

BACHI × BACHI!!

8歳以上

2人専用

約45分



オオスズメバチとニホンミツバチによるバチバチの食料争い!

勝つのは、少数精鋭で戦うスズメバチか、
それとも大勢で協力するミツバチか?!



内容物

スズメバチコマ (3コ)

オモテ



ウラ

ミツバチコマ (12コ)

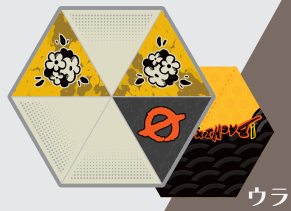
オモテ



ウラ

エリアタイル (9枚)

オモテ



ウラ

ミツマーカ (11コ)



このゲームはオオスズメバチとニホンミツバチ (以下、スズメバチ・ミツバチと表記) の自然界での争いに着想を得て製作しています。
プレイヤーはスズメバチ・ミツバチのどちらかの陣営を担当します。

ゲームの準備

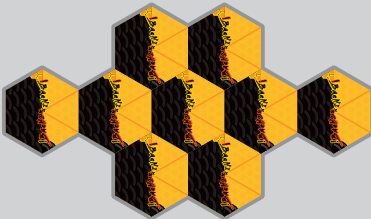
- ・どちらがどの陣営を担当するのかを決めます。
- ・エリアタイル 9枚をシャッフルして **配置図** のように裏向きに並べ、黒い方がスズメバチ側を向いたままになるように中央の7枚を表に向けます。この時、両端のタイルはそれぞれの自陣 (巣) となります。
- ・スズメバチは、巣の前半分3マスに1コずつスズメバチコマを置きます。
- ・ミツバチは、巣のタイルにミツバチコマをまとめて置いておきます。
- ・フィールドの花畑マスに1コずつミツマーカを置きます。

遊ぶたびに
フィールドが
変わる!

配置図

スズメバチ陣営側にタイル裏面の黒い方が来るように並べます。

スズメバチ側

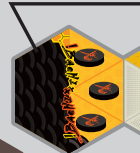


ミツバチ側

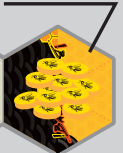
黒い方の向きが変わらないように

中央7枚を表に向け、所定の位置にコマとミツマーカを置きます。

スズメバチの巣



ミツバチの巣



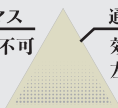
マスの種類とフィールド上に配置される数



花畑マス
ミツがある
9~11コ



侵入禁止マス
通過・停止不可
1~3コ



通常マス
効果なし
左記以外

巣以外の部分を「フィールド」と呼び、
タイルの配置によってマスの配置も変わります

花畑マスに
ミツマーカ



ルール

概要



ミツバチ陣営から、交互に手番を行い、先に食料を「8コ」得た方が勝ちです。
このゲームにおけるミツバチの食料は「ミツ」、スズメバチの食料は「ミツバチ」です。
食料を得るには、コマに食料を載せた状態で巣に帰って来なければなりません。



後攻：スズメバチ

先に「ミツバチ」を8匹捕獲し、巣に持ち帰る

勝利条件

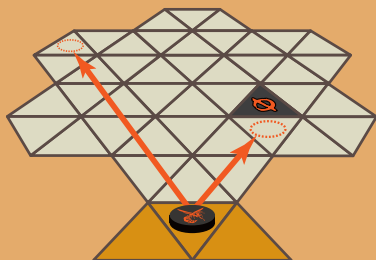
先攻：ミツバチ

先に「ミツマーカ」を8コ巣に持ち帰る
または
スズメバチを全て倒す



直線移動 1匹だけ

- ・直線上であれば、フィールドのどこまでも動かしてよい
- ※侵入禁止マスがある場合は手前で停止する



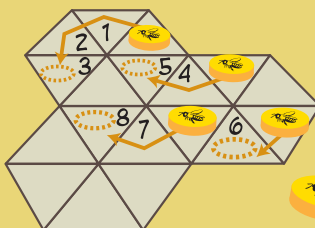
- ・1手番で1回移動しなければならない
- ・1手番で動けるのは基本1匹のみ



移動方法

隣接移動 合計8マス

- ・隣接するマスを数えて移動する
- ・1手番で合計8マス移動しなければならない（移動できない場合を除く）
- ・1手番に何匹動かしてもよい（最大8匹）
- ※1匹のミツバチが1手番に動ける上限は4マス



I can move MAX 4!

And... we have to move 8 in total!

- ・スズメバチのいるマスは飛び越えられる



同じマスに停止はできない
複数並んでいる時はまとめて飛び越えOK!

共通ルール

- ・侵入禁止マスは入ることも通過することもできない
- ・同じ種類のハチは同じマスに停止することはできない
- ※通過は可能

Can't enter
Can't pass through



NG



OK



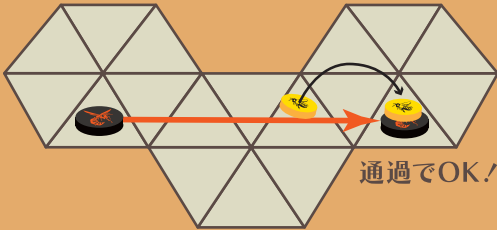


後攻: スズメバチ

さら

まとめて攫って2匹まで

- ・移動経路上にいる「ミツバチ」を捕獲することができる (ミツバチのいるマスに停止しなくてよい)
- ・以後、捕獲した「ミツバチ」はスズメバチコマに載せて移動する



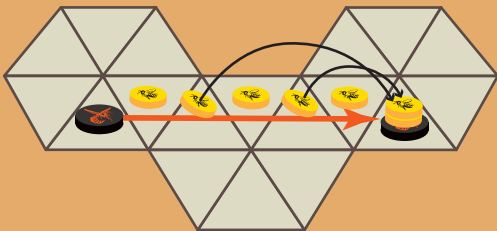
そのまま直線上の任意のマスまで移動可能

- ・1匹につき最大2匹の「ミツバチ」を載せられる
2匹載せたスズメバチはミツバチと同じマスには停止できない



I can carry
MAX 2!

- ・直線上に複数匹並んでいる時は、任意のミツバチを最大2匹まで選んで捕獲できる (捕獲しなくてもよい)



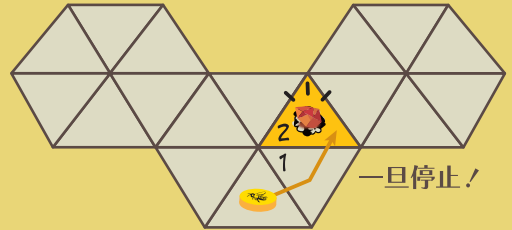
この場合、5匹のうち2匹までなら
どのハチを捕獲するかは自由

食料の獲得方法

先攻: ミツバチ

一旦停止1コだけ

- ・「ミツマーカー」のある花畑マスに停止することで、「ミツマーカー」を採取することができる
- ・以後、採取した「ミツマーカー」はミツバチコマに載せて移動する



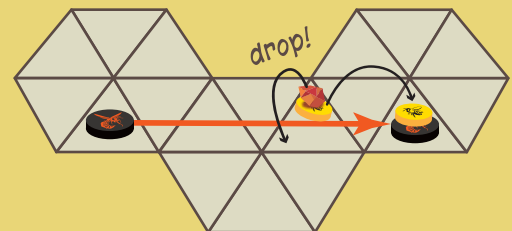
移動が残っている場合、他のミツバチは動かせる

- ・1匹につき1コの「ミツマーカー」を載せられる



I can carry
ONLY 1!

- ※ミツマーカーを載せたミツバチが、スズメバチに捕獲された場合は、元いた場所にミツマーカーを落とす



落としたミツマーカーの取得方法も花畑マスと同様

共通ルール

- ・食料を載せたハチが、巣に帰って初めて「得た食料」としてカウントされる
※スズメバチは巣の中にもマスがあるため、巣に別のスズメバチがいる場合は1手番で帰れない場合があるので注意
- ・得た食料は巣の近くのわかりやすいところに置いておく



後攻:スズメバチ

警報フェロモン

(効果)

条件が達成された次の手番のみ、

2匹が1回ずつ移動

または

1匹が2回分移動

(条件)

ミツバチにスズメバチが倒されたとき



「数」も、「移動方法」も、集める「食料」も違う
ハチ達が繰り広げるギリギリの戦い!!
遊ぶたびに変わるフィールド…勝つのはどちらだ?!

必殺技

先攻:ミツバチ

ねっさつほうきゅう

熱殺蜂球

(効果)

スズメバチを倒しフィールドから取り除く

そのスズメバチにミツバチが捕獲されている場合は、
ミツバチを救出し巣に戻る

(条件)

同じエリアタイル内で、スズメバチ1匹に対し
ミツバチが4匹以上になったとき

スズメバチに捕獲されているミツバチは、
1匹あたり0.5匹分の戦力としてカウントする

熱殺蜂球が起きる例



※ミツバチがミツマーカを載せていても戦力は変わらない
※スズメバチが2匹以上いるタイルでは起こらない



バチ×バチ! 特設ページ
遊び方動画はコチラ↓



感想・お問い合わせ

※万一落丁がありましたら、版数と共にご連絡ください



ふるかわ工房



furukawa.atelier@gmail.com



furukawa-atelier.com

バチ×バチ! 第1版 2025.5発売
ゲームデザイン / ふるかわなほ・二日月, アートワーク・デザイン / ふるかわなほ