

JAWS™

2〜4人のプレイヤー

•12歳以上

•60分



ゲームの概要

一人のプレイヤーがサメの役割を引き受けます。他のプレイヤーは、クイント、チーフプロディ、フーパーの役割を果たし、クルーとして協力してサメを排除します。フルゲームは2幕で構成されます。第1幕で成功すると、第2幕をプレイします。

第1幕：アミティ島

サメ役は海で泳ぐスイマーを捕食しながら、プレイヤーたちの探索から逃れます。一方、クルーたちはスイマーを救助し、サメを探し当てることを目指します。

第2幕：オルカ号

第2幕はクイントのボート「オルカ号」で発生し、サメ役は船「オルカ号」を襲撃します。クルーたちは船上でサメの動きを予測し、武器を使って撃退を試みます。

勝利条件

クルーチームはサメを倒すことで勝利します。

サメ役は全クルーを倒すか、船「オルカ」を完全に破壊することで勝利します。

第1幕：アミティ島

イベントカード



スーマートークン



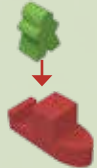
ゲームボード (第1幕：アミティアイランド)

第1幕：セットアップ

1. ゲームボードを広げ、「アミティ・アイランド：第1幕」面を上にして置きます。ゲームボードには、白線で区切られたスペースがあります。
2. アミティイベントカードをシャッフルし、ゲームボードの近くに山札として裏向きで置きます。
3. 16枚のスーマートークンをゲームボードの近くに置きます。
4. サメ役のプレイヤーを決め、他のプレイヤーはクルーメンバーの役割を選択します。すべての役割は第2幕にも引き継がれます。

注意：4人プレイの場合、各プレイヤーは異なるクルーメンバーを操作します。3人プレイの場合、2人はそれぞれ1人のクルーメンバーを担当し、3人目のクルーメンバーは全員で操作します。2人プレイの場合、ひとりですべてのクルーメンバーを操作します。

5. 各プレイヤーに、対応するキャラクターボードの第1幕面を上にして配り、各キャラクターのセットアップをおこないます。



Quint 第1幕

クイント：樽トークンを2枚取り、キャラクターボードの横に置きます。これは、オルカに乗っていることを示します。残りの樽トークンはショップ（中央のスペース）に置きます。クイント（緑コマ）を島の東側（スペース8）のドックにあるオルカ（栗色）に置きます。



Brody 第1幕

ブロディ：ビーチ閉鎖トークンと双眼鏡トークンを受け取ります。ブロディ（黒コマ）をアミティ警察署（マス7）に置きます。



フーパー：魚群探知機トークンを受け取ります。フーパー（青コマ）を島の西側（マス5）のドックにあるフーパーのポート（白）に置きます。



サメ：キャラクターボードにクリップを取り付け、スイマー 트랙の下部にある0のスロットにスライドさせます。4つのパワートークンとサメを受け取ります。サメはゲームボード上に置かないでください。ゲーム中、パワートークンはクルーに秘密にされます。

注意：初プレイ時は、全員がパワートークンの内容を確認してください。

サメトラッカーパッドと鉛筆を用意してください。スタート地点を決めてください。水のエリアは12個あり、それぞれ異なる数字または文字で示されています。

ひとつのマスを選び、「スタート」の横にある場所の欄に、対応する数字または文字を記入してください。スタート地点はクルーに教えないでください。サメの動きはすべてサメトラッカーパッドに記録され、クルーには秘密にされます。

サメのセットアップ例：

シャークはノースビーチから開始することを選択し、シャークトラッカーパッドに「N」と書き込みます。

Round	Location	Swim
Start	N	
1		N S
2		N S

サメトラッカーパッドと鉛筆を用意してください。スタート地点を決めてください。水のエリアは12個あり、それぞれ異なる数字または文字で示されています。

ひとつのマスを選び「スタート」の横にある場所の欄に、対応する数字または文字を記入してください。スタート地点はクルーに教えないでください。サメの動きはすべてサメトラッカーパッドに記録され、クルーには秘密にされます。

ヒント：4つのビーチエリアのいずれかからスタートすると、最初のターンでスイマーに簡単にアクセスできる可能性があります。

6. その他のコンポーネントはすべて脇に置いておきます。これらは第1幕では使用しません。

第1幕：概要

サメの目標：クルーに見つからないようにしながら、できるだけ多くのスイマーを食べる。

クルーの目標：サメを見つけ、2つの樽をサメに取り付け、スイマーが食べられないようにする。

第1幕はラウンドごとにプレイされ、各ラウンドは3つのフェイズで構成され、以下の順番でプレイされます。

1. イベントフェーズ
2. サメフェーズ
3. クルーフェーズ

フェーズ1：イベントフェーズ

アミティイベントデッキの一番上のカードをめくり、スイマーアイコンの横に表示されている文字に従って、サプライからスイマーをビーチエリアの水上マスに配置します。



注意：マイケル（プロディの息子）は特別なスイマートークンです。スイマーを配置する際、マイケルを配置しないでください。イベントカードにマイケルを配置するように明記されている場合のみ配置してください。

次に、イベントテキストを声に出して読み、指示に従います。一部のイベントは即時の行動を必要としますが、他のイベントはラウンドの後半のフェイズに影響します。



イベントフェーズの例：サプライから1人の水泳選手をノースビーチに、2人の水泳選手をサウスビーチに、2人の水泳選手をイーストビーチに配置します。

イベントテキストごとに、このラウンドでは1人のクルーメンバーが追加のアクションを取得します。

フェーズ2：サメフェーズ

このフェーズでは、サメは最大3つのアクションを実行でき、パワートークンを1枚プレイできます。アクションは複数回、任意の順序で実行できます。サメが実行できるアクションは以下のとおりです。

移動

水中を移動して隣接するマスへ移動します。斜めのマスは隣接しておらず、陸地を横切って移動することはできません。

食べる

自分のマスにいるスイマー1体を食べます。

クルーに自分のアクションを見せたり、伝えたりしてはいけません。自分のアクションは秘密にして、計画は個別に立ててください。

ターン全体の計画が終わったら、サメトラッカーパッドに記録します。その後、ターン終了を宣言し、クルーに以下の情報を伝えます。

どのビーチで、何体のスイマーを食べたかをクルーに伝えます。対応するスイマーをゲームボードから取り除き、サブライに戻します。

そして、食べたスイマー1体につき、キャラクターボード上のスマートトラックのクリップを1スロット上にスライドさせます。スマートトラックが9のスロットに達した場合、第1幕は直ちに終了します。

モーションセンサー

自分のターン中に、浮いている樽で作動させたモーションセンサーをクルーに報告する必要があります。

パワートークン

パワートークンを使用したかどうかをクルーに報告します。パワートークンを使用した場合、どのトークンを使用したかをクルーに知らせないでください。それは秘密です。

モーションセンサー

ゲームが進むにつれて、水に浮かんでいる樽が現れることがあります。それぞれの樽にはモーションセンサーが取り付けられています。

自分のターン中、樽が浮かんでいるマスにいる場合、その樽のモーションセンサーを作動させます。ターン終了時に、作動させた樽をクルーに報告しなければなりません。

いつ作動させたか（スイマーを食べる前か後か）、また複数のモーションセンサーを作動させた場合の作動順序を言う必要はありません。

パワートークン

各パワートークンは、プレイされたラウンドで特別な能力を与えます。各トークンはゲーム中に1回のみ使用できます。パワートークンを使用する場合は、クルーに通知し、トークンを裏向きにして自分の前に置きます。どのトークンをプレイしているかはクルーに教えないでください。これは秘密です。パワートークンは以下のとおりです。

摂食狂気

自分のマスにいるすべてのスイマーを1回のアクションで食べることができます。

回避行動

このラウンド中、樽が浮いているマスを通り過しても、モーションセンサーは作動しません。

視界外

このラウンド中にプロディが双眼鏡を使用した場合、またはフーパーが魚群探知機を使用した場合、たとえそれが事実であっても、クルーに自分がそこにいない、または近くにいないことを伝えてください。

注意：クルーが検索アクションも行わなかった場合でも、トークンはラウンド終了時に箱に戻されます。

注意：クイントがあなたのマスに樽を発射した場合、サメプレイヤーは被弾したことを宣言しなければなりません。

スピードバースト

1回のアクションで最大3マスまで移動できます。

これは1回のみ可能です。その他の移動アクションは通常通り1マス移動です



Round	Location	Swimmers Eaten	Power Tokens
Start			
1	4N	2 S E W	FF OOS SB EM
2		N S E W	FF OOS SB EM
3		N S E W	FF OOS SB EM
4		N S E W	FF OOS SB EM
5		N S E W	FF OOS SB EM
6		N S E W	FF OOS SB EM
7		N S E W	FF OOS SB EM
8		N S E W	FF OOS SB EM
9		N S E W	FF OOS SB EM
10		N S E W	FF OOS SB EM

サメフェーズの例：サメは「ノース・ビーチ（N）」でラウンドを開始します。イベント・フェーズにおいて、このノース・ビーチには2人のスイマーが配置されていました。サメは最初のアクションを2回使い、その2人のスイマーを（1回のアクションにつき1人ずつ）捕食しました。これでアクションはあと1回残っています。

単に1マス移動するだけではクルーに居場所を特定されやすいため、サメは「スピードバースト」のパワー・トークンを使用し、3回目のアクションで3マス移動することになります。クルーの追跡をかわすことを狙い、シャークは「N」のマスから一気に「4」のマスまで移動します。

サメトラッカー・パッドの「ラウンド1」の行において、サメのプレイヤーは「場所」の欄に「4」（新たな位置）と記入し、「捕食したスイマー」の欄の「N」の横に「2」（ノース・ビーチで2人を捕食したため）と記入します。また「スピードバースト」のパワー・トークンを使用したため、「パワー・トークン」の欄にある「SB」を丸で囲みます。

フェーズ3：クルーフェーズ

このフェーズでは、各クルーメンバーは最大4つのアクションを実行できます。クルーは任意の順番でターンを行うことができますが、クルーメンバーがターンを開始したら、次のクルーメンバーがターンを開始する前にそのターンを終了しなければなりません。

各クルーメンバーは、以下のセクションで説明するように、異なるアクションを選択できます。アクションは複数回実行できます（特に記載がない限り）、任意の順番で実行できます。

クイント

クイントはアミティ島周辺の海域でオルカ号を操縦し、スイマーを救出し、樽を水中に打ち上げてサメを攻撃しようとしています。クイントが実行できるアクションは以下のとおりです。

移動

隣接する水上マスへ移動します。斜めのマスは隣接しておらず、陸地を横切って移動することはできません。

スイマー救出

自分のマスからスイマー1体を取り除いて、サプライに戻します。

樽の回収

自分のマスにある樽を、ドック、水上、フーパーのポートから好きな数だけ回収します。ただしそれぞれの場所は別のアクションです。例えばドックから樽を拾うことと、水に浮かんでいる樽を拾うことは、別のアクションです。

樽を発射（ラウンドごとに1回）

クイントはオルカに装備されているハーブーンガンを使って樽を水中に打ち込みます。自分のマスが隣接するマスに樽を打ち出すことができます。斜めのマスは隣接していません。陸地を越えて樽を打ち出すことはできません。樽を打ち出す際は、対象のマスに樽トークンを置きます。

サメは、そのマスにいるかどうかを宣言しなければなりません。サメがそのマスにいる場合、サメは攻撃を受け、樽がサメに取り付けられます。樽をサメのキャラクターボードに置きます。これがサメに取り付けられた2つ目の樽である場合、第1幕は直ちに終了します。

サメがそのマスにいない場合、樽は水中に残ります。樽は、サメが将来のラウンドで作動させる可能性のあるモーションセンサーを備えた浮遊する樽になります。

プロディ

プロディはアミティ島を移動し、スイマーを救出したり、樽をドックに届けたり、サメの居場所を突き止めたり、ビーチを封鎖したりします。

プロディが行えるアクションは以下のとおりです。

移動

陸地を横切って隣接するマスへ移動します。斜めのマスは隣接しておらず、水中を移動することはできません。

スイマー救出

自分のマスからスイマー1人を取り除いて、サプライに戻します。

樽の購入

ショップにいる場合は、樽を1つ買います。樽を移動者の下に置き、運んでいることを示します。一度に運べる樽は1つだけです。



樽を置く

ドックにいて樽を持っている場合は、ドックの樽シンボルの上に樽を置きます。ドックに置ける樽の数に制限はありません。



双眼鏡の使用（ラウンドごとに1回）

4つのビーチスペースのいずれかにいる場合、双眼鏡トークンを自分のスペースに置きます。サメは、そのビーチで水中にいるかどうかを宣言しなければなりません。水中にいる場合は、そこにサメを置きます。



注意：サメがこのラウンドで視界外パワートokenを使用した場合、それが真実かどうかに関わらず、そこにいないことを宣言します。

ビーチの閉鎖（ラウンドごとに1回）

市長室またはアミティ警察署にいる場合、ビーチを1つ閉鎖できます。ビーチにスイマーがいない限り、どのビーチでも閉鎖できます。ビーチ閉鎖トークンを表向きにしてビーチに置きます。



イベントカードによってそのビーチにスイマーを配置する場合がある場合、スイマーは配置せず、トークンを裏返して「間もなく開場」と表示します。次にイベントカードによってそのビーチにスイマーを配置する場合がある場合、スイマーは配置せず、ビーチ閉鎖トークンをゲームボードから取り除きます。

注意：一度に閉鎖できるビーチは1つだけです。

ビーチが閉鎖されている場合、このアクションを実行して別のビーチを閉鎖できます。ビーチ閉鎖トークンを新しく閉鎖したビーチに移動し、必ず表向きにしてください。

フーパー

フーパーはスピードボートを操り、アミティ島周辺の海域でサメの捜索、クイントへの樽の配達、そしてスイマーの救出に協力します。

フーパーが行えるアクションは以下のとおりです。

移動

フーパーのボートはクイントのボートよりも速く移動するため、1アクションで最大2マスまで移動できます。

各移動は水上を通して隣接するマスへ移動する必要があります。斜めのマスは隣接しておらず、陸地を横切って移動することはできません。

スイマー救出

スイマー1体を自分のマスから取り除き、サブライに戻します。

樽の回収

ドックまたは水上から、自分のマスにある樽を好きな数だけ回収します。回収元はそれぞれ別々のアクションです。

例えば、ドックから樽を回収することと、水に浮かんでいる樽を回収することは、それぞれ別々のアクションです。

クイントに樽を渡す

クイントと同じマスにいる場合、船にある樽をすべてクイントに渡します。樽はクイントのキャラクターボードの隣に置き、オルカに乗っていることを示します。

注意：フーパーは樽を水中に発射することはできません。クイントだけがその能力を持っています。

魚群探知機の使用 (ラウンドごとに1回)

魚群探知機トークンを自分のスペースの水上に置きます。サメは魚群探知機に対して自分がどこにいるかを告げなければなりません。

・サメが同じマスにいる場合は、必ず伝えなければなりません。そこにサメを置きます。

・サメが水で繋がった隣接するマスにいる場合は「近くにいる」と伝えなければなりません。斜めのマスは隣接していません。

・サメが同じマスにも隣接するマスにもいない場合は「近くにはいない」と伝えなければなりません。

注意：サメがこのラウンドで視界外のパワートークンを使用した場合、それが真実かどうかに関わらず、近くにはないと伝えます。



魚群探知機の例 #1：フーパーはマス1で魚群探知機を使用します。クルーは、サメがマス3、マス5、マスN、またはマス2の4つの場所のいずれかにいることが分かりました。



魚群探知機の例 #2：フーパーはスペース7で魚群探知機を使用します。サメは、そこや近くにはいないことを発表します。クルーは、サメがマス3、マスW、マス7、またはマスSにいないことが分かりました。

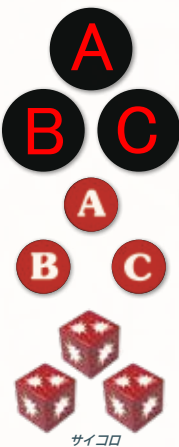
3人のクルー全員がターンを終えたら、ラウンドは終了です。サメがそのラウンドでパワートークンをプレイしていた場合、トークンは裏向きで箱に戻されます。イベントフェイズから始まる新しいラウンドを開始します。

以下のいずれかの状況が発生した場合、第1幕は直ちに終了します。

1. クルーがサメに2つ目の樽を装着する。
2. サメボード上のスマートラックが9のスロットに到達する。

続いて第2幕に進みます。キャラクターボードのスマートラック上のクリップはまだ動かさなくてください。クリップの位置によって、第2幕でクルーとサメが受け取るカードの枚数が決まるためです。

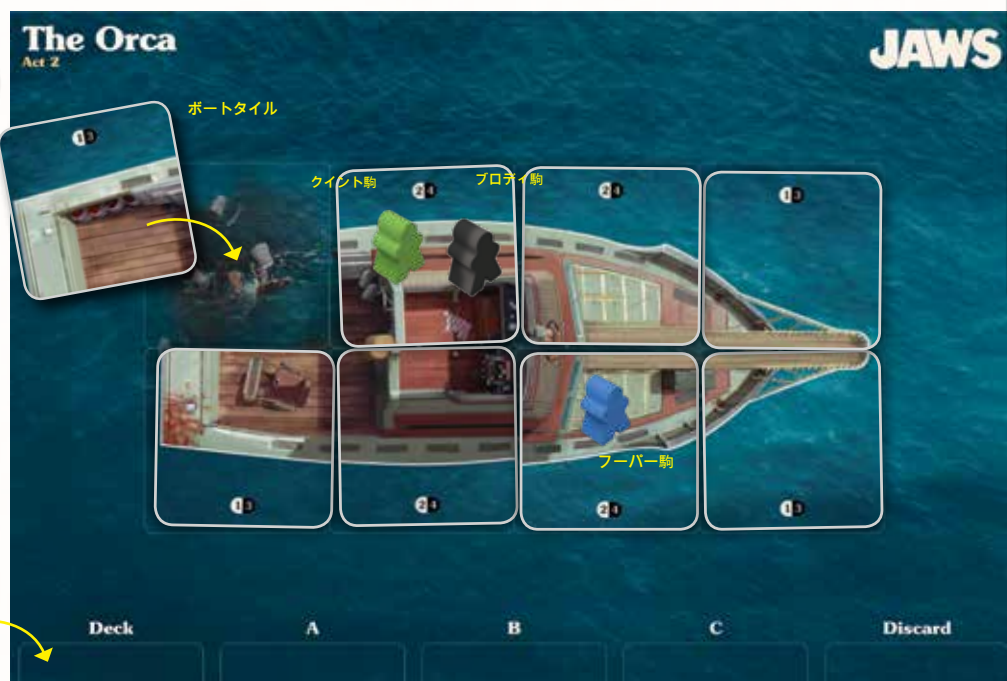
再浮上トークン



再浮上カード



第2幕：オルカ号



ゲームボード (第2幕：オルカ号)

装備カード

クイント装備

プロディ装備

フーバー装備

クルー装備

第2幕：セットアップ

1. サメ能力カードをシャッフルし、第1幕のキャラクターボードのスマートトラックに示されている枚数のカードをランダムにサメに渡します。サメプレイヤーは自分のカードを見ることができませんが、クルーには見せないようにしてください。

2. 各クルーメンバーに、対応する装備カード2枚とターゲットトークンを渡します。

3. クルーの装備カードをシャッフルし、サメのキャラクターボードのスマートトラックに示されている枚数のカードをランダムにクルー全体に渡します。クルーはこのカードを3人のクルーメンバーに好きなように分配します。

Crew Gear	Shark Abilities	
3	10	9
4	9	8
5	8	7
6	7	6
7	6	5

例：第1幕で、サメは7人のスイマーを食べました。その結果、第2幕では、サメプレイヤーは8枚のサメ能力カードを受け取り、クルーは合計5枚のクルー装備カードを受け取ります。

4. 各クルーメンバーは、自分の装備カードをすべて表向きにして、自分のキャラクターボードの横に置きます。

5. キャラクターボード4枚すべてを第2幕の面を表にします。各キャラクターボードにクリップを取り付け、ダメージトラック上部の0のスロットにスライドさせます。

6. ゲームボードを「オルカ号：第2幕」面にします。

7. ゲームボード上の8つのゾーンそれぞれにポートタイルを1枚ずつ配置してオルカを建造します。各タイルが損傷していない面を向いていることを確認してください。

8. 再浮上カードをシャッフルし、ゲームボード上の指定された「デッキ」の場所に、裏向きでデッキとして置きます。

9. 各クルーメンバーは、自分の駒を任意のポートマスに置きます。同じマスに複数の駒が入れます。

10. サメプレイヤーに、大きな再浮上トークン3枚とサメ駒を渡します。

11. 小さな再浮上トークン3枚とサイコロ3個をゲームボードの横に置きます。

12. 追加のサメ能力カードとクルー装備カードを含む、その他のすべてのコンポーネントを脇に置きます。これらは第2幕では使用しません。

第2幕：概要

サメは各ラウンドを水中で開始し、その後、オルカの周囲の8つのゾーンのいずれかで再浮上します。クルーは、サメがどこで再浮上するかを予測し、攻撃を仕掛けなければなりません。サメは攻撃を開始した後、再び海の深みへと潜ります。

サメの目標：クルーメンバー3人全員を倒すか、オルカ号を完全に破壊する。

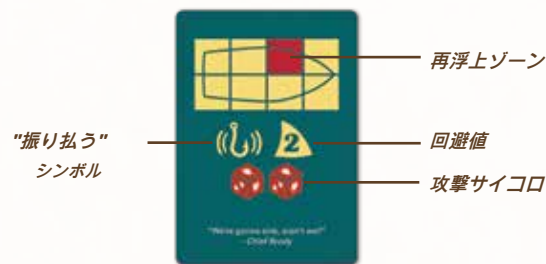
クルーの目標：サメを倒す。

第2幕はラウンド制で、各ラウンドは6つのステップで構成され、以下の順番でプレイされます。

1. 再浮上オプション
2. サメの選択
3. クルーの準備
4. サメの公開
5. クルーの攻撃
6. サメの攻撃

ステップ1：再浮上オプション

上から3枚の再浮上カードをめくり、ゲームボード上の各スロット（A、B、C）に1枚ずつ表向きに置きます。カードを回転させて、ボートの輪郭がゲームボード上のオルカの向きと一致するようにします。



これらは、このラウンドにおけるサメの再浮上オプション3つです。再浮上ゾーン（赤でハイライト表示）は、サメがそのカードを選んだ場合に再浮上するゾーンです。

各再浮上カードには、回避値、ダイスシンボルの数、そして場合によっては「Shake Off（振り払う）」シンボルがあります。これらについては後ほど説明します。

小さな再浮上トークン（A、B、C）を対応するゾーンの水スペースに配置すると、プレイヤーはそのラウンドのすべての再浮上オプションをより簡単に確認できます。

注意：再浮上カードがなくなった場合は、捨て札をシャッフルして新しいデッキを作ります。

ステップ2：サメの選択

サメは3枚の再浮上カードのうち1枚を、大きな再浮上トークン（A、B、またはC）を裏向きに自分の前にプレイすることで、秘密裏に選択します。サメはまた、手札からサメ能力カードを1枚、再浮上トークンの下に裏向きに置くことでプレイすることもできます。

サメの能力カード

サメの能力カードは、サメのターンを何らかの方法で強化します。能力は、カードがプレイされたラウンド中有効です。

能力が使用されたかどうかに関わらず、ラウンド終了時にカードはゲームから取り除かれます。



ステップ3：クルーの準備

クルーは、移動（任意）、武器の選択、ターゲットトークンの配置を行い、サメの出現に備えます。クルーは選択肢や意図について話し合うことができますが、サメがステップ2で再浮上トークンを確定するまでは話し合ってはなりません。

移動

各クルーは、隣接するマスへ最大2マスまで移動できます。

「ボートのマス」や「水上のマス」を通して移動することが可能です。ただし、水上のマスから隣接するボートのマスへ移動するには、ボートによじ登る必要があり、移動力（2マス分）をすべて消費します。

武器を選択

各クルーメンバーはクルー装備カードから武器を1つ選び、サメを攻撃します。武器には3種類あり、カードの左上隅のシンボルで示されています。



近接武器

同じマスが隣接する水上マスを対象にすることができます。サイコロを振ってサメにダメージを与えます。



銃器

サイコロを振ってサメにダメージを与えますが、どの距離でも使用できます。



アタッチメント武器

サメに装着する近距離武器です。サメの動きを妨害する効果があり、武器がサメに装着されている間、効果は持続します。

各クルーメンバーは、選択した武器カードをキャラクターボードの上に置きます。

ターゲットトークンを配置

各クルーは、サメが再び浮上してくると予想するゾーンの水上マスに、自身のターゲットトークンを配置します。



複数のクルーが同じマスをターゲットにすることも可能です。



近接武器または取り付け可能な武器を使用する場合同じマスが隣接する水上マスを対象にすることができます。



銃器を使用している場合、どこにいるかに関係なく、任意の水上マスを対象にすることができます。

アクセサリ

クルー装備カードの左上隅にシンボルが付いていないものは、武器に加えて使用できるアクセサリです。アクセサリは3種類あります。

チャム

ステップ2でサメが再浮上トークンを選んだ後、チャムをプレイできます。サメは、選択しなかった2つの再浮上トークンのうち1つを公開する必要があります。

これにより、クルーはサメが再浮上する場所をより正確に予測できるようにします。

チャムカードは各ラウンドで1枚しかプレイできません。

弾薬

ピストルとライフルにはそれぞれ1発ずつ初期装填されています。弾薬があると、発射後に武器ではなく弾薬を捨てることで（弾薬使用の意味）武器を再び使用することができます。

鯨ケージ

サメケージは、サメが攻撃のさいころを振る前にプレイできます。使用したクルーメンバーは、プレイされたラウンドではダメージを受けることはありません。

ステップ4：サメの公開

サメは選択した再浮上トークンをめくります。選択されなかった再浮上カード2枚を捨て札にします。サメを選択したゾーンの水上マスに置き、そのマスにないすべてのターゲットトークンを戻します。

サメがサメ能力カードをプレイした場合、そのカードもこの時点で公開され、その能力が有効になります。

選ばれた再浮上カードに「振り払う」シンボルがある場合、サメは装備されている全てのアタッチメント武器を振り払います（捨てます）。

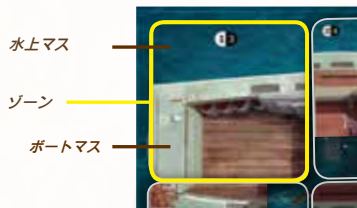
振り払う

選択した浮上カードに振り払いのシンボルがある場合、そのサメは自身に装着されているすべてのアタッチメント武器を振り払います（捨て札にします）。



スペースと隣接について

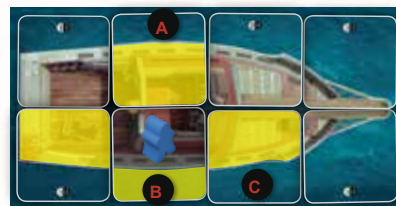
隣接は、クルーの移動や攻撃（近接武器やアタッチメント型武器によるもの）、およびサメの攻撃方法を決定します。



ゾーンは2つのマス（ボートマスと水上マス）で構成されます。

ボートタイルが破壊（ゲームから除去）されると、そのゾーンは大きな水上マス1つとなります。

すべてのマスの境界は、白い線とタイルの端で定義されます。2つのマスが境界線（白線またはタイルの端）に接している場合、それらは隣接しています。斜めのマスは隣接していません。



隣接の例 #1：フーバーのマスは、3つのボートマスと1つの水上マスに隣接しています。彼が近接武器またはアタッチメント武器を使用している場合、彼の唯一の選択肢は再浮上ゾーンBをターゲットにすることです。

ボートが損傷すると、マスの隣接状態が変わります。



隣接例 #2：1つのボートマスが損傷し（C）、別のボートマスが破壊されました（A）。

フーバーは、2つのボートマスと3つの水上マスに隣接しています。彼が近接武器または取り付け可能な武器を使用する場合、彼はそれらすべてに隣接しているため、3つのゾーンのいずれかをターゲットにすることができます。

ステップ5：クルーの攻撃

正しいゾーンを狙ったクルーメンバーは、サメを攻撃できます。クルーメンバーはどの順番で攻撃しても構いません。間違ったゾーンを狙ったクルーメンバーは攻撃できません。サメを攻撃する際は、使用した武器の種類に応じて、以下の手順を実行してください。

近接武器または銃器

カードに示された数のダイスを振り、出た目を合計します。武器に+がある場合は、1ヒットを加えます。

ヒットの合計数がサメの回避値（再浮上カードに表示）以下の場合、攻撃は失敗し、サメはダメージを受けません。ヒットの合計数がサメの回避値より大きい場合、攻撃は成功です。サメはヒットの合計数から回避値を差し引いた数のダメージを受けます。

サメは1ダメージにつき1スロット、ダメージトラックのクリップをスライドさせます。

武器の中には、使い方に影響を与える能力を持つものがあります。選択した武器のテキストを必ず読んで適用してください。



ライフル

ダイスロール

+  武器ボーナス

- 2 回避値

2ダメージ=4ヒット-2回避値

攻撃例：フーパーは彼のライフルで攻撃しています。彼は2つのサイコロを振って3ヒットを獲得します。+ヒット追加して、合計4ヒットにします。サメの回避値は2なので、攻撃は成功します。サメは2ダメージを負います（4ヒットから2回避を引いたもの）。サメは、ダメージトラックのクリップを2スロット移動します。

アタッチメント武器

アタッチメント武器は自動的にサメに装着されます。サイコロを振る必要はなく、サメの回避値は影響しません。

カードをサメの前に表向きに置きます。アタッチメント武器の能力は即座に発動し、サメが振り落とすまで効果が持続します。

ステップ6：サメの攻撃

サメはボートか水上のクルーのどちらかを攻撃できます。

ボートへの攻撃

攻撃するボートマスに1つ選択できます。攻撃するボートマスに隣接している必要があります。攻撃するボートマスを宣言します。

再浮上カードに示されている数のダイスを振り、出たヒット数を合計します。ボートマスにダメージを与えるか破壊するために必要なヒット数に基づいて、結果を適用します。

ダメージと破壊

各ボートタイルのダメージを受けていない面には2つの数字が表示されています。小さい方の数字は、サメがボートマスにダメージを与えるために必要なヒット数を表し、大きい方の数字はボートマスを破壊するために必要なヒット数を表します。

既にダメージを受けているボートタイルの面には1つの数字のみが表示されています。この数字はボートマスを破壊するために必要なヒット数を表します。



- ・ボートマスにダメージを与えるのに十分なヒットをロールしなかった場合、攻撃は失敗します。
- ・ボートマスにダメージを与えるのに十分なヒットをロールした場合、ボートタイルを損傷面に裏返します。
- ・ボートマスを破壊するのに十分なヒットをロールした場合ボートタイルをゲームボードから取り除きます。

ボートマスがダメージを受けた場合、あるいは破壊された場合、そのボートスペースにいたすべてのクルーメンバーは水中に落ちます。ボートタイルを裏返すか取り除いた後、そのクルーのコマをその水上スペースに置きます。

クルーメンバーへの攻撃

攻撃するクルーメンバーを1人選択できます。クルーメンバーは水上にいて、自分のマスまたは隣接する水上マスにいない必要ありません。ボートに乗っているクルーメンバーを攻撃することはできません。

攻撃するクルーメンバーを宣言し、再浮上カードに示された数のダイスを振ります。クルーメンバーは、ヒットロールごとに1ダメージを受けます。

クルーメンバーは、受けたダメージごとに、ダメージトラックのクリップを1スロットスライドします。

ボーナスアタック

再び水中に潜る前に、サメは近くの水上にいる各クルーメンバーに対して、以下のボーナスアタックを試みることができます。

自分のスペースまたは隣接する水上マスにいる各クルーメンバーに対して、1人ずつダイスを1個振ります。対象となったクルーメンバーは、ロールしたヒットごとに1ダメージを受けます。



サメ攻撃の例：サメは2つのボートマスに隣接しており、どちらかのマスを攻撃対象にすることができます。サメはクイントがいる破損したボートマスを攻撃することを選択します。

再浮上カードには2つのダイスシンボルが表示されるため、サメは2つのサイコロを振ります。3ヒットでたので、ボートタイルを破壊しました。ボートタイルをゲームボードから取り除きます。クイントは破壊されたボートマスにいたので、水に落ちました。



ボーナス攻撃の例：サメは、サメのマスまたは隣接する水上マスにいる各乗員にボーナス攻撃ができます。サメはクイントに対してダイスを1つ振り空でした。ボーナスアタックは失敗し、クイントは傷を負いません。サメはプロディに対してダイスを1つ振り（水上スペースがサメに隣接しているため）、2ヒットでました。プロディは2ダメージを負います。

クルーメンバーの死亡

クルーメンバーのダメージトラッカーが **×** に達した場合、そのクルーメンバーはゲームから排除されます。そのクルーをゲームボードから取り除き、そのクルーメンバーの装備カードをすべて捨て札にします。

サメが攻撃とボーナスアタックを終えると、ラウンドは終了し、サメは海の深みへと戻ります。ゲームボードからサメを取り除き、すべてのターゲットトークンをそれぞれのクルーメンバーに戻し、表向きの再浮上カードとサメ能力カード（使用済みの場合）を捨てます。ステップ1から新しいラウンドを開始します。

ゲームの終わり

ゲームは以下の3つの方法で終了します。

1. クルーメンバー3人全員が死亡した場合、サメが勝利します。
2. オルカ号が完全破壊された場合（すべてのボートタイルが除去された場合）、サメが勝利します。
3. サメのダメージトラッカーが **×** に到達した場合、サメは死亡し、クルーが勝利します。



第 1 幕または第 2 幕を個別にプレイする

第 1 幕または第 2 幕は、以下の変更を加えることで、スタンドアロンゲームとしてプレイできます。

第1幕

サメのスマートトラックが 7 (またはそれ以上) に到達した場合、ゲームは即座に終了し、サメが勝利します。
スマートトラックが 7 に到達する前にクルーがサメに 2 つ目の樽を取り付けた場合、ゲームは即座に終了し、クルーが勝利します。

第2幕

準備中に、サメにランダムなサメ能力カードを 6 枚渡します。
各クルーメンバーに対応する装備カードを渡し、その後、クルー全体にランダムなクルー装備カードを 7 枚渡します。
クルーはそれを即座に 3 人のクルーメンバーに好きなように分配します。

よくある質問

第1幕

樽がドックやボートの上にあり、サメがそのマス泳いでいる場合、樽のモーションセンサーは作動しますか？

いいえ。作動できるのは、水に浮いている樽のモーションセンサーだけです。

サメが視界外のパワートークンを使用したラウンド中に、クイントがサメのマスに樽を打ち込んだ場合、サメは樽に当たりますか？

はい。視界外のパワートークンは、魚群探知機と双眼鏡に発見されるのを避けるだけです。

クイントは、すでに樽が浮いているマスに樽を打ち込むことはできますか？

はい。樽がサメに当たらない場合、そのマスには 2 つの樽が浮かんでいることになります。マスに浮かべることができる樽の数に制限はありません。

樽が浮いているマスをサメが泳いで通った場合、樽はサメにくっつきますか？

いいえ。樽がサメにくっつくのは、クイントがそれをサメのいるマスに打ち込んだ場合のみです。

第2幕

3 枚の再浮上カードのうち 2 枚に同じ再浮上ゾーンが表示されていても問題ありませんか？

はい。カードの他のステータスによって、サメには異なる選択肢が与えられます。選択できる再浮上ゾーンが 2 つだけであれば、クルーはサメを攻撃しやすくなります。

クルーメンバーが正しいマスをターゲットにした場合、サメを攻撃しないことはできますか？

はい。例えば、サメの回避率が高い場合、クルーメンバーは弾薬を節約したいと考えるかもしれません。武器 (または弾薬) は、実際に攻撃に使用された場合にのみ破棄されるからです。

近接武器は攻撃に使用した後、破棄されますか？

カードに破棄するように指示されていない限り、破棄されません。各クルーメンバーは、個人装備カードの 1 枚として近接武器を持っており、これはクルーメンバーが排除されない限り、決して破棄されません。

クルーメンバーがピストルを使用する場合、再浮上ゾーンの選択肢のいずれかをターゲットにする必要がありますか？

いいえ。どの水域でもターゲットにできます。ピストルはターゲットトークンを移動できるため、2 つ (または 3 つ) の再浮上ゾーンの選択肢に隣接する水域をターゲットにすると、サメを攻撃できる可能性が高まります。



内容物

両面ゲームボード 1 枚、サメ 1 個、ボート 2 個、クルー 3 個、サメ能力カード 16 枚、再浮上カード 16 枚、ギアカード 22 枚、アミティイイベントカード 16 枚、ダイス 3 個、サメトラッカーパッド 1 枚、キャラクターボード 4 枚、ボードクリップ 4 個、ボートタイル 8 枚、トークン 40 個、説明書



Jaws は、ユニバーサルスタジオの商標および著作権です。ユニバーサルがライセンススタジオ。全著作権所有。

Ravensburger