

ヴァス・シュティツヒ

- 原題: Was sticht?
- 作者: Karl-Heinz Schmiel
(カール=ハインツ・シュミール)

このゲームは「トリックテイキング」という伝統のあるジャンルのカードゲームですが、きわめて独創的なルールにより、熱狂的なファンの多い作品です。トリックテイキングの基本形は、全員同じ枚数の手札が配られ、ゲームが始まったら「全員が順番に1枚ずつ一周カードを出し、その一周で誰が勝ったかを確認、その人がその一周分のカードを受け取る」というものです。この1回の勝負をトリックと呼び、「トリックを取る」=「トリックテイキング」、ということです。

ところがこのゲームでは、カードは配られるのではなく、下の図のようにゲームの前に並べられます。全員が左の列から順に1枚ずつ、カードを選んで取っていきます。全員が作戦を考えながら手札を集める所からゲームが始まるのです。ここでは、自分にとってよい手札を集めるだけでなく、他の人の狙いを推理するのも重要です。また、トリックテイキングは本来ルールによりカードの強弱が定められますが、ヴァス・シュティツヒでは強弱が毎回変わります。カードを選ぶ段階では、どの色の、またどの数字のカードが強いかわっているのは親のプレイヤーだけなのです。全員がカードを選ぶたびに親が出すヒントも、推理のためには大事になります。

そしてこのゲームでは、たくさんトリックを取ったら勝ちというわけではありません。勝負の前にその勝負での「達成を狙う目標」のチップを出し、勝負を終えた際にそれができていた人がポイントを取るのです。ですから、複数の人が勝つこともあれば、誰も勝たない場合もあります。この目標チップさえも、ゲームの一番最初に作戦を考えながら選びます。

これでもかと言うほどプレイヤーを悩ませ、そして楽しませる仕掛けにあふれたゲームです。面白くてやりがいのあるゲームが好きと言う方には極めてお勧めの怪作です。

面白すぎて目が回る！



詳しいルールはこちらから

<http://www.newgamesorder.jp/games/was-sticht>

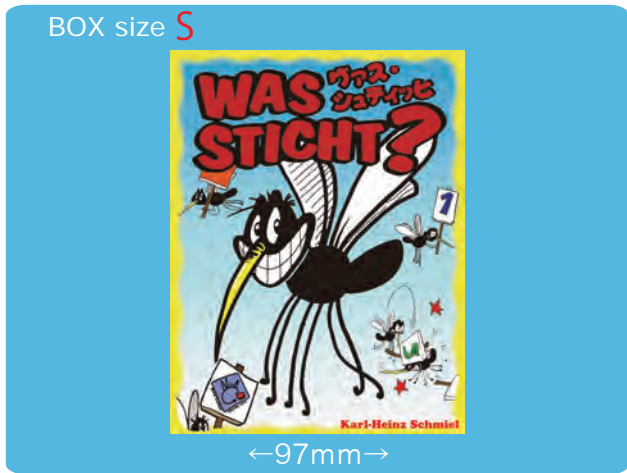
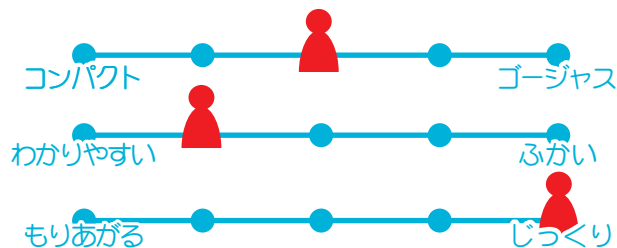
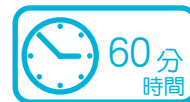


イラスト: Ralf E. Kahlert



ゲーム内容はもちろん、元版のパッケージやカードなどのアートワークにも尖った特徴を持ち、隠れたファンの多いゲームです。オリジナルの味を損なわないように気をつけながら元版を再現しつつ、カードのエンボスの工夫や箱のコンパクト化などの改善を図りました。復刻版にふさわしい製品が作れたんじゃないかと思えます。