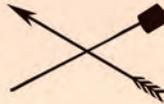




WELCOME TO
**SUMMER
CAMP™**



CAMPER RULES & REGULATIONS

2-4 PLAYERS
AGES 10+
30-45 MINS TO PLAY

A GAME BY PHIL WALKER-HARDING

WHAT'S INSIDE



**7 ACTIVITY PACKS
WHICH INCLUDE:**



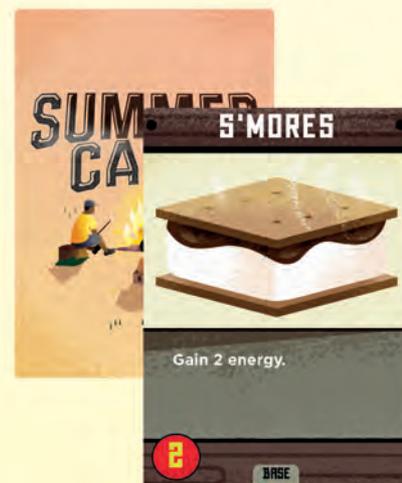
**196 ACTIVITY
CARDS
(28 PER PACK)**



**28 MERIT BADGES
(4 PER PACK)**



**1 BASE PACK
WHICH INCLUDES:**



64 BASE CARDS

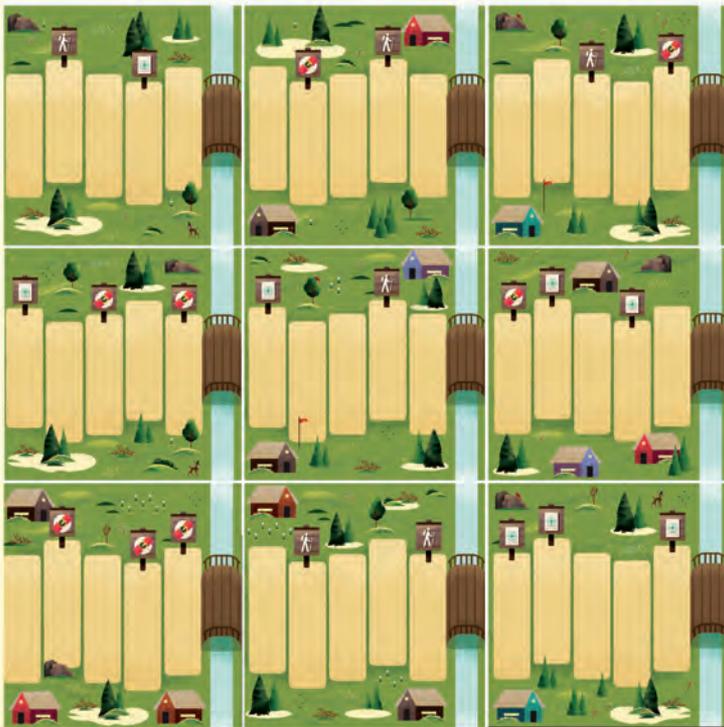


**6 MERIT BADGES
(3 OF EACH)**

WHAT'S INSIDE



1 LAKE GAME BOARD



9 PATH BOARDS



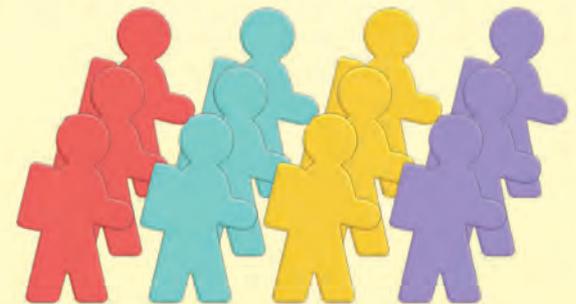
24
SNACK
BAR
TOKENS



1 STARTING
CAMPER
PATCH



4 PLAYER BOARDS



12 PAWNS
(4 SETS OF 3)

INTRODUCTION

WELCOME CAMPERS!

湖畔のキャビンに戻り、水着を絞って、虫除けスプレーをシュッと一吹き。カヌーを漕いだり、友情のプレスレットを作ったり、スモアを食べたりして、夏休みの疲れを癒すのです！

サマーキャンプの各ゲームでは、冒険、芸術、料理、友好、ゲーム、アウトドア、水上スポーツなど、さまざまなキャンプ活動でメリットバッジを競い合うことになります。各ゲームでプレイしたい3つのキャンプアクティビティを選んでください。キャンプの組み合わせによって、プレイヤーができるアクションが変わり、キャンプを通してどのような体験を感じることができるかが変わってきます。

サマーキャンプはデッキ構築ゲームです。つまり、各プレイヤーは自分の山札を持ってプレイすることになります。ゲームが進むにつれて、あなたは自分のデッキに新しいカードを追加し、より強力なデッキを作ることができます。手番ごとに、自分のデッキから5枚のカードを取り、アクションを実行したり、新しいカードを買ったりします。自分の山札を全部使い切ったら、買ったカードも含めて、自分の山札を全部シャッフルして、プレイを続けます。新しく購入したカードをデッキに加えることで、より強力な能力を得ることができます。

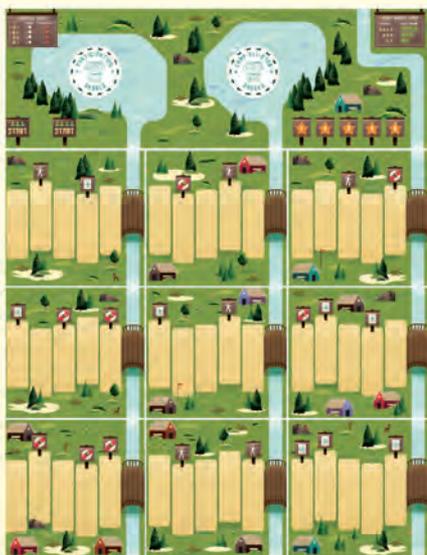
最高のデッキを作り、クールなカードの組み合わせで相手を圧倒し、勝利して夏の究極のキャンパーになりましょう！



GAME SETUP

GAME BOARD

- 下図のように、テーブルの真ん中にマップボードを設置します。折りたたんだ湖のボードを上置き、その下に3×3の配置で9本の道のボードを置き、3本の道が左から右へ動くようにします。9つの道ボードは、プレイするたびにどのような順番で置いてもかまいません。



- 基本カードボックスから、参加賞3個とキャンプオールスター賞3個を取ります。

- それらを湖のボード上の指定されたスペースに配置します。それらを昇順に積み重ねます（価値の高いものが上）。これを、プレイヤーの数に応じて、各バッジの指定されたスペースごとに行います。



- 使わないバッジは箱に戻します。

CHOOSE 3 CAMP ACTIVITIES TO PLAY

- 7種類のアクティビティから今回のゲームに使う3種類のアクティビティを選びます。ゲームボックスに7つの箱が入っています。それらは、冒険、芸術、料理、友好、ゲーム、アウトドア、水上スポーツです。

- 各アクティビティは、ゲームの中でそれぞれ違ったアクションをもたらします。最初のゲームでは、料理、アウトドア、水上スポーツの3つを使うことを推奨します。

- 選んだアクティビティから4枚のバッジとカードを取り出します。

- アクティビティごとに、バッジをボードの右端の道の終端に置きます（どの道に置いても関係ありません）。バッジは昇順（上が大きく、下が小さい）に重ねます。プレイヤーの人数に応じてゲームボードの右上のチャートで示されている様に、各バッジについて行います。



- 使わないバッジはそれぞれの箱に戻します。

- これで、それぞれの道が対応するバッジの山札を持つこととなります。これらのバッジがゲーム中に各道で関連付けされるアクティビティを決定しています。プレイヤーは道をバッジに向かってポーンを移動することで、そのアクティビティの経験を重ねます。

ACTIVITY CARDS

- 選んだアクティビティごとに、1移動アイコンがあるカード4枚を脇に置きます。

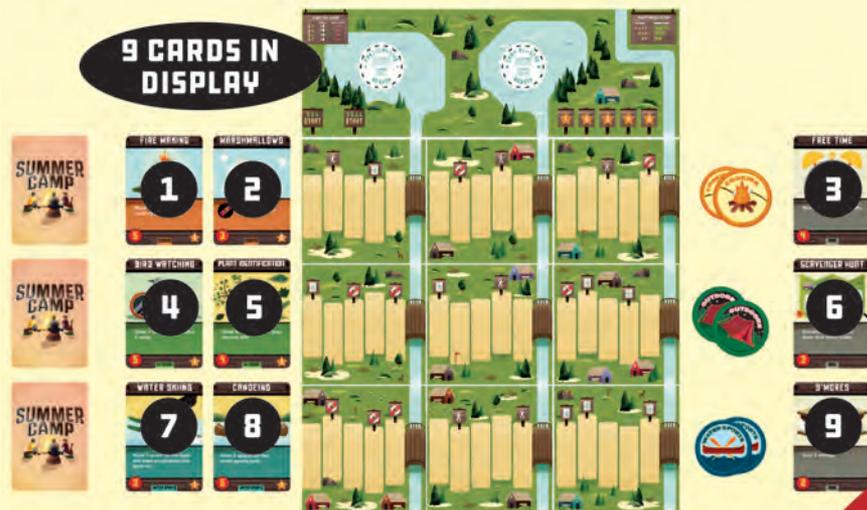


- 選んだアクティビティごとに、残りの24枚カードをシャッフルし、裏向きの山札にして、対応するアクティビティの道の左側に置きます。

- 選んだアクティビティごとに、2枚カードを引き、山札の隣に表向きにして並べます。

- 基本カードの箱から、消灯カード28枚を脇に置きます。それからおやつ、謎解き、自由時間のカードを全て取り、それぞれを表向きの山札にしてボードの右側に置いておきます。

- これら9枚の表向きのカードをディスプレイと呼びます。



GAME SETUP

PLAYERS

各プレイヤーは、ポーン3個とプレイヤーボード1枚を選びます（全て同じ色）。

ポーンをスタート位置に配置します。

・2人ゲームでは、各道の左端（ゲームボードの外）に1個ずつ置きます。

・3人ゲームでは、各道の最初のスペースに1個ずつ置きます。

・4人ゲームでは、各道の3つ目のスペースに1個ずつ置きます。



全てのスナックトークンを全員が手が届く場所に置きサプライとします。各プレイヤーは、スナックトークンを1個取り、プレイヤーボードのそばに置きます。



適当にスタートプレイヤーを決めます。スタートマーカーを脇に置きます。ゲーム中スタートマーカーを持つプレイヤーは変わりません。

STARTING DECKS AND STARTING HANDS

各プレイヤーは、先に脇に置いたカードから初期デッキをつくります。

- ・基本カードから7枚の消灯カードと3つのアクティビティパックから3枚の1移動カードを取ります。
- ・それらのカードを一緒にしてシャッフルし、10枚のデッキとし、プレイヤーボードの山札の位置に裏向きの山札として置きます。

残った消灯カードや1移動カードはこのゲームでは使わないので、それぞれの箱に戻します。

スタートプレイヤーから時計回りに、各プレイヤーは、手札として異なる枚数のカードを引きます。

- ・スタートプレイヤーは、自分の山札から3枚引きます。
- ・その左隣のプレイヤーは、4枚引きます。
- ・3人目のプレイヤー（あれば）は、5枚引きます。
- ・4人目のプレイヤー（あれば）は、6枚引きます。

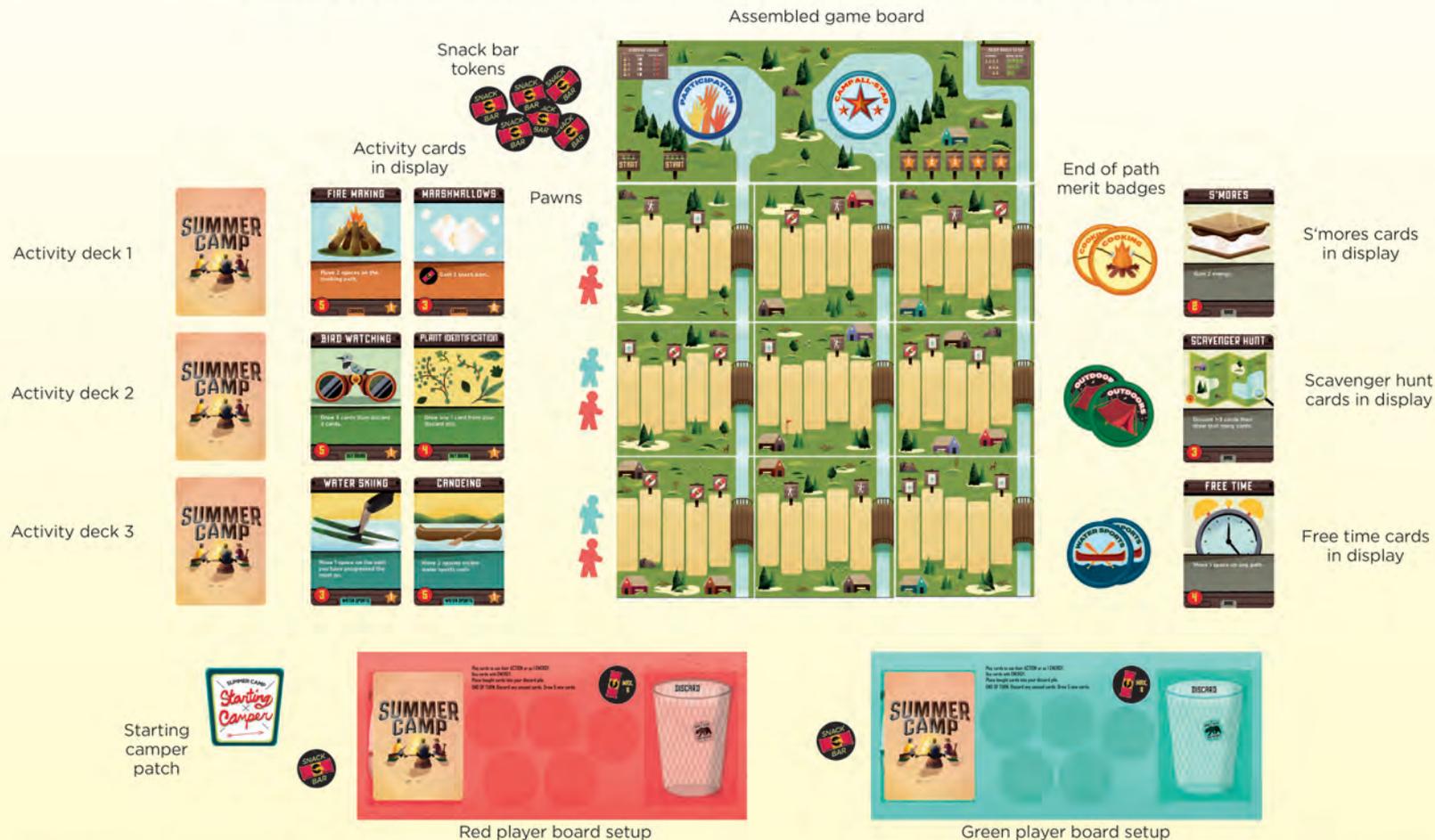
これらの初期手札が、最初の手番の手札になります。次の手番からは、全てのプレイヤーが5枚の手札を持ちます。

各プレイヤーは、カードをプレイしたり、捨てたりするまでは、相手から分からないように持ちます。



SETUP EXAMPLE

EXAMPLE SETUP FOR A 2-PLAYER GAME:

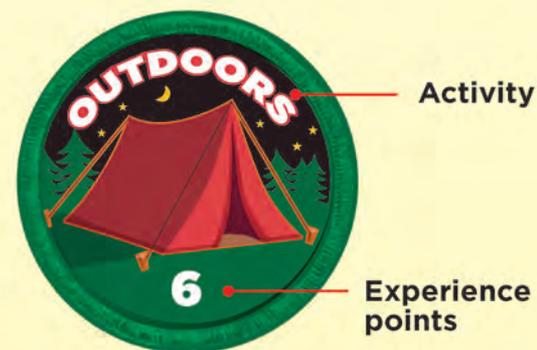


CARD BREAKDOWN

Here is how to understand the different parts of a card:



MERIT BADGE BREAKDOWN



● OBJECTIVE ●

サマーキャンプは、各プレイヤーが自分の山札と捨て札を持つデッキ構築ゲームです。プレイヤーは自分のデッキをどのように構築するかを選択し、より多くの経験点を得てゲームに勝利することができます。プレイヤーは、最も多くの経験点を獲得するために競い合います。

経験点は、ゲームボード上の3つの道からそれぞれメリットバッジを集めることで得られます。また、デッキに追加したカードによっても経験点を得ることができます。各道の最後にある3つのバッジをすべて集めると、最後のターンが行われ、ゲームは終了します。最も多くの経験点を獲得したプレイヤーが勝利となります。

● HOW TO PLAY ●

スタートプレイヤーが最初の手番を行い、時計回りに各プレイヤーの手番となります。各プレイヤーは、デッキから引いた手札を持っています。

手番では、手札から任意の枚数のカードをプレイすることができ、ディスプレイから任意の枚数のカードを購入することができます。これらを手番に複数回、任意の順で行うことができます。

カードのプレイ

手番プレイヤーは手札を確認し、望むだけ好きな順番でカードをプレイできます。

各カードはそれぞれ以下の様にプレイできます：

- 1 カードに記されているアクションを行う
または
- 2 その手番にカードを購入するための1エネルギーを得る

カードをプレイする際には、全員から見えるように、プレイヤーボードの上側で表向きにプレイします。

カードアクションが道の移動の場合、自分のポーンを指定の道を指定の数だけ前へ（右へ）進めなくてはなりません。これは、プレイヤーがあるアクティビティで経験を積み、そのアクティビティのバッジの授与に近づいていることを表しています。

複数のポーンが1つスペースに入ることができます。

ポーンが上部にボーナスアイコンのあるスペースに到達・通過したら、直ちに以下のようなボーナスを得ます。一度の手番で複数のボーナスを得ることもあります。



デッキからカードを1枚引き手札に加ええます。



サプライからスナックトークンを1枚取り、プレイヤーボードのそばに置きます。



直ちにポーンの1個を1スペース進めます。進めた先にボーナスアイコンがあれば、再びそのボーナスを得ることができます。

WATCH THE VIDEO TO LEARN HOW TO PLAY
BUFFALOGAMES.COM/SUMMER-CAMP

カードの購入

手番中いつでも、ディスプレイのカードを購入してデッキに入れることができます。プレイヤーは手番中に得たエネルギーを使ってカードを購入します。カードの購入コストは、カードの下の方に示されています。



プレイヤーは手番中、複数のカードを、複数の機会に分けて購入することができます。しかし、使えるのはその手番に得たエネルギーだけです。エネルギーの残りは手番の最後に喪失します。

全ての購入したカードは、捨て札置き場に表向きにして置かれます。

スナックトークン



手番中いつでも、スナックトークンをサプライに戻して、トークンごとに1エネルギーを得ることができます。手番の最後にエネルギーは失いますが、スナックトークンは保持して後からでも使えます（プレイヤーは6枚までのスナックトークンを保持できます）。

● END OF TURN ●

プレイヤーがカードのプレイや購入を終えたら、最後に以下のステップを実行しなくてはなりません。

- ➡➡➡ 捨て札—プレイした全てのカードと手札に残っている全てのカードを捨て札置き場に置きます。
- ➡➡➡ 新にカードを引く—山札から5枚のカードを引きます。プレイヤーは常に、手番の最後に手札が5枚になるように補充します。
- ➡➡➡ ディスプレイの補充—カードが購入されて空いたスペースには、対応する山札からカードを引いて補充します。
- ➡➡➡ バッジのチェック—バッジを獲得したかどうかを確認します。

● MERIT BADGES ●

プレイヤーがボード上の3個のポーンを移動させると、メリットバッジが得られる様々な機会があります。手番の後、メリットバッジが得られるかどうかを確認します。

- ➡➡➡ 参加賞—3個のポーン全てが最初の橋に到達または越えると、その時点で残っている最も価値の高い参加賞バッジを得ます。
- ➡➡➡ オールスター—3個のポーン全てが2つ目の橋に到達または越えると、その時点で残っている最も価値の高いオールスターバッジを得ます。
- ➡➡➡ アクティビティ—ポーンの1個がある道の最後の橋に到達すると、道の終端に置いてある最も価値の高いアクティビティバッジを得ます。

集めたバッジはプレイヤーボードの対応するスペースに置いておきます。手番が終わり、時計回りで隣のプレイヤーの手番となります。

● IMPORTANT RULES ●

- ➡➡➡ 山札が切れたら、捨て札のカードを全て混ぜて新たな山札をつくり、そこからカードを引きます。
- ➡➡➡ プレーヤーの手札は秘密裏です。プレイするまでは他のプレーヤから見えないようにします。
- ➡➡➡ 一度に手札からプレイできるカードの枚数に制限はありません。
- ➡➡➡ スナックトークンは、一度に6枚までしか持てません。6枚を越えるスナックトークンを得る機会があっても、単純に取れなくなるだけです。
- ➡➡➡ スモア、謎解き、自由時間のカードがなくなったら、それ以上は購入できません。
- ➡➡➡ あるアクティビティの山札がなくなったら、ディスプレイに残っているアクティビティのカードだけでプレイを続けます。
- ➡➡➡ ポーンが道の最後の橋に到達したら、それ以上は進めません。
- ➡➡➡ 参加賞やオールスターバッジを取り損ねる可能性もあるので、遅れを取らないようにしましょう。

A TURN EXAMPLE

➤ At the start of her turn, Audrey has the following 5 cards in hand: *Lights out!*, *lights out!*, *marshmallows*, *kitchen chores*, and *nature walk*.



➤ She plays *kitchen chores* for its action: move 1 space on the cooking path. She moves her pawn on the cooking path and it lands on a space with the draw a card bonus icon. She draws 1 card from her draw pile and adds it to her hand — it is another *lights out!*

➤ She next plays *marshmallows* for its action: gain 2 snack bar tokens. She takes 2 snack bar tokens from the supply and places them beside her board.

➤ Audrey decides she wants to buy the *hiking* card from the display, which costs 5 energy. So, she plays her 3 *lights out!* cards and her *nature walk* card for energy — which gives her a total of 4 energy. She then turns in 1 of her snack bar tokens to the supply to gain 1 energy, bringing her total to 5. She now buys *hiking*, taking it from the display and placing it face-up in her discard pile.



➤ Audrey has done all she can do and finishes her turn. She places all her played cards in her discard pile. Then she draws 5 new cards. However, her draw pile runs out after drawing 4 cards. Therefore, she takes her discard pile, shuffles it, and places it face-down on her board as a new draw pile. She now draws her 5th card from it and is excited to see it is the *hiking* card she just bought!

➤ Finally, Audrey checks to see if she has gained any merit badges. She has not, because 1 of her pawns has not reached the first bridge space yet. Her turn is now over, and the player to her left starts their turn.



● GAME END ●

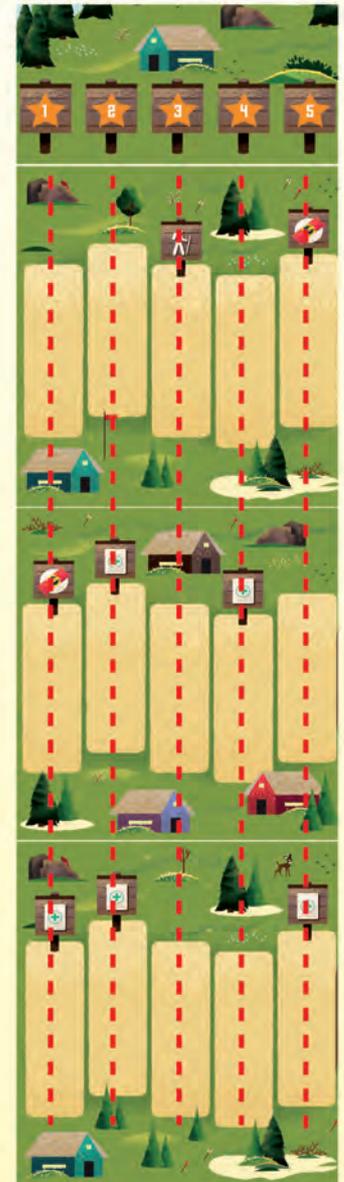
一人のプレイヤーがそれぞれの道の最後にある3枚のメリットバッジ全てを獲得したら、ゲームの終了の合図です。しかし、全てのプレイヤーが同じ手番数を行うまで手番を続けます。スタートプレイヤーの手番になるときが、全員同じ手番を実行しているためゲームが終わります。

各プレイヤーは、最終得点を計算します。

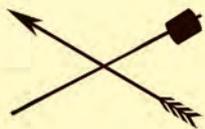
- 各自のプレイヤーボードにあるメリットバッジの経験点
- デッキにある全てのカード(手札、山札、捨て札のカードの右下にある のマーク)による経験点
- 最後の橋まで到達していないポーンによる経験点。各ポーンの得点は、到達した位置の上部の湖の脇に記されている経験点を得ます。

WINNING THE GAME

各プレイヤーが全ての経験点を計算し、最も得点が高いプレイヤーが勝利です。同点の場合、最も多くのスナックトークンを持っているプレイヤーの勝利です。



SUMMER CAMP™



Buffalo
GAMES & PUZZLES

© BUFFALO GAMES, LLC

BUFFALO GAMES, LLC, 220 JAMES E CASEY DR.,
BUFFALO, NY 14206

MADE IN CHINA / FABRIQUÉ EN CHINA

GAMEPLAY © PHIL WALKER-HARDING

GAME ART BY ADAM GRASON

QUESTIONS OR COMMENTS?
PLEASE VISIT BUFFALOGAMES.COM

item#285_rev1_012721

factory code/date

ACTIVITY CARD REFERENCE



BASE CARDS (64)

S'mores (14): Gain 2 energy to spend this turn.

Scavenger hunt (14): Choose any 1-3 cards from your hand and place them face-up in your discard pile. For each card you discarded, draw 1 card from your draw pile and add it to your hand.

Free time (8): Move 1 space on any path. If you land on a bonus icon, gain it as usual.

Lights out! (28): There is no action for this card.

ADVENTURE (28)

Zip lining (3): Choose any card in the display that costs 4 energy or less and add it to your hand without spending any energy. You may now play it as usual.

Ropes course (3): Choose any card in the display that costs 5 energy or less. Place it face-down on top of your draw pile without spending any energy.

Climbing wall (3): Choose any card in the display that costs 6 energy or less. Place it face-up on your discard pile without spending any energy.

Cave exploration (3): Choose 1 of the 3 activity draw piles. Draw the top card from it. Place it face-up on your discard pile without spending any energy.

Tire swing (4): Move your pawn forward 1 space on the adventure path.

Archery (7): Move your pawn forward 2 spaces on the adventure path.

Mountain biking (5): Move your pawn forward 3 spaces on the adventure path.

ARTS & CRAFTS (28)

Tie dye (3): Discard any 1 card from your hand and then move 1 space on any path. If you land on a bonus icon, gain it as usual. You may do this action twice with this card.

God's eye (3): Discard 2 snack bar tokens and then move 1 space on any path. If you land on a bonus icon, gain it as usual. You may do this action 3 times with this card.

Macaroni sculpture (3): Discard any 1 card from your hand and then gain 3 snack bar tokens. You may do this action twice. You may only ever have 6 snack bar tokens at a time.

Bird feeder (3): For this turn, any snack bar tokens you choose to spend are worth 2 energy instead of 1. Playing multiple bird feeder cards in a turn has no added effect.

Boondoggle (4): Move your pawn forward 1 space on the arts & crafts path.

Ceramics (7): Move your pawn forward 2 spaces on the arts & crafts path.

Leatherwork (5): Move your pawn forward 3 spaces on the arts & crafts path.



COOKING (28)

Bacon and eggs (4): Gain 3 energy to spend this turn.

Stew (3): Gain 4 energy to spend this turn.

Marshmallows (3): Gain 2 snack bar tokens from the supply. You may only ever have 6 snack bar tokens at a time.

Hot cocoa (2): Gain 3 snack bar tokens from the supply. You may only ever have 6 snack bar tokens at a time.

Kitchen chores (4): Move your pawn forward 1 space on the cooking path.

Fire making (7): Move your pawn forward 2 spaces on the cooking path.

Pizza making (5): Move your pawn forward 3 spaces on the cooking path.

FRIENDSHIP (28)

Secret admirer (3): Gain 5 energy to spend this turn. After playing this card you must put it face-up on the discard pile of an opponent of your choice. The card now belongs to them.

Friendship bracelet (3): Draw 3 cards from your draw pile and add them to your hand. After playing this card you must put it face-up on the discard pile of an opponent of your choice. The card now belongs to them.

Candy stash (3): Gain 3 snack bar tokens from the supply. Each other player gains 1 snack bar token from the supply. A player may only ever have 6 snack bar tokens at a time.

Sing-along (3): Draw 2 cards from your draw pile and add them to your hand. Each other player draws 1 card and adds it to their hand.

New friend (4): Move your pawn forward 1 space on the friendship path.

Cabin loyalty (7): Move your pawn forward 2 spaces on the friendship path.

Pen pals (5): Move your pawn forward 3 spaces on the friendship path.

GAMES (28)

Tag (4): Move 1 space on any path. If you land on a bonus icon, gain it as usual. If you land on a space with a pawn belonging to the opponent sitting to your right, draw 1 card from your draw pile and add it to your hand.

Capture the flag (3): Move 1 space on any path. If you land on a bonus icon, gain it as usual. If you land on a space with a pawn belonging to the opponent sitting to your right, gain 2 snack bar tokens. You may only ever have 6 snack bar tokens at a time.

Dodgeball (2): Draw 2 cards from your draw pile and add them to your hand. Each of your opponents must choose 1 card from their hand and place it face-up on their discard pile.

Tug-o-war (3): Gain 2 snack bar tokens. Each of your opponents must discard 1 snack bar token if they have at least 1. You may only ever have 6 snack bar tokens at a time.

Tetherball (4): Move your pawn forward 1 space on the games path.

Parachute games (7): Move your pawn forward 2 spaces on the games path.

Color war (5): Move your pawn forward 3 spaces on the games path.



OUTDOORS (28)

Flashlight (4): Draw 2 cards from your draw pile and add them to your hand.

Pocket knife (2): Draw 3 cards from your draw pile and add them to your hand.

Plant identification (3): Look through your discard pile and choose any card to add to your hand. You may now play this card as usual.

Bird watching (3): Draw 3 cards from your draw pile and add them to your hand. Then you must choose any 3 cards from your hand and place them face-up on your discard pile.

Nature walk (4): Move your pawn forward 1 space on the outdoors path.

Hiking (7): Move your pawn forward 2 spaces on the outdoors path.

Camping trip (5): Move your pawn forward 3 spaces on the outdoors path.

WATER SPORTS (28)

Water blob (3): Move 2 spaces on any 1 path. If you land on any bonus icons, gain them as usual.

Fishing (3): Move 1 space on any path. If you land on a bonus icon, gain it as usual. If you land on any bridge space, draw 1 card from your draw pile and add it to your hand.

Swim practice (3): Move 1 space on the path you have progressed the least on—that is, move the pawn that is furthest back out of your 3 pawns. If multiple pawns are tied for your furthest back, you may choose which of them to move. If you land on a bonus icon, gain it as usual.

Water skiing (3): Move 1 space on the path you have progressed the most on—that is, move the pawn that is furthest forward out of your 3 pawns. If multiple pawns are tied for your furthest forward, you may choose which of them to move. If you land on a bonus icon, gain it as usual. If you have a pawn on the final bridge space of a path, it still counts as your furthest forward and it may no longer move.

Water safety (4): Move your pawn forward 1 space on the water sports path.

Canoeing (7): Move your pawn forward 2 spaces on the water sports path.

Sailing (5): Move your pawn forward 3 spaces on the water sports path.

MERIT BADGES

BASE PACK (6): CAMP ALL-STAR (3), PARTICIPATION (3)



ADVENTURE (4)



GAMES (4)



ARTS & CRAFTS (4)



OUTDOORS (4)



COOKING (4)



WATER SPORTS (4)

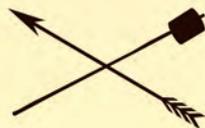


FRIENDSHIP (4)





SUMMER CAMP™



WATCH THE VIDEO TO LEARN HOW TO PLAY
BUFFALOGAMES.COM/SUMMER-CAMP