



OHANAMI JIN BATTLE



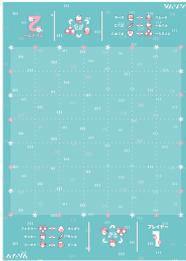


2人 / 30分 / 8歳以上

桜、それは大昔から人をひきつけ、時には争いの元となってきた、罪な花。今日もまた、人々の心は花に染まり、より良い花見バショをかけた三つ巴の戦いが始まろうとしている…

内容物

公園ボード 1枚



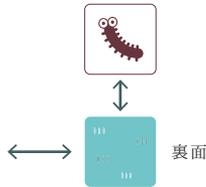
桜コマ 8個



レジャーシートタイル 36枚
(4種×3色×3枚ずつ)



けむりタイル 2枚



お花見客トークン 18枚
(3種×2色×3枚ずつ)



ゲームの目的

『ハナニソム』では、プレイヤーはタイルをうまく配置して、自分のお花見客により良いバショを取ってあげることを目指します。桜のそばに広いバショを取って、好物の美味しいものを用意すれば、きっとお花見が盛り上がること間違いなし！さあ、公園をレジャーシートで染め上げよう！

バショ取りとはタイルを置くこととみつけたり



花見の妖精
サイギョウさん

セットアップ

1. 公園ボードを二人の間に置きます。
2. 各プレイヤーは白か桜色を選び、対応するお花見客トークンをすべて受け取って、相手に見えるよう手元に置きます。
3. レジャーシートタイル 36枚にけむりタイル 2枚を加えてシャッフルし、裏向きのまま4枚抜いてゲームから取り除きます。残ったタイルを裏向きの山札とし、上から2枚とって表向きに並べます。
4. 最近桜を見た人を先手とします。
5. 先手プレイヤーから交互に、桜コマを公園ボード上の空いているマスに置きます。桜コマはすでに置いてある桜コマの周囲8マスには置けません。
6. すべての桜コマを配置したらセットアップは完了です。



すでに置いてある桜コマの周囲 8 マスに桜コマを置くことはできません。



ゲームの流れ

先手プレイヤーから交互に以下の手順を繰り返します。【】内の処理は以降のページで詳しく説明します。

2枚の表向きタイルのうち1枚を選ぶか、山札の一番上のタイルを取って、【タイルの配置】を行う。

NO

お花見客ののっている
パショ同士がつながった？

YES

可能であれば
【お花見客の配置】
を実行してもよい。

【パショのヨコドリ】
を解決する。

山札が残っていれば、表向きの
タイルが2枚になるように、
山札の上から補充する。

34枚全てのタイルを配置したらゲームは終了です。【得点計算】を行い、得点が高いプレイヤーが勝利します。

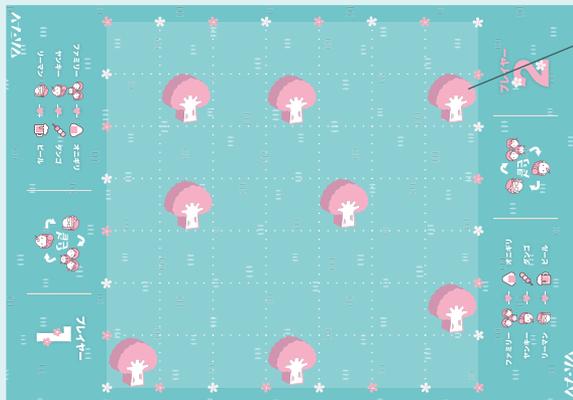
セットアップの例

1. 公園ボード    3. 山札

白プレイヤー



2. お花見客
トークン



5. 桜コマを配置

桜色プレイヤー



2. お花見客
トークン

タイルの配置

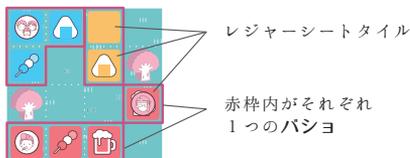
タイルを公園ボード上の空いているマスに配置します。タイルには**レジヤースhirtタイル**と**けむシタイル**の2種類があります。

レジヤースhirtタイル

赤・青・黄の3色のタイルで、配置されるとお花見をするための**パシヨ**になります。

パシヨ

上下左右に隣接した同色のレジヤースhirtタイルのまとまりのことです。



レジヤースhirtタイルとパシヨの決まり

- 1つのパシヨにはお花見客トークンが最大1つ配置され、そのお花見客がパシヨの所有権を持ちます。自分のお花見客の所有するパシヨが、ゲーム終了時に得点源となります。(参照:【お花見客の配置】【得点計算】)
- すでにあるパシヨに隣接するように、そのパシヨと同色のタイルを配置した場合、タイルはそのパシヨの一部となります。(パシヨが1マス大きくなります。)
- タイル配置によって同色のパシヨがつながるとき、これらは1つのパシヨとなります。お花見客がのっているパシヨ同士だった場合、【パシヨのヨコドリ】が発生します。

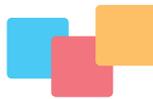
タイルの配置制限

同じ種類のお花見客がのっているパシヨ同士をつなぐようにタイルを配置することはできません。(参照:【タイル配置の例】)

レジヤースhirtタイルには、さらに以下の2種類があります。

ノーマルタイル

無地のタイルです。
各色に3枚ずつあります。



アイテムタイル

オニギリ、ダンゴ、ビールの3種類で、各色にそれぞれ3枚ずつあります。お花見客によって好みがあり、パシヨの得点に影響します。オニギリ ビール
(参照:【お花見客の配置】【得点計算】)



けむシタイル

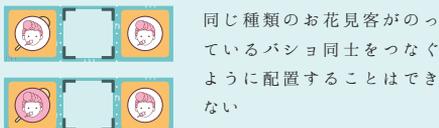
2枚しかなく、パシヨにはなりません。その代わりに、隣接するパシヨにマイナス点を与えます。(参照:【得点計算】)



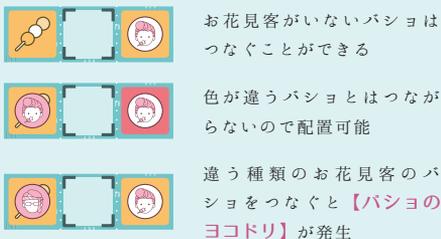
タイル配置の例

配置するタイル 配置したいマス

配置できない



配置できる



お花見客の配置

手元にお花見客トークンが残っていれば、1つ選んで、そのターンに配置したタイルの上に置くことができます。

各プレイヤーは、自分のお花見客トークンが置かれているパショからのみ、得点することができます。お花見は、お花見をする人がいて初めて成立するのです。

お花見客トークン

お花見客には以下の3種類があり、ゲーム開始時、各プレイヤーは各種類のトークンを3つずつ所持しています。配置したタイルの色やアイテムにかかわらず、任意の種類のお花見客を配置できます。



ファミリー

純粋にお花見を楽しみに来た。
お弁当はみんなで握ったおにぎり。
中身はおかかとツナマヨ。



ヤンキー

言いたいことも言えない世の中に不満があり突っ張っているが根は優しく、子供と甘味に弱い。



リーマン

言いたいことも言えない会社に不満がある。お酒を飲むと抑圧された感情が溢れ出す。

お花見客にはそれぞれ好みのアイテムがあり、好みのアイテムのタイルを含むパショに配置されたお花見客は、より高い点数を与えてくれます。(参照:【得点計算】)

ファミリー		—♥—		オニギリ
ヤンキー		—♥—		ダンゴ
リーマン		—♥—		ビール

お花見客ごとの好みのアイテム

お花見客の配置制限

以下の場合はお花見客トークンを配置することはできません。(参照:【お花見客配置の例】)

- すでにお花見客がいるパショに上下左右に隣接するように、同色のレジャーシートタイルを配置したとき。
- けむりタイルを配置したとき。

すでに花見客がいるパショを広げたりつなげたりしたときは、新たなお花見客の配置はできないのじゃ



お花見客配置の例



このターンに配置したマス



配置したいお花見客トークン

お花見客の配置ができない



お花見客がいるパショに隣接するように同色のタイルを配置した



けむりタイルを配置した

お花見客の配置ができる



隣接するパショにお花見客がいない



隣接パショにお花見客がいるが、色が異なるのでつながらない



パシヨのヨコドリ

タイルの配置によって、異なる種類のお花見客が所有する同色のパシヨがつながったとき、**パシヨのヨコドリ**が発生します。ヨコドリによって、相手の場所を奪い、自分のパシヨを広げることができます。ヨコドリは、パシヨのつながり方によって次の2通りに分けられます。

A. 2つの異なる種類のお花見客が所有する2つのパシヨがつながった

2種類のお花見客のうち、以下の**3すくみの関係**に従って勝つ方のお花見客トークンを残し、もう一方のトークンは持ち主の手元に戻します。同じ持ち主のお花見客同士でも同様にします。

3すくみの関係



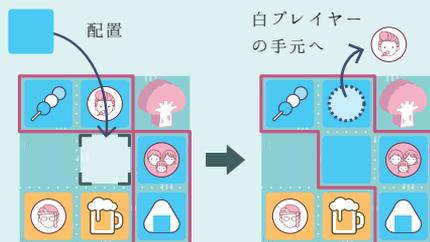
ファミリーはヤンキーに勝ち、
ヤンキーはローマンに勝ち、
ローマンはファミリーに勝ちます。

B. 3つの異なる種類のお花見客が所有する3つのパシヨがつながった

3つのお花見客のうち、2つのお花見客の持ち主が、どのお花見客をそのパシヨに残すかを自由に決め、残りは持ち主の手元に戻ります。3つのお花見客全ての持ち主が同じプレイヤーの場合は、好きなお花見客1つを残し、それ以外の2つを回収します。

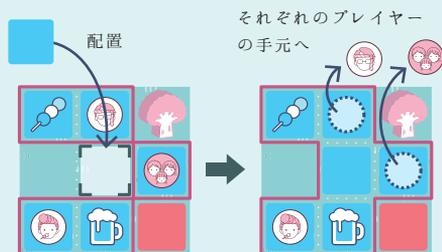
ヨコドリの例

A. 2つの異なる種類のお花見客のパシヨ



青いタイルを配置したことで、ヤンキーが所有するパシヨとファミリーが所有するパシヨがつながった。ヤンキーはファミリーにパシヨを譲り、白プレイヤーの手元に戻る。つながったパシヨは桜色プレイヤーのファミリーのものとなる。

B. 3つの異なる種類のお花見客のパシヨ



青いタイルを配置したことで、ヤンキーファミリーローマンがそれぞれ所有する3つのパシヨが同時につながった。2つのお花見客の持ち主である白プレイヤーはその場をいさめ、パシヨに残すお花見客としてヤンキーを選んだ。残りのトークンはそれぞれの持ち主の手元へ戻る。



得点計算

各プレイヤーは**最大パシヨ得点**と、自分の色のお花見客トークンがのっている**パシヨごと**の**得点**を計算して合計します。

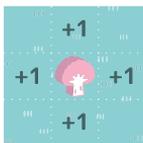
最大パシヨ得点

レジャーシートタイルの色（赤・青・黄）ごとに、最も大きいパシヨに自分のお花見客をのせていたプレイヤーが5点を得ます。最大のパシヨの大きさが同じ場合、そのパシヨのアイテム（種類問わず）が多いほうが5点を得ます。それも同じ場合、その色の最大パシヨ得点は無効となります。

パシヨごとの得点

1. 桜ポイント

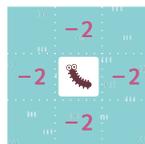
パシヨと桜コマが接する辺1箇所ごとに
+1点



計算したパシヨの花見客トークンを取り除いていくとわかりやすいぞ

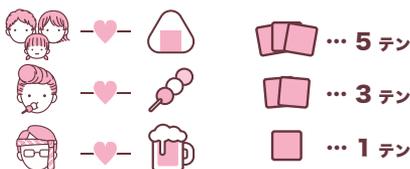
2. けむしポイント

パシヨとけむしスタイルが接する辺1箇所ごとに
-2点



3. アイテムポイント

パシヨの所有権を持つお花見客の、好みのアイテムタイルの数に応じて得点
1枚だと1点、2枚だと3点、3枚だと5点

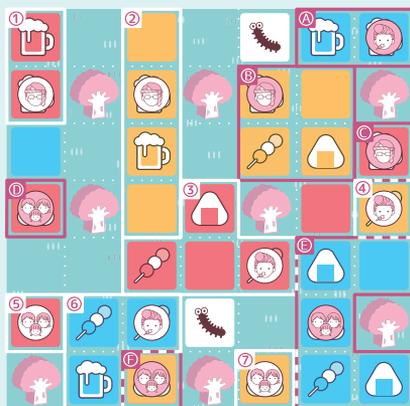


同点の場合

タイルの色に関係なく、最大のパシヨにお花見客を配置していたプレイヤーが勝利します。同サイズの場合は最大パシヨ得点と同様にアイテム数が多い方を最大とします。これも同じ場合は引き分けです。

得点計算の例

パシヨの色分け ①, ②, ③... 白プレイヤー
A, B, C... 桜色プレイヤー



白プレイヤー：24点

・最大パシヨ得点：5点（赤③）

・パシヨごとの得点（桜 - けむし + アイテム）：

$$\begin{aligned} ① &= 1 - 0 + 3 = 4 & ⑤ &= 1 - 0 + 0 = 1 \\ ② &= 3 - 0 + 3 = 6 & ⑥ &= 1 - 2 + 3 = 2 \\ ③ &= 2 - 2 + 3 = 3 & ⑦ &= 1 - 0 + 1 = 2 \\ ④ &= 0 - 0 + 1 = 1 & & \text{合計：19点} \end{aligned}$$

桜色プレイヤー：25点

・最大パシヨ得点：5 + 5 = 10点（黄Bと青E）

・パシヨごとの得点（桜 - けむし + アイテム）：

$$\begin{aligned} A &= 1 - 2 + 0 = -1 & E &= 3 - 0 + 5 = 8 \\ B &= 3 - 2 + 1 = 2 & F &= 1 - 0 + 1 = 2 \\ C &= 1 - 0 + 1 = 2 & & \text{合計：15点} \\ D &= 1 - 0 + 1 = 2 & & \end{aligned}$$

ルールの明確化

- どのような場合も、同じ種類のお花見客が所有するパショ同士がつながるようにタイルを配置することはできません。

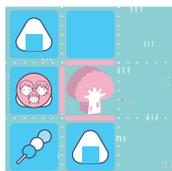


- パショに隣接するように同色のタイルを配置し、同じ手番中にお花見客を配置してヨコドリをすることはできません。

パショに隣接するように同色のタイルを置いた時点で、そのタイルはパショの一部となるため、新たにお花見客を配置することはできません。



- あるパショが1つの桜コマに複数の辺で接している場合や、パショに含まれる1枚のタイルが複数の桜コマに隣接している場合、接している分だけ得点になります。



桜ポイント：3点



桜ポイント：2点

けむしポイントも同様に計算します。

サイギョウさんのご助言

『ハナニソム』の基本戦術を少しだけ伝授するのじゃ



ヨコドリフラグ

パショを奪いたいときは、1マス離れた所に同色のタイルを配置して、3すくみで勝てるお花見客を配置するのじゃ。次の手番で同色のタイルを間に置ければ、ヨコドリできるぞ。

シャニノカマエ

ヨコドリフラグを行うときは、相手のタイルの斜め上や下にタイルを置くとよい。相手はヨコドリを防ぐのが難しくなるぞ。

イロチスロック

ヨコドリフラグをされたときは、色の違うレジャーシートタイルを間においてヨコドリを未然に防ぐのじゃ。

キマズバリア

相手がパショを広げようなあたりに、同色のタイルと同種のお花見客を置くとよい。パショが広げにくくなるぞ。ヨコドリフラグに対するブロックにも応用できるのじゃ。

本ゲームに関するご意見・お問い合わせは下記メールアドレスまでご連絡ください。

mail: minami.muki.dane@gmail.com

制作：ミナミムキ

ゲームデザイン：くりお、まつ

アートワーク：まつ

印刷：萬印堂

桜コマ製造：うちばこや

テストプレイ：

同期のみんな、東北と愛知の友達たち

花見にと群れつつ人の来るのみを
あたられのとはにはありける
西行法師