洗濯機

プレイヤー: ２－４人
時間: 15－30分

デザイナー: JR HONEYCUTT, JORDAN DRAPER
ゲームタイプ: 電化製品戦術バトル

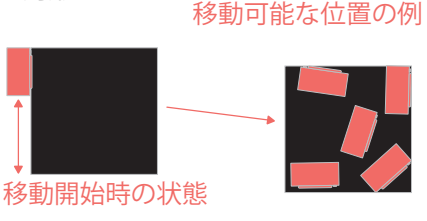
電化製品の全面戦争です。洗濯機と乾燥機が戦い、洗剤が狙撃する!最後に残った電化製品が勝者となります。

準備: チームを２つ作ってください。それぞれのチームは８ポイントを使ってユニットをドラフトします。交互にユニットを選んでください。ドラフト可能なユニットとその能力は以下の通りです。
② 洗濯機: ２ポイント　／２ＨＰ　／四角形移動　／　通常攻撃　／　洗剤狙撃
④ 乾燥機: ４ポイント　／　４ＨＰ　／　三角形移動　／　通常攻撃　／　突撃

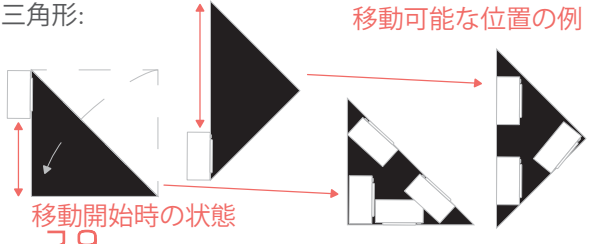
すべてのユニットのドラフトを終えたら、テーブルの両端に各チームのユニットを配置します。それぞれのユニットの中にHPと同じ数の硬貨を入れます。各チームにベッドシーツを１枚ずつ渡します。メモ帳をテーブルの中央に置き、新聞・雑誌・その他適当な物をテーブル上に散りばめてテレインとします。カードはそばに置いてください。一番年少のプレイヤーから始めます。それぞれのユニットは移動・射撃・特殊攻撃のアクションの内いずれか１回を行います。

移動: 移動にはベッドシーツを使用します。洗濯機は四角形移動をします。広げたベッドシーツの一辺が洗濯機の前面に接するように置いてください。洗濯機はこのシーツの上のどこにでも移動することができます。乾燥機は三角形移動をします。ベッドシーツを 2 つ折りにして二等辺三角形をつくり、これを使って洗濯機と同じように移動することができます。

四角形:

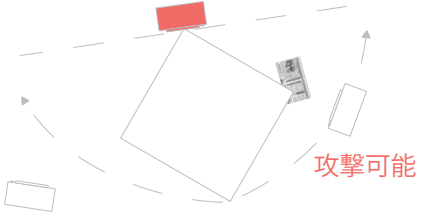


三角形:

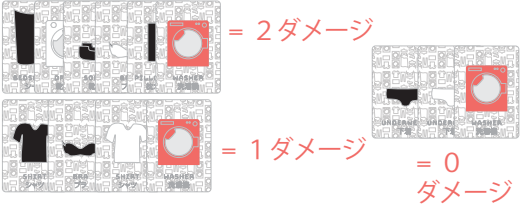


テレインを超えて移動することはできますが、テレインの上で移動を終えることはできません。

通常攻撃: 移動せずに、ベットシーツを使って攻撃可能距離を調べます。ベッドシーツの角をユニット正面につけた状態でシーツを回転させ、その範囲に敵のユニットがいたらそのユニットに対して攻撃することが可能です。どれだけダメージを与えたかはカードを引いて決めます。カードを良く混ぜて、上から一枚ずつ、攻撃を受けたユニットのカードが出てくるまでめくっていきます。めくられたカードの内、黒い衣類のカードと白い衣類のカードの枚数を比較します。黒い衣類のカードの方が多かった場合、枚数の差と同じだけのダメージを与えます。枚数が同じか白い衣類のカードの方が多かった場合はダメージを与えることはできません。テレイン越しに攻撃できます。



ダメージ算出例



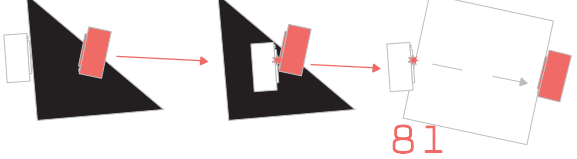
攻撃を受けたユニットの中から、受けたダメージと同じだけの硬貨を取り除きます。

ユニット内の硬貨がなくなったらユニットを仰向けに倒します。このユニットは以降テレインとして扱います。ダメージ算出をした後にはカードをすべて集めてよく混ぜておきます。

洗剤狙撃: 洗濯機にのみ可能な特殊行動です。遠距離から狙撃が可能です。洗剤のボトルを洗濯機の上に置き、指で前方に弾きます。洗剤がいずれかのユニット（友軍のユニットも含みます）に物理的にあたった場合、洗剤があたったユニットすべてについて、通常の方法と同じようにダメージを与えます。ただしダメージの算出時には－１のペナルティを受けます。

狙撃は通常よりもダメージが１少なくなります

突撃: 乾燥機にのみ可能な特殊行動です。突撃することによって通常の移動のルールを使って敵ユニットのいる位置に移動することができます。この時、相手に１ダメージを与え、ベッドシーツの幅と同じ距離後方に突き飛ばします。突き飛ばされてテレインにぶつかった場合、更に１ダメージを与えます。



即１ダメージを
与え突き飛ばします

膠着状態: ゲーム中に、対立するユニット同士が向き合って移動を終えた場合、膠着状態へと突入し、1 対 1 の戦いになります。すべてのカードを良く混ぜて、双方のプレイヤーに10枚ずつ配ります。プレイヤーは同時に1枚ずつめくり、黒い衣類のカードが出る度に相手ユニットに1点のダメージを与えます。どちらかのユニットのHPが尽きるまでこれを繰り返します。倒されたユニットは仰向けに倒してゲームを続けます。

1
ダメージ!

ミス

1
ダメージ!

1
ダメージ!

ミス

1
ダメージ!

ゲームの終了: 最後まで残っていた電化製品が勝者となります!