

Fishery

Yuuki Doi

2人用ボードゲーム
土井佑紀

はじめに

Fishery は 2 人のプレイヤーがより広い漁場を獲得するように船と投網を配置するアブストラクトストラテジーゲームです。

遊具

- ボード (7×9 マス)
- 12 の船駒 (黒・白各 6 個)
- 60 の網駒 (黒・白各 30 個)

準備

ボードには何も置かない状態から始めます。プレイヤーは自分の色を選択します。黒が先手です。プレイヤーは交互に駒を置きます。

遊び方

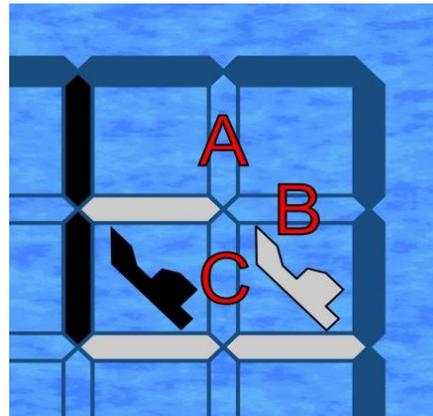
フェイズ 1: 船の配置

自分の手番では自分の船を 1 つボード上の空きマスに置きます。12 の船全てをボード上に置き終わると、次のフェイズに移行します。

フェイズ 2: 網の配置

自分の手番では網を 1 つ以下のルールにしたがってマスとマスの間に置くか、パスするかのどちらかを行います。

1. 漁場はボードの端に予め印刷された青い網を含む完全に囲まれた領域です。
2. 漁場は少なくとも 1 つの船 (必ずしも自分の船ではない) を含まなければなりません。
3. 漁場は少なくとも 1 つボードの端の予め印刷された青い網を使用しなくてはなりません。



上図の A,B,C には網を置けません。

A,B は船のいない漁場ができる。

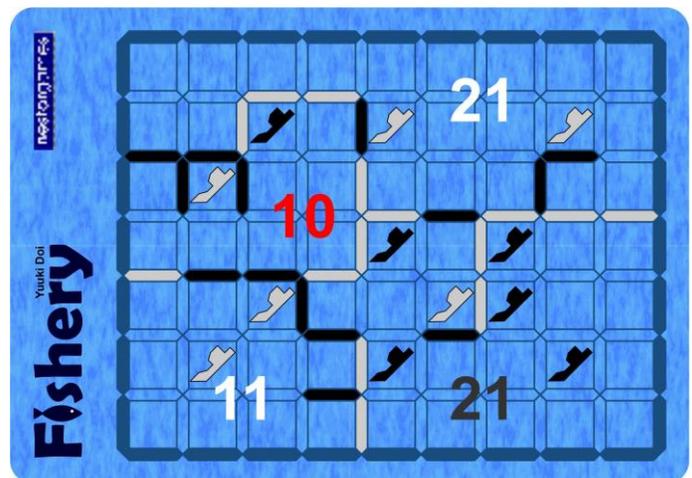
C は黒い船の漁場がボード端の青い網を含んでいない。

終局

両プレイヤーが連続してパスすると終局です。

得点方式

漁場はより多くの船のあるプレイヤーのものとなり、船のあるマスを含めて 1 マス 1 点として計算します。1 つの漁場で両プレイヤーの船の数が同じである場合は、どちらのプレイヤーの漁場でもないものとし、どちらも無得点となります。より多くの得点を獲得したプレイヤーが勝ちです！同点の場合は、後手 (白) が勝ちです。



得点の例:

黒は 21 点、白は $21+11=32$ 点です (10 点分は船の数が同じなので、どちらのものでもありません)。この場合白の勝ちです！