

『ONDA』はポルトガル語で「波」を意味します。

ONDA

14+



40min

“ただ海を眺めるだけで……理解できるはずです”

『ONDA』では、プレイヤーは潮の流れに乗らなければなりません。現在の潮の方向に合わせ、より強い、あるいはより弱い波（カード）を出していきます。目標は、手札のカードを誰よりも早くすべて出し切ることです。ラウンドに勝てなかったとしても、失点を避けるためにできるだけ多くのカードを捨てることが重要です。全ラウンド終了後、最もスコアの高いプレイヤーが勝者となります。

コンポーネント



ウェーブカード 60枚

色とアイコンで分類されたカードを「スート」と呼びます。

2つのスート（青のツツノオトシゴ、緑のウミガメ）があり、それぞれ1から15までの数字が2セットずつあります。



タイドカード 1枚
（両面：満ち潮/引き潮）



タイドステータスタイル 1枚
（両面：変動可/固定）



パスタイル 5枚
（両面：プレイ中/パス）



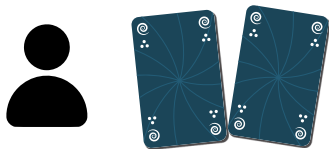
ボムダイヤル 1枚
（初回プレイ前に組み立てが必要です）

ラウンドの流れ

各ラウンドの開始時に、各プレイヤーにウェーブカードを15枚ずつ配ります（5人プレイの場合は12枚）。2人または3人プレイの場合、余ったカードはこのラウンドでは使用しません。各プレイヤーは手札からこっそり2枚を選び、自分の前に裏向きで置きます。

ゲームは最初のプレイヤーから時計回りに進行します。1ラウンドは複数のトリックで構成されます。自分の番が来たら、以下のアクションから1つを選択します：

- 波に乗る
- 潮目を変える
- ボムを使う
- パス



手札から2枚を選び、自分の前に裏向きで置きます。この裏向きのカードはいつでも自分で確認できます。

波に乗る

手札から有効な組み合わせをプレイします：

1. シングル（1枚）
2. スートシーケンス：同じスートの連続する2～4枚の数字。
3. セット：同じ数字の2～4枚のカード（スートは問いません）。

トリックの最初のプレイヤーは、これらの組み合わせのいずれかを出さなければなりません。すでにカードが出されている場合は、同じ種類の組み合わせで、かつより「強い」ものを出さなければなりません。

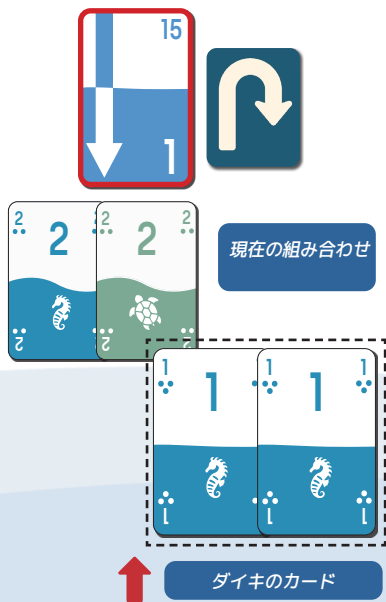
満ち潮の場合：より高い数字の組み合わせを出す。

引き潮の場合：より低い数字の組み合わせを出す。

例) ケンジの番です。現在の組み合わせは緑の「4-5-6」です。満ち潮なので、ケンジは「5-6-7」以上のより高いストレートを出さなければなりません。彼は青の「9-10-11」を出してトリックに勝ちます。



例) ダイキの番です。現在の組み合わせは「2のペア」です。引き潮なので、ダイキはより低いペア（この場合は「1のペア」のみ）を出さなければなりません。彼は1を2枚出して勝ちます。



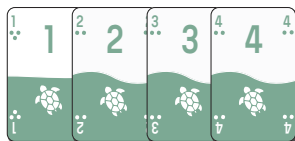
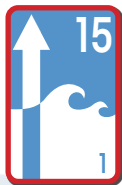
自分の前に置いた裏向きのカードを1枚、ジョーカーとして使用できます。ジョーカーは、シングルを含むあらゆる組み合わせの代用として使えます。ジョーカーを出すときは、その位置を示すために裏向きのまま組み合わせの中に置きます。

ストレートで使用する場合、ジョーカーはその列のどの数字にもなれます。

- ジョーカー-4-5 → ジョーカーは「3」
- 5-ジョーカー → ジョーカーは「6」

より強い組み合わせが出されたら、前のカードは捨てられます。

例) レンの前に「1-2-3-4」が出されています。彼は青の「3-5-6」を持っていますが、「4」がありません。彼は裏向きのカードを1枚ジョーカーとして「4」の代わりに使い、「3-ジョーカー-5-6」を出して勝ちます。



レンの最後のカード

レンのジョーカー



潮目を変える

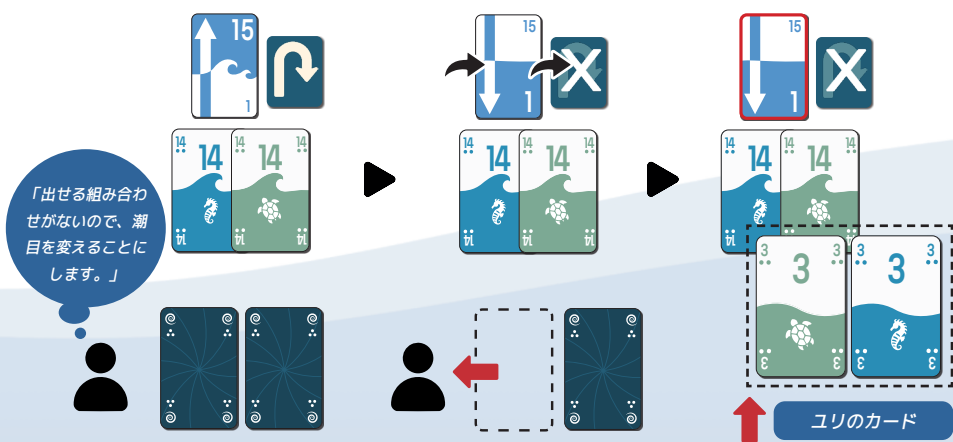
このアクションは、タイドステータスタイルが「変動可」の時のみ行えます。

自分の裏向きのカードを1枚手札に戻します。（これにより、手札に使えるカードが1枚増えます）

その後、タイドカードを裏返し（満ち潮 ⇄ 引き潮）、タイドステータスタイルを「固定」にひっくり返します。

ステータスタイルを裏返した後、即座に新しい潮の方向に従って「波に乗る」アクションを行わなければなりません（ここではジョーカーは使用できません）。

例) ユリの番です。現在の組み合わせは「14のペア」で、満ち潮です。これに勝つことができないため、彼女は潮目を変えます。裏向きのカードを1枚手元に戻し、潮を「引き潮」に、ステータスタイルを「固定」にします。直後に「3のペア」を出し、引き潮のルール下で14のペアに打ち勝ちます



重要! 1つのターン内でジョーカーを2回使うことはできません。これはアクションをまたぐ場合も含みます(例: 潮目を変えるために1枚使い、その直後のプレイでもう1枚使うことは不可)。

ボムを使う

ボムは、他のどんな組み合わせよりも強い特別な組み合わせです。トリック内で最初にボムを出すときは、潮の方向に従う必要はありません。

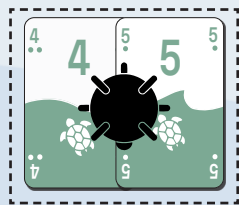
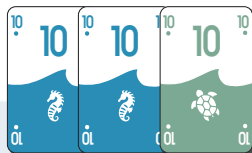
現在のボムの組み合わせはボムダイヤルに表示されています。ボムとして成立させるには、指定された枚数と条件の両方を満たす必要があります。

ゲームの第1ラウンドでは、ボムの組み合わせは「同じスートの連続する2枚」です。

一度ボムが使われると、その組み合わせが新しい基準となります。それ以降、他のプレイヤーはその組み合わせに対して潮の方向に従うか(ボムがストレートならより高い/低いストレートを出す)、あるいは潮目を変える必要があります。ボムを作る際にもジョーカーを使用できます。

例) 現在の場には「10の3枚セット」が出ています。ケントはより強い3枚セットを持っていないか、出したいと考えています。しかし、彼は緑の「4-5」を持っており、現在のボムは「同じスートの連続する2枚」です。彼は「4-5」を出して勝ちます。

今後、他のプレイヤーはこの「同じスートのストレート2枚」という組み合わせに従わなければなりません。例えば、同じスートの「6-7」ならケントが出した組み合わせに勝つことができます。



ケントのカード

パス

カードを出せない、あるいは出したくない場合はパスができます。パスタイルを「パス」の面にひっくり返します。そのトリックが終了するまで、もうアクションを行うことはできません。

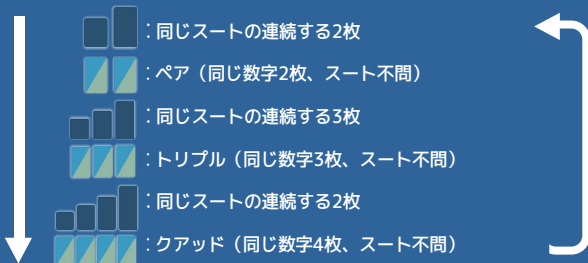


トリックの終了

1人を除いて全員がパスをすると、トリックが終了します。残ったプレイヤーがそのトリックの勝者となります。その後：

1. 全プレイヤーはパスタイルを「プレイ中」に戻します。
2. タイドステータスタイルを「変動可」に戻します。
3. そのトリック中にボムが使用された場合、ボムダイヤルを時計回りに1つ進めます。

ボムのシーケンス：



ゲーム開始時、ボムは「同じスートの連続する2枚 (▶マーク)」から始まります。

ポムの順序はループします。例えば「4枚セット（クアッド）」のポムが使われた次は、再び「同じスーツの連続する2枚」に戻ります。

上記の手順を完了した後、前のトリックの勝者が次のトリックの最初のプレイヤーとなります。

ラウンドの終了

誰か一人が手札をすべて出し切った時点で、ラウンドは即座に終了します（目の前にある裏向きのジョーカーはカウントしません）。そのプレイヤーがラウンドの勝者となります。

トリック終了時とは異なり、ここでスコア計算が行われます。

スコアリング

ラウンド勝者：+3ポイント

その他のプレイヤー：手札に残ったカードと裏向きのジョーカーの枚数に応じて失点します。

- ジョーカー：-3点（カードの数字に関わらず）
- 1、15：-3点
- 2～4、12～14：-2点
- 5～11：-1点

ペナルティポイントはカードに描かれた「●」の数で示されています。

スコアを記録し、次のラウンドの準備をします。

新しいラウンド

次のラウンドの準備は、新しいトリックの準備と似ています。:

1. パスタイルをすべて「プレイ中」にします。
2. タイドステータスタイルを「変動可」にします。
3. 前のラウンドの最後のトリックでボムが使われていた場合、ボムダイヤルを進めます。
4. すべてのカード（未使用のカードを含む）をシャッフルし、配り直します。
5. 最もスコアの低いプレイヤーが新しい最初のプレイヤーになります（同点の場合は、前のラウンドの勝者から時計回りで最も近い人）。カードが配られた後、最初のプレイヤーは任意でボムダイヤルをさらに1回進めることができます。

注意: これにより、ラウンド開始前にボムが2回変わることがあります（ステップ3で1回、ステップ5で1回）。

ゲームの終了

4ラウンド終了時にゲームが終了します。合計スコアが最も高いプレイヤーが勝者です。

同点の場合は、ラウンド勝利数が多いプレイヤーの勝ちとなります。それでも同点の場合は、勝利を分かち合います。

オプションルール（短縮版）

ゲームを3ラウンドに短縮したり、5ラウンドや6ラウンドに延長したりすることも可能です。

よくある質問 (FAQ)

潮目を変えた後にボムを出すことはできますか？

いいえ。潮目を変えた後は、直ちに新しい潮に従った有効な組み合わせを出さなければなりません（ボムは不可）。

5枚のストレートを出すことはできますか？

いいえ。ジョーカーを含めても、組み合わせの最大枚数は4枚です。

潮目を変えたのと同じターンにジョーカーを使えますか？

いいえ。潮目を変えるためにすでにジョーカー（場にあるカード）を1枚使っているため、同じターンに別のジョーカーを使うことはできません。ただし、手札に戻したばかりのカード（かつてジョーカーだったカード）を通常のカードとして出すことは可能です。

1つの組み合わせや1つのターンで2枚のジョーカーを使えますか？

いいえ。1つの組み合わせ、あるいは1つのターンに使えるジョーカーは1枚だけです。

ジョーカーで16や0を代用できますか？

いいえ。ジョーカーが代用できるのは1から15までの数字のみです。

裏向きのカードを使う前に中身を確認できますか？

はい。自分の裏向きのカードはいつでも確認できます。

潮目を変えたら、必ずすぐにカードを出さなければなりませんか？

はい。出せるカードがない場合は、そもそも潮目を変えることはできません。

Credit

Designer: Arthur Lacerda

Base Illust: Arthur Lacerda

Base Edit : Mauricio Torselli

Creative Director: Fel Barros

Design Layout: Marcelo Groo

Redesign : BoardM Factory

Asian Region Rights : BoardM Factory

Playtest :

Alexandre Rivaben, Alex Pena, Amábili
Vieira, Brunna Resende, Bruno Carvalho,
Bruno Marques, Bryce Carter, Diogo
Almeida, Eduardo Buffardi, Ênyo Saldanha,
Fernanda Schmidt, Flávio Mazzini,
Giovanna Moreira, João Lucas Pacheco,
Juliana Lacerda, Lucas Maia, Luiza Antunes,
Mauro Fernandez, Miguel Paolini, Pedro
Aniceto, Raíssa Marques, Ricardo Magana,
Shobu, Sidney Rocha, Victor Stillo.

BoardM Thanks to

希代のゲームデザイナーでありディレクターでもあるFel氏と私たちの縁は、10年以上前の『Looters』の開発から始まりました。それから長い年月を経て、彼の新たな門出にBoardMとして立ち会えることを、心より光栄に感じております。

この素晴らしいゲームを届けてくれたFel氏、そして本作の可能性を信じ、発売を支えてくださった韓国の多くのクリエイター、YouTuber、プレイテスターの皆様に、深く感謝の意を表します。

Boardm.co.kr/onda

