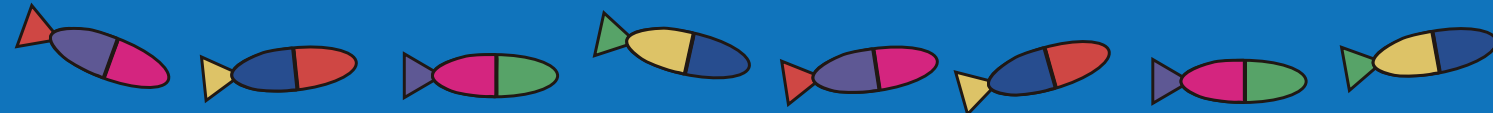


CALAND ANGLERS

リアルな釣りを再現した
ダイスフィッシングゲーム！



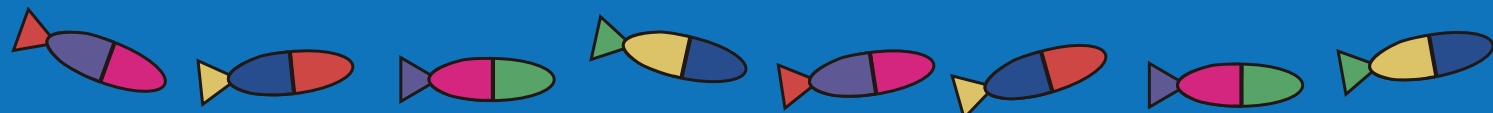
データをダウンロードし印刷して遊んでください！



QRコードからダウンロードできるよ！
コンビニでA3で印刷して遊んでね！



ふおとぱーさんと！
主人公 まことちゃん



用意するもの

ゲーム用紙・ハサミ・サイコロ（2個あればスムーズに遊べます）

どんなゲーム？

たくさんのお魚をGETして竿頭を目指すゲームです！
お魚は水流に乗って色々なマスへ移動しますので、
運と戦略でたくさんのお魚を釣ってください！！

勝利条件

10KGP(キログラムポイント)を獲得したプレイヤーから1周して、
全プレイヤーでKGPが多かったプレイヤーの勝利です。

ゲームの準備

①それぞれのシートを切り分ける

右写真のようにA3で印刷したゲームシートを
それぞれのシート毎に切り分けてください。

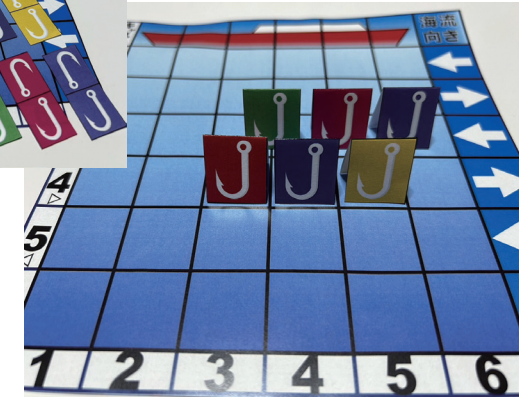
船が書かれた	：釣りフィールド
空き缶の紙	：ゴミ
茶色の紙	：イワ
釣り針	：フック
カラフルな紙	：おさかな

ゴミと岩は1マスずつ切り分けると便利です。

ただし「おさかなシート」は切り分けしないでください。

フックシートは2枚目の写真のように2マスで1コマになります。

真ん中で折り曲げて立てて自立させてください。



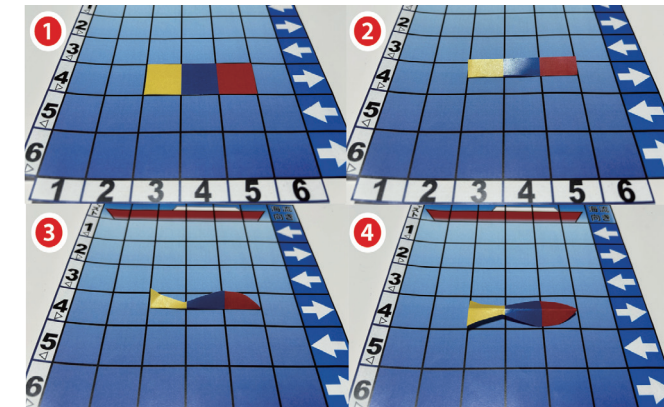
おさかなの切り方

ゲーム中におさかなシートから「おさかな」を切り取りますが、
魚の形状に切ることによりリアル感が追求できますので、
ぜひ試してみてください！

※必ずしもおさかなの形である必要はありません。

※平面でも大丈夫ですが、「おさかな」はターン毎に移動しますので
立体的にしてあげる方が遊びやすいです。

※頭の向きが分かりにくい時は目を書いてあげると楽しめます！



クレジット

- ゲームデザイン
七星工房 プラウ (X : plough_BG)
したみち (X : @Rhapsodie_BG)

- イラストデザイン
七星工房 プラウ

- 販売者

R | Rhapsodie
GIVE VALUE AND EXCITEMENT



七星工房
公式サイト



Rhapsodie
公式サイト

〒570-0012 大阪府守口市大久保町2丁目29-1-3A
TEL 080-6984-4858
Mail info@nanahoshi-bg.com
HP <https://nanahoshi-bg.com>

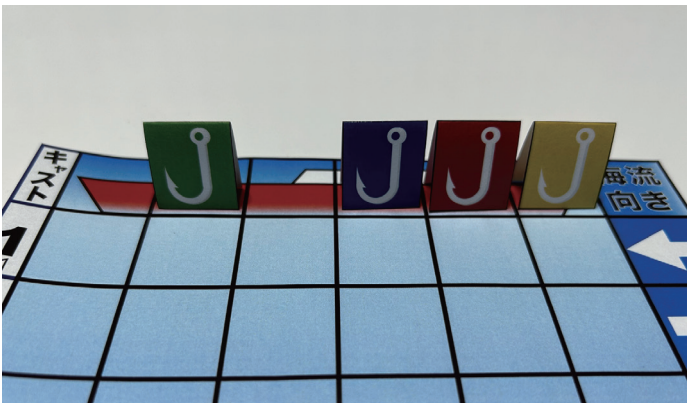
ゲームの流れ

スタートプレイヤー（推奨：さかかに詳しい人）を決め、そのプレイヤーから時計回りに【キャスト】と書かれた横一列の位置にフックを置いていきます。
※他のプレイヤーと重ならないように配置してください。

キャスト位置が決定したら、以下のような流れで10KGPを獲得するプレイヤーが現れるまで①～③を繰り返します。

①プレイヤー（フック）移動

プレイヤーはターン開始時にサイコロを振ってください。
出目の数までの任意の距離を縦もしくは横方向に移動することができます。
※動かない（0マス）も選択できます
※斜めの移動はできません。縦か横へ一直線に移動してください
※釣りフィールドから外れた場合は任意のキャストの位置へ移動します
いわの上を通過した場合は“根掛かり”となり、キャスト位置（スタート位置は任意）に戻ります。

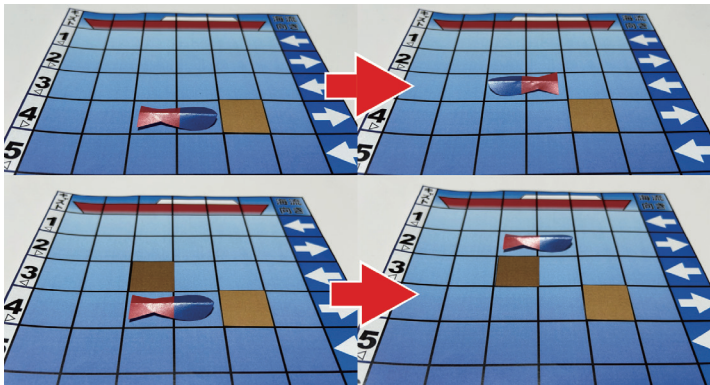


②おさかなの移動

「おさかな」を海流の向きに合わせて1マス動かします。
開始時のようにおさかながフィールドにいない場合はスキップしてください。
「おさかな」全体が釣りフィールドから出ると逃げてしまいます。（再利用できるのでフィールドの外に置いて置いてください）
※おさかなの頭が他のブロックと干渉した場合は以下の通りに行動します。

「いわ」	1つ上の海流へ180°反転させて置く。その際に岩に重なった場合は更に180°反転し上の階層に置く。
「ごみ」	ごみを取り除き、次の手番のプレイヤーはキャスト位置（スタート位置は任意）に戻ります。
「おさかな」	おさかなに重なるように置く。
「フック」	釣りアクション（HIT）を実行する。

※いわの動き方の例
180°反転と表現していますが、海流向きを合わすだけです。
（進む方向に頭を向ける）
「おさかな」がキャストのマスまで上がってきた場合は逃げられてしまいます。



③サイコロを振る

1～3：新しいおさかなが生まれる

サイコロの出目の大きさを「おさかなシート」から切り取ります。
このとき正方形、または長方形になるように切り取ってください。

その後、再度サイコロを2回振って縦と横の数字を決め、交差するマスの釣りフィールドに頭を重ねて「おさかな」を配置します。

※いわと干渉した場合は海流に合わせて上段におさかなが動きます。
※おさかなを置く際は海流の向きに合わせておいてください。

4：おそうじ

釣りフィールド上の「ごみ」を1つ選んで釣りフィールドから取り除きます。

5：ごみを配置する

サイコロを2回振って縦横の数字を決め、釣りフィールドに1×1マスで置く。
※他のブロックと干渉した場合は振り直す

6：いわを配置する

サイコロを2回振って縦横の数字を決め、釣りフィールドに1×1マスで置く。
※他のブロックと干渉した場合は振り直す

★ごみがない場合、またはごみやいわのマスがない場合は1の出目が出た時と同じ行動をします。

釣りアクション（HIT）

フックが「おさかな」と重なるか通過したとき、釣りアクションを開始する。
※相手プレイヤーのターンでも、同様にアクションを開始します。

6つの色には数字が割り振られています。

赤（レッド）	1	青（ブルー）	2
黄（イエロー）	3	緑（グリーン）	4
桃（ピンク）	5	紫（パープル）	6

※盤面下の数字が連動していますので、プレイ中はその色をチェックしてください。
※おさかなは最大で3つの色を有します。

プレイヤーはサイコロを1回振ります。

おさかなの色とは違う数字が出た場合 → 【GET】に移動
おさかなの色と同じ数字を引いた場合 → 「おさかな」をフィールドから取り除き、プレイヤーはキャストの位置に戻ります。

例：赤青黄の3色のおさかなをHITさせた場合、サイコロの出目が456でGETできます。

GET

「おさかな」を手に入れられます。
自分のポイントはわかりやすいように手元に置いてください。

★おさかなのマス分のKGP（キログラムポイント）を得られます。

特殊な条件下でのHITアクションについて

●DOUBLE HIT（ダブルヒット）

1つのマスで魚が2匹以上【HIT】したら、サイコロを1度振り全ての魚と【FIGHT】します。
成功したおさかなだけ【GET】する。
失敗した「おさかな」は逃げます。

●SCRAMBLE HIT（スクランブルヒット）

1匹の「おさかな」に複数人のフックと重なった場合、【FIGHT】を成功させたプレイヤーでKGPを山分けにします。（ハサミで魚を分けてください。）

例：3マスおさかなで2人の場合 1.5KGPずつ

よくある質問（FAQ）



よくある質問や難しい箇所は公式サイト（購入者限定ページ）でまとめております。

左のQRコードからご確認くださいますと幸いです。

