

やどかりコサリン

Hermit Hop

20分

2-4人

8才+

JP

日本語版 説明書

概要

ダイスをふって、貝がらをたくさん集めよう！

あつめた貝がらを売りだせば、より大きな貝がらも手にいれやすくなる。しかし、だれかにまとめて買いとられるリスクも背負うことに…。

運とかけひき、タイミングが勝負をわける——勝利は、だれの背に？



Game Design & Artwork by SALTY STUDIO
©2026 SALTY STUDIO
mail: info@saltystudio.jp

HP



内容物

・貝がらカード×14枚



※模様にある数字が、その貝がらの得点になります。

・巣穴カード×2枚



・プレイヤーカード×4枚



・木製ダイス×1個



・やどかりチップ×4枚



・説明書

- ・日本語版(本紙)
- ・英語版(別紙)

01 ゲームの準備

① 砂浜をつくる

- ・貝がらカードと巣穴カードを円形に並べ、その中央に内箱を置きます。
- ・プレイヤーカードとやどかりチップを、同じ色の組み合わせで1組ずつ受け取ります。
- ・プレイヤーカードは、各プレイヤーがどのやどかりだったか忘れないように、各プレイヤーの手前に置いておきます。

② スタートプレイヤーを決める

- ・今、ダイスを触っている人をスタートプレイヤーにします。
- ・誰も触っていなければ、じゃんけんなど適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。

③ 最初の移動

- ・スタートプレイヤーから順に、好きな巣穴を選びます。
- ・スタートプレイヤーから順にダイスを振り、出た目の分だけ巣穴から好きな方向に移動します。
- ・移動した先に別のやどかりがいれば、玉突きで1マスずつ進行方向に押し出します。
- ・出目が気に入らなければ、移動する前に1回だけ振りなおすことができます。
- ・最初の移動が全員おわれば、ゲームスタートです！

02 配置イメージ

最初は図の通りに、貝がらを順番に置くのがオススメです！

自由に配置しても構いません！



やどかりチップの表と裏

- ・やどかりチップには表と裏があり、そのときの状態をあらわせます。
 - ・貝がらを一枚以上持っている：スミコミ状態
 - ・貝がらを一枚も持っていない：ハダカ状態
- ・ハダカ状態のときは、手番中に1回だけダイスを振りなおせます。



スミコミ



ハダカ

03 手番のながれ

貝がらに住んでいるとき

① もっている貝がらを売る

貝がらを売って、出目を増やそう

- ・ダイスをふる前に、**持っている貝がらを1枚だけ売**ることができます。
- ・貝がらを売ると、その数字に応じて**手番中の出目を増や**せます。
例) 3の貝がらを売って、ダイスで4を出した = 出目は7。
- ・売った貝がらは裏向きにして、中央の**箱のとなり**に置いておきます。
- ・貝がらを**売らずに進めてもOK**ですが、後から売することはできません。



② ダイスをふる

○ いま住んでいる貝がら以上の数字が出た！

- ・その貝がらを手に入れ、自分の手前に置きます。
- ・中央の**箱の中に貝がらがあれば**、それもすべて手に入れます。ラッキー！

× いま住んでいる貝がらよりも小さい数字が出た…

- ・ざんねん！なにも手に入れることはできません。
- ・でも、もしあなたが1枚も貝がらを持っていないなら(=ハダカのとき)手番中に**一回だけ、ダイスをふりなお**すことができます。



③ 移動する

ダイスの出目だけ、好きな方向へひっこそう

- ・貝がらを売ったことで**増えた分の出目は数え**ません。
- ・移動した先に別のやどかりがいれば、**玉突きで1マスずつ進行方向**に押し出します。

④ 売りに出した貝がらを箱の中に入れる

- ・箱のとなり置いておいた貝がらを、**箱の中に移動**します。
- ・箱の中には複数枚の貝がらが貯まることがあります。

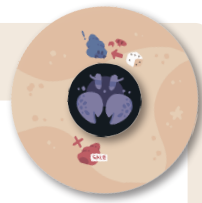
手番を次の人へ

巣穴にもぐっているとき

① ほかのやどかりの貝がらを1つえらぶ

「空き巣」に入って、盗んじやおう

- ・成功すれば、**ほかのやどかりの貝がらを1つ盗**むことができます。
- ・失敗しても、ペナルティはありません。
- ・空き巣に入るときは、**貝がらを売って出目を増やすことはできません**。
- ・自分以外の**誰も貝がらを持っていない場合は**、移動のみを行います。チェッ。



② ダイスをふる

○ えらんだ貝がら以上の数字が出た！

- ・その貝がらを相手から盗み、自分の手前に置きます。
- ・中央の**箱の中にある貝がら**を手に入れることはできません。ヨクバリ！

× えらんだ貝がらよりも小さい数字が出た…

- ・ざんねん！なにも手に入れることはできません。
- ・でも、もしあなたが1枚も貝がらを持っていないなら(=ハダカのとき)手番中に**一回だけ、ダイスをふりなお**すことができます。



③ 移動する

ダイスの出目だけ、好きな方向へひっこそう

- ・移動した先に別のやどかりがいれば、**玉突きで1マスずつ進行方向**に押し出します。

手番を次の人へ

Q. 貝がらのなくなった場所はどうするの？

A. やどかりが移動をはじめたら、その場所を詰めてください。

- ・手に入れた貝がらのスペースを0マス目として、移動をはじめます。
- ・一周してまたぐ必要があるときも、そのスペースは飛ばします。

04 ゲームの終了

終了条件と得点計算

以下のどちらかを満たしたら、ゲーム終了

- ・マス目がプレイヤー人数を下回り、**移動できる場所がなくなったとき**。
- ・砂浜から**貝がらがなくなったとき**。

あつめた貝がらの得点を合計しよう

- ・貝がらの**模様にある数字**が、その**貝がらの得点**です。
- ・貝がらの合計を数えたら、最後に**コレクションボーナス**も数えよう。

コレクションボーナス！

- ・得点の**連続した貝がら**をあつめていたら、その枚数だけ+1点に。
- ・コレクションは**2枚からかぞ**えることができます。
- ・小さい数字から、**できるだけ数字が連続する**ように並べます。
- ・2組以上あっても構いません。その場合も全て得点にできます。
例) [1,2] の場合 = +2点 例) [1,2,3,4] の場合 = +4点
例) [1,2,4,5] の場合 = +4点 例) [2,3,4,4,5] の場合 = +4点

勝者の決定

- ・貝がらの合計得点と、コレクションボーナスを合わせた総得点が最も高い人の勝利です！**複数人いれば、その全員が勝者**です！