

Summertime

【プレイ人数】:2人 【対象年齢】:10歳以上

コンポーネント

- ・ アドベンチャーカード 34枚
- ・ 木製マーカー 2個
- ・ クロージングカード 3枚
- ・ チップ 30個
- ・ ゲームボード 1枚

概要

あなたは南国でバカンスを過ごす観光客です。できる限りこのバカンスを美しくすることでポイントを獲得することができます。プール、冷たいフルーツカクテル、ハンモックでの涼しい昼寝。バカンスはこうでなくちゃいけません。問題はライバルである他の観光客だけです。彼らは真っ先にあなたがしたいことをしようとするはずです。

ゲーム中、プレイヤーはアドベンチャーカードを買います。そしてそれをテーブルに配置していきます。カードにはポイントが書かれているものもありますが、乗数が書かれているものもあります。重要なのは、あなたに多くのポイントが入り、ライバルにはポイントが入らないように注意することです。最終的に、獲得したポイントの大きいほうが勝利します。

準備

- ❖ テーブルの端にゲームボードを置き、その上のゼロのカウンターに木製マーカーをおきます。プレイヤーは木製マーカーのうちどちらを自分の色にするか決定します。
- ❖ 30枚あるチップを裏向きにします。水色と青の2色に分かれるので、それぞれのプレイヤーが対応する色のチップ(15枚ずつ)をとります。これらはモチーフがわかるように改めて表向きにします。
- ❖ 3枚のクロージングカードをアドベンチャーカードと分けておきます。
- ❖ 34枚のアドベンチャーカードを良く混ぜ、伏せた状態で2枚ずつ各プレイヤーに配ります。
- ❖ 残った30枚のカードは10枚ずつの山にし、それぞれの一番下にクロージングカードを差し込んでください。
- ❖ その後、それぞれの山の一番上のカードを表向きにし、各山の前に置いてください。

プレイの仕方

ゲームは手番の交代制で行われます。

各手番では次の3つの行動の中から1つを選んで行うことができます。

1) アドベンチャーカードを買って、配置する。

- ❖ 手番のプレイヤーは、表向きになっているアドベンチャーカードを買うことができます。
- ❖ カードのコストは、対応するカードの山札の一番上に書かれている3つのチップになります。
- ❖ カードのコストは、自分の持っているまだ裏返されていない対応するチップを、裏返すことで支払うことができます。(例:“swimming pool”のカードを買いたい場合、かれは2つのココナツと、1つのブレッドフルーツを支払わなければなりません。)
- ❖ プレイヤーは買ったカードを手札にします。

- ❖ もし望むならば、同時にカードを配置することもできます。(この手番で手に入れたものでも、それまでに手札にしていたものでも。) ダイアグラムを見てください。
- ❖ 重要: 表向きにされている3枚のカードが全て買われた瞬間に、次の3枚を山札から表向きにして配置します。

2) チップを回復させる。

- ❖ プレイヤーは行動1)を行わない代わりに、既に裏返しになってしまっている自分のチップを全て表向きに回復させることができます。
- ❖ アドベンチャーカードのコストを支払うことができるのは、表向きのチップのみです。

3) パスする。

- ❖ プレイヤーは行動1)もしくは2)も行わず、パスをすることができます。これは場合によってはとても戦略的な行為です。
- ❖ もし、両方のプレイヤーが連続してパスをした場合、このときに表向きになっていたアドベンチャーカードを全て捨てます。このカードはゲーム中使われることはありません。その後、新しいカードを通常通り3枚表向きにします。

プレイヤーの手番は以上の3つのうちから1つの行動を行ったら終了します。もし、プレイヤーがカードを配置することによって得点した場合、ゲームボード上の自分のマーカーをその分前に進めてください。

カードの配置の仕方

- ❖ もし、プレイヤーがその手番でカードを購入したのであれば、そのカードを配置するだけです。
- ❖ 全てのカードは5×6の中に収まるように配置しなければなりません。(図を参照。)
- ❖ カードは表向きのまま、縦か横に他のカードと隣接するように配置しなければなりません。最初の一枚はどこに配置してもかまいません。しかし、それ以降のカードはそれまでに配置されたカードに隣接してはなりません。
- ❖ ルールに従う限り、プレイヤーはカードを好きな場所に配置することができます。それまでに配置されたカードが、誰によって配置されたかは関係ありません。
- ❖ プレイヤーは1回のターンで5枚までカードを配置することができます。もちろん、それぞれのカードに対して配置ルールが守られている必要があります。

カードの特別な配置ルール

- ❖ 全てのカードの上部には、砂色の帯があります。この部分に何のマークも示されていないのであれば、このカードに関して配置条件はありません。どんなカードの横にも配置することができます。
- ❖ もしストライプ部分にマークが書かれていたら、このカードはそのマークが示すカードに接するようにしか配置することができません。もし2つのマークが書かれていたら、そのうちの1つのマークが示すカードに接するようであれば配置することができます。

得点計算 得点価値

- ❖ カード上部のストライプ部分には、右端に数字が書かれています。
- ❖ もし数字が青色であれば、それはそのカードの価値を示しています。

例: もしプレイヤーが「3」の書かれた“Ocean”カードをプレイした場合、3ポイントを獲得します。

- ❖ この得点が入るのはカードを配置した時だけです。既に配置されているカードからは、得点が発生することはありません。

得点計算 掛け算価値

- ❖ もし配置するカードに明るい茶色の掛け算記号が書かれていた場合、配置するカードに隣接したカードの数字にこの倍数を掛けたものが得点になります。

例: あるプレイヤーが“Beach の 3”を配置した直後に、“Umbrella の × 2”をその横に置いた場合、まず beach から 3 ポイントと、傘から 6 ポイント (3×2) を獲得します。

- ❖ この効果は縦と横の 2 枚に隣接した場合であれば、それぞれからポイントを獲得します。

ゲームの終了

全てのアドベンチャーカードが買われるか、もしくはパスにより捨てられたときにゲームが終了します。もちろんですが、最後のクロージングカードは買うことができません。

ゲーム終了時に手札に残っていたカードは、それぞれマイナス 5 ポイントになります。

(配置条件を満たすことが出来ず、残ってしまうケースが多々あります。)

最終的に得点の高かったプレイヤーが勝利します。

場合によっては、 5×6 のカード置き場がいっぱいになることでゲームが終了する場合があります。

【和訳】: 海長とオビ湾