通過するだけではなにも起りません。しかし、小タコ駒がいるエリアに止まった場合はタコアラームが発生します！（後述）

### 3. 移動したエリアの海チップを1枚めくります。

- ・止まったエリアに伏せられた4枚の海チップのうち任意の1枚をめくります。
- ・この時、海チップの並び順が変わらないように、全員が確認できるようにチップをめくります。

<海チップの効果>

- ・礁の一番上に置かれた4枚の生き物のどれかであった場合。

やった！礁から今ひいた海チップに書かれた生き物と同じチップを取り、自分の前に並べます。礁に同じ生き物が2枚見えていた場合、好きな方を1枚取ります。めくられた海チップはそのままにしておきます。このエリアからもう1枚海チップをひくか、手番を終えるか選択することができます。

- ・生き物だけど、礁の一番上に置かれた4枚のチップでも小タコでもなかった場合。

残念ながら、この探索は失敗。今回めくられた全ての海チップの順番を変えない様に裏返し、手番が終了してしまいます。

- ・波チップだった場合。

探索船を時計回りに隣のエリアの船ゾーンに動かさなくてはなりません。動かした先に小タコ駒が無ければ、追加で海チップをめくるか、手番を終了するか

を選択することができます。もしも、移動した先のエリアに小タコ駒が居た場合、タコアラームが発生します！

- ・小タコだった場合。

小タコ駒を時計回りに次のエリアに移動します。小タコが探索船と同じエリアに移動して来たのでなければ、追加で海チップをめくるか、手番を終了するかを選択することができます。もしも、小タコが探索船と同じエリアに移動して来た場合、タコアラームが発生します！

#### 4.タコアラームの発動チェック

小タコ駒と探索船が同じエリアに停止したら、全員で「タコアラーム！」と叫びます！

小タコのクーノと探索船が接近すると、タコアラームが発生し、親タコの巨大な足が振り回されます：

- ・手番のプレイヤーの左隣のプレイヤーが振り子を大きな円を描くように振ります。（注意：親タコはわざと探索船を攻撃している訳ではないので、直接探索船を狙ってはいけません！）
- ・タコアラーム中は、何度もタコの足が探索船にぶつかります。これによって、船が倒れたり、起き上がったりします。親タコの足が停止するまで待ちます。
- ・親タコの足が落ち着いた時、船が起き上がっていれば何も起きません。もしも、船が倒れている場合、手番のプレイヤーは食料チップを1つ失ってしまいます。（手番プレイヤーの食料チップを1つゲームから取り除きます）

#### 5.手番終了

- ・最低1つの海チップをめくり、手番の終了を選択した場合。
- ・めくった海チップが礁に無い生き物だった場合。
- ・タコアラームが起った場合（探索船の状態に関係なく）。
- ・探索船のいるエリアの海チップが全てめくられた場合。

注意：手番終了時、手番でめくった海チップを元の場所に裏向きに戻します！

タコアラームで探索船が船ゾーンから出てしまった場合には、探索船を船ゾーンに戻します。そして、次のプレイヤーが船長となり手番を始めます。

### <ゲームの終了>

ゲームが終了する条件は2つあります。

・規定数の生き物チップを獲得したプレイヤーが現れた場合。

4人プレイ：6つ

3人プレイ：7つ

2人プレイ：8つ

このプレイヤーが真の海の冒険者であり、勝利者となります！

・いずれかのプレイヤーが3つ目の食料チップを失った場合。

食料チップを持っているプレイヤーの中で最も沢山の生き物チップを持っているプレイヤーが勝利します。もしも同点の場合、沢山の食料を持っているプレイヤーが勝利します。これも同点の場合は、沢山の種類の生き物チップを持っている方が勝利します。これも同点の場合は、勝者が複数いることとなります。

### <ヴァリエーションルール>

もっと長く探検を楽しみたい場合。

2人プレイ、3人プレイ時に生き物チップ獲得による終了条件を以下の様に変更します。

2人プレイ：12つ

3人プレイ：8つ

生き物の発見を困難にしたい場合。

タコアラームが終了する度に、探索船がいるエリアの海チップをシャッフルします。これにより、生き物の発見が難しくなるでしょう！