

swish

A game for 2 to 4 players by
Stephen Tavener and Cameron Browne

はじめに

スウィッシュ(Swish)は、闘魚(ベタ)をテーマとしたボードがない戦略ゲームです。

それぞれの魚はスウィッシュボーンと呼ばれるいくつかの連結パーツで構成されています。

ゲーム開始時、各プレイヤーはパーツ2個だけの小さな魚から始めます。慎重に計画を立てることで、ゲームが進むにつれて魚が長くなっていきます。ゲーム終了時に最も多くのスウィッシュボーンを集めていたプレイヤーの勝ちです。

内容物

- 魚の頭のスウィッシュボーン 4個 (4色各1個ずつ)。これは所有者を表すもので、プレイ人数が4人未満の場合は余った頭をバッグに戻します。
- 通常のスウィッシュボーン 32個 (4色各8個ずつ)



通常のスウィッシュボーン(左)と頭のスウィッシュボーン(右)

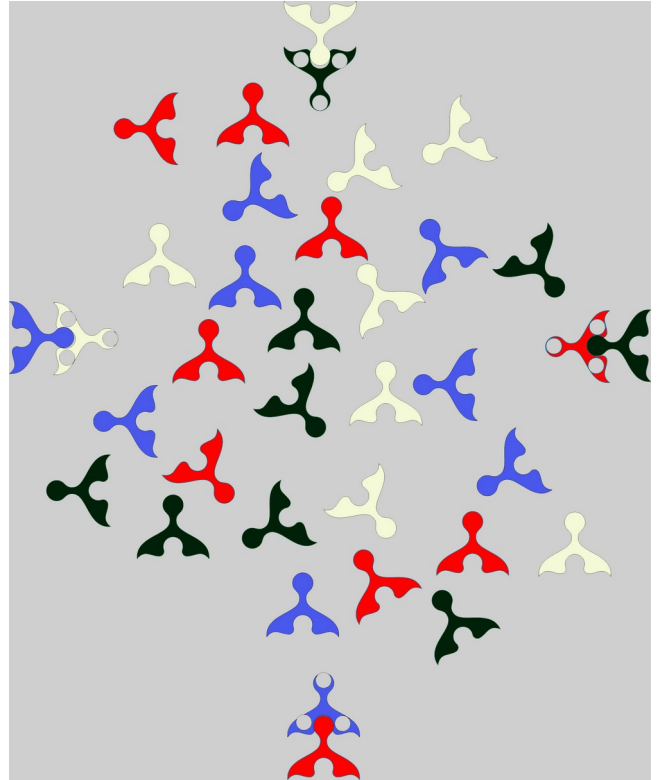
準備

一番最近魚を食べたプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

スタートプレイヤーは通常のスウィッシュボーンをある程度ランダムに配置して池を作ります。それぞれのスウィッシュボーンは捕食対象となる美味しい小魚を表しています。初回のゲームでは各スウィッシュボーンを幅1個分以上離すと共に、色が偏らないように配置することをおすすめします。

最終手番のプレイヤーから始めて手番の逆順に、各プレイヤーは以下の手順に従って自分の魚を決めて池の端に配置します：

- 1) 頭のスウィッシュボーンを1個取ります。
- 2) **頭の色と異なる**いずれかのスウィッシュボーン1個を池から取り、それを頭の後に追加してそのプレイヤーの魚とします。
- 3) その魚を池の端に配置します。最終手番のプレイヤーは端のどこに配置しても構いませんが、ゲーム開始時にプレイヤーの魚は互いに同程度離れて配置されていなければなりません。



初期配置例

遊び方

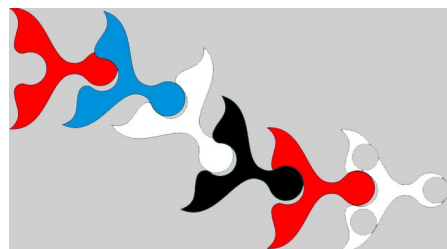
各手番において、手番プレイヤーは自分の魚を移動させます。1回の魚の移動は複数のスウィッシュボーンの移動から構成されています。具体的には、魚の最後尾にあるスウィッシュボーンを先頭に移動させることで魚を移動させます。スウィッシュボーンの一連の移動は下記のいずれかの条件が満たされた時点で終了します：

- 手番開始時点で魚の先頭にあったスウィッシュボーンが再び先頭に戻ったとき。つまり、5個のスウィッシュボーンからなる魚はスウィッシュボーンの移動を最大5回行うことができます。
- 魚の先頭のスウィッシュボーンが小魚(他プレイヤーの魚の一部でないスウィッシュボーン1個)に触れたとき(小魚の捕食を参照)。

注: 手番開始時点の先頭が再び先頭に戻るよりも前に移動を止めても構いませんが、可能な限り少なくとも1回は移動を行わなければなりません。

小魚の捕食

プレイヤーの魚が小魚(他プレイヤーの魚の一部でないスウィッシュボーン1個)の上で移動を終えた場合¹⁾、魚はその小魚を捕食しようとして捕食された小魚(スウィッシュボーン)は、可能なら魚の最後尾に追加します。追加できない場合は**消化不良**を引き起こします。どのような場合に追加できないかは後述する**魚の構成と消化不良**を参照してください。



例: 赤のスウィッシュボーン1個を魚の最後尾に追加

1) わずかでも重なった場合

他プレイヤーの魚との遭遇

魚は、他プレイヤーの魚のスイッチュボーン上で移動を終えることはできません。この制約によって前述のルール通りに魚を移動させることができない可能性があります。その場合は手番をパスしなければなりません。

魚の構成と消化不良

プレイヤーの魚にスイッチュボーンをつなげる際には重要な制約があります。

最も重要な制約は、**魚を構成するスイッチュボーンは同一色が前後に隣接してはならない**ということです。捕食される小魚(スイッチュボーン)は魚の最後尾に追加されるため、小魚の色がプレイヤーの魚の最後尾または先頭の色と同じであってはならないということになります(前者は即座にルール違反、後者は次回の移動後にルール違反となります)。

いかなる時も、プレイヤーの魚がこの制約に違反してしまった場合は**消化不良**に陥ります。そのスイッチュボーンは違反したプレイヤーの前に置き、ゲーム終了時に失点となります。

自分の魚の移動は慎重に計画してください。前もって計画しておかないとすぐに失点が溜まってしまいます！

ゲームの終了と勝者

全ての小魚が捕食されるか、どのプレイヤーも小魚を捕食できずに全員パスした場合はゲーム終了です。

各プレイヤーは自分の魚に含まれるスイッチュボーンの数え、そこから消化不良による失点(1個1点)を引いて自分の得点とします。最も得点の高いプレイヤーの勝ちです。

Rules and design by Antipodal Games
(Stephen Tavener and Cameron Browne)
Copyright © 2010
Translation by Atsushi Matsumoto