

スウジツナギ

◆はじめに

このゲームは、板（いた）をつないで役（やく）を作り
得点を発生させて、場（ば）によって指定された規定点数を
相手よりも先に獲得する、というものです。

◆内容物

・場用板

…計 101 枚



…81 枚



…2 枚



…2 枚



…8 枚



…4 枚



…4 枚

・外枠用手札板（枠札）

…計 120 枚



…各 10 枚



…各 15 枚

・中心用手札板（数字札）…計 130 枚



…各 12 枚



…各 12 枚



…各 2 枚

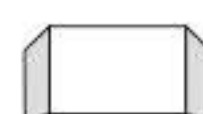
・得点板用コマ

…2 個



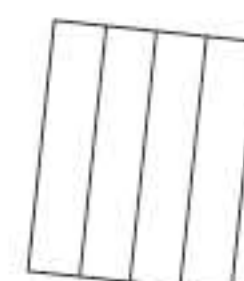
・ついたて

…2 枚

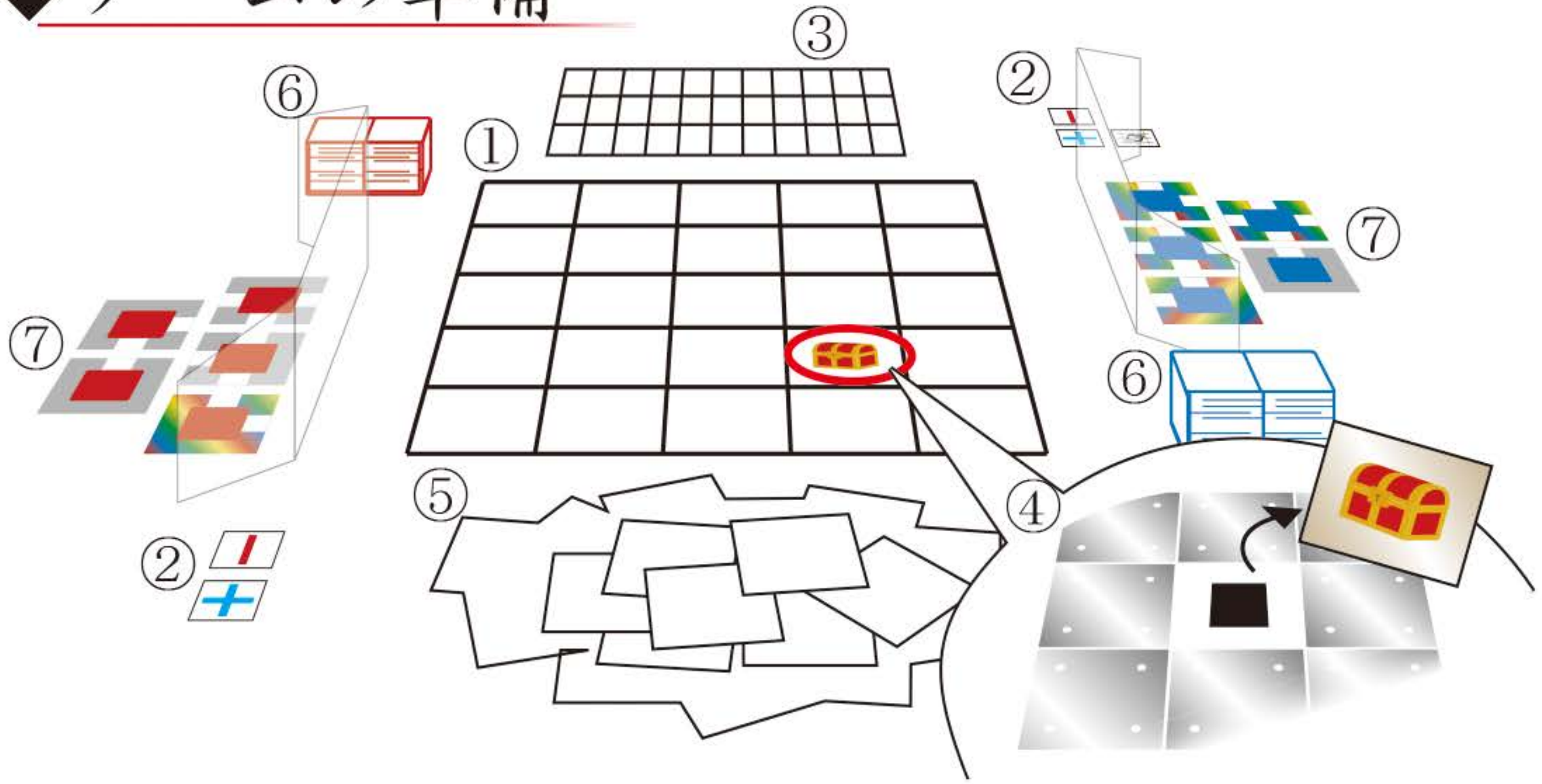


・得点板

…1 部



◆ゲームの準備



- ①場用板を並べて、手札板を置くための場を作ります。
遊び慣れるまでは、得点板裏の「場の並べ方の例」
にそって並べることをお勧めします。
- ②好きな道具を4つまで選び、ついたての外の自分の近くに
置いておきます。
- ③場を作り終えたら、得点板をオモテにして、手の届き
やすいところに置いておきます。
- ④場に  がある場合は、余った道具を裏向きにして混ぜ、
その中から1枚裏向きのまま  の下に置きます。
- ⑤柁札を裏向きにしてよく混ぜ、置いておきます。
オモテが見えなければどのように置いてもよいです。
- ⑥数字札を裏向きにしてよく混ぜ、相手の数字札と
混ざらないようにして自分の近くに置いておきます。
- ⑦柁札と数字札を1枚ずつ、相手に見えないように取り、
数字札が柁札の上にくるように重ね、ついたての内側に
置きます（こうして重ねた札を「手札」と呼びます）。
これを、5枚作成します。

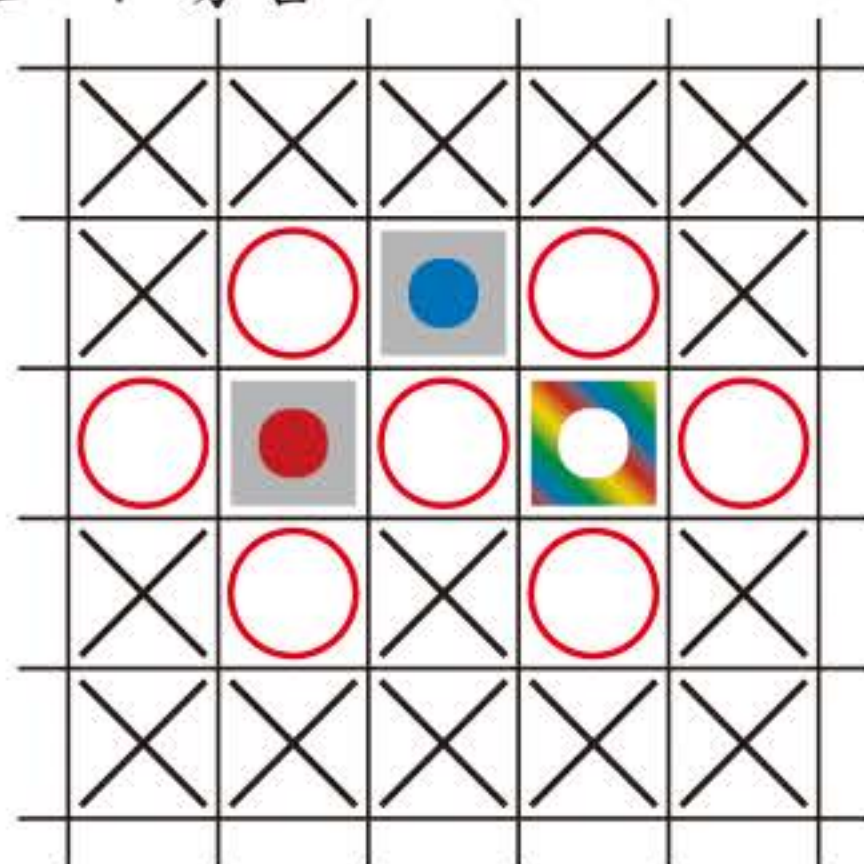
◆ゲームのすすめかた

1. 道具を使用する場合は、手札を場に置く前に宣言します。
道具の使用を宣言した場合、道具の使用に必要な点数分、持ち点を減らします。減らせるだけの得点を持っていない場合、その道具を使うことはできません。
また、配置する道具の場合、マスの下に表向きにして道具を隠します。すでにそのマスに道具が置かれていた場合、道具は両方とも破壊されます。

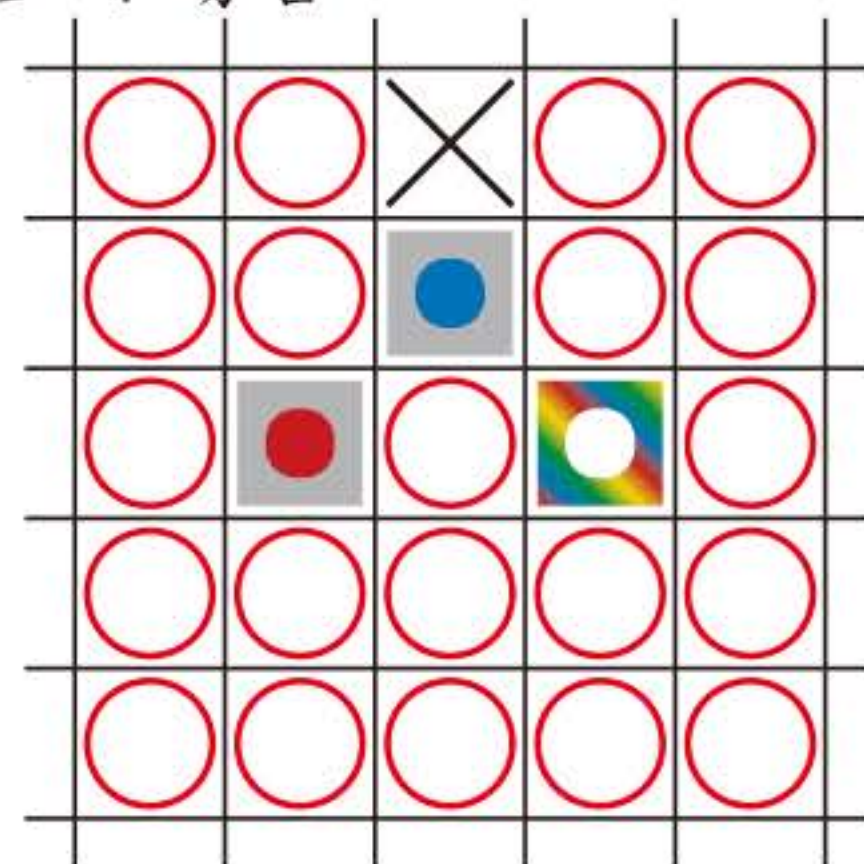
2. 自分の手元にある手札の中から1枚、下記のきまりにしたがって場に置きます。

- ・1巡目の場合、手札を置く場所は自由。
- ・2巡目以降の場合、手札が
 - ・白色：白色または虹色にとなりあう場所
 - ・虹色：自由、ただし相手の白色にのみとなり合っている場所には置けない。

 を置く場合…



 を置く場合…



- ・外枠は、手札同士でのいれかえはできないが、回転させることができる。

3. 置いたマスに効果がある場合は、処理します。そのマスに道具を配置していた場合も、この時点で道具を配置したことを宣言し、道具の効果に沿って処理します。
点数を減ずる効果によって0点以下になる場合は0点にします。それ以下にはなりません。



…減点マス：数字の分だけ持ち点が減る



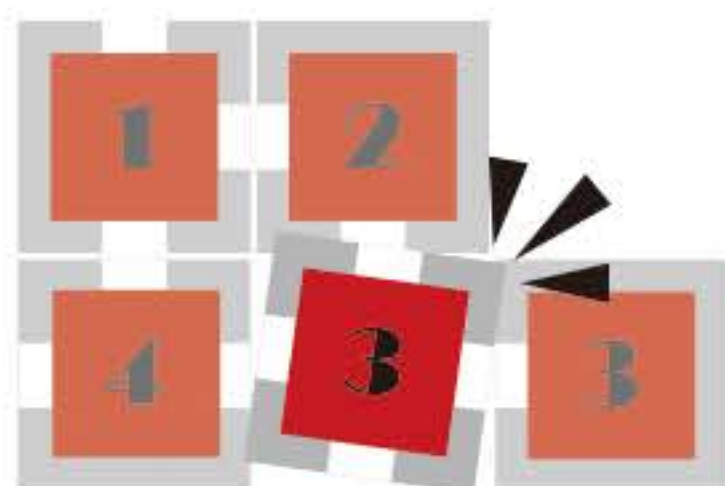
…宝箱マス：マスの下にある道具を取得



…倍マス：そこに置いた巡目での自分の得点が2倍

4. 手札を置いた際に発生する役と点数を確認し、取得した合計点数の分、得点板のコマを動かします。
 規定点数以上になった場合、あなたの勝利でゲームの終了です。
 なお、点数は置いた手札を始点として発生します。
 (点数の計算については「得点計算の例」で詳しく説明します)

 を置く場合…

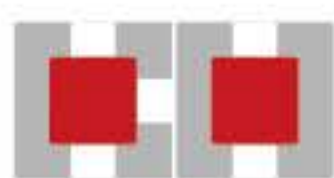


- ・連番 (3-4) 20 点
 - ・連番 (3-2-1) 30 点
 - ・同数 (3-3) 20 点
 - ・囲み (3-2-1-4) 40 点
- 計 110 点

5. 手札を 1 枚補充します。1～5 を相手と交互に繰り返します。

◆札のつながかた、役のつくりかた

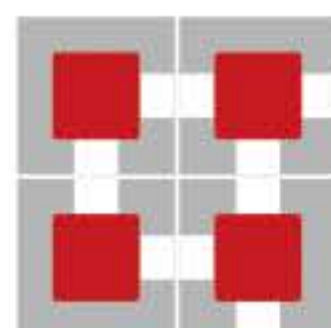
- ・札のつながかた
 白の線 (接続部) が出ている方向につなぐことができます。
 例)



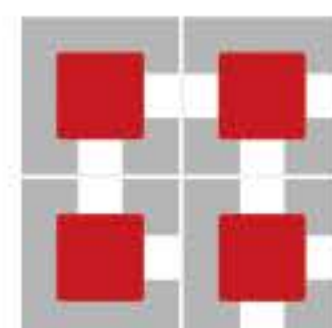
つながっていない



つながっている

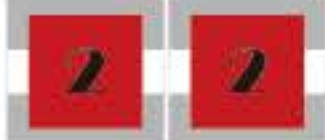


つながっているし
 囲めている



つながっているが
 囲めていない

- ・役のつくり方

・同数 

…同じ数をつなぐ：つないだ枚数 × 10 点

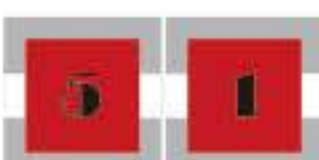
・連番 

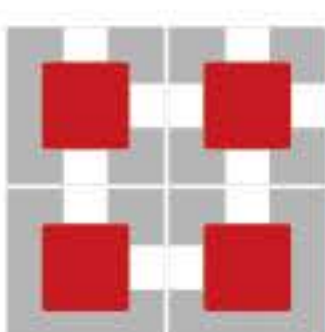
…連続した数をつなぐ：つないだ枚数 × 10 点

× 

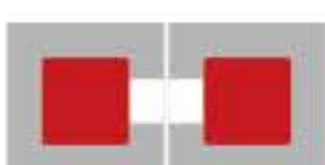
△ 

(1-2) または (2-1) は成立。
 (1-2-1) は成立しない。

× 

・囲み 

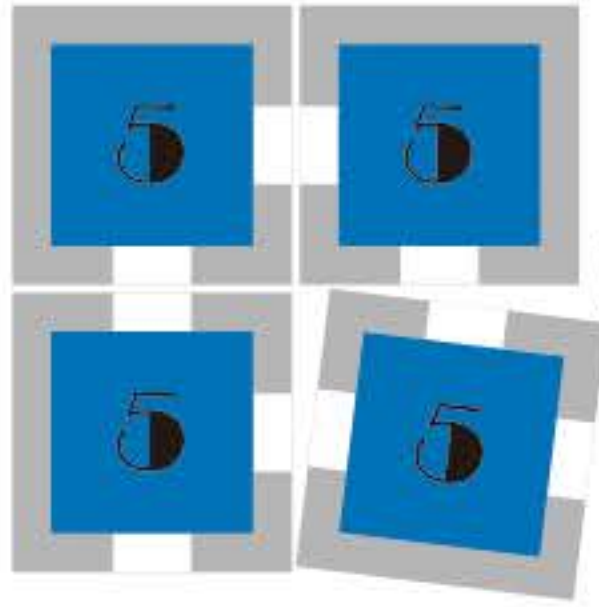
…4 枚以上で 1 周する：つないだ枚数 × 10 点

・閉じ 

…無駄な線なくつなぐ：つないだ枚数 × 20 点

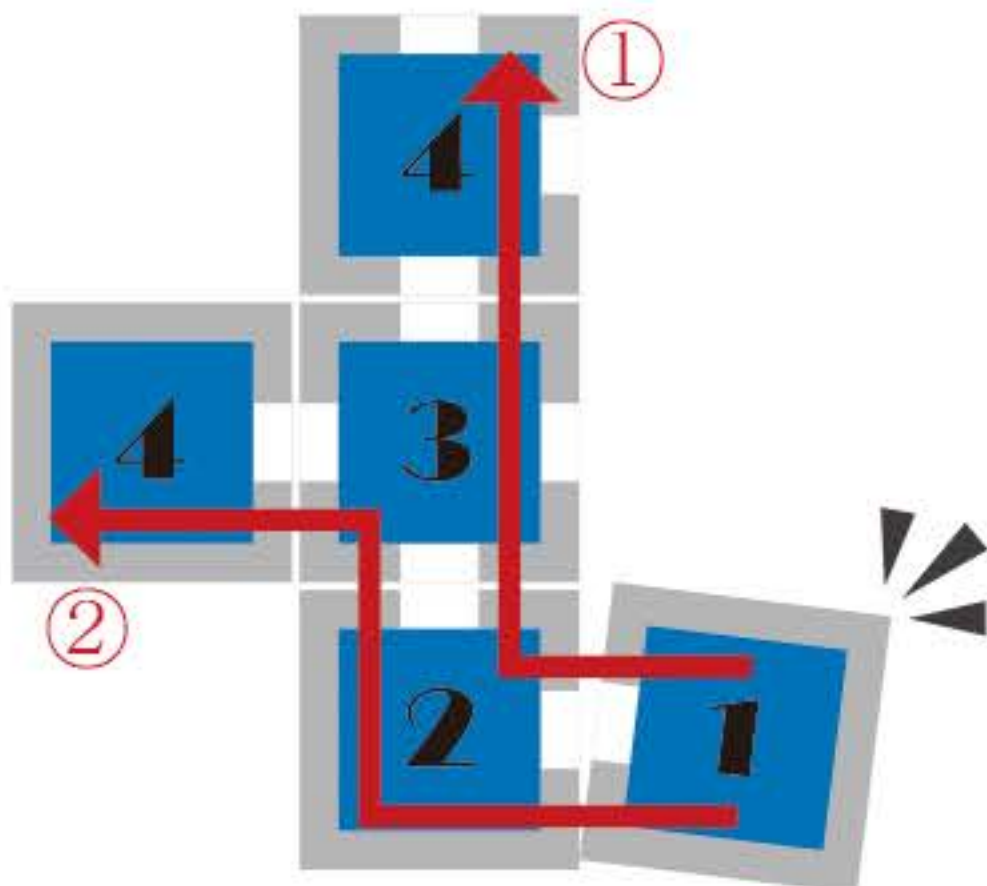
◆こんなときは

・同じ数字札で囲みを作った場合の得点計算



- ・ 囲みについては、1周する向きは関係なく、左の例では囲みは1種のみ発生します。
- ・ 同数については**たどる向きを区別**します。左の例では、同数接続について時計回りと反時計回りの2つ発生します。
- ・ したがってこの例での総得点は
 - ・ 囲み (5-5-5-5) 40 点
 - ・ 同数 (時計 ; 5-5-5-5) 40 点
 - ・ 同数 (反時計 ; 5-5-5-5) 40 点
 の計 120 点発生します。

・共通経路を持つ役の得点計算



- ・ 同数や連番の経路については、共通の経路があっても**全く同じでなければ**別のものとして考えます。左の例では①と②で (1-2-3) の経路が共通していますが、最後の 4 が別のものなので、別の役として計算します。
- ・ したがってこの例での総得点は
 - ・ 連番 ( ; 1-2-3-4) 40 点
 - ・ 連番 ( ; 1-2-3-4) 40 点
 の計 80 点発生します。

・規定点数に届かず、置く場所がなくなった場合

→その巡の全員が札を置いた場合、その時点で点数が一番高い人の勝利です。

→その巡で札を置いていない人がいる場合、**前の巡の最後の人**が札を置いた時点で点数が一番高い人の勝利です。

・配置制限が理由で、場に空きがあるにもかかわらず札を置く場所がなくなってしまった場合

→50 点 (50 点以下の場合は持っている点数全て) を支払い、配置制限を解除してから手札の配置を行います。

◆ひとりでも遊べます

詰碁や詰将棋の要領で、○手で××点以上、という問題を作成し遊ぶことができます。

例)

	1	2	3
あ			
い			
う			

手札：

道具： 

目標点数：
1手で100点以上

解答：

1-いをで90度
右に回した後、2-い
にを置く。

◆最大4人でも遊べます

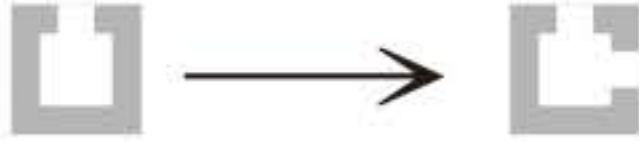
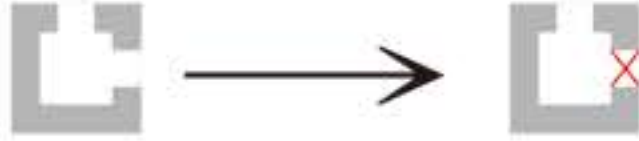
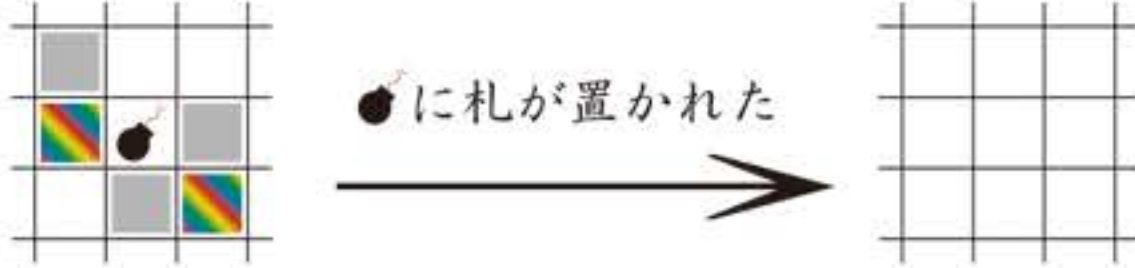
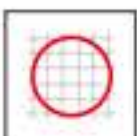
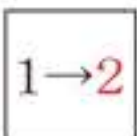
色違いのセットを2つ使うことで、最大4人で遊ぶことができます。人数が増えた場合、一人あたりの場が狭くなるので、2人用で設定した規定点数から100-200点減らすと遊びやすくなります。

◆慣れてきたら…

- ①すべての場用札を裏向きにして混ぜ、「場の並べ方の例」に合わせて自由に配置する
- ②自由に場の形を形成する
→規定点数の設定についても基本的に自由ですが、
正方形の形に並べたときの、一辺の板の枚数×50点がおおよその目安です。
- ③取得点数に応じて場を広げていく
- ④問題を作成し、お互いに解きあう

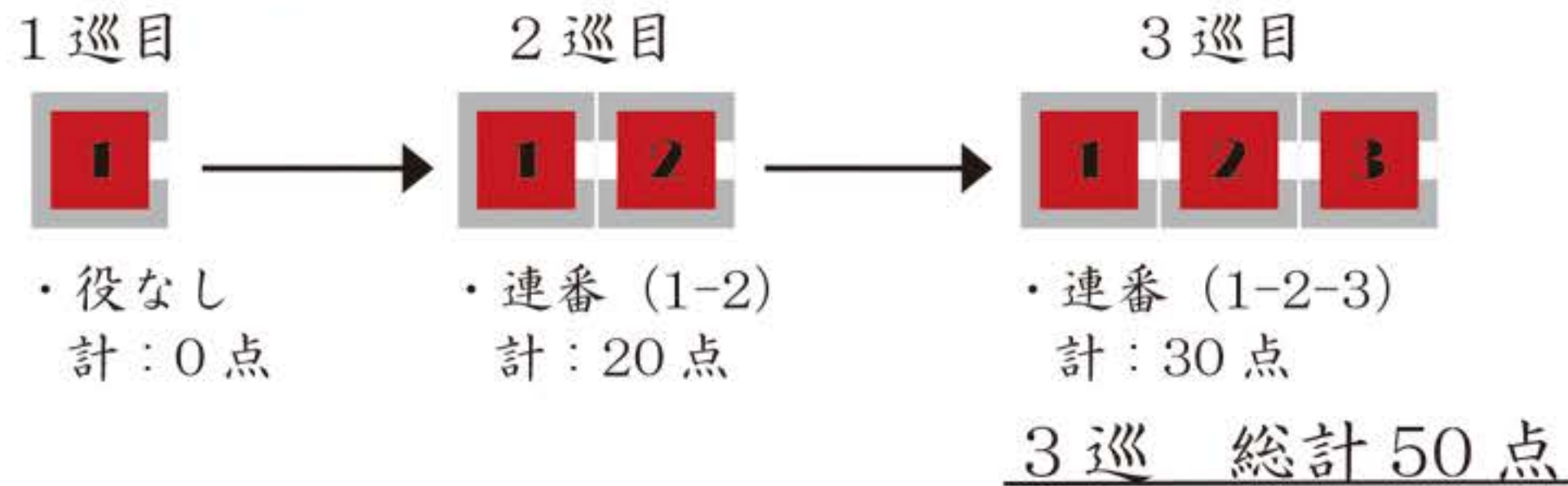
…などなど、様々な楽しみ方を見つけてみてください。

◆ 道具の効果と必要な点数

図柄	説明	必要な点数
	接続部を 1 か所増やす。 	20
	接続部を 1 か所減らす。 	20
	設置された場所に札が置かれた場合、中心含め周囲 1 マスの札を取り除く。 	40
	設置された場所に札が置かれ、点数が発生する場合、その札を置くことで発生する得点はこの道具を設置した人に加算される。	50
	場所を指定する。そうした場合、道具を使用した人以外は 2 巡の間、その場所に札を置くことができなくなる。	30
	この道具を使用した巡で、この道具を使用した人は札配置の決まりを無視することができる。	20
	場にある札の接続部の向きを変える。	20
	場にある札の数字を変える。	20
	設置された場所に札が置かれた場合、その札を置いた人は次の巡が休みになる。	30
	場にある札の位置を入れ替える。 ただし、入れ替えの際には札を回転することはできない。 	40

◆得点計算の例

- ・その巡で成立している役がその巡の得点になる



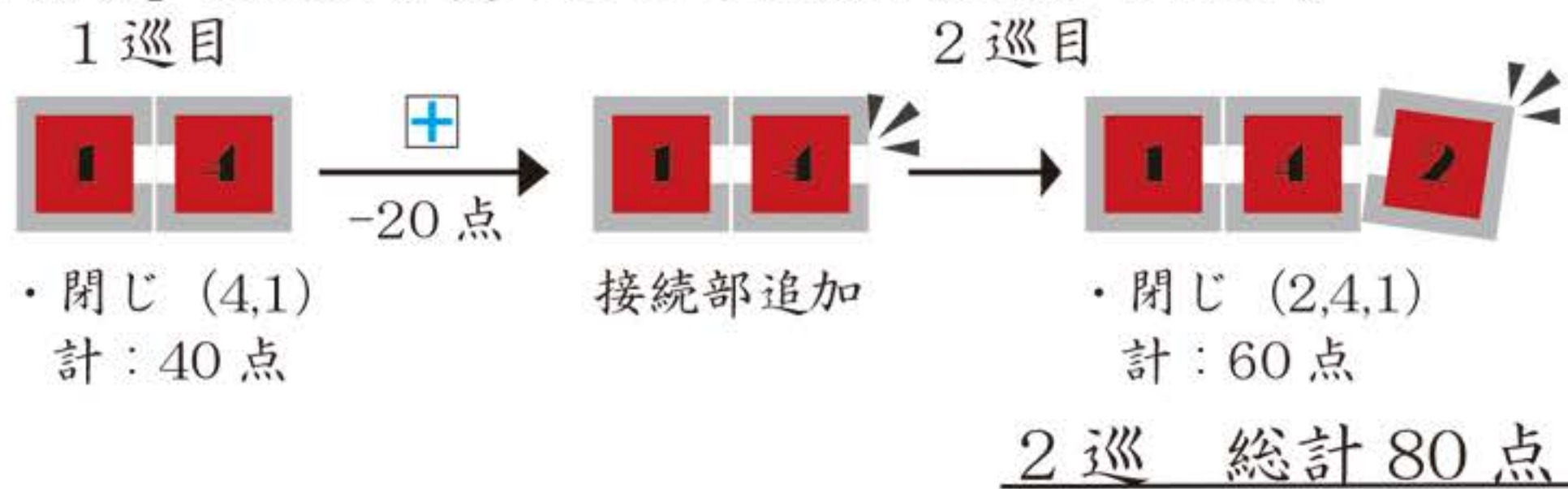
- ・置いた場所を始点として役は成立する



- ・役は複数種類発生することもある



- ・「閉じ」は道具を使うことで複数回発生させられる



- ・複雑な例

