

マッシュスマッシュ MUSH SMASH

～森の小さな開拓者～

ぴゅーん、ばふっ、とんつかたん。
小人たちがくらす「キノコの森」からこぎみのいい音がきこえてくる。

どうやら、収穫したキノコで建物を建てて、あたらしい街をつくっているよう。

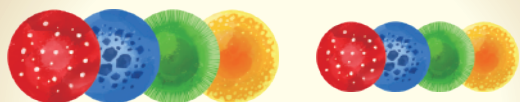
お家に、宿屋に、研究所に、役所まで。
どんどん街ができていく。

みんな、はりきっているなあ。
なんとって、いちばんがんばった人には、ごほうびが待っているってウワサだからね。

1. 内容物

キノコチップ

キノコチップ(大): 各色 5 枚 キノコチップ(小): 各色 7 枚



毒キノコチップ(大): 3 枚

毒キノコチップ(小): 4 枚



小人チップ

36 枚



絵柄は 3 種類ありますが
同じものとして扱います

栽培カード

1 枚



建物カード

建物カード(Ⅰ): 24 枚



建物カード(Ⅱ): 12 枚



森シート

4 枚 1 セット



柄コマ

柄コマ(長): 10 個 柄コマ(短): 10 個



ダイス

1 個



2. ゲームの準備

森シート 4 枚を絵柄がつながるように組み合わせ、
各プレイヤーの中央に配置します。
森シートの角度は四辺が各プレイヤーの向いている方
向とできる限り垂直になるように配置してください。



柄コマを森シート上に配置します。●の上に柄コマ
(長)を、●には柄コマ(短)を配置します。



キノコチップ(以後キノコと呼ぶ)を柄コマの上に
置いていきます。置くチップの色とサイズは下図の
ようになります。

キノコ(大) キノコ(小) 初期配置ではキノコが
置かれない柄コマ



残ったキノコはストックとしてまとめておきます。
難易度を下げて遊ぶ場合は毒キノコチップ(以後毒キノコと呼ぶ)を(大)(小)各 1 枚ずつゲームから除外
します。(ストックに含めません)

建物カード(以後建物と呼ぶ)を(Ⅰ)と(Ⅱ)に分け、それぞれよく混ぜて裏向きに山を作ります。
その後、(Ⅰ)(Ⅱ)それぞれから 5 枚を表向きにして公開してサプライとします。



目標となる勝利点を決めます。基本ルールでは 10 点ですが、人数や遊びたい時間に応じて変更することも
可能です。任意の方法でスタートプレイヤーを決め、ゲームを開始します。

3. ゲームの流れ

栽培フェイズ▶収穫フェイズ▶建築フェイズの流れを1回の手番とし、スタートプレイヤーから順番に時計回りで各プレイヤー手番を行います。

栽培フェイズ

ダイスを振り、出目に応じたキノコを柄コマ上に配置します。配置する柄コマは手番プレイヤーが自由に選択します。配置できるキノコは栽培カードに示されており、表示されている色のキノコを表示されているポイント分配置できます。配置するためのポイントはキノコ(小)は1ポイント、キノコ(大)は2ポイントです。

栽培カード



出目が■の場合、毒キノコを除く全ての色のキノコの中から3ポイント分選んで配置できます。

出目が■の場合、緑または黄色のキノコから4ポイント分配置できます。

出目が田の場合、毒キノコを2ポイント分配置した後、毒キノコを除く全ての色のキノコから2ポイント分配置できます。

例えば■の出目が出た場合、赤または緑のキノコの中で4ポイント分配置できるので、以下のような組み合わせで配置可能です。



など

ポイントは原則として全て使わなければなりません、全ての柄コマにキノコが置かれていた場合や、置くことのできるキノコがストックに無くなった場合はポイントを使い切らずに栽培フェイズが終了します。

収穫フェイズ

小人チップをはじいてキノコを収穫します。始めに小人チップを3枚受け取ります。

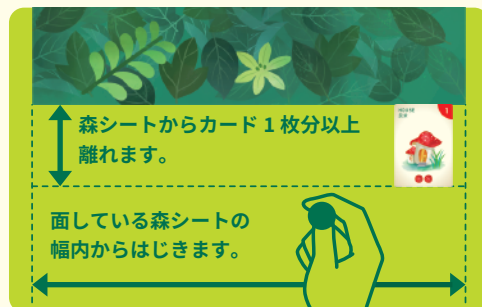
チップのはじき方

人差し指と親指の先端でチップを支え、親指を上にはじくことでチップを回転させながら飛ばします。



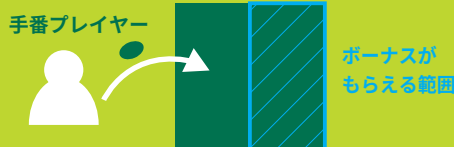
原則としてはこのはじき方でプレイしますが、難しいと感じるプレイヤーは例外として手のひらに乗せて投げる等、別の投げ入れ方で構いません。

チップをはじく位置



小人チップをはじいた結果、柄コマから落ちたキノコを全て獲得します。キノコの一部でもシートやテーブルに接地していれば獲得できるとみなされます。獲得したキノコはそのプレイヤーの手元に置きます。これを手元の小人チップが無くなるまで繰り返します。(基本は3枚)

手番を行なっているプレイヤーから遠い位置にある2枚の森シート上の毒キノコ以外のキノコ(小)を獲得すると追加で小人チップを1枚受け取ることができます。このボーナスは手番ごとに1度だけ受け取ることが可能です。



小人チップを全てはじいたら、手元にあるキノコの枚数を確認し、(大)(小)問わず合計7枚以上所有していた場合6枚になるように毒キノコ以外のキノコを選んでストックに戻します。

毒キノコは4枚以上所有することはありません。5枚目入手したらその毒キノコはストックに戻します。使用した小人チップは任意のタイミングで森シート上から回収してください。

建築フェイズ

所有しているキノコを消費して(ストックに戻す)勝利点を得るための建物をサプライから獲得することができます。建物を獲得するために必要なキノコは各建物の下部に表示されています。

消費するキノコは(大)(小)どちらも同じ1枚分として扱われます。獲得した建物はそのプレイヤーの手元に置きます。建物は同手番中に可能な限り何枚でも獲得することができます。

建物カード(I)の例



所有していれば1勝利点、緑または黄色の建物として扱われます。

緑のキノコ2枚、黄色のキノコ1枚を消費して獲得可

建物カード(II)の例



所有していれば4勝利点、青の建物として扱われます。

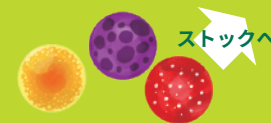
緑の建物を2枚、赤の建物を1枚所有していれば、青のキノコ2枚、黄色のキノコ1枚を消費して獲得可

建物の右上に表示されている色がその建物の色になります。(II)の建物を獲得するためには、すでに指定の色の建物を所有している必要があります。建物の中には2色の色を持つものもあります。その場合は表示されている2色のうちいずれか任意の建物1枚分として扱うことができます。1枚分なので1の条件を1のカード1枚で満たすことはできません。

建築フェイズ中には所有している毒キノコの排除が可能です。

毒キノコ以外の任意のキノコ2枚を消費し、毒キノコ1枚をストックに戻すことができます。

毒キノコを所有していると1枚につき1点の勝利点がマイナスされます。



サプライの空いた場所全てに山札の建物を(I)と(II)ごとに補充し、手番終了となります。全てのプレイヤーが手番を終えると1ラウンドが終了し、次のラウンドとして再びスタートプレイヤーから手番を行います。

4. ゲームの終了

所有している建物の右上に表示されている勝利点の合計値から、所有している毒キノコの枚数分マイナスした数値が現在の勝利点になります。最初に設定した目標の勝利点(基本ルールでは10点)にいずれかのプレイヤーが達した時点でそのラウンドが最終ラウンドになります。

最終ラウンドが終了した段階で最も勝利点が多いプレイヤーがゲームの勝者となります。

5. ソロプレイのルール

このゲームを一人でプレイするには、通常通りのルールで10ラウンド行い、より多くの勝利点を獲得することを目指します。終了時の勝利点に応じて右の評価ランクが付与されます。始めに小人チップを30枚手元に置くことでカウントがしやすくなります。また、森シートの向きは開始時に自由に決めることができます。

18点以上 S: 小人の楽園
14~17点 A: 豊かな街
9~13点 B: 平凡な村
8点以下 C: 寂しい村