

# Water Walker

## 説明書



### 目次

- 概要
- 商品構成
- 遊び方
  - 準備
  - プレイヤーの目標
  - ゲームの流れ
  - ゲーム終了
- 選択ルール

### 1. 概要

『Water Walker』は誰が一番長く水の上を歩けたかを競うゲームです。

とある南の島には「洋行術」という水の上を歩く技が伝えられており、その達人は漁の達人として仲間の尊敬を集めるそうです。

さあ、あなたが一番の達人であることを証明しましょう！

- » プレイ人数：3～6人
- » プレイ時間：プレイ人数×6分
- » 対象年齢：6才以上

ゲームデザイン：fullkawa(Twitter:@fullkawa)

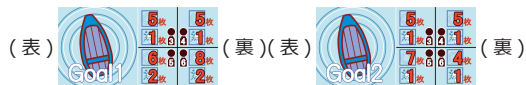
イラスト・パネルデザイン：謙治 (Twitter:@im\_kenji)

### 2. 商品構成

\* 『舟 (出発)』パネル：1枚×6色



\* 『舟 (目標 1)』『舟 (目標 2)』パネル：それぞれ1枚×6色



\* 『ステップ』パネル：13枚×6色



\* 『ドボン』パネル：3枚×6色



※ 『ステップ』パネル、『ドボン』パネルを合わせて「水面パネル」と呼びます。

\* 本説明書：1枚

### 3. 遊び方

#### 3.1. 準備

1. 『舟 (出発)』パネル全色を一箇所に集めて裏向きで置きます。

2. プレイヤーは1枚ずつ『舟 (出発)』パネルを引きます。余ったパネルがあれば、箱に片付けます。パネルの表に書かれた数字が一番小さいプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

3. プレイヤーは、自分が引いたのと同じ色の『舟 (目標 1)』パネル、『舟 (目標 2)』パネル、そして下記 (表 1) 枚数の『ステップ』パネル・『ドボン』パネルを集めます。

表 1. プレイヤー人数別 水面パネル枚数

プレイ人数	3人	4人	5人	6人
第1ラウンド				
『ステップ』パネル	5枚	5枚	6枚	8枚
『ドボン』パネル	1枚	1枚	2枚	2枚
第2ラウンド				
『ステップ』パネル	5枚	5枚	7枚	4枚
『ドボン』パネル	1枚	1枚	1枚	1枚

#### 3.2. プレイヤーの目標

ターンプレイヤーは『ドボン』を引くことなく、他のプレイヤーよりも多くの『ステップ』パネルを獲得することを目指します。

それ以外のプレイヤーは、ターンプレイヤーの動きを読んで『ドボン』を仕掛け、パネル獲得を妨害します。

#### 3.3. ゲームの流れ

以下の流れでゲームを行います。

- 【配布フェイズ】
- 【出発地点決定フェイズ】
- 【配置フェイズ】
- 【目標地点決定フェイズ】
- 【移動フェイズ】
- 【得点フェイズ】
- 【終了フェイズ】

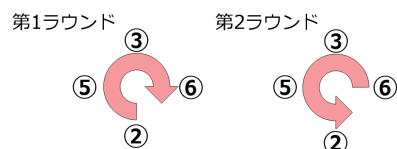
以上を1ターンとし、スタートプレイヤーのターンから始まります。このとき、スタートプレイヤーを「ターンプレイヤー」と呼びます。

ターンプレイヤーが一巡すると第1ラウンド終了となります。

続いて、逆回りで第2ラウンドを行います。

計2ラウンドで獲得スコアを競います。

図 1. 4人プレイ時のゲームの流れ



※ 上記の数字は『舟 (出発)』パネルに書かれている数字を示しています。

## 第 1 ラウンド

### 1. 【配布フェイズ】

- ・ ターンプレイヤーは第 1 ラウンド分の水面パネル (『ステップ』 + 『ドボン』、枚数は前ページ表 1 参照) を裏向きにしてシャッフルし、他プレイヤーに同じ枚数ずつ配ります。

### 2. 【出発地点決定フェイズ】

- ・ ターンプレイヤーは『舟 ( 出発 )』パネルを表向きで置きます。
  - » フィールド上に水面パネルがあるときは必ずどれか 1 枚 ( 以上 ) に接するように置く
  - » 水面パネルに重ねて置いてもよい

### 3. 【配置フェイズ】

- ・ 時計回りで他プレイヤーに水面パネルを 1 枚ずつ裏向きで置いてもらいます。配置する際は以下のルールに従います。
  - » 前フェイズで配置された『舟 ( 出発 )』パネルの隣 ( 上下左右 ) が空いているときは優先的にそこへ配置しなければならない
  - » 他のパネルに重ねて配置することはできない
  - » 前フェイズで配置された『舟 ( 出発 )』から到達できる場所でなければならない

### 4. 【目標地点決定フェイズ】

- ・ ターンプレイヤーは目標地点を選び、そこに『舟 ( 目標 1)』パネルを表向きで置きます。
  - » 『舟 ( 出発 )』から到達できる場所でなければならない
  - » 水面パネルに重ねて置いてもよい

### 5. 【移動フェイズ】

- ・ ターンプレイヤーは出発地点から目標地点まで任意のルートで移動して ( 水面パネルを表にして ) いきます。
  - » 移動できるのは隣接する水面 / 舟パネルのみ
  - » どの色の水面 / 舟を通ってもよい
  - » 同じパネルを二度通ることはできない
- ・ オープンしたパネルが『ドボン』パネルだったとき、そこで移動フェイズ終了となります。

～ “洋行術” について～

“洋行術” の秘訣は『足が水中に沈む前に次の一步を踏み出すこと』にあるそうです。よって、プレイヤーは一度走り始めたらスピードを緩めることは許されません。走り出す前にどのルートを通るかよく考えておき、テンポ良くめくりましょう！

### 6. 【得点フェイズ】

- ・ 目標地点までたどり着いたら、表向きにした水面パネルと『舟 ( 目標 1)』パネルを回収します。回収したパネルの枚数がスコアとなります。
- ・ ドボンとなった場合は、それまでに表向きにした水面パネルだけを回収します。これはスコアとしてカウントされませんが、同点プレイヤーがいるときの順位判定に使われます。

### 7. 【終了フェイズ】

- ・ ターンプレイヤーの左隣 ( =時計回り ) のプレイヤーが「次のターンプレイヤー」となります。

## 第 2 ラウンド

第 2 ラウンドは、第 1 ラウンド最後のターンプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

その他、第 1 ラウンドとの違いは以下の通りです。

### 1. 【配布フェイズ】

- ・ 配布するパネルの枚数が違います。( 前ページ表 1 参照 )

### 2. 【出発地点決定フェイズ】

- ・ 出発地点は、第 1 ラウンドで配置した『舟 ( 出発 )』を任意の水面に移動して決定します。
  - » 移動先の条件は第 1 ラウンドと同じ

### 3. 【配置フェイズ】

- ・ 第 1 ラウンドとの違いはありません。

### 4. 【目標地点決定フェイズ】

- ・ 目標地点に置くのは『舟 ( 目標 2)』パネルです。

### 5. 【移動フェイズ】

- ・ 第 1 ラウンドとの違いはありません。

### 6. 【得点フェイズ】

- ・ 目標地点までたどり着けたときに回収するのは『舟 ( 目標 2)』パネルです。

### 7. 【終了フェイズ】

- ・ ターンプレイヤーの右隣 ( =逆時計回り ) のプレイヤーが「次のターンプレイヤー」となります。

## 3.4. ゲーム終了

第 2 ラウンドが終了したとき、ゲーム終了となります。

ゲーム終了時の獲得スコアで順位を決定します。

同点プレイヤーがいる場合は、ドボンで回収した分も含めた全てのパネルの枚数が多い方を上位とします。

それでも差が付かない場合は同順位とします。

## 4. 選択ルール

『ドボン宣告』

移動がスムーズに行われなかった場合、他のプレイヤーは「ドボン！」と宣告することができます。ターンプレイヤーを除く半数以上のプレイヤーがドボンを宣告したら、移動フェイズ終了となります。

分からないルールがあれば、ゲームデザイナーに直接、または Twitter アカウントにてお問い合わせください。

<https://twitter.com/fullkawa>

(c) 2014 Open Design Games