

スパイダー・ツイスト

-蜘蛛の食欲より心を射止める方法-

2人用戦略ゲーム

Henning Poehl

Sphinx Games

1. セット内容

- 両面に蜘蛛が印刷されているゲーム盤 1
- 雌の蜘蛛(大きい黄色マーカー) 1
- 雄の蜘蛛(白と黒のマーカー) 各 10
- 6面サイコロ 1

2. 目的

各プレイヤーは、雄蜘蛛のグループを率います。雄蜘蛛は、雌蜘蛛に食べられないようにしながら交尾に成功することを試みます。

3. 準備

ゲーム盤のどちらの面を使用するかを決めて、テーブルの中央に置きます。
(初めてプレイする場合には、難易度の低い「Suommormorgen」をお勧めします)

雌蜘蛛を蜘蛛の巣の中央に配置します。

各プレイヤーは、片方の色の10個の雄蜘蛛を受け取ります。

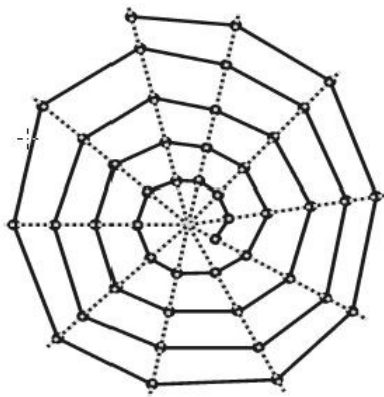
10個の雄蜘蛛を各プレイヤーの前に置きます。これが「ストック」です。

開始プレイヤーを決めるために、サイコロを振ります。大きい目を出したプレイヤーからゲームを始めます。等しい目の場合には振りなおしてください。

4. プレイ

プレイはターン制です。

プレイヤーは自分のターンに、すでに「プレイ」中である雄蜘蛛(=蜘蛛の巣に配置されている雄蜘蛛)のすべてを動かすことができます。さらに、雄蜘蛛1個を(ストックに残っていれば)蜘蛛の巣に配置することができます。従って、最初のターンには雄蜘蛛1個の配置しかできません。雄蜘蛛の新規の配置を含む、すべての雄蜘蛛のアクションは雌蜘蛛を「反応」させます。この反応は、対戦相手によって解決されます。



蜘蛛の巣は、スポーク(Spokes)と呼ばれる中心から放射状に伸びる部分(点線)と、ストランド(strand)と呼ばれる周部(実線)に区別されます。

スポークとストランドの交差する部分がノード(Node)です。

1) 雄蜘蛛

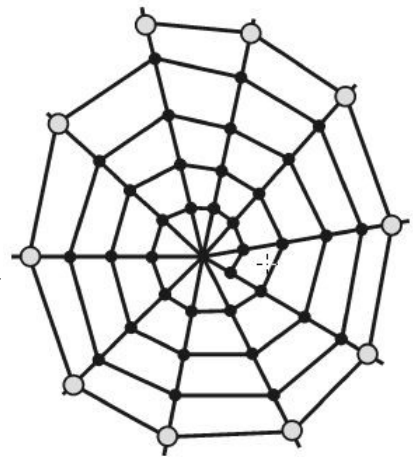
雄蜘蛛は、プレイヤーの操作によってのみ動きます。

a) 雄蜘蛛1匹を巣に配置

自分のターンに、ストックから1匹の雄蜘蛛を配置できます。これは自分のターン中のいつ行っても構いません。雄蜘蛛の配置は、別の蜘蛛のいない外周部ノードにのみ行えます。

新規に配置した蜘蛛は、そのターンには移動できません。配置した蜘蛛は裏返して「絵」の面を隠し、もう移動できないことを明確にします。

蜘蛛を追加するのは必須ではなく、「パス」をしても構いません。



b) 雄蜘蛛を移動

自分のターンに、ターンの開始時からすでに巣にいる雄蜘蛛のすべてを移動させられます。移動は単純に、雄蜘蛛をある「ノード」から隣接する別の「ノード」へと移動させます。2つのノードはスポークかストランドにより連結されていなければなりません。それぞれの雄蜘蛛は1ターンに1ノードだけ移動できます。雄蜘蛛は別の雄蜘蛛がいないノードにしか移動できません。移動後、その蜘蛛を裏返して「絵」の面を隠し、その蜘蛛がそのターンにはもう移動できないことを明確にします。すべての蜘蛛を移動させなければならないわけではありません。ある蜘蛛を移動したくないことを明確にする場合には、それも裏返してしまうと良いでしょう。

注: 自分のターンには、最低1個の雄蜘蛛を巣に配置するか、1個を移動しなければなりません。言い換えれば、自分のターンには最低1回は雌蜘蛛を「反応」させねばならないということです(反応については後述します)。

c) 交配

雌蜘蛛の居るノードの隣のノードに居る雄蜘蛛は、移動して交配を行えます。そうするには、雄蜘蛛マーカーを雌蜘蛛マーカーの居るノードに移動させます。それで交配は成功となります。交配に成功した雄蜘蛛マーカーを、蜘蛛の巣から盤上の「Verpaart」のエリアに移動させます。1ターンには、1匹の雄蜘蛛しか交配を行えません。

注: 交配は、雄蜘蛛が雌蜘蛛のノードに移動することでのみ成功します。雌蜘蛛が雄蜘蛛に移動した場合(後述)は交配にはなりません。その時は、雄蜘蛛は雌蜘蛛に食べられます。

ターンのプレイヤーがすべての雄蜘蛛を裏返しにし、さらにその対戦相手が雌蜘蛛の移動を終えたら、そのターンは終了です。

すべての雄蜘蛛を再度表にしたうえで、対戦相手のターンを開始します。

2) 雌蜘蛛

巣でのすべての「騒動」は、雌蜘蛛を「反応」させます。騒動とは、雄蜘蛛の「配置」と「移動」の双方を指します。

注: 移動を行わずマーカーを「裏返し」にしただけの行動は、騒動になりません。反応に対する雌蜘蛛の移動は、対戦相手が行います。

a) 雌蜘蛛の移動

雌蜘蛛は騒動に伴い、雄蜘蛛を食べている最中(後述)でない限りは、その騒動源に対して移動を行います。これは次のルールに従います。

- 雌蜘蛛は常に、騒動主の雄蜘蛛に向かっての移動を行います。
- 雌蜘蛛が移動するノード数は、その騒動の度合いによります。騒動の度合いは、騒動源のノードのスポーク上に居る雄蜘蛛の数です。すなわち、あるノードに雄蜘蛛が移動した(または配置された)場合には、そのスポーク上に居る雄蜘蛛の数(色には無関係)だけ、雌蜘蛛がノードを移動します。雄蜘蛛が巣の「中心」で騒動を起こした場合には、もっとも数が多くなるスポークの数を数えます。巣の中心に居る雄蜘蛛は、すべてのスポークでの騒動の際に1匹として数えられます。
- 雌蜘蛛は、常に騒動主への最短ルートを通って移動します。
- 等距離の複数のルートがある場合には、ルート上の雄蜘蛛を食べられる方のルートを選びます。
- 等距離であり、どちらでも雄蜘蛛を食べられない場合には、雌蜘蛛を動かすプレイヤーがルートを選択できます。

- 雄蜘蛛を食べられる複数のルートがある場合には、雌蜘蛛を動かすプレイヤーが、そのどれかを選びます。1匹食べられるルートのうちからどれを選んでも構いません(多く食べられるルートかどうか等は無関係です)。近い雄蜘蛛の方を選ばなくても構いません。
- 雌蜘蛛は、上記のように選択されたルートをその数だけ移動するか、または雄蜘蛛の居るノードに入るまで移動します。移動力があるのに空のノードで移動を止めることはありません。
- 雄蜘蛛の居るノードに入った雌蜘蛛は、ただちにその雄蜘蛛を食べます(色には無関係です)。雄蜘蛛マーカーを、蜘蛛の巣から盤上の「gefressen」のエリアに移動させます。
- 雄蜘蛛が雌蜘蛛の居るノードに入った場合(=交配)には、雌蜘蛛は移動せずそのノードにとどまります。

b) 食事中

雌蜘蛛は雄蜘蛛の居るノードに入ると、その雄蜘蛛を食べます。これは時間がかかる行動です。サイコロを振り、どれだけ食事の時間がかかるかを求めます。時間を示すため、その目が出たサイコロを雌蜘蛛マーカーの上に置きます。食事中の雌蜘蛛は雄蜘蛛の騒動には「反応」しません。しかし騒動が起こるたびに、騒動の度合いには無関係にサイコロの目が1個ずつ減ります。サイコロの目が1の場合には、目を減らさずにサイコロを取り除きます。これは雌蜘蛛が食事を終えたことを意味しますので、その次の騒動からは再度「反応」します。

注:食事中の雌蜘蛛に対して、交配を行うことは可能です。交配を行った場合には、騒動と同様にサイコロの目を1個減らします。

3) ゲームの終了

どちらかのプレイヤーの雄蜘蛛の数が残り1個になったら(巣の上であれストック中であれ)、ゲームは終了です。

4) 得点計算

交配した雄蜘蛛1匹につき2点、食べられた雄蜘蛛1匹につき-1点として、合計を計算します。

合計が大きかったプレイヤーが勝利します。

5) プレイの例 6) 謝辞 7) 奥付

和文省略。

(訳:近藤博次 2008/5/6 版)