



totsuca chuo



AQUA Garden



「そうだ、水族館作ろう」

ある日、急に思い立ったあなたは、町に水族館をオープンしました。水族館を立派にするためには、やることがいっぱい。まずは魚が必要です。ギャラリーをよく見て回ったり、海の漁師さんから買ったりしましょう。広告にも力を入れて、お客様をたくさん集めたいところですね。そして何よりも大変なのは、「ウミガメは海藻が好き」「小型魚や大型魚はサメを恐れる」といった条件に配慮しつつ、6つもある大きな水槽に魚を入れていくという重労働。これをお願いできる従業員が、たった1人しかいないなんて！

どうやら町のあちこちで、同じように水族館が作られた様子。あなたの水族館は、町で一番の評判を手に入れることができるのでしょうか！

ゲームデザイン 戸塚中央

グラフィックデザイン・アートディレクション 別府さい

ボックスイラスト ウラベロシナンテ

ルールライト ぬん

ゲームデベロップ・企画 松山太郎



販売元 uchibacoya

鹿児島県指宿市山川金生町83番地

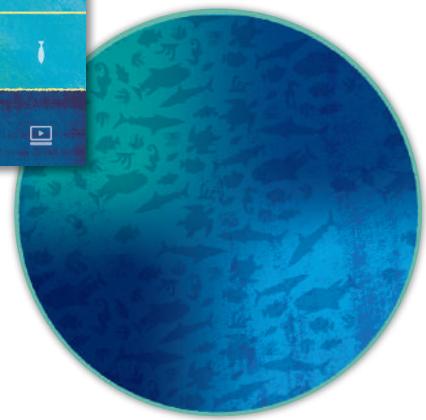
内容物



ギャラリーボード 1枚



布袋 1枚



海ボード 1枚



水族館ボード 4枚



裏面



表面

マイルストーンカード 12枚

- ・小型魚&大型魚用マイルストーンカード 3枚
- ・サメ用マイルストーンカード 3枚
- ・ウミガメ用マイルストーンカード 3枚
- ・タツノオトシゴ用マイルストーンカード 3枚



裏面



表面

餌やりイベントカード 5枚



裏面



表面

上級ルール用魚駒説明カード 3枚

※上級ルール採用時にのみ使用します。

上級ルールに関しては14ページを参照してください。

魚駒 82個

基本の魚駒 計65個



小型魚駒 23個



大型魚駒 16個



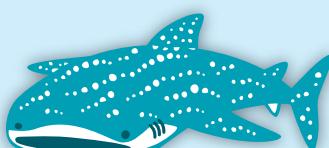
ウミガメ駒 9個



タツノオトシゴ駒 5個



サメ駒 9個



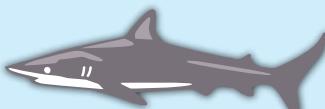
ジンベエザメ駒 3個

マイルストーン用魚駒 計5個

※ 基本の魚駒と同じ形をしていますが、色が異なります。



小型魚駒 1個



サメ駒 1個



大型魚駒 1個



タツノオトシゴ駒 1個



ウミガメ駒 1個

上級ルール用魚駒 計12個

※上級ルール採用時のみ使用します。

上級ルールに関しては
14ページを参照してください。



メンダコ駒 4個



マンタ駒 4個



コバンザメ駒 4個



海藻駒 17個



サンゴ駒 16個



オーナー駒 4個(4色×1個)



従業員駒 4個(4色×1個)



チェックキューブ 16個(4色×4個)



資金チップ 4個



ラウンドマークー 1個

セットアップ

ここでは、3~4人プレイ用のセットアップを記載します。2人プレイ時のセットアップの変更点については、14ページを参照してください。



①ギャラリーボードと海ボードをテーブル中央に置きます。

②マイルストーンカードには、小型魚&大型魚用、サメ用、ウミガメ用、タツノオトシゴ用の4種類が3枚ずつあります。各種類から1枚ずつをランダムに選び、合計4枚をギャラリーボードの側に表向きで並べます。

③各マイルストーンカードについて、そのカードの右上部に示されたマイルストーン用魚駒(通常の魚駒と同じ形をしていますが、色が異なります)を探し、そのカードの側に置きます。

④プレイ人数に応じて、基本の魚駒を布袋の中へと入れます。

・3人プレイ時:基本の魚駒のうち、下記の計15個を取り除き、箱へと戻します。残りの基本の魚駒50個を、布袋の中へと入れます。

小型魚駒5個、大型魚駒4個、サメ駒2個、ウミガメ駒2個、タツノオトシゴ駒1個、ジンベエザメ駒1個

・4人プレイ時:すべての基本の魚駒65個を、布袋の中へと入れます。

注意:この際、上級ルール用魚駒は布袋の中に入れないようにしてください。

上級ルールのセットアップと進行については14ページを参照してください。

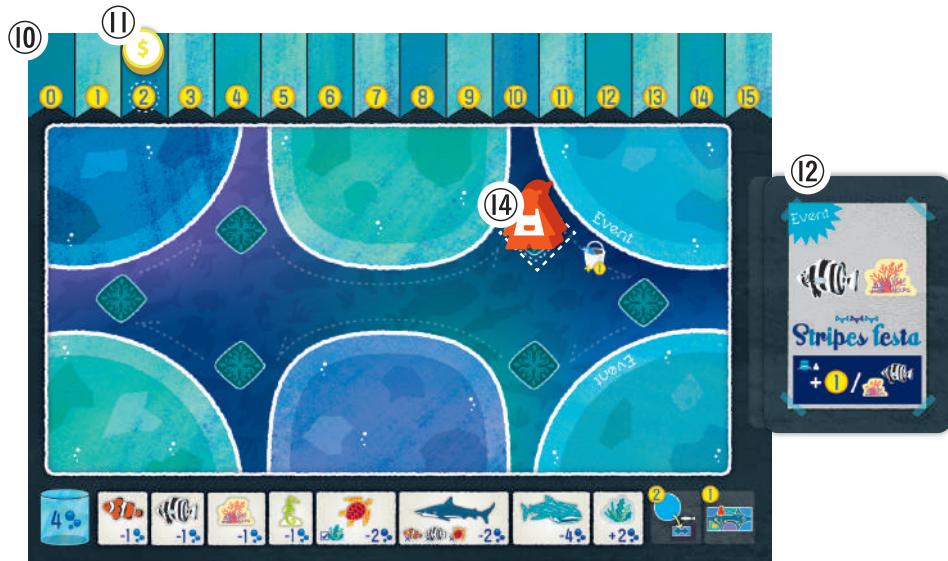


⑤ギャラリーボードには、複数のマスが双六のように連なったギャラリートラックが描かれています。その各魚マス(薄い青色のマス、全15マス)について、ギャラリーボード左上のマスから時計回りの順で、布袋から魚駒を1個ずつランダムに引き配置していきます。

「アクアガーデン」は、むじやきな子どもたちと、紳士的な大人たちのためのゲームです。セットアップ中およびゲーム中、布袋から魚駒を引く際には、手で触って感じた魚駒の形から種類を判断するような真似は決してせず、あくまでランダムに引くように心がけてください。このゲームの製作チームは、プレイヤーの皆さんを信じています。

- ⑥布袋から魚駒5個をランダムに引き、海ボード上へと置きます。
 ⑦すべての海藻駒とすべてのサンゴ駒を、海ボード上へと置きます。
 ⑧海ボードから海藻駒1個を取り、③で配置したマイルストーン用ウミガメ駒の隣に置きます。
 ⑨ラウンドマークを、ギャラリーボード中央左にあるラウンドトラックの「I」のマスに置きます。

»»» 各プレイヤーのセットアップ »»»



- ⑩各プレイヤーは、水族館ボード1枚を受け取り、自分の前に置きます。
 ⑪各プレイヤーは、資金チップ1枚を受け取り、自分の水族館ボード上部にある資金トラックの「2」のマスへと配置します。これは、各プレイヤーの所持している資金の量を表しており、ゲーム開始時は資金2を持っていますことになります。
 ⑫餌やリイベントカード5枚を裏向きにシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ、ランダムに配ります。各プレイヤーは受け取った餌やリイベントカードを、自分の水族館ボード右部にあるカードスペースへと表向きに配置します。
 ⑬各プレイヤーは1色を選び、選んだ色のオーナー駒1個、従業員駒1個、チェックキューブ4個を受け取ります。
 ⑭各プレイヤーは自分の従業員駒を、自分の水族館ボード内側の従業員通路のうち、点線で囲まれたカーペットへと配置します。
 ⑮各プレイヤーは、自分のチェックキューブ4個を、②の各マイルストーンカードの側に1個ずつ置きます。
 ⑯適当な方法でスタートプレイヤーを決定します。スタートプレイヤーは自分のオーナー駒を、ギャラリーボードの待機トラック(ラウンドトラックの左)の一番下の、1thと書かれたスペースへと配置します。以降時計回りの順で、各プレイヤーは自分のオーナー駒を、待機トラックの、まだオーナー駒の置かれていない最も下のスペースへと配置していきます。
 ⑰残りの水族館ボード、資金チップ、餌やリイベントカード、オーナー駒、従業員駒、チェックキューブは使用しないため、箱へと戻します。

ゲームのプレイ

以下では、3~4人プレイ用のルールを記載します。2人プレイ時のルールの変更点については、14ページを参照してください。

*** ゲームの流れ ***

「アクアガーデン」は、3人プレイ時には3ラウンド、4人プレイ時には4ラウンドに渡って行われます。規定数のラウンドが終了した後に最終得点計算を行い、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者です。

***       *** ラウンドの流れ ***       ***

各ラウンドでは、「アクションフェイズ」「次ラウンド準備フェイズ」の2フェイズを順に実行します。

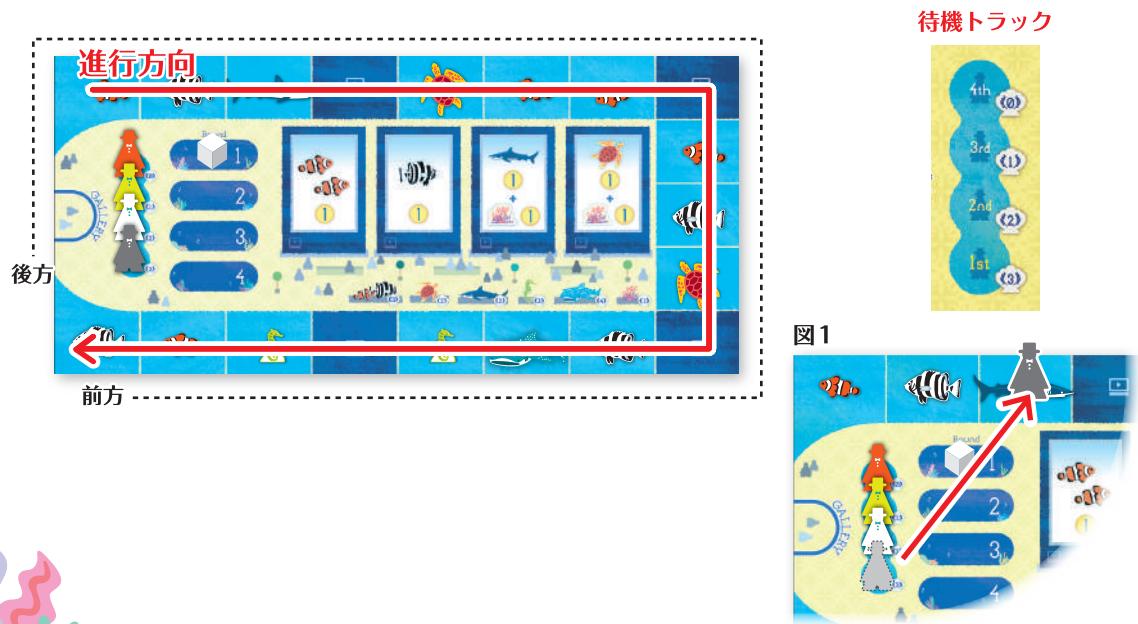
1. アクションフェイズ

重要:手番順について

アクションフェイズにおいて、プレイヤー達は手番を実行していきます。しかし、手番は時計回りの順で回ってくるとは限りません。

アクションフェイズでは常に、ギャラリートラック上のオーナー駒が最も後方にあるプレイヤーが手番を実行します。ただし、待機トラック内に1個以上のオーナー駒がある場合は、そのうち、より後方(下)のスペースにオーナー駒を置いているプレイヤーが手番を実行します。手番を実行することにより、オーナー駒をギャラリートラックに沿って任意のマス数分前進させることになります。手番を終了しても、自分のオーナー駒がまだギャラリートラック上で最も後方にある場合、そのプレイヤーは連続して手番を実行することになります。

各アクションフェイズの開始時には、スタートプレイヤー(待機トラック内の最も下のスペースにオーナー駒を置いているプレイヤー)が最初の手番を実行します(図1)。



手番の流れ

各プレイヤーは、自分の手番において、以下の2つを必ず順に実行しなければなりません。

①オーナー駒の移動

②マスのアクションの解決 もしくは アクションフェイズからの離脱

②を終えたら手番は終了し、ギャラリートラック上で最も後方にオーナー駒があるプレイヤーが次の手番を実行します。すべてのプレイヤーがアクションフェイズから離脱している場合は、「2. 次ラウンド準備フェイズ」へと進みます。

①オーナー駒の移動

手番プレイヤーは、自分のオーナー駒をギャラリートラックに沿って望むマス数分前進させます。進めるマス数に上限はありませんが、手番の度に必ず1マスは前進させなければなりません。他のオーナー駒があるマスへと、オーナー駒を移動させることはできません。また、オーナー駒を後退させる(反時計回りに動かす)こともできません。

手番開始時、既にギャラリートラック内の最後の魚マス上に自分のオーナー駒がある場合や、ギャラリートラック上にオーナー駒を進めたいマスがもうない場合は、待機トラックへと自分のオーナー駒を進めてください(後述)。

②マスのアクションの解決 もしくは アクションフェイズからの離脱

①で自分のオーナー駒が最終的に止まったマスの種類によって、実行する処理が異なります。

②-a. 魚マスに止まった場合

魚マスは、ギャラリーから魚を仕入れ、自分の水族館へと展示するためのマスです。

まずは、今回自分のオーナー駒が止まった魚マスに配置されている魚駒を取ります。1つの魚マスに複数の魚駒が配置されている場合もありますが、そういったマスからは、必ずすべての魚駒を取らなければなりません。

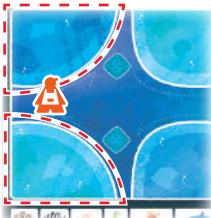
取った魚駒は、ひとまず自分の水族館ボードの脇に置いておきます。

次に、自分の水族館ボード上の従業員駒を、従業員通路に沿って時計回りに1~3歩(カーペット1~3枚分)移動させなければなりません。従業員駒を元々あったカーペット上に留まらせることはできません。また、反時計回りに移動させることはできません。

従業員通路内の各カーペット上は、水族館ボード内の6つの水槽のうち2つに必ず隣接しています。先程魚マスから取った魚駒は、その2つの水槽のいずれかに展示されることになります。よく考えて、従業員駒を移動させましょう。



従業員駒に隣接した
2つの水槽



カーペット

従業員駒の追加の移動

従業員駒は、通常、時計回りに3歩分(カーペット3枚分)までしか移動させることができません。しかし、3歩目の移動を行った後、**資金1を支払う**(自分の資金トラック上の資金チップを1マス左に移動させる)ことで4歩目の、さらに**資金1(合計資金2)**を支払うことで5歩目の移動を行うことができます。

資金の支払いにより追加で移動させることができる歩数は、手番ごとに2歩までです。よって、従業員駒を従業員通路上で1周させて、手番開始時と同じカーペット上まで移動させることはできません。





餌やりイベント

水族館ボードの従業員通路内には、**餌やりイベントアイコン**  が示されている矢印が1本だけあります。自分の従業員駒が、移動により餌やりイベントアイコンを跨いだ瞬間、手番プレイヤーは即座に餌やりイベントを解決します。

餌やりイベントが発生した場合、収入として資金トラック上で資金1を即座に得ます(自分の資金トラック上の資金チップを1マス右に移動させます)。加えて、イベントの盛況具合により、追加の収入が得られる場合があります。

餌やりイベントアイコンを超えた先のカーペットに隣接する2つの水槽は、それぞれイベント水槽と呼ばれ、餌やりイベントの対象となります。2つのイベント水槽内に、自分の持つ餌やりイベントカードに示された駒の組み合わせが何セットあるかを確認します。

この際、別々のイベント水槽にある駒同士でセットを作っても構いません。手番プレイヤーは、確認したセット数×イベントカードに示された金額に等しい額の資金を、先程の資金1に加えて得ます。

例:あなたは「小型魚駒+ウミガメ駒の組み合わせ1セットごとに資金1」の餌やりイベントカードを持っています。上のイベント水槽には小型魚駒が2個、下のイベント水槽にはウミガメ駒が2個配置されています。組み合わせが2セット完成しているため、この状態であなたの従業員駒が餌やりイベントアイコンを通過すると、あなたは即座に資金3(収入として資金1、イベントカードから資金1×2セット=資金2)を得ます。

餌やりイベントを解決した場合でも、従業員駒を矢印の先のカーペットに停止させる必要はなく、前述のルールの範囲内で残りの歩数を移動させることができます。また、餌やりイベントは餌やりイベントアイコンを通過した瞬間に発生するので、そこから得られた資金をすぐに消費して、従業員駒を追加で移動させる(4.5歩目の移動)こともできます。



重要:ゲーム中、各プレイヤーが所持することができる資金の上限は15です。

餌やりイベントに限らず、何らかの方法で15を超える資金を得た場合、超過分は失われます。



従業員駒を移動させ終えたら、先程魚マスから取った魚駒を、自分の水族館ボードの水槽内へと配置します。

配置することができる水槽は、従業員駒のあるカーペットに隣接した水槽のみです。魚マスから2個以上の魚駒を取っている場合は、それらを従業員駒のあるカーペットに隣接した2つの水槽に自由に割り振って配置することも、片方の水槽にまとめて配置することもでき、それらの魚駒の配置の順番は自由です。

水槽に魚駒(およびその他の駒)を配置する際には、以下の配置ルールに従わなければなりません。

- ・水槽内に配置することができる駒類には、それぞれ固有の**消費酸素量**が設定されています(右の表を参照)。

駒の種類	消費する酸素量
小型魚駒	1
大型魚駒	1
タツノオトシゴ駒	1
ウミガメ駒	2
サメ駒	2
ジンベエザメ駒	4
海藻駒	0
サンゴ駒	1



一方、各水槽に供給される酸素量は4です。1つの水槽内に存在する駒類について、消費酸素量の合計が、水槽の供給酸素量を超えてはいけません。つまり、各水槽について、消費酸素量の合計が5以上となるように駒類を配置することはできません。

・ただし、海藻駒が配置されている水槽は、供給酸素量が2増加し、合計6となります(海藻駒の入手方法については後述)。

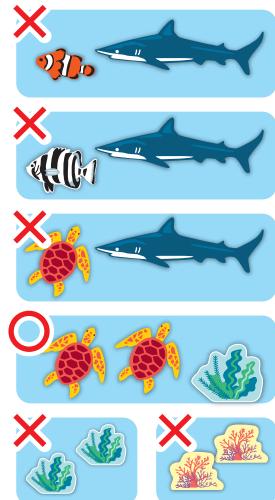
・小型魚駒は、サメ駒と同じ水槽に存在することができません。

・大型魚駒は、サメ駒と同じ水槽に存在することができません。

・ウミガメ駒は、サメ駒と同じ水槽に存在することができません。また、ウミガメ駒はあらかじめ海藻駒が配置されている水槽内にしか、存在することができません。海藻駒が1個あれば、その水槽内には複数個のウミガメ駒が(消費酸素量の制限の範囲内で)存在することができます。水槽から海藻駒が取り除かれた際、その水槽内にあるすべてのウミガメ駒も取り除かれます。

・サメ駒は、小型魚駒、大型魚駒、ウミガメ駒と同じ水槽に存在することができません。

・1つの水槽内には、2個以上の海藻駒が同時に存在することはできません。同様に、1つの水槽内には、2個以上のサンゴ駒が同時に存在することはできません。これらを除く駒類については、1つの水槽内に、同じ種類のものが(消費酸素量の制限の範囲内で)複数個存在していても構いません。



例:あなたは、タツノオトシゴ駒2個、ウミガメ駒1個、海藻駒1個、サンゴ駒1個が配置されている水槽を持っています。通常の水槽の供給酸素量4に対して、この水槽内の駒類の消費酸素量の合計は5ですが、海藻駒があることにより供給酸素量が2増加しているため、この水槽は配置ルールを満たしている状態と言えます。ウミガメ駒は、海藻駒がなければこの水槽内に存在することができないことも重要です。



各プレイヤーは、ゲーム中いつでも、自分の任意の水槽から望む個数と種類の駒類を取り除き、テーブル中央の海ボード上へと移動させることができます。魚マスから取った魚駒を水槽内に配置したくない場合は、そのうち任意の個数を海ボードへと移動させることもできます。

また、水槽に対して、上記の配置ルールに反するような駒類の配置を行った場合、すべての配置ルールが守られている状態になるまで、その水槽から駒類を取り除き、即座に海ボードへと移動させなければなりません。水槽から移動させる駒類は、自由に選択することができます。

例:あなたはこの手番、魚マスからサメ駒1個を獲得し、これを先程の水槽に配置しました(移動した従業員駒が、この水槽に隣接するスペースにある必要があります)。しかし、サメ駒の消費酸素量は2なので、消費酸素量の合計(7)が供給酸素量(6)を上回ってしまいますし、そもそもサメ駒はウミガメ駒と同じ水槽に存在することができません。そこであなたは、先程の水槽からウミガメ駒1個を取り除き、海ボードへと移動させました。これにより、消費酸素量は5に減少し、サメ駒と共に存在することができない駒類もなくなったため、この水槽は配置ルールを満たしている状態になりました。



海ボードへと移動した駒類は、後述の方法により、すべてのプレイヤーがそれぞれの手番内に購入することができるようになります。



海ボードからの追加購入

手番プレイヤーは、魚マスから取った魚駒を水槽に配置する直前(従業員駒を移動させた後)と配置した直後に、下記の追加購入を、好きな組み合わせで望む回数ずつ実行することができます。

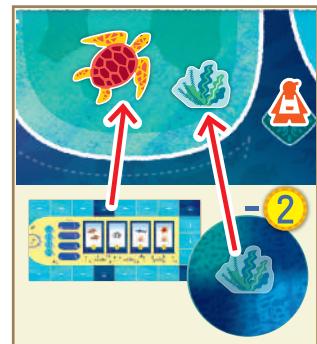
・資金2を支払って、海ボード上にある**海藻駒1個**または**サンゴ駒1個**を取り、自分の従業員駒のあるスペースに隣接した水槽(2つのうちどちらでも構いません)へと即座に配置します。購入できる駒が残っている限り、望む回数この追加購入を実行することができますが、各水槽内に同時に存在できる海藻駒やサンゴ駒は各1個までであることを忘れないようにしてください(「配置ルール」を参照)。

・資金2を支払って、海ボード上にある任意の**魚駒1個**を取り、自分の従業員駒のあるカーペットに隣接した水槽(2つのうちどちらでも構いません)へと即座に配置します。購入できる魚駒が残っている限り、望む回数この追加購入を実行することができます。

対応する駒類が海ボード上に残っていない追加購入は、実行することができません。また、購入した駒類を水槽に配置する際にも、先述のすべての配置ルールが適用されます。

例:あなたはこの手番、魚マスからウミガメ駒1個を獲得し、これを空の水槽に配置したいと考えています(移動した従業員駒が、この水槽に隣接するスペースにある必要があります)。しかし、ウミガメ駒の配置には、海藻駒が必要です。そこで、あなたは資金2を支払って、海ボードから海藻駒1個を購入し、先程の空の水槽に配置しました。これで配置ルールに反することなく、ウミガメ駒をこの水槽に配置することができます。その後、例えばさらに資金2を支払うことで、海ボード上にある小型魚駒1個を購入し、この水槽に配置することもできます。

重要:従業員駒を移動させる前に、この追加購入を実行することはできません。



マイルストーンカードの達成

自分のオーナー駒が魚マスに止まった場合、従業員駒の移動後から、その手番が終了するまでの任意のタイミングで、プレイヤーはギャラリーボードの側のマイルストーンカードを達成することができます。各マイルストーンカードの左側には、複数の駒類が示されています。そのすべてが1つの水槽内に存在している状態を作ることができれば、そのマイルストーンカードを達成したことになります(それらの駒類は海ボードへと移動させる必要はなく、そのまま元の水槽内に配置したままで構いません)。

マイルストーンカードを達成したら、自分の色のチェックキューブ1個を取り、達成したマイルストーンカード上の、空いている最も上の達成スペース(数字が示されているスペース)へと配置します。

加えて、そのマイルストーンカードを達成しているプレイヤーが他に誰もいなければ(つまり、そのマイルストーンカードを最も早く達成することができれば)、そのマイルストーンカードに対応したマイルストーン用魚駒や海藻駒をすべて取り、自分の水槽へと即座に配置します。これらは、**自分の従業員駒の現在の位置や、マイルストーンカードの達成のために参照した水槽の位置に関係なく**、任意の水槽へと配置することができます。複数個の駒類を得た場合は、それらを同じ水槽に配置することも、別々の水槽へと配置することも可能です。ただし、各水槽内では、先述の配置ルールがすべて適用されます。

また、望むのであれば、これにより得たマイルストーン用魚駒や海藻駒の配置の直前にも、追加購入を行うことができます。この際、購入した駒類を配置できるのは、今回得たマイルストーン用魚駒や海藻駒を1個以上配置する水槽のみです。

各マイルストーン用魚駒は、同じ種類(形)の基本の魚駒とまったく同質のものとして

扱います。通常の配置ルールが適用され、ゲーム終了時の勝利点計算も、同じ種類の基本の魚駒と同様に行います。基本の魚駒とは色が異なりますが、これにルール上の意味はありません(このゲームの製作チームは、「珍しい色の魚駒がご褒美にもらえたなら嬉しいよね」と思っています)。

条件を満たせば、1回の手番で複数枚のマイルストーンカードを達成することもできます。また、同じ水槽内の同じ駒類を、複数枚のマイルストーンカードの達成のために参照することができます。ゲーム中、同じマイルストーンカードを、1人のプレイヤーが複数回達成することはできません。また、マイルストーンカードは一度達成してしまえば、その達成条件を維持する必要はありません。

魚マスから取った魚駒を水槽へと配置し終え、追加購入やマイルストーンの達成を望むだけ終えたら、手番は終了です。

②-b. 広告マスに止まった場合

広告マス(濃い青色)は、自分の水族館の宣伝を行い、資金を獲得するためのマスです。

まずは、ギャラリーボード中央にある4つの広告のうち、任意の1つだけを選択します。各広告には、駒類の種類と、その個数1個(または2個)につきいくらの資金が得られるかが示されています。



小型魚広告:自分の水族館ボード上の小型魚駒2個につき資金1を得る



大型魚広告:自分の水族館ボード上の大型魚駒1個につき資金1を得る



サメ広告:自分の水族館ボード上のサメ駒1個につき資金1を得る。加えて、自分の水族館ボード上のサンゴ駒1個につき資金1を得る



ウミガメ広告:自分の水族館ボード上のウミガメ駒1個につき資金1を得る。加えて、自分の水族館ボード上のサンゴ駒1個につき資金1を得る

自分の水族館内の、指定された種類の駒類の個数を数え、広告に示されている方法で資金を得ます。この際、自分の水族館ボード上のすべての水槽内の駒類の個数を合計することができます。資金を獲得したら、手番は終了です。

例:あなたはオーナー駒を広告マスに止め、ウミガメ広告を選択しました。あなたの水族館ボード上にはウミガメ駒2個とサンゴ駒1個があったため、広告から合計資金3を得ます。

重要:オーナー駒が広告マスに止まった手番では、魚マスに止まった手番とは異なり、従業員駒を一切移動させることができません(もちろん資金を支払っての追加の移動もできません)。また、海ボードからの追加購入や、マイルストーンカードの達成も一切行うことができません。



②-c. 待機トラックに進む場合(アクションフェイズからの離脱)

自分のオーナー駒を待機トラックに進めることで、アクションフェイズから離脱し、次のラウンドでの早い手番(最終ラウンドの場合は勝利点)を狙うことができます。

自分のオーナー駒を、待機トラック内の空いている最も下のスペースへと配置します。そのプレイヤーは手番を終え、以降このアクションフェイズから離脱することになります。

離脱したプレイヤーは、このアクションフェイズが終了するまで、手番を行うことができなくなります。プレイヤー達は、オーナー駒が待機トラックに進んだのが早い順に、次のラウンドでの最初の手番を行うことになります。また、これが最終ラウンドの場合は、オーナー駒が待機トラックに進んだのが早い順に、より大きな勝利点を受け取ることになります。

重要:オーナー駒を待機トラックに進めた手番では、魚マスに止まった手番とは異なり、従業員駒を一切移動させることができません(もちろん資金を支払っての追加の移動もできません)。また、海ボードからの追加購入や、マイルストーンカードの達成も一切行うことができません。

すべてのプレイヤーがアクションフェイズから離脱している状態になったら、2. 次ラウンド準備フェイズ(このラウンドが最終ラウンドであれば、最終得点計算)へと移ります。

2. 次ラウンド準備フェイズ

重要:最終ラウンドではこのフェイズを省略し、最終得点計算へと移ります。

以下の処理を順に行います。

- ・ギャラリートラックの各魚マスについて、ギャラリーボード左上のマスから時計回りの順で、布袋から魚駒を1個ずつランダムに引き配置していきます。今回までのラウンドで、いずれのプレイヤーにも獲得されなかった魚駒が1個以上残っている魚マスについても、新たに引いた魚駒1個を追加します。
- ・ラウンドトラック上のラウンドマーカーを、1マス下に進めます。
- ・待機トラックの最も下のスペースにオーナー駒を置いているプレイヤーが新たなスタートプレイヤーとなり、次のラウンドを開始します。

ゲームの終了と最終得点計算

3人プレイ時には3ラウンド目の、4人プレイ時には4ラウンド目のアクションフェイズが終了したら、ゲームは終了します。

最終ラウンドでも、ラウンドから離脱する際は、自分のオーナー駒を待機トラックの空いている最も下のスペースへと移動させてください。

各プレイヤーは、次ページの通り、今回のゲームで自分が獲得した勝利点を計算します。



ゲームの終了と最終得点計算

①水槽内の駒類

自分の水族館ボードの6つの水槽それぞれについて、そこに配置されている駒類から、下記の通り勝利点を得ます。

- ・小型魚駒1個と大型魚駒1個の組み合わせ | セットにつき3勝利点

重要:別々の水槽の駒同士でセットを作ることはできない点に注意してください。また、水槽内でセットを作ることができなかった小型魚駒や大型魚駒は、勝利点をもたらしません。

- ・ウミガメ駒1個につき2勝利点

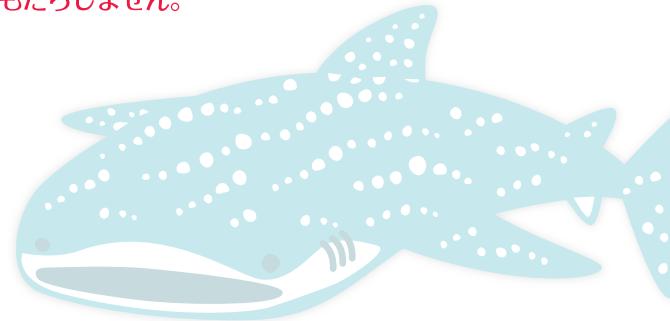
- ・サメ駒1個につき2勝利点

- ・タツノオトシゴ駒1個につき2勝利点

- ・ジンベエザメ駒1個につき4勝利点

- ・サンゴ駒1個につき1勝利点

海藻駒は勝利点をもたらしません。



②余った資金

自分の水族館ボードの資金トラックに残っている資金3につき1勝利点を得ます。



③マイルストーンカード

各マイルストーンカードについて、自分のチェックキューブのある達成スペースの横の数字を確認し、その数字に等しい勝利点を得ます。



④オーナー駒の位置

待機トラック内の、自分のオーナー駒が配置されているスペース右部に示されている数字を確認し、その数字に等しい勝利点を得ます。



混同しやすい点

魚マスから取った魚駒の配置:従業員駒に隣接する水槽に配置。2個以上あれば分割配置可。

追加購入した駒類の配置:従業員駒に隣接する水槽に配置。1個ごとに別々の水槽に配置可。

マイルストーン魚駒の配置:任意の水槽に配置。2個以上あれば分割配置可。

餌やりイベント:イベント水槽2ヶ所について計算。異なる水槽間でのセット作成可。

広告:自分の全水槽についてまとめて計算。異なる水槽間で個数の合計可。

最終得点計算:自分の水槽1個ごとに計算。異なる水槽間でのセット作成不可。



2人プレイ用ルール

「アクアガーデン」を2人でプレイする際には、いずれのプレイヤーの物でもないオーナー駒「ゴス君」がギャラリートラック上へと登場します。

原則として、3人プレイ時のセットアップ(ただし、プレイヤーごとのセットアップは2人分で構いません)およびルールに従ってプレイを行いますが、ゴス君について、下記の通り追加のセットアップが適用されたり、ルールが追加・変更されたりします。

- ・使用していない色のオーナー駒1個をゴス君とします。セットアップ時、待機トラックの最も上のスペースへとゴス君を配置します。
- ・ゲーム中、ギャラリートラック上にあるオーナー駒のうち、ゴス君が最も後方にある状態になった場合、ギャラリートラック上で最も前方にあるオーナー駒の1つ前方のマスへと、ゴス君を移動させます。
- ・ゴス君が魚マスに止まった場合、そのマスにあるすべての魚駒を即座に海ボードへと移動させます。
- ・ゴス君が広告マスに止まった場合は何も起こりません。
- ・ゴス君が待機トラックに進む場合は3~4人プレイ時と同様に、空いている最も下のスペースへと配置します。
- ・ラウンド開始時、ゴス君が待機トラック内の最も下のスペースにある場合は、ゴス君を最初の魚マスへと移動させ、そのマスにあるすべての魚駒を即座に海ボードへと移動させます。

3ラウンド目のアクションフェイズの終了時に、ゲームは終了します。3~4人プレイ時と同様の方法で勝利点計算を行い、より多くの勝利点を獲得したプレイヤーの勝利です(ゴス君は一切の勝利点を獲得しません)。

上級ルール

「アクアガーデン」に慣れてきたプレイヤーは、上級ルールを追加して遊んでみてください。資金の使い道や水槽内の生き物のバリエーションが増え、より戦略性の高いゲームを楽しむことができるでしょう。原則として通常のルールに従ってプレイを行いますが、下記の点が変更されます。

セットアップ

通常のゲームのセットアップに加えて、上級ルール用魚駒12個(メンダコ駒、マンタ駒、コバンザメ駒各4個)と上級ルール用魚駒説明カード3枚を、ギャラリーボードの脇に置きます。

魚駒の獲得

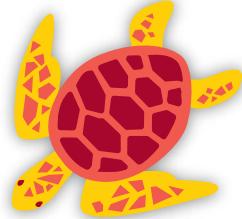
プレイヤーはアクションフェイズにおいて、広告マスに止まった際、広告から資金を得る(IIページ「②**a.**広告マスに止まった場合」を参照)他に、**上級ルール用魚駒を獲得する**という新たな選択肢を得ます。

プレイヤーは広告マスに止まる度に、広告から資金を得るか、上級ルール用魚駒を獲得するかのどちらかを選択します。

②-b-2. 魚駒の獲得

ギャラリーボードの脇に残っている上級ルール用魚駒のうち1個を選択し、対応する購入資金を支払うことで、その魚駒を獲得することができます。広告マスに1回止まる度に獲得できる上級ルール用魚駒は、いずれか1種類を1個だけです。2個以上をまとめて獲得することはできません。

上級ルール



駒の種類	メンダコ駒	マンタ駒	コバンザメ駒
購入資金	資金3	資金4	資金2

魚駒の配置

獲得した上級ルール用魚駒は、自分の水族館ボードの水槽内へと即座に配置します。この際、自分の従業員駒の位置に関わらず、任意の水槽へと上級ルール用魚駒を配置することができます。

重要:このタイミングでは、海ボードからの追加購入を行うことはできません。また、従業員駒を移動させたり、マイルストーンカードを達成したりすることもできません。

上級ルール用魚駒は、原則として基本の魚駒と同様に扱います。ただし、配置する際は、通常の配置ルールに加え、以下の配置ルールが適用されます。

・各上級ルール用魚駒1個あたりの消費酸素量は以下の通りです。

駒の種類	メンダコ駒	マンタ駒	コバンザメ駒
消費酸素量	2	3	0

・同じ種類の上級ルール用魚駒は、1つの水槽内に2個以上同時に存在することはできません。ただし、別々の水槽に入れるのであれば、1人のプレイヤーが同じ種類の上級ルール用魚駒を複数個持っていても構いません。

・コバンザメ駒は、あらかじめサメ駒またはジンベエザメ駒が配置されている水槽内にしか、存在することができません。水槽内からサメ駒とジンベエザメ駒のうち最後の1個が取り除かれた際、その水槽内にあるコバンザメ駒も取り除かれます(海ボードへと移します)。

上級ルール用魚駒からの勝利点

最終得点計算において、各上級ルール用魚駒は、下記の通り勝利点をもたらします。



・各メンダコ駒は、自分と同じ水槽内にいる魚駒の種類数(メンダコ駒自身も数に含みます)1種類につき1勝利点をもたらします。海藻駒やサンゴ駒は数に含みません。また、同じ形を持つ基本の魚駒とマイルストーン用魚駒は、両方が同じ水槽内にあったとしても、1種類として数えます。

例:1つの水槽に、メンダコ駒1個、サメ駒1個、タツノオトシゴ駒1個、コバンザメ駒1個、海藻駒1個、サンゴ駒1個が配置されています。この水槽内には、メンダコ駒、サメ駒、タツノオトシゴ駒、コバンザメ駒の4種類の魚駒が配置されているので、この水槽内のメンダコ駒1個からは4勝利点が得られます。



・各マンタ駒は、自分の水族館ボード全体で最も個数の多い種類の魚駒について、その個数1個につき1勝利点をもたらします。該当する種類が複数ある場合、そのうち1種類の個数に等しい勝利点を得ます。海藻駒やサンゴ駒は、魚駒として数えることはできません。また、同じ形を持つ基本の魚駒とマイルストーン用魚駒は、同じ種類の魚駒として数えます。

例:自分の水族館ボード上に最も多く存在している魚駒は大型魚駒で、合計7個ありました。よって、マンタ駒1個からは7勝利点が得られます。



・各コバンザメ駒は、自分と同じ水槽内に、サメ駒またはジンベエザメ駒のいずれかが1個以上あれば2勝利点を、両方共が1個以上あれば4勝利点をもたらします。

通常の勝利点に、上級ルール用魚駒からの勝利点を加えて、勝敗を決定します。

ソロルール

1人でも水族館づくりにチャレンジできます！ハイスコアに挑戦したり、自分の理想の水族館を作ったりしましょう。

セットアップ:4人プレイ時のセットアップに準じます。布袋内にはすべての基本の魚駒を入れます。また、上級ルールを採用してプレイすることもできます。追加の準備として、使用しない色のチェックキューブ4個を、ギャラリーボードの脇に置いておきます。

プレイの流れ:ゴス君(2人プレイ用ルールを参照)は使用しません。自分のオーナー駒だけがギャラリートラック上を移動します。ゲームは3ラウンド行います。

セクション:ギャラリートラックには、3マスの魚マスと1マスの広告マスが交互に配置されています。**連続する3マスの魚マスを、それぞれ1つのセクションと呼びます。**ギャラリーボードには、全部で5つのセクションが存在することになります。

プレイの主な変更点

原則として、3人プレイ時のルールがすべて適用されます。ただし、以下の点が変更になります。

魚駒の獲得:通常のプレイ時と同様に、プレイヤーはオーナー駒を前進させながら、魚駒を獲得していきます。ただし、1セクションにつき1個だけの魚駒を必ず獲得しなければなりません。よって各ラウンドでは、5つのセクションから合計5個の魚駒を獲得することになります。

注意:プレイヤーは各セクションについて、どの魚マスにも停止しないことを選ぶことはできません。そのセクション内のどの魚駒も水槽内に配置したくない場合でも、いずれかの魚マスに従業員駒を移動させた後、そのマス内の魚駒を海ボードへと移動させます。また、1ラウンドで、同じセクション内の2マス以上の魚マスに止まることはできません。

広告:ソロプレイルールでは、**4種類の広告**それぞれについて、ゲーム中一度ずつしか選択することができます。広告からの資金を得た後は、ギャラリーボード横にある(自分の色のものではない)チェックキューブ1個を取り、その広告の上に載せます。これにより、どの広告が選択済みであるかが分かります。上級ルールを採用している場合は、広告マスに止まった際、広告からの資金を獲得する代わりに、上級ルール用魚駒の獲得を選択することもできます。プレイヤーは、既に広告による資金を4回獲得し終えた後でも、広告マスに止まって、上級ルール用魚駒を獲得することができます。

次ラウンド準備フェイズ:ラウンド終了時、ギャラリートラック上には、プレイヤーが獲得しなかった魚駒が必ず10個残ります。これらの魚駒はすべてボードから取り除き、箱へと戻してください(布袋へと戻さないように注意してください)。その後、ギャラリーボード上の各魚マスについて、布袋から魚駒1個を引き、配置していきます。

ゲームの終了:3ラウンド目のアクションフェイズが終了したら、ゲームは終了します。すべての基本の魚駒を使用しているため、ゲームが終了しても、布袋の中に魚駒15個が残ります。最終得点計算の方法は、3人プレイ時のルール(採用時は上級ルールも)に準じます。目安として60勝利点以上を獲得することができれば、あなたの水族館はお客様で満員になることでしょう！

FAQ

Q1. マイルストーンカードを達成した場合、自分の色のチェックキューブはどの達成スペースに配置しますか？また、マイルストーン用魚駒は獲得できますか？

A1.最も上の達成スペースへと配置し、マイルストーン用魚駒も獲得することができます。ソロプレイでは、あなたが常にナンバーワンです！

Q2 ゲーム終了時、オーナー駒の位置からは、何勝利点が得られますか？

A2 3勝利点(最も下のスペースからの勝利点)が得られます。ソロプレイでは、あなたが常にナンバーワンです！