

カヤナック

2-4 人用

対象年齢：6 歳以上

訳者：COQ

イヌイットは北国に住む原住民たちの呼び名です。彼らは魚を釣って暮らしています。しかし、厚い氷の向こうの魚を釣ることは簡単ではありません。魚を釣るにはまず、氷に穴を開けなければならないのです！

（“イヌイット”とは人間という意味の言葉です。北国に住む人々は自分達のことをこう呼びます。“エスキモー”というのは他の部族が彼らにつけた名前です。これは“生肉を食べる人々”という意味です。エスキモーという呼び名は彼らの機嫌を損ねるかもしれませんね。）

内容物：

| | |
|--------------------|----|
| ゲームボード（幾つかのパーツで構成） | 1 |
| イヌイット駒 | 4 |
| 磁石の釣竿 | 1 |
| 大きな魚（玉大） | 15 |
| 小さな魚（玉小） | 75 |
| 木製カップ | 4 |
| 白いサイコロ（アクション） | 1 |
| 青いサイコロ（温度） | 1 |
| 氷のクリスタル | 8 |
| 青い水滴 | 5 |
| 氷（A4 シート） | 5 |

<ゲーム概要>

ゲームの狙い：

誰が一番沢山の魚を釣り上げて得点を稼ぐでしょうか？

ゲームの準備：

- ・ ゲームは外箱を使用して遊びます。箱の中に入っているものを穴の開いた中蓋以外、一旦全て外に出します。
- ・ ここに、金属製のボール（魚）を入れ、適度に箱を動かします。すると、魚がそれぞれの穴に散らばり、ある穴には魚が何匹か居て、ある穴はからっぽ、という状態になります。
- ・ 次に、氷を貼る土台を箱上部に取り付けます。

- ・ 穴を覆うように上から氷（A4シート）を被せます。（これが氷となり、ゲーム中プレイヤーは魚を釣るためにこのシートに穴をあけます）
- ・ 最後に上から氷を押さえるボードを取り付けて、準備完了です。
- ・ 各プレイヤーはイヌイット駒を一つずつ受け取り、釣った魚を入れるための木製カップを受け取ります。
- ・ ゲームボードの隣に磁石の釣竿と氷のクリスタルと青い水滴、そしてサイコロを配置します。

（2つのサイコロ：白いアクションサイコロは、プレイヤーのイヌイットが行うことができる3種類のアクションを決定します。青い温度のサイコロは、温度の変化を決定します。そして、それぞれのサイコロに描かれた“点”は、プレイヤーが行うことの出来るアクションの数を決定します）

<ゲームの進め方>

[駒の配置]既に釣りに行ったことのあるプレイヤーから始めます。もしも、誰も釣りをしたことがない場合は、最も若いプレイヤーから始めます。最初に自分のイヌイット駒を好きな氷のマスの上に置いてください。（ヒント：良いポイントはゲームボードの中央付近です。）最初のプレイヤーが駒を置いたら、時計回りに次のプレイヤーも駒を置いていってください。

[サイコロを振る]（スタートプレイヤーから白青両方のサイコロを振ります。まずは白いサイコロの目に従い、次に青いサイコロの目に従います。）

- ・ イヌイットの顔がでたら？ プレイヤーは自分の駒を2つのサイコロに描かれた“点”を足した分のマスだけ自分の駒を動かします。氷に穴が開いているマスも1つのマスと数えます。進む方向はプレイヤーの好きなように変更することが出来ます。（注意：既に他のプレイヤーの駒がいるマスや、氷が溶けているマス（後述）に移動したり、飛び越えたりすることは出来ません。）
- ・ ピッケルがでたら？ プレイヤーは白青のサイコロに描かれた“点”を足した分だけ、氷に穴をあけることが出来ます。穴をあけるには、滑らないようにボードをうまく押さえ、釣竿を使用してください。この時、以下のルールに従ってください。
 - ① 穴をあけられる氷のマスは自分の駒がいるマスの隣のマスのみです。
 - ② 他のプレイヤーの駒が居るマスに穴をあけることは出来ません。
- ・ 魚のマークがでたら？ 自分の駒が居るマスの隣のマスの既にあいている穴から白青のサイコロに描かれた“点”を足した分だけ、釣りをすることが出来ます。他のプレイヤーが空けた穴であっても、釣りをすることは出来ます。また、全てのポイント分釣りをしなくてもかまいません。釣った魚は自分の木製カップに入れておきます。この時以下のルールに従ってください。
 - ① 他のプレイヤーの駒がいるマスで釣りをすることは出来ません。

② 再び凍ったマス（後述）で釣りをすることは出来ません。

- ・ はてなマークがでたら？ 移動、穴あけ、釣りの中から好きなアクションを選べます。この時、白青のサイコロに描かれた“点”を足した分だけ、好きなアクションを複合して実行することが出来ます。

これら三種のアクションとは別に青いサイコロの目によって温度の変化が起こります。

- ・ 青い水滴マークがでたら？ [溶ける場合] 氷板（ボード上に描かれているように、氷板は 4-5 個のマスで構成されています）が溶け始めます。好きな氷板に青い水滴を置きます。これで、この氷板の上は誰も通れなくなります。（注意：他のプレイヤーの駒がいる氷板を溶かすことは出来ません。また、溶けている氷板のマスでも、溶けていない氷板から穴をあけ、釣りをすることが出来ます）[凍る場合] 氷板を溶かす代わりに、既に溶けている氷板を凍らせることが出来ます。こうすることで、再び駒が通れるようになります。青い水滴を取り除いてください。
- ・ 氷の結晶がでたら？ 既に穴のあいているマスをどれでも 1 箇所、再び凍らせることが出来ます。氷のクリスタルをマスに置いてください。再び凍ったマスには穴をあけることが出来なくなりますが移動時は通常のマスとして扱います。また、既に再び凍ったマスを溶かすことを選択することも出来ます。この場合、氷のクリスタルをそのマスから取り除いてください。

（注意：青い水滴と氷のクリスタルは干渉しません。つまり、溶けている氷板にあるマスにあいた穴も氷のクリスタルで再び凍ることがあります。）

- ・ 青いサイコロに“点”しかない場合は？ 温度の変化は起こりません。

<ゲームの終了>

各氷壁の少なくとも 1 マス以上に穴が開いた場合、もしくは誰かが 15 匹目の魚を釣り上げた場合、ゲームは直ちに終了します。

<得点計算と勝者>

大きい魚：2 点

小さい魚：1 点

として計算し、最も得点の多いプレイヤーが勝利します！