

富士山地下99階

ルールブック

Fuji 99



プレイ人数	2～4人
プレイ時間	15～30分
対象年齢	10歳以上

ゲームデザイン：sangeny
グラフィックデザイン：sangeny
<http://3genya.com/>

**san
genya**

ルールブックの修正などは随時 WEB サイトにアップしますのでプレイ前にご確認ください。

プレイ前のご注意

このゲームでは勝利したプレイヤーだけが読める「ストーリーブック」を用意しています。「ストーリーブック」は、ルールブックの指示に従って読むことでより一層ゲームを楽しめるようになっています。プレイ前に読んでしまわないようにご注意ください。

ゲームの目的

各プレイヤーは富士山の地下99階に誰よりも早く到達する事を目的としています。どういった状況でプレイヤー達が地下99階を目指すのかは、ゲーム準備時に、どの「ストーリーブック」を選択するかによって異なります。「ストーリーブック」は一番早く99階に到達したゲームの勝利者だけが読む事ができるストーリーです。(どのストーリーを選択しても、ゲームの進行方法は変わりません)

ゲームの概要

プレイヤーは袋の中からランダムに取り出したキューブに応じて駒を進める事ができます。赤色キューブは【脅威】となり、指定個数以上を出してしまうと進んだ駒は戻され、手番が終了してしまいます。富士山カードは手番を行う度に引く事ができます。富士山カードはゲームを有利に進めるものや、自分を含めた全員が効果の対象となるカードも存在します。しかし、富士山カードを手札に置きすぎると、カードに書かれた数値が指定数を超過してしまうと、【脅威】と同様に進んだ駒は戻されて、手番は終了します。他のプレイヤーの妨害や【脅威】をかいくぐり、富士山の地下99階を目指しましょう！

内容物



ゲームボード1枚



袋4つ



透明キューブ64個



黄色キューブ24個



赤色キューブ12個



富士山カード22枚



移動用駒1個



プレイヤー駒4個
(各1個4色)



サマリーシート4枚
(各1枚4色)



ストーリーブック
10枚



ルールブック



カード一覧表

ゲームボードの準備

テーブル中央にゲームボードを広げます。各プレイヤーは4色(青、緑、紫、橙)の中から、自分が使用する色を1色選択し、同じ色の「サマリーシート」を受け取ります。選択した色の「プレイヤー駒」と黒色の「移動用駒」をゲームボードのスタート位置【図⑥】付近に配置します。「移動用駒」は、手番の際、移動を確定する前に使用する駒です。「移動用駒」のみ全員共通で使用する駒となります。各プレイヤーは「袋×1」「透明キューブ×6」「黄色キューブ×4」「赤色キューブ×3」を受け取ります。各プレイヤーはそれらを受け取り後、「キューブ」を全て「袋」に入れ、「袋」を振るようして中身をシャッフルします。残った「透明キューブ」を全て、ゲームボードの「五重塔」【図①】に置きます。「黄色キューブ」をゲームボードの「20」【図②】の位置と「50」【図③】の位置にプレイ人数分置きます(4人プレイなら4個)。配り終わって余ったキューブとプレイヤー駒等は箱に戻してゲームには使用しません。

「富士山カード」をシャッフルし、ゲームボードの富士山【図④】に裏向きにして置きます。「富士山カード」はプレイヤー全員共通の山札として使用します。「富士山カード」の「捨て札置き場」は【図⑤】周辺を使用します。

各プレイヤーは「ストーリーブック」から、表紙(タイトルが書いてある面)の文章だけを読み、好きな「ストーリーブック」を1つ選択します。2人以上のプレイヤーが同じ「ストーリーブック」を選択してもかまいません。選択した「ストーリーブック」は分かりやすい位置に避けておき、それ以外の「ストーリーブック」は箱の中に戻します。中身はゲームの勝利者のみが読む事ができます。



ゲームの遊び方

一番最近、富士山に行ったことのあるプレイヤーがスタートプレイヤーとなってゲームを開始します。その後は時計回りの順で手番を移行します。手番のプレイヤーは以下の流れに沿ってプレイを行います。手番のパスは無く、必ず実行しなければなりません。

1.【行動】袋からキューブを取り出す

シャッフルした「袋」の中から**5個以上で好きな個数**のキューブを「袋」の中身を見ずに取り出します。

取り出したキューブが5個に満たなかった場合、**必ず5個になるまで**取り出して、それ以上は取り出せません。(これは1回出たキューブを見て、取り出すキューブの数を調整出来てしまうのを防ぐためのルールです。)

2.【脅威】赤色キューブの判定

取り出したキューブの中から「赤色キューブ」を数えます。サマリーシートの「赤色キューブ置き場」に、すでに「赤色キューブ」がある場合は取り出したキューブと合わせて数えます。「赤色キューブ」が合計で3個出ている場合、バーストとなり、自分の手番は終了し、次のプレイヤーに手番と「移動用駒」を移します。

3.【移動】取り出したキューブの個数を数え、駒を移動させる

取り出した全ての色のキューブを数え、その個数分だけ駒を移動させます(サマリーシートに置かれているキューブは含めず)。移動は「移動用駒」を自分の「プレイヤー駒」の位置から数えた先に置きます。すでに「移動用駒」を進めている(「7.【決意】」にて「もう1度行動する」を選択している)場合は、「移動用駒」を引き続き移動させます。

取り出した「赤色キューブ」をサマリーシートの「赤色キューブ置き場」に置きます。

4.【能力】富士山カードの使用(カードを持っていない場合は、この手順は飛ばします。)

手札にある「富士山カード」を使用できます。「袋」から取り出した「黄色キューブ」を「富士山カード」の左上に書いてある「カードを使用する為の黄色キューブのコスト」(富士山カードの見方 ①)分だけ払う事により、その「富士山カード」を使用する事ができます。コストとして払った「黄色キューブ」はサマリーシートの「使用済み黄色キューブ置き場」に置き、「富士山カード」に記載されている内容に従って処理してください。「富士山カード」の効果で移動が発生した場合は「3.【移動】」項目と同様に「移動用駒」を移動させます。

「富士山カード」を使用時、カード上に「透明キューブ」がある場合は「透明キューブ」を自分の袋の中に入れます。使用済みの「富士山カード」は「捨て札置き場」【図⑤】に表向きにして重ねて置きます。カードは複数枚使用できますが、すでに1度でも使用したカードを複数回使用することはできません。

5.【発見】富士山カードを引く

「富士山カード」の山札【図④】から1枚引いて、自分の前に表向きにして置きます。以後、これを手札とします。カードが山札にない場合は「捨て札置き場」【図⑤】のカードをシャッフルし、山札に戻します。

6.【危機】富士山カードの数値判定

手札にある全ての「富士山カード」の数値(富士山カードの見方 ②)を合計して、7以上あればバーストとなり、手番を終了し、次のプレイヤーに手番と「移動用駒」を移します。そして手札にある「富士山カード」を全て「捨て札置き場」【図⑤】に置き、「富士山カード」の上に置かれている「透明キューブ」は「五重塔」に戻します。Xカードの効果で手番開始時に7以上になる場合がありますが、その場合でも、この時点で判定します。

7.【決意】「もう1度行動する」、もしくは「行動しない」

・「もう1度行動する」

サマリーシートに置いている「赤キューブ」「黄色キューブ」と「富士山カード」上の「透明キューブ」以外を全て「袋」に戻し、「袋」をシャッフルします。その後、再度「1.【行動】」から処理を行います。

・「行動しない」

「富士山カード」が手札として置かれている場合は、カード右上の透明キューブの数(富士山カードの見方 ④)だけ「透明キューブ」を「五重塔」から取り、各「富士山カード」の上に置きます。すでに前の手番などで「透明キューブ」が置かれている場合でも、同様の方法で追加して置きます。「五重塔」に「透明キューブ」がない場合、「富士山カード」の上に「透明キューブ」を置く事はできません。追加できる数より「五重塔」の残りの「透明キューブ」が少ないときには、置くカードを選択できます。置いた「透明キューブ」を移動させる事はできません。

移動させている「移動用駒」の位置に自分の「プレイヤー駒」を移動させます。自分の「プレイヤー駒」を移動できるのは、この時だけになります。その後、次のプレイヤーに手番と「移動用駒」を移し、自分の手番を終了します。

【手番終了時の自分の場の処理】

「富士山カード」上の「透明キューブ」以外のキューブを全て「袋」に戻し、よくシャッフルしてください。

【ゲームボードの「20」と「50」の黄色キューブ】

ゲームボードの「20」と「50」に「移動用駒」が通過、もしくはたどり着いた場合、設置している「黄色キューブ」を1つ自分の袋の中に入れます。「20」と「50」に設置されている「黄色キューブ」の入手は各一つずつで、ゲーム中に各プレイヤーは「黄色キューブ」を最大で2個まで入手できます。*黄色キューブを入手した手番でバーストしても返す必要はありません。

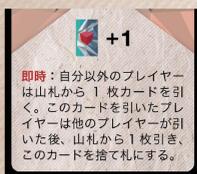
富士山カードの見方



- ① カードを使用する為の黄色キューブのコスト
- ② 【危機】で判定する数値
- ③ ②の数値のカードの枚数。例：「1」の数値の「富士山カード」は黒丸が6つあるので全部で6枚となります。
- ④ カード上に加えて置くことができる透明キューブの数
- ⑤ カード使用時の効果アイコン
- ⑥ カード使用時の効果。カードの効果は使用時に処理するもの、引いた直後に発生する「即時」、手札にある間は効果を発揮する「持続」があります。

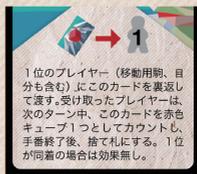
富士山カード効果補足

「富士山カード」の処理についての補足です。カードを使用した際、状況によっては効果が発生しない場合がありますが、その効果を使用しないという選択はできません。ただし、効果が発生しない状況でも「カードとして使用」(捨て札に移動)は可能です。カードの構成は、別紙「カード一覧表」を確認してください。



このカードを使用したプレイヤーは必ず全員が「富士山カード」を引き終わってから、自分の「富士山カード」を引きます。その後、このカードを「捨て札置き場」に置きます。

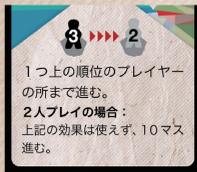
即時：自分以外のプレイヤーは山札から1枚カードを引く。このカードを引いたプレイヤーは他のプレイヤーが引いた後、山札から1枚引き、このカードを捨て札にする。



このカードの効果でカードを受け取った場合、サマリーシートの「赤色キューブ置き場」付近に置く事で、【脅威】判定時の処理忘れを防止しやすくなります。このカードが「赤色キューブ置き場」に3枚ある場合、「赤色キューブ」が合計で3個出ている場合と同様の処理を行い、手番を終了します。「赤色キューブを1つ袋に戻すことが出来る。」効果のカードで、このカードを捨てることはできません。

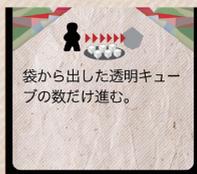
1位のプレイヤー（移動用駒、目も含む）はこのカードを裏返し、次番を受け取ったプレイヤーは次のターン中、このカードを赤色キューブ1つとしてカウントし、手番終了後、捨て札にする。1位が同着の場合は効果無し。

同様の処理を行い、手番を終了します。「赤色キューブを1つ袋に戻すことが出来る。」効果のカードで、このカードを捨てることはできません。



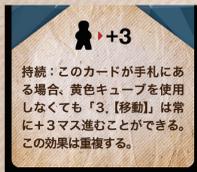
効果は「移動用駒」に対して適応されます。「移動用駒」が1位だった場合、自分自身に適用される為、その効果は「その後5マス進む(4のカードの効果)」も含めて発生しません。

1つ上の順位のプレイヤーの所まで進む。
2人プレイの場合：
上記の効果は使えず、10マス進む。



直前に「袋」から取り出した「透明キューブ」のみに適用されます。「富士山カード」に置かれている補充用の「透明キューブ」やサマリーシート上のキューブなどは含まれません。

袋から出した透明キューブの数だけ進む。



この効果は「3.【移動】」の時のみとなります。カード使用時の効果はありません。このカードだけアイコン周りの色が少し濃くなっています。

持続：このカードが手札にある場合、黄色キューブを使用しなくても「3.【移動】」は常に+3マス進むことができる。この効果は重複する。

その他のカードは、カード自体を確認してください。

ゲームの終了

99階(ゲームボードの「99」の位置)に「移動用駒」がたどり着いた時点でゲーム終了となり、到達したプレイヤーの勝利となります(その後の「富士山カード」の処理などはありません)。勝利したプレイヤーはゲーム開始時に選んだ「ストーリーブック」を読む事ができます。

ストーリーブックの読み方



ストーリーブックは1枚4ページの縦書き形式の本になっています。1ページには「達成者リスト」があります。ゲームに勝利してストーリーを読んだプレイヤーは、「達成者リスト」に名前を記入することで、次のプレイ時に未プレイのストーリーが分かりやすくなりますので活用してください。

別売りの追加ストーリーも販売しています。詳細はWEBサイトをご確認ください。