

スパイダーⅡ

2-4人 30分

クモの糸を張り巡らせ、ライバルクモよりもエリアを確保し、獲物をたくさん取りましょう。

内容物

土台1、柱6、花トークン4、クモコマ(糸巻きセット)4、得点カード6、袋1、虫コマ各5(カメムシ、蝶、トンボ)、スタPマーカー1、アクションカード4枚×4、リード棒1

準備

土台を置く、柱6本立てる。柱の下にエリア得点カードをランダムに並べる。
このカードにある数字が中間・最終得点で加算される。
各自、クモコマと花トークン1、カード1式(4枚)持つ。
スタPを決め、スタPマーカー渡す。スタPから時計回りにスタート位置を決める。
任意の柱の任意の位置からOK。プレイしづらい場合、プレイヤーの位置を交換すること。
最後の番の者から順に、空いている任意のどこかに花を付ける。
花はセットしたプレイヤー以外の者は糸をかけられない。
2人プレイは上から1段目・2段目のどこか1つ全て使用しない。花は1人2つ使用
3人プレイは上から1段目のどこか1つ全て使用しない。花は1人1つ使用。1つ使わない

遊び方

毎ラウンド開始時、袋からプレイ人数分虫コマを引いて置く。
袋の虫コマがなくなった場合、補充されない。
スタPから順に手札4枚のうち1枚公開して前に置く。このカードはこのラウンド使用しない。
残った3枚を1枚ずつプレイしていき3枚とも使い切ったらラウンド終了。
スタPが左隣へ移り、次のラウンド開始。
ラウンド開始時に、置いてあったカード以外の3枚から1枚を表向きに(このラウンド使用しない)
前のラウンド置いてあったカードを手元に戻し3枚でプレイする。以降繰り返す。

手番には

1、糸を伸ばす - 今自分のクモがいる場所から糸を伸ばし移動。(上下は何段移動してもよい)
自分の真上と真下方向には伸ばせない。
糸を伸ばす ↑、↓ - 自分のクモコマがいる場所から1段以上上または下に移動
糸を伸ばす → - 自分のクモコマがいる場所から他の柱の同じ高さへ移動
糸は一直線に引き、すでに誰かの糸がかかったフックには糸をかけられない、
また、柱と柱の間では、自分を含む他人の糸と触れてはいけない
(木製品なので柱の反りにより1~2mm離れている場合、それは触れている物と考える)
自分が設置した花へ糸を伸ばす事も可能、その場合、花を取り、クモを移動させる。

2、獲物を獲って吊り下げる

このラウンド開始時、場に出た獲物から1つ取る。取らないも可能
取った場合、自分の糸の水平にかかった部分につりさげる事が出来る
柱と柱の水平部分1ヶ所につき、1匹だけかけられる。(水平長さは無視)
全員3枚のカードが使い切られても取られなかった獲物はゲームから除外される

3. パス - 手番に糸を伸ばせない、獲物を吊れない等の場合、カードを1枚捨てて手番終了。

終了条件

誰も移動できない、獲物を吊り下げられなくなったなら終了。
糸を伸ばせないプレイヤーでも、獲物を獲って吊る事はできる。(獲物ストックが0なら不可)

得点計算

柱ごとの得点、とらえた虫の得点を計算する。
柱は、1本ごとにかかっている糸の数を数える。例: 1本なら1点、2本なら2点、3本なら3点
得点が2本までしか入らない箇所もある、その場合、何本かけても2本目の点数しか入らない。
虫は種類ごとに1匹で1点、2匹で3点、3匹で5点となる。
同点なら同時優勝。

$$\begin{array}{r} 3 \\ 2 \\ \hline 1 \end{array} \quad \begin{array}{r} 4 \\ 2 \\ \hline 2 \end{array}$$

ファミリールール

手札は常に4枚で、毎ラウンド3枚のみ使えるようにする。