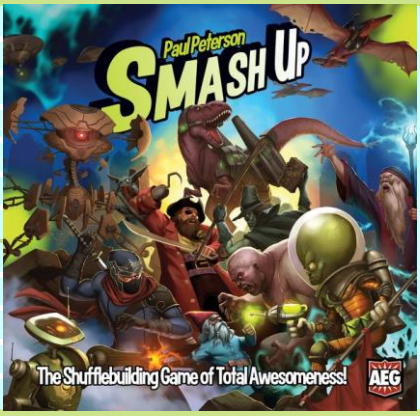
ボードゲーム記録

ゲーム	スマッシュアップ（Smash Up）
デザイナー	Paul Peterson
出版	Alderac Entertainment Group
国内取扱	アークライト
発売年	2012年
プレイ人数	2～4人
プレイ時間	初回1時間程度　慣れたら30分程度
BGG	797位（2020.02.26）
重さ	2.06
評価	6.8
カテゴリー	カードゲーム.SF.海賊.ゾンビ.恐竜
メカニズム	エリアマジョリティ.固有能力



心	家族とプレイ	E	どっしり感	D	拡張の余地ある感	A
	親戚のお子とプレイ	E	唯一無二感	A	バリアントの余地ある感	C
	男友達とプレイ	C	初回プレイから楽しめる感	C	値段と満足度のコスパ	B
	なじみの男友達とプレイ	A	勝てなくても楽しめる感	C	やりこみ甲斐がありそう感	D
	女友達とプレイ	E	デザイナーの狂気を感じる感	D	感想戦がはかどる感	D
	初心者とプレイ	D	教育に良さそう感	E	一年後もやってそう感	B
	ワチャワチャ感	B	どこに出しても恥ずかしくない感	D		E
技	ルールのわかりやすさ	B	一手に意思が乗る感	D	後半に向けての加速感	D
	ルール説明のしやすさ	B	相互干渉感	B	最後まで勝ちを夢見られる感	C
	行動選択のしやすさ	C	相互攻撃感	A	間延びしない感	B
	準備のしやすさ	B	攻撃に殺意が乗る感	A	プレイ自体の楽しさ	B
	戦略、知性が大事感	C	ギスギス感	C	コンボ感	B
	運が大事感	B	会話発生機会の多さ	C	暇な時間の無さ	D
	器用さが大事感	E	他人の手元が気になる感	C		E
体	箱絵	B	目の疲れにくさ	D		E
	コンポーネントアートワーク	A	手元のすっきり感	D		E
	コンポーネント充実感	C	プレイ人口が多そう感	D		E
	内容物失くさなそう感	C	箱のデカさ	C		E
	内容物傷んでも問題ない感	E	箱の重さ	C		E
	プレイ後の疲労感	B	入手しやすさ	C		E
	これで一日潰せる感	C	写真映えしそう感	E		E
	好き？	A	欲しい、所持しておきたい？	A	プレイした回数は多い？	A

思うこと

かなり好きなゲームなので評価が甘くなっている自覚がある。ざっくりいうと4人でプレイする遊戯王デュエルモンスターズだ。
各ターンに通常召喚（プレイ）できるモンスター（戦闘員）、使用できる魔法カード（アクション）はそれぞれ1枚、マナコストの概念なし。装備魔法（アクション-継続）や手札からのコンバットトリック（シノビなど）ができたり…等、世代的なものか、説明に遊戯王を用いるとインストが容易になることが多い《（）はスマッシュアップ用語になっている。》
攻撃対象が対面のプレイヤーでなく全員共通の「秘密基地カード」なのがこのゲームの大きな特徴だ。場に並べられた秘密基地に、手札の戦闘員をプレイして、戦闘力を比べあう。１つの場所にこだわって大きく得点を重ねるか、複数の基地で2位狙い、3位狙いを狙うかはプレイヤー次第。書いていて思ったが、これはエリアマジョリティの基本姿勢に近い。普段はカードプレイに必死になってそんなことに思考をめぐらす余裕がなかったので、こうして気づくことができてよかった。
カードテキストはそれなりにあるが遊戯王やデュエマになじみのある人なら難なく理解できる程度である。TCGのお約束から外れないような能力が多いのも魅力だ。敵/味方の戦闘力増減、手札に戻す、墓地から召喚、〇〇の数だけ戦闘力増加…等、TCG黎明期の匂いが郷愁を誘う。だからか、自分はこのゲームが大好きだが基本的には中高時代の友達としか遊ばない。スマッシュアップはバカゲーであり、運ゲー感・てなり感もそれなりに漂う。テキストも初見だと確認するのが手間でプレイ感を損ないがちだ。「少年時代にTCGで遊んだ」という文脈を共有して初めて、このゲームは神ゲーになると考えている。
拡張も数多く出ているが、残念ながら基本版しか日本語化されていない。一度サポートセンターに問い合わせてみたが返事は芳しくなかった。一部個人輸入してカードテキスト自体は日本語化を進めているのでDTP（？）作業ができる人だれか助けてくださいおねがいします。