ポトゥ 地底冒険譚

3~8人 ・30~40分 ・12才～

ポトゥのルール

最近発見された不思議な地底大陸ポトゥに眠るお宝と誰も見たことのない生き物と種族目当てに、世界中からへんてこな冒険家が集まりました。このゲームであなたはその一人となって、他の冒険家と競って一番多く宝を地上に持ち帰ることを目指します。

内容物

- 冒険家カード8枚
- 場所カード51枚
- STARTカード1枚
- 冒険家チップ8枚
- ポトゥのコイン1枚

ゲームの概要

プレイヤーはそれぞれ冒険家になって、毎ラウンド「上に行く」か「下に行く」かを選びます。移動先が被ったプレイヤーは勝負し、勝った方は場所カードを取得して自分の前に置きます。全てのラウンドが終わった時点で、一番高得点を取得したプレイヤーが勝利します。

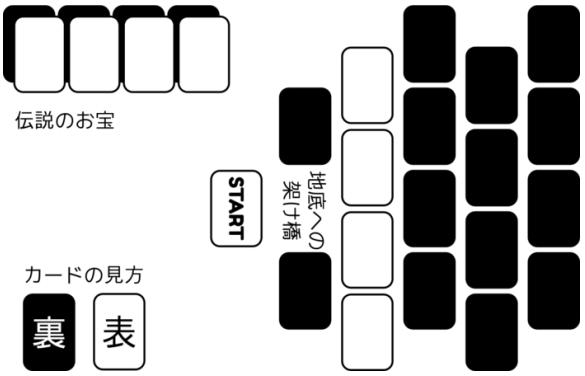
プレイ準備

各プレイヤーは冒険家カード1枚と同じ色の冒険家チップを受け取ります。冒険家カードを読んで、他のプレイヤーが見えるように自分の前に置きます。

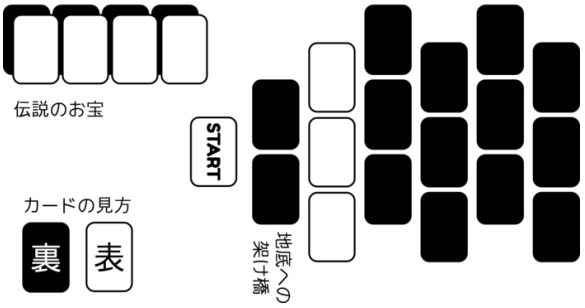
それから地底の太陽が描かれているSTARTカードをテーブルに置いて、その上に全てのプレイヤーの冒険家チップを置きます。

場所カードをシャッフルして山を作ります。4枚引いて伏せて横に並べて置いて、また4枚引いてその上に表にして置きます。この8枚のカードは伝説のお宝で、地図を入手すると取得できます。

6～8Pの場合



3～5Pの場合



続いて場所カードの山から2枚引いて、STARTカードの右側に置きます(図参考)。この2枚は「地底への架け橋」と呼びます。これからポトゥの大陸の前半を作ります。

6~8人で遊ぶ場合、 場所カードを伏せて4列4行出します。
3~5人で遊ぶ場合、 場所カードは伏せて5列3行出します。

各列はカードを半分ずらして置きます。ずらす方向はSTARTカードに書いてあります。

ゲームの手順・冒険のすすめ

これから毎ラウンド同じ手順を繰り返します。

まず、2列先の場所カードまでめくって、各プレイヤーが見えるようにします。※地底への架け橋はここで1列としてカウントしますが、他と違って表にめくりません。

次に、各プレイヤーは行きたい方向を決めて、冒険家カードをその方向に向けて自分の前に伏せて出して、「ポトゥ」と言います。プレイヤー全員が方向を決めたら、一斉に冒険家カードを公開して、冒険家チップはその方向に、そして次の列に移動します。（このとき、一人がコマを担当して、各プレイヤーに方向を聞くとスムーズに進みます。）

これから場所カードの処理を行います。

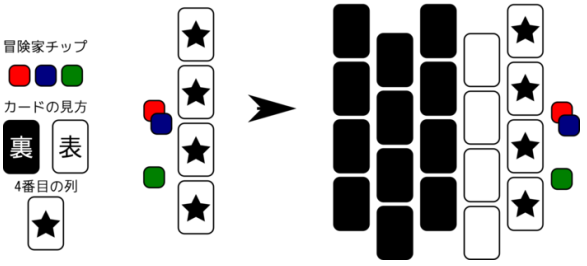
1. 一人でDANGERが書かれてないカードにいる場合、 場所カードはそのまま取得します。
2. 一人でDANGERカードにいる場合、 DANGERの処理を行ってから場所カードを取得します。
3. 複数人が同じカードにいる場合、 勝負の処理をして、勝者が場所カードを取得します。DANGERカードの場合、DANGERの処理もします。

取得した場所カードは他のプレイヤーが確認できるように自分の前に置きます。この時点で、誰も行かなかった場所カードは捨札となります。

※地底の架け橋について：地底の架け橋はめくらないので勝負は発生しません。地底への架け橋から出たら、その2枚を捨札にします。

これでラウンドが終わり、次のラウンドに続きます。

大陸後半部の作り方



※後1列しか残っていない場合: 大陸の前半部の場合、冒険家チップは最後の列の反対側に回して、大陸の後半部を作ります。大陸の後半部は前半部と同じように作ります。これから毎ラウンド右ではなく左に進みます。ここで一旦点数計算してプレイヤーの順位を確認しましょう。

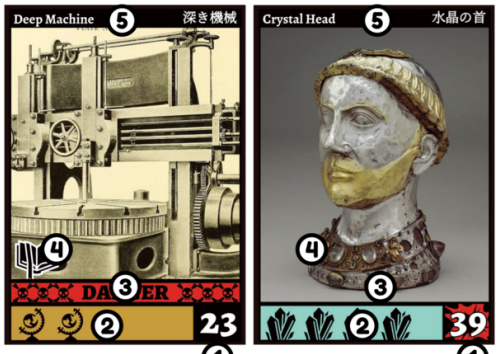
大陸の後半部の場合、特別処理はなく、最後の列を超えたらゲームは終了します。

DANGERと勝負

DANGERカードにいるとき、もしくは勝負するとき、場所カードの山からカードを引いて、その数字と赤いスプラッターマークの有無で処理の結果を決めます。DANGERと勝負の処理は場所一つひとつやっていきます。

普通は場所カードの山から1枚しか引きませんが、今いる場所カードに書いてあるスキルアイコンが冒険家カードにも書いてある場合、2枚引いて、好きな方を選んで良いです。(※黒猫とギャンブラーはスキルを持っていません。）最後に選んで出したカードは「勝負カード」と言います。勝負カードが各プレイヤーが選び終わってから同時に公開します。

場所カードの見方



①数字とスプラッターマーク。高い数字は勝負で有利けど、DANGERカードでスプラッターを出すとダメージを受ける。

②お宝アイコン。アイコン毎に得点計算は異なる。

③DANGERカードでダメージを受ける可能がある。

④スキルアイコン。冒険家と同じなら勝利しやすい。

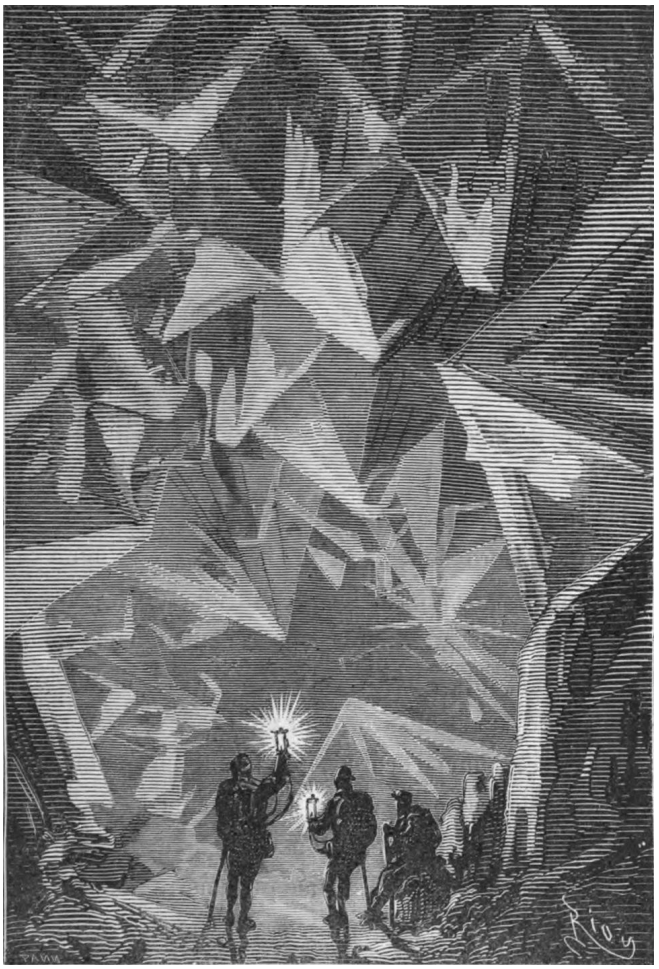
⑤タイトル。ゲームに影響はない。

複数の冒険家が同じ場所にいる場合勝負が発生します。勝負で一番高い数字の勝負カードを出したプレイヤーが場所カードを取得します。

DANGERの場合、勝負カードの数字の裏に赤いスプラッターマークがある場合、ダメージを食らって今まで取得した場所カードを1枚選んで捨札にします。今までなにも取得していない場合特にペナルティはありません。また、ダメージを食らっても今いる場所カードは取得できます。例えば上の図だと、23のカードを勝負カードにしたらダメージは受けませんが、39に赤いマークがあるので勝負カードにしたらダメージを喰らいます。

勝負とDANGERの処理が終わったら、勝負カードと勝負カードに選ばなかったカードは全部捨札になります。

スキルがある場合、基本的に高い数字を出した方がいいですが、高い数字ほどダメージを受けやすくなるので、リスクを考えて選びましょう。



冒険家の紹介

冒険家にはいろんな能力があって、基本ルールや場所カードのルールを覆すことができます。ルールに矛盾があった場合冒険家の能力が優先されます。

黒猫タンジー: スキルなし。他の冒険家と違って、上下だけでなく次の列のどこにでも行けます。
人造人間タロス: ゲーム開始に、場所カードの山から8枚引いて手札とします。スキルが適している場合、山から追加で1枚引きます。DANGERや勝負の処理では山からカードを引かず手札から勝負カードを選びます。DANGERや勝負の処理がない場合は1枚を捨札にします。
狂戦士ダレイオス: 水晶が割れたら取得して、逆さまにして自分の前に置きます。自分が直接割らなくても取得します。点数計算ときに割れた水晶は+2点とします。
魔道士アレイスター: 呪いカードは発見カードとしても数えます。例えば最後に呪いカード2枚しか持っていない場合、呪いカードとして+7点で、発見カードとして+3点で合計10点になります。
外交官ムニール: ゲーム開始からポトゥの民の好意アイコンを2つ持っています。
ギャンブラーイザムバード: スキルなし。ゲーム開始に4枚引いて、2枚選んで伏せて自分の前に置いて、残り2枚は捨札にします。地図を取得した場合はすぐに使います。残ったカードはダメージで捨札にした場合か点数計算のときに公開します。
博士アホ・ヲ・テ・ランギ: ゲーム開始から発見アイコンを1つ持っています。
百戦錬磨ノコミス: 点数計算で持っているDANGERカードは1枚に付き+2点となります。

場所カードの種類

発見 : ポトゥの発見で名声を得る。多く見つかるほどその見返りも多くなる。地球儀のアイコンの数によって得点が変わる。 12枚のうち、1個9枚、2個3枚。

アイコン	1	2	3	4	5	6	7	8
点数	1	3	6	10	15	21	28	36

お宝: 単純にアイコンの数が得点になる。一番多い種類の一つで、全12枚のうち、2点7枚、3点5枚。

ポトゥの民の好意: ポトゥの民の好意を得ることで権力を得る。しかし上に立てるのは二人まで。6〜8Pの場合1番多くアイコンを集めた人は8点、2番は4点、それ以外は得点なし。3〜5Pの場合1番は6点、2番は3点、それ以外な得点なし。

水晶: お宝より高価だが脆い。複数の冒険家が水晶に着いた場合水晶は壊れてしまう。この場合勝負はなく、誰も場所カードを取得することはできない。

呪い: 呪いは1枚でマイナス2点になるが、2枚揃うと7点になる。3枚目はまたマイナス2点で合計5点。偶数になるよう気をつけましょう。

地図: 地図に伝説のお宝の場所が記されている。ゲーム開始によけておいた伝説のお宝の中から好きに1枚を選んで地図を捨札にする。裏向きのカードは取っても良いが事前確認はできない。表のカードを取ったら、伏せているお宝を一枚めくって表にする。複数の地図が同時に出た場合、低い数字から処理します。

アトランティス: アトランティスの秘宝。全部揃うと即勝ち。全部揃わないと0点。DANGERによってダメージを受けても失うことはない。

クレジット

デザイン・ルール： 23
アイコン： Lorc from Game-Icons.net
協力・サポート： yuzu labo
イラストは全て著作権が満了したもので、いろんなサイトから集まりました。細かい出典情報はポトゥのホームページに載っています。
https://dampfkraft.com/potu