

Surf's Up Dude!

～サーフズ・アップ・デュード!～

【デザイナー】 Alan R.Moon & Aaron Weissblum

【出版】 J R G

【プレイ人数】 2人～6人 【プレイ時間】 45～90分

【抄訳】 海長とオビ湾

コンポーネント

ゲームボード 1枚

波ボード 18枚 (モンスター、パイプライン、ベイビー各6枚)

カード 80枚

サーファー駒 36個 (6色×6セット)

波ダイス 1個 (M*、M、P、B、Shark、Shark)

トロフィー 48個 (金8個、銀15個、銅)

ゲームの準備

- ・ ゲームボードをテーブルの中央に置きます。トロフィーを色ごとに別けてゲームボードのそばに置きます。波ダイスをゲームボードのそばに置きます。
- ・ 各プレイヤーは自分の担当色を決め、同じ色のサーファー駒を6つ受け取ってください。その後、その内の3個をレディ・スペースへ、2個をパドリングアウト・スペースへ、1個をビーチにおいてください。
- ・ 波ボードから裏面が黒い6枚を抜いてよく混ぜます。その後、残りの波ボードも良く混ぜた後、裏面が黒いものを下に、赤いものを上になるように伏せた山とします。
- ・ 脱出 (Bail) カードを各プレイヤーに1枚ずつ配ってください。あまった脱出カードは使用しませんので、箱の中に戻しておいて下さい。
- ・ 残りのカードを良く混ぜ、各プレイヤーに6枚ずつ配ります。これで準備は完了です。

ゲームの進め方

最も若いプレイヤーをスタートプレイヤーとします。その後は時計回りに手順をこなしていきます。

ゲーム中、自分のターンを行っているプレイヤーを”アクティブプレイヤー”と呼びます。とは言え、ターンの最中はほとんどの場合他のプレイヤーも何かしらすることがあります。

ターンの回ってきているプレイヤーは波ダイスを自分の前においてください。

全てのターンは次の手順で進められます。

波ボードをオープンする

アクティブプレイヤーは波ボードの山から1枚オープンし、ゲームボードの1番目のスペースに置きます。既に波ボードがそこに置かれていた場合、新しいボードを1番目に置き、これまでに置いてあったボードは1枚ずつビーチに向かってずらします。

もし波ボードに書かれている波タイトル (モンスターなど) の右に*マークがついていた場合、まずその波ボードを1番目のスペースに配置した後、波ボードの山からもう1枚オ

オープンし、同じように1番目のスペースに配置します。2回目に引いたボードの波タイトルに*が書かれていても、何も起こりません。

サーファー駒を波に乗せるため、カードをプレイする

以下のルールに従ってサーファー駒を波ボードに乗せます。

- ・ **アクティブプレイヤー**から時計回りにカードを1枚ずつ出していきます。その時点で出したくないプレイヤーはパスする事もできます。全員が連続してパスするまで一人1枚ずつプレイしていきませんが、一度パスをしたプレイヤーも、その次の周が回ってきたら、改めてカードを出すことも可能です。
- ・ ゲームボード上の**レディスペース**にいるサーファーだけが波に乗ることができます。
- ・ サーファーは1番目か2番目の波にのみ乗ることができます。ただし例外として、**カットインカード**を出したプレイヤーは3番目の波に乗ることができます。使用した**カットインカード**は捨て札になります。また、**カットインカード**であればどの種類の波にも乗ることが出来ます。もちろん、その波にまだサーファーが乗るスペースがある場合に限りです。
- ・ サーファーを波に乗せるには、波の種類に対応した波カードを出す必要があります。ただし**ワイルドカード**はどの波にでも乗ることができます。(ワイルドカードは波の種類においてのみワイルドになりえます。その他の効果として使う事はできません。)使用した波カードは捨て札になります。波カードに書かれている数字は、このフェイズでは意味を持ちません。
- ・ 波ボードに書かれているボードの数は、その波に乗ることのできるサーファーの数を表しています。モンスターは5人、パイプラインは4人、ベイビーは3人までが限度です。
- ・ 波ボードに乗ることのできたサーファーは、波ボード上で一番左のボードに駒を置きます。既に1番左が埋まっている場合はその右隣に置きます。以降、だんだんと右に置いていく形になります。また、波ボードの一番左のスペースは**プライムポジション**と呼ばれ、維持することでポイントをもたらします。
- ・ 同じプレイヤーのサーファー駒は、波ボード上で隣り合うように波乗りさせることはできません。必ず間に他プレイヤーの駒が入るようにしなくてはなりません。ただしこのルールは波に乗る時点でのルールです。後に起こる**勝負**や、**プライムカード**の効果によって隣り合ってしまう場合には問題ありません。
- ・ **プライムカード**を出した場合、既に波に乗っている自分のサーファー駒を、**プライムポジション**に移動させることができます。その他のサーファー駒は1つずつ右にずれていくこととなります。(この効果は1番目と2番目の波のみに適用されると思われます。)

波ダイスを振って、勝負が発生する

アクティブプレイヤーは波ダイスを振ります。波ダイスの出目に対応する全ての波ボード上で**勝負**が発生します。また、波ダイスの出目がM*であった場合、まずは全てのモンスター波ボードの**勝負**を行い、その後もう一度波ダイスを振り、出目に対応する全ての波ボード上での**勝負**を処理します。ただし、2回目の波ダイスがM*の出目でも、3回目はありません。

パドルアウトをする/カードを引く

アクティブプレイヤーから時計回りに処理していきます。

各プレイヤーは自分の波に乗っていない駒をパドルアウトスペースに移動させることが出来ます。また、カードを引く事も出来ます。

1周したら**アクティブプレイヤー**は波ダイスを左隣のプレイヤーに渡し、次のターンが始まります。

勝負

波ダイスで対応する出目の出た波ボード上では、**勝負**が発生します。

対応する波ボードが複数あった場合は、もっともビーチに近い波ボードから処理を始めます。

それぞれの波ボードでは個別に**勝負**を処理します。該当する波ボードに1人以上のサーファー駒を乗せているプレイヤーは、**勝負**に参加しなくてはなりません。

勝負は下記の手順で進めていきます。

カードを1枚伏せて出す

該当する全てのプレイヤーは、自分のサーファー駒が何人そのボード上に乗っているかに関係なく、1枚のカードを伏せて前に出します。もし手元に**脱出カード**しか手元に無い場合は、**脱出カード**を出してください。

同時にカードをオープンする

カードを出したプレイヤーは、一斉にそのカードをオープンにします。

- ・ もし、1人だけ**脱出カード**を出していた場合、**脱出カード**を出したプレイヤーは自分のサーファー駒を1つ波ボードから取り除き、**パドルアウトスペース**に置きます。
- ・ もし複数のプレイヤーが**脱出カード**を出していた場合、ボード上のサーファー駒がもっとも右側にあるプレイヤーの駒が取り除かれます。もちろん、行き先は**パドルアウトスペース**になります。
- ・ もし誰も**脱出カード**を出していなかった場合、カードの数字が最も低いプレイヤーが自分の駒を1つ取り除き、**パドルアウトスペース**に置きます。もし最も低い数字が同じのプレイヤーがいた場合、ボード上のサーファー駒が持っても右側にあるプレイヤーの駒が取り除かれます。

プライムポジションを交代する

勝負で脱落した駒を取り除いた後、**プライムポジション**の交代を行います。出したカードの中で最も高い数字であったプレイヤーは、ボード上の自分の駒を**プライムポジション**に移動させます。他のサーファー駒は1つずつ右にずらします。

もし最も高い数字のプレイヤーが複数いた場合、ボード上のサーファー駒が最も**プライムポジション**に近いプレイヤーがその権利を獲得します。

使われたカードを捨て札にする

今の勝負で使われたカードを捨て札にします。ただし、**脱出カード**だけは手札に戻ります。

カードの効果について

勝負で使われるカードには数字以外の記載がありますが、ここでは数字以外の要素は意味を持ちません。

一回の勝負で脱落するサーファー駒は1人だけです。もし勝負が発生した波ボードの上にサーファー駒が1人しか置かれていない場合、勝負は発生しません。(同じプレイヤーの駒が2人の場合も同様と思われます。)

もし勝負が発生したタイミングで、即座に**ピースカード**を出したプレイヤーがいた波ボード上では、勝負がキャンセルされます。勝負がキャンセルされた波ボードでは誰も脱落しませんし、カードを出す必要もありません。

サメの強襲

アクティブプレイヤーが振った波ダイスの出目がサメであった場合、**サメの強襲**について処理を行います。

アクティブプレイヤーは波ボードのうちのどれかを自由に選び、そこで**サメの強襲**を処理します。このとき、**アクティブプレイヤー**は自分のサーファー駒が乗っていない波ボードを選んで良いです。

該当する波ボードに自分の駒があるプレイヤーは、カードを 1 枚伏せて出します。脱出カードを出すことも可能です。

全ての該当するプレイヤーがカードを出したら、それを一斉にオープンします。出されたカードの数字を全て足し、その大きさが結果が処理されます。

- ・ もし数字の合計が 9 以上であれば、サメは恐れをなして逃げてゆきます。出したカードの数字が最も大きいプレイヤーは**プライムポジション**につくことができます。最も多きカードのプレイヤーが複数いた場合は、**プライムポジション**により近くサーファー駒を置いていたプレイヤーがその権利を獲得します。
- ・ もし数字の合計が 8 以下だった場合、全てのサーファーは安全な所まで泳いで逃げなくてはなりません。該当する波ボード上の全てのサーファー駒を取り除き、**パドルアウト**スペースに移動させてください。

波を乗りこなす

波ボードがビーチまで達したとき、波ボード上に残っていた全てのサーファーが該当するポイントを獲得します。ポイントはトロフィーを受け取る事で計算していきます。

金のトロフィー 8 ポイント

銀のトロフィー 5 ポイント

銅のトロフィー 3 ポイント

トロフィーが尽きてしまった場合は、ポイントの記載されたチップがありますので、それで代用してください。

また、波ボード上の**プライムポジション**にいたサーファー駒は、**ビーチベイブカード**を受け取ります。このカードはゲーム終了時に 3 ポイントの価値があります。

その後、波ボードに乗っていた全てのサーファー駒を**ビーチスペース**に置きます。

パドルアウトする / カードを引く

アクティブプレイヤーから時計回りにこの手順を進めます。

この手順では、各プレイヤーは 3 アクションを行うことができます。3 アクション以内であれば、次のうちのどのアクションを何回こなしてもかまいません。

その カードを 1 枚引く

その ビーチスペースにいる自分のサーファー駒を**パドルアウトスペース**に移動させる。

その **パドルアウトスペース**にいる自分のサーファー駒を**レディスペース**に移動させる。

ゲームの終了

波ボードの山に見える裏側の色が黒色になり、かつオープンしたその波ボードに“WARNING WHISLE”と記載されていたら、ゲームが終了に近づいている印です。この時点ではまだ通常どおりゲームを進めます。

2 回目の“WARNING WHISLE”と記載された波ボードが出現したら、次の通り手順が変化します。

- ・ サーファーを波に乗せることができるのはこのターンが最後です。
- ・ 波ダイスの処理は通常どおり行います。

- ・ **レディスペースとパドルアウトスペース**にいるサーファー駒は全て取り除きます。波ボードに乗っているサーファーだけが残ります。

残りのゲームは以下の手順で進めます。

- ・ **アクティブプレイヤー**は全ての波ボードを1つずつ押し進めます。このとき、新たな波ボードは追加しません。
- ・ 波ボードを動かしたら波ダイスを振って**勝負**を行います。勝負が済んだら**アクティブプレイヤー**を交代して波ボードを1つずつ押し進めるという手順を繰り返します。
- ・ 最後の波ボードがビーチに到着し、ポイントの処理が終わったらゲームは終了します。

最もポイントを稼いだプレイヤーが勝利します。

同じポイントならば**ビーチベイブカード**をより多く持っているプレイヤーが勝利します。

それでも同じなら金のトロフィーをより多く持っているプレイヤーが勝利します。