



## 下水道の海賊ネズミ

地下深くには、半球形の狭い下水道が迷路のように張り巡らされています。その下水道は何マイルも続いています。このネットワークは、人がごみを処分するために作ってきたのです。これら、汚れた島と毒に犯された島々、ゴミの環礁の間を巡る危険な下水道を、奇怪な船に乗った恐れを知らない生き物たちは渡っていきます。ネズミや昆虫、他の有害な生き物などの烏合の集団は、自らを下水道の海賊と呼んでいます。彼らは、この暗い、地下の迷宮で下水道に埋もれた宝を探すために出かけました。

”下水道の海賊ネズミ”は、2～5人用で14歳以上を対象とした戦術的な宝探しです。ゲームの流れの中で、プレイヤーはクルーを3つの船に割り当てて、できる限り多くの宝を獲得します。最も有能なクルーを配置し、宝を確実に獲得するプレイヤーが、全ての時代を通して最も偉大な海賊となるのです。

## ゲームの目的

海賊たちの生活は大変ですが、獲得できる戦利品は、困難に見合うだけの価値があるのです。各プレイヤーは、ネズミや昆虫や他の害獣たちを勇敢に導きます。できるだけ多くの戦利品を獲得できるように、自分のクルーを3隻の船に、戦略的に割り当てなくてはなりません。食べ残しのファストフードや壊れた人形、缶詰など何でもかんでもが、海賊たちをより不衛生に、より満足させるのです。しかし注意してください！特定の品物がないと、多くのお宝はただの漂流物になってしまうだけです……。

ゲームでは、プレイヤーは時計回りの順番にアクションを行います。ゲームは裏向きの漂流物のストックがなくなり、すくなくとも1隻の船の前にトークンがなくなったら終了します。最も勝利点を稼いだプレイヤーが勝利し、海賊キング(クイーン)となるのです。

## セットアップ

- **船を置きます：**

3隻の船を中央に置きます。3隻の船の船首が同じ方向を向くようにします。(A)

- **トークンを準備します：**

戦利品トークンとボーナストークンを、裏向きにして、それぞれ別々によく混ぜ、2種類のストックを作ります。(B)

- **漂流物のグループをつくります：**

裏向きのストックから、6枚の戦利品トークンと2枚のボーナストークンを引きまします。それらを表向きにして、1隻の船の前に、2つの漂流物グループを作って置きます。各グループには、3枚の戦利品トークンと1枚のボーナストークンが含まれます。最初のグループは、船の船首のすぐ前に置き(C)、二つ目のグループはその後ろに置きます。(D)他の2隻の船についても同様にします。

- **魔除けデッキを準備します：**

魔除けデッキをよく混ぜ、船の後ろに裏向きにして置きます。(F)そして、デッキから4枚のカードを引き、その横に表向きに並べます。(E)

- **リファレンス・シートを置きます：**

プレイエリアに2枚のリファレンス・シートを置きます。全員がよく読めるようにして置きます。(G)

注：リファレンス・シートは、簡単な”上陸者”のヴァリエーションでは使用しません。

- **スタートプレイヤーを決めます：**

最も長く”ARrrrhhh!”と言えたプレイヤーがスタートプレイヤーです。

- **スタートカードを引きます：**

スタートプレイヤーと左隣のプレイヤーは、魔除けデッキから3枚のカードを引きます。他のプレイヤーは、4枚のカードを引きます。これらのカードが、最初の手札となります。

注：カードは必ず山札から引きます。表向きに並んでいるカードではありません。

## ゲームの内容物

### 船ボード 3枚



3隻の船があり、それぞれ3つの骸骨のシンボル(猫, 鳥, 魚)のうち一つがついています。

各船には4つのスペースがあり、一つは船長、あとはクルー用です。ゲーム中、プレイヤーはこれらのスペースに自分の駒を置きます。タイルの裏側は、バー・スツールになっていますが、それらは”クルー・メンバー・アクション”のヴァリアント・ルールで使います。

### 魔除けカード 54枚



3種類(猫, 鳥, 魚)の魔除けカードがあります。それぞれ18枚ずつあります。それぞれ船の1隻と一致します。

### 精密な海賊駒 30個



これらの駒はプレイヤーの海賊クルーのメンバーです。6つの種族(ネズミ, ア

ライグマ, ゴキブリ, イタチ, カタツムリ, ヒキガエル)があります。各種族, 5個ずつをゲームで使います。各種族の特殊能力は後述しています。

### 土台(カラークリックベース) 20個



赤, 緑, 黄, 青, 黒それぞれ4個の土台があります。これらを駒につけてプレー

ヤー毎の色が分かるようにします。

### 戦利品トークン 42枚(正方形)



戦利品トークンは海賊が奪う様々な宝です。5種類あり、ゲーム終了時に勝利点をもたらします。

### ボーナストークン 14枚(円形)



ボーナストークンはレアな宝物です。それぞれ, 特定の戦利品トークンと組み合わせることで, 追加の勝利点をもたらします。

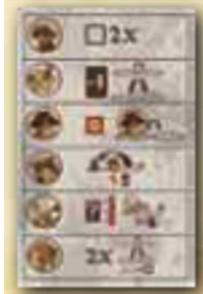
### 種族カード 6枚



各プレイヤーは, 自分のクルーの構成を決定します。6種類の駒について対応するカードがあります。

注: 種族カードは, 簡単な”上陸”ルールでは使用しません。

### リファレンスシート 2枚



リファレンスシートは各駒の特殊能力が書かれています。

注: リファレンスシートは, 簡単な”上陸”ルールでは使用しません。



・クルーを集める：

それぞれ海賊のリーダーはクルーを必要とします。標準ゲームでは、各プレイヤーのクルーの構成は同一です。クルーの構成を決めるために、6枚の種族カードをよく混ぜ、裏向きにして置きます。そこから4枚を引き、表向きにします。各プレイヤーのクルーは、これらのカードの種族で構成されます。各プレイヤーは表向きになったカードの種族の駒を1個ずつ取ります。

それから、プレイヤー毎に色を決め、その色の土台(カラークリックベース)に駒をはめ込みます。残りの駒や土台、カードは箱に戻します。

注：プレーする前に、各種族毎の能力についてある程度見ておいてください。

## プレーの仕方

” 下水道の海賊ネズミたち ” は, ” 海の水の犬ではなくネズミたち ” のゲームです。この世界に入るための簡単なヴァリアントの ” 上陸 ” のゲームもあります。この簡単なゲームは, わずかに変更したルールを使います。下の□で囲まれた枠で説明しています。もし, 初めてのゲームや子どもたちとのプレイなら, 上陸のヴァリアントを使うことも考えてみてください。

注: ときどき, 駒の特殊能力が基本のルールに反していることがあります。この場合駒のルールが一般のルールに取って代わります。

### 簡単ゲーム ” 上陸 ”

このヴァリアントでは, 各プレイヤーは単に一種類の種族(ネズミ, アライグマ, ゴキブリ, イタチ, カタツムリ, ヒキガエル)を選び, その駒4つを取ります。そして, それらを自分の色の土台にはめます。このヴァリアントでは, 種族による特殊能力はありません。

## ラウンドの進め方

” 我が友よ! 聞いてくれ!” ゲームの最初のラウンドを始めよう。スタートプレイヤーから始めて, 時計回りに各プレイヤーは, 以下の中から1つのアクションを必ず行わなくてはなりません。

- A) 2枚カードを引く
- B) 駒をクルースペースに移動する
- C) 船長になる
- D) 出帆する

これらのアクションについて以下に詳しく説明します。

### A) 2枚カードを引く

手番のプレイヤーは, 魔除けデッキの山札か, 表向きの魔除けのカードから好きな順番, 好きな組み合わせで2枚の魔除けカードを引きます。

2枚のカードを引いた後, 必要なら表向きのカードが4枚になるように補充します。山札がなくなったら, 捨て札をよく混ぜ, 再び裏向きの山札にして置きます。

カードを引いた後, 手札の枚数をチェックしなくてははいけません。もし, 7枚以上のカードを持っていたら, 6枚になるまでカードを捨てなくてはなりません。

### B) 駒をクルー・スペースに移動する

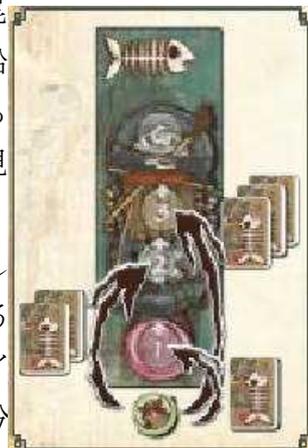
できるだけ多くのお宝を戦利品するために, プレイヤーは, 自分のクルーたちを船のクルー・スペースに置かなくてはなりません。クルーを移動するには2つの方法が

あります。

各船には、3カ所のクルー・スペースがあります(1, 2, 3の印があります)。ある船にクルーを移動させたいと思ったら、手札から少なくとも1枚、船のシンボルと一致する魔除けカードをプレイしなくてはなりません。正確な手順は、手番の最初に「駒がどこにいるかで決まります。

### 1 船の上に駒を移動する

自分のプレイエリアから船の上に移動するために、まず船尾の後ろに駒を置きます。そして、プレイしたカードに応じて船首に向かって前に移動します。(1枚なら1スペース、2枚なら2スペース、3枚なら3スペース)。ふさがっている場所は無視して移動することができます。



**例：**緑はアライグマの駒1個を自分のエリアから船に動かしたいと思いました。船は現在全てのスペースが空いているので、魚のシンボルのついたカード1枚～3枚までプレイすることができます。船首の方向のプレイしたカードの枚数分移動することができます。

### 2 船上の駒を移動する

プレイしたカード枚数に応じて、船首の方の空いている場所に向かって移動します。

**例：**猫の船では、赤がスペース2にゴキブリを、青がスペース1にネズミをプレイしています。青は、自分のネズミの駒を船首の方向に移動したいと思いました。埋まっている場所は無視できるので、猫のシンボルのついた魔除けカードを1枚プレイして、スペース1から3へ、移動することができます。



もし、黄のプレイヤーの手番なら、1枚の猫のシンボルの魔除けカードをプレイするだけで、自分のプレイエリアからスペース3に直接駒を移動させることができます。埋まっている場所は無視して移動できるからです。

**注：**このアクションでは、駒を船長のスペース (C)に移動することはできません。

同じ船にいくつでも自分の駒を置けますが、駒は船が出帆した後にしか、手元に戻すことができないことを心に留めておいてください！

### C) 船長になる

自分の駒と、船長までの間の全てのクルー・スペースが埋まっているならば、プレイヤーは、船のシンボルと同じカードをプレイすることで、その駒を船長にすることができます。

- ・ プレイエリアから駒を船長にするには、3枚のカードをプレイしなくてはなりません。

ん。

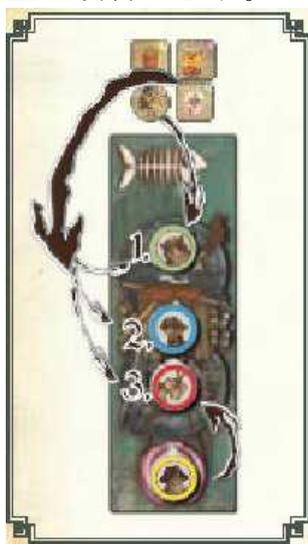
- すでに船の上にある駒を船長にするには(1～3のスペースのいずれかは埋まっていて、自分の駒の前が空いてはいけなく、1枚のカードをプレイしなくてはなりません。



#### D) 出帆する

自分の駒で船長スペースを埋めたのならば、次の手番では必ず出帆のアクションをしなくてはなりません。

出帆では、船のすぐ前にある漂流物の中のお宝を集めます。クルーは、次の順番で宝を獲得します。



- 1 船長駒になっているプレイヤーは、ボーナストークンと戦利品トークンを1枚選んで取ります。
- 2 船首に近い方(通常は3のスペース)の駒の持ち主は、戦利品トークンを1枚選んで取ります。
- 3 次の位置にある(通常は2のスペース)の駒の持ち主は、残った戦利品トークンを取ります。

注：もし、戦利品トークンよりも船にいる駒の方が少ないときは、残りのトークンは全て箱に戻します。

少なくとも1個は宝を取った海賊駒は、船を離れ、自分のプレイエリアに戻します。受け取った全ての戦利品トークンやボーナストークンは、自分の前に裏向き(自分のお宝はいつでも確認できます)にして置いておきます。宝を取っていない駒は、そのまま船に残り、船首に向かって1スペース進みます。

注：船が出帆したらいつでも、船上の駒は、1個はお宝を取って船を離れるか、お宝は取れずに1スペース船首に進むかのどちらかになります。

最後に、残っている漂流物のグループを、船首のすぐ前に移動します。そして、3枚の戦利品トークンと1枚のボーナストークンをストックから取り、表向きにしてそのグループの後ろに新たな漂流物のグループとして置きます。

#### ゲームに勝利する

どれか1隻の船の前に置ける漂流物がなくなったらゲームは終了します。船長がいる全ての他の船は、直ちに最後の出帆を行います。出帆のアクションを解決したら、各プレイヤーは、自分の戦利品トークンを右上にある色ごとに並べます。”宝の得点

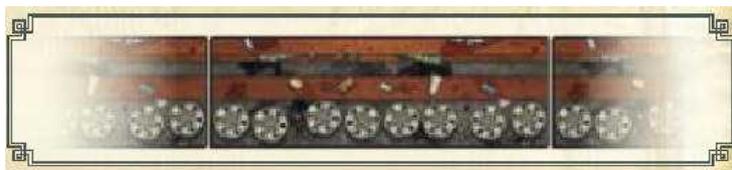
方法”に示されている様にプレイヤーの得点を計算し、最も勝利点を稼いだものが勝利します。

同点の場合は、自分の駒がいるスペースの数字を加えます。最も合計が大きいプレイヤーの勝利です。それでも同点の場合は、勝ちを分かち合います。

## ヴァリアント：クルー・メンバー・アクション

クルー・メンバーをランダムに決める種族のカードを使う代わりに、このヴァリアントでは、地元のバーでクルーを雇うことができますようにします。

最初に、船を裏向きにしてバーの長いすの列のように並べます。一方をバーの前として選び、もう一方を後ろとして決めておきます（この区別は重要です）。



バーにいるクルー・メンバーを

- 1 種族デッキをよく混ぜます。
- 2 4枚カードを引き、1枚ずつ表向きにします。表向きにしたカードに対応する種族の駒を最も後ろの空いているバー・スツールに起きます。
- 3 種族カードをすべてまとめて、左隣のプレイヤーに渡します。

全てのプレイヤーがこれらのステップを行ったら、バーにはプレイヤーの人数の4倍の駒が座っているはずですが。

例：4人プレーなら16個の駒がバーのいすに置かれています。

次に、魔除けカードをよく混ぜ、各プレイヤーに8枚ずつ裏向きのまま配ります。競りでは、これらのカードが通貨の働きをします。

注：カード上のシンボルは、競りでは役に立ちませんが、競りに使わなかったカードは手元に残しておくことができます。後からのゲームのために、特定のカードを取っておくことは必要かもしれません。

バーの各駒は最低価格が決まっています。最も前にある駒は0カードです。前から2番目の駒は1カード、3番目は2カード、・・・です。最も後ろの駒が最も高い価格です。

最も邪悪な海賊笑いができる人が競りをスタートします。バーの駒1個を選び、その駒の最低価格以上の額を宣言して競りを開始します。もし、そのとき一番前にある駒で競りを始めなかったら、魔除けカードを1枚引き、裏向きにしてその駒の下に置いておきます。だれか、この駒を雇ったプレイヤーは、そのカードも全て獲得します。

競りを始めたら、他のプレイヤーは時計回りに、競り値を上げるかパスをしなくてはなりません。パスをしたら、この競りにはもう参加できず、次の競りまで待たなくてはなりません。手札枚数よりも多い数で競り値を言うことはできません。必要な枚数のカードがなければ、パスしなくてはなりません。

一人を除く全員がパスをしたら、最高値で入札したプレイヤーがその駒を取り、競りに使ったカードは捨て札とします。そして、左隣のプレイヤーが駒を選び、競りを始めます。

注：すでに4人のクルーを雇ったプレイヤーは、それ以上の駒を雇うことはできません。そのためそれ以降の競りには参加できません。

3人もしくはより少ないメンバーを雇っているプレイヤー一人だけが残ったら、このプレイヤーは、バーに残っている全てのメンバーを雇います。だれも競りに参加しないので、すべて無料で獲得できます。このように競りを続け、各プレイヤーが4個ずつクルーを雇います。

最後に駒を雇ったプレイヤーが、スタートプレイヤーになります。ボードを船の面にして並べます。競りで残った魔除けカードは初期の手札になります。もし、競りで全て使ってしまったら、0枚で始めなくてはなりません！7枚以上のカードを持っていても、そのまま始めます。（”2枚のカードを引く”アクションのときにのみ、手札を6枚までにすることを求められます。）

## 駒の特殊能力

海賊たちはそれぞれ、固有の特殊能力を持っています。この能力は、駒を使ったときに直ぐにつかえるものや特定の状況でつかえるものとあります。自分の駒の能力をしっかりと使えることは、ゲームに勝利するために欠かせないことです。



### ネズミ

アクション：可能なら2個の宝を取る。

どこで：出帆アクション

出帆アクションで、ネズミは戦利品トークンを2枚取ることができます。1枚しか残っていなければ、余分にはとれません。



### ゴキブリ

アクション：カードの支払いを1枚少なくする

どこで：駒を動かすとき

ゴキブリがクルーや船長になるために移動するとき、コストを1枚少なくします。通常1枚で移動できるばあいは、無料で移動できます。



### ヒキガエル

アクション：船に残る

どこで：出帆アクション

出帆アクションで、戦利品を獲得する代わりに、ヒキガエルは船に残ることができ、1スペース前に移動します。この方法で、ヒキガエルは船長になることもできます。すでにヒキガエルが船長の場合は、この能力は使えません。必ず出帆し、宝を取り船からジャンプしなくてはなりません。

注：各プレイヤーは、一つの駒しか同時に船長として持つことはできません。もし、あるプレイヤーのヒキガエルがスペース3にあって、船長スペースに移動できないなら、スペース3にとどめておくことはできます。

例：緑プレイヤーのカタツムリ1個が、鳥の船の船長です。青プレイヤーのイタチは猫の船の船長で出帆します。緑プレイヤーのヒキガエルは猫の船のスペース3にいますが、緑プレイヤーは、すでに他の駒を船長として持っているので、船長のスペースに動かすことはできません。戦利品を取る代わりに、ヒキガエルをスペース3に置いておくことにします。赤プレイヤーは、猫の船のスペース2にヒキガエルを置いていて、どの船にも船長のスペースには自分の駒はありません。戦利品を取る代わりに、自分のヒキガエルを船長スペースに移動することを選びます。



### アライグマ

アクション：上を越されるとき支払いを得る

どこで：敵の駒がアライグマを通りこすとき

駒をクルー・スペースに移動したり、船長になるアクションでは、アライグマを持っているプレイヤーは、他のプレイヤーからカードをもらえる場合があります。あるプレイヤーの駒が他のプレイヤーのアライグマがあるスペースを通りこすとき、動いた駒の持ち主は、アライグマの駒の持ち主に1枚カードを与えなくてはなりません(通常のコストに1枚追加します)。このカードのシンボルは2つの駒がある船のシンボルと一致しなくてはなりません。この能力で手札が7枚以上になっても、”カードを2枚引く”アクションで6枚まで手札を減らすことになるまでは保持できます。

注：自分の駒が自分のアライグマを乗り越えても何も起きません。



### カタツムリ

アクション：運が良ければ1スペース追加で移動できる

どこで：駒を動かすとき

カタツムリをクルースペースに移動するとき、魔除けデッキの一番上のカードをめくることができます。そのカードのシンボルが、カタツムリを置いた船のシンボルと一致したら、カタツムリを船首に向かって1マス追加で移動できます。この方法でカタツムリを船長にすることもできます。この追加の移動で、カタツムリが、すでに埋まっているスペースに重なる場合、カタツムリとその埋まっている場所にいた駒の位置が入れ替わります。

注：カタツムリの能力は、駒の移動のアクションには数えません。そのため、アライグマの能力は発動しません。



### イタチ

アクション：アクションが2回できる

どこで：駒を動かすとき

イタチの駒が、クルー・スペースに移動したり船長になったりするとき、また出帆するときに、同じイタチによる、これらのアクションの別の行動が直ちにできます。

注：ゲームの終了時に、船長のいる全ての船は最後に一度出帆します。そのとき、イタチはこれらの能力を使うことができます。ですから、イタチの船長が出帆したあと、違う船に移動させることもできます。

## 戦利品の得点計算

恐れを知らない海賊たちは、下水道の巨大な流れの中でも、最も魅力的な戦利品を見つけることができます。残飯、失われたおもちゃやかなり古いブリキの缶詰でさえ（まだ新鮮でおいしいのです！）。それぞれの戦利品は単独で価値がありますが、いくつかの戦利品は、特別なアイテムをいっしょにすることで、最高の価値を引き出すことが可能です。

注：色がついた丸いところが通常の得点です。色がついた星の形になっているところは、他のトークンとの組み合わせによってのみ得点となります。

### フレンチフライ (ボーナストークン：ケチャップ)



フレンチフライはおいしいことを海賊たちは知っています。そしてケチャップと組むのが最も良いのです。各フレンチフライのトークンはそれぞれ得点を持っています。1枚のケチャップトークンが、それぞれのフレンチフライの得点を5点アップします。2枚ケチャップを持っていると、10点ずつ加算されます。

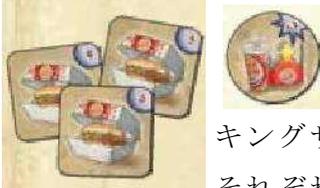
例：緑は2枚のフレンチフライ（2点と3点）と1枚のケチャップを持っています。得点は15点（ $(2+5) + (3+5) = 15$ ）です。

### カップヌードル (ボーナストークン：チリペッパー)



食べ残しのカップヌードルはいつも海賊たちの栄養計画を改善します。チリペッパーを入れたカップヌードルがより良いのです。そのスパイシーな味は、どれだけヌードルが腐っていても気づかないのです。各カップヌードルはそれぞれ得点を持っています。1枚のリペッパーは、カップヌードルそれぞれを4点プラスします。2枚持っていれば8点プラスします。

### ハンバーガー (ボーナストークン：キングサイズ・ミルクシェーク)



ハンバーガーはごちそうです。バンズと肉、レタスとトマトの組み合わせは、海賊たちのバランスの良い食生活を保証します。あとはキングサイズのミルクシェークがあればいいことなしです。ハンバーガーはそれぞれ得点を持っています。キングサイズのミルクシェークは、ハンバーガーそれぞれの得点を3点プラスします。

### テディベアとソフトドール (ボーナストークン：オウム)



時々海賊たちは失われたおもちゃを拾います。それを返すためにオウムを使って持ち主への返却料を得ることができるのです。テディベアとソフトドールはそれぞれ得点を持っていますが、オウムトークンなしでは1点にもなりません。オウムトークンを1枚持っているとき、テディベア

全てかまたは、ソフトドール全てのどちらかの得点を得ることができます。ベアもドールも両方得点するならば、2枚のオウムが必要です。オウムトークンそれ自身も1点持っています。

### 缶詰 (ボーナストークン：缶切り)



缶詰は海賊たちの中では最高の戦利品です。何も、殺菌、完全無菌なことに価値やおいしさがあるわけではありません。悲しいことに、この戦利品は頑丈な殻で覆われています。缶切りなしでは何の価値もないのです。缶詰は、最も高い点数があります。しかし、缶切りを持っていないと得点できません。しかも、海賊たちは信心深いので、缶切りは一つの缶詰のみに使うのです。ですから、缶詰1個ごとに、1枚の缶切りがないと得点になりません。