



プラグイン

世界で一番大きいゲーム

人数：2人

制作：シルヴァーノソレンティノ

プラグインは世界で一番大きいゲームなので、遊ぶには友達一人の他にとても大きなテーブルが必要です。もし十分に大きなテーブルがなくても大丈夫です。あなたのテーブルに合わせてゲームボードの大きさを調節できます。

プラグインでは、ゲームボードを構成する六角形のタイルにマクロコマを置いて「マクロゲーム」を戦います。そして、マクロコマを六角タイルに置くために、そのタイルで「マイクロゲーム」を戦います。

「マクロゲーム」と「マイクロゲーム」には基本ルールが少しだけ決められています。基本ルールは不変ですが、新しい種類の「マクロゲーム」や「マイクロゲーム」を追加していくことでプラグインを変化させられます。

1. 「マクロゲーム」の基本ルール

1-1. 用意するものと準備

十分な数の2色のマクロコマ(チップやコインでも良い)と手番を示すオベリスク 1 つ(手近にあるものでかまいません)を用意します。

ゲームを始める前に、「マイクロゲーム」の六角タイルを並べて「マクロゲーム」のボードを作ります。「マクロゲーム」のボードの形は、あなたが選んだ「マクロゲーム」のルールに書いてあります。いくつかの「マイクロゲーム」では同じ種類の六角タイルを使います。六角タイルの片隅に「マイクロゲーム」の種類を書いたメモを置いておくとも良いでしょう。(別ファイルで提供される「マイクロゲームのマップ」に書き込んでも良いでしょう)。

1-2. ゲームの進め方

適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーはオベリスクを持ちます。もう一方のプレイヤーはコマの色を選べます。

オベリスクを持ったプレイヤーは何も置かれていない六角タイルを選びます。選ばれた六角タイルで「マイクロゲーム」を行います。

勝ったプレイヤーは六角タイルに自分のマクロコマを置きます。負けたプレイヤーはオベリスクを受け取ります。引き分けならばオベリスクを持っていなかったプレイヤーが勝者となり、オベリスクは移動しません。

「マクロゲーム」の勝利条件が満たされたらゲーム終了です。そうなるまで2と3を繰り返します。

2. 「マイクロゲーム」の基本ルール

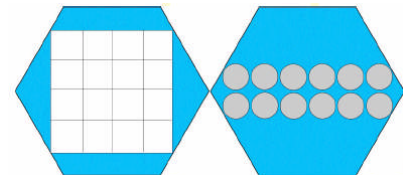
2-1. 用意するものと準備

プラグインの六角タイル 1 枚がゲームボードになります。十分な数の2色のマイクロコマ(チップやコインでも良い)を用意します。その他に必要なもの(サイコロとか違う種類のコマとか)があれば、個々のルールで指定されます。

2-2. ゲームの進め方

オベリスクを持ったプレイヤーがスタートプレイヤーになります。

プラグインの六角タイルはどれも同じ形状・同じ大きさですが、その内側は「マイクロゲーム」に応じて異なります。わかりやすくするために、六角タイルには古典的ゲームとマスの数に由来する名前が付けられています。例えば「チェス 8x8」は通常のチェスボードと同じです。「チェス 4x4」は1辺4マスのチェスボードです。「マンカラ 2x6」は6個のマスが2列並んだボードです。



ここでは「マクロゲーム」の「菱形」、「マイクロゲーム」の「トリップ」「コノ」「ビューロ」「デカポーン」を紹介しします。その他のルールは順次ホームページ(<http://www.davincigames.com/>)で公開されます。

3. マクロゲーム「菱形」

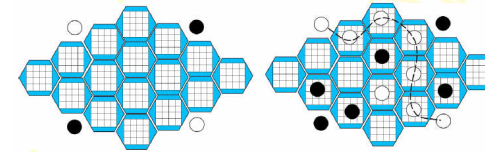
制作：ピエト=ヘイン

3-1. ゲームの準備

「マイクロゲーム」の六角タイルを何枚か用意して菱形に並べます(菱形の大きさは自由に決めてください。図はその一例です)。一方のプレイヤーが向かい合う辺を1組選んで、それぞれの辺に自分のマクロコマを1つずつ置きます。もう一方のプレイヤーは残った1組の辺に自分のマクロコマを1つずつ置きます。

3-2. ゲームの進め方

「マクロゲーム」の基本ルールに従ってマクロコマを置いていきます。自分の辺同士をマクロコマで結んだプレイヤーの勝利です。左図は初期配置の例です。菱形の大きさは1辺が4マスです。右図は白のプレイヤーが勝ったところです。それぞれの六角形では「マイクロゲーム」が行われます。



4. マイクロゲーム「トリップ」

制作：シルヴァーノソレンティノ

このゲームは三目並べにヒントを得ています。三目並べると減点されます(得点ではありません)。

4-1. 用意するもの

「チェス 4x4」の六角タイルと各プレイヤーにマイクロコマ8つずつ。

4-2. 準備

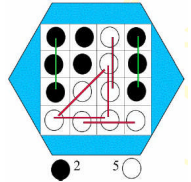
最初、タイル上には何も置けません。

4-3. ゲームの進め方

プレイヤーは手番を交互に行います。手番になったら、自分のマイクロコマ1つを空いているマスに置きます。相手が最後に置いたマイクロコマに隣接(縦か横か斜め)するマスには置けません(そのようなマスしか空いていない場合を除きます)。

16個のマスが全て埋まったらゲーム終了です。3つのマイクロコマが一直線に並んでいるものを「トリップ」と呼びます。プレイヤーはそれぞれ自分のマイクロコマが作ったトリップを数えます(注意：4つのマイクロコマが並んでいたらトリップ2本として数えます)。トリップが少ないプレイヤーが勝者です。

例：黒のプレイヤーはトリップ2本、白のプレイヤーはトリップ5本なので黒のプレイヤーの勝ちです(全てのトリップを図で確認してください)。



5. マイクロゲーム「コノ」

5-1. 用意するもの

「チェス 4x4」の六角タイルと各プレイヤーにマイクロコマ8つずつ。

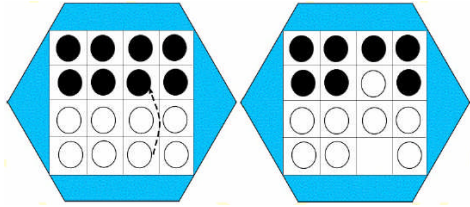
5-2. 準備

各プレイヤーは自分に近い側の2段に8個のマイクロコマを並べます。

5-3. ゲームの進め方

プレイヤーは手番を交互に行います。手番になったら、自分のマイクロコマ1つを縦か横に動かして、空いているマスに移動するか相手のマイクロコマを取るかします。相手のマイクロコマを取るには、自分のコマを1つ以上飛び越えて相手のマイクロコマのいるマスに移動します。取ったマイクロコマはゲームから取り除きます。相手のマイクロコマを全て取るか相手が動けなくなったら勝ちです。

例:先手の白のプレイヤーには4通りの手があります。最下段のマイクロコマのどれかが縦方向に白のマイクロコマを飛び越して黒のマイクロコマを取ります。



6.マイクロゲーム「ビューロ」

制作:ピエト=ヘイン

6-1.用意するもの

「チェス 4x4」の六角タイルとマイクロコマ 16個。

6-2.準備

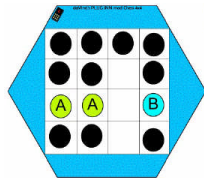
それぞれのマスに1個ずつマイクロコマを置きます。

6-3.ゲームの進め方

ビューロは「ニム」を二次元に拡張したゲームです。手番になったら六角タイル上からマイクロコマを1つ取り除きます。縦か横に1列に隣り合っていれば一度に2つまたは3つのマイクロコマを取り除くことができます。

六角タイルから最後のマイクロコマを取り除いたプレイヤーの負けです。

例:先手のプレイヤーが1列に並んだ3個のマイクロコマを取り除きました(図の空いているマスの部分です)。後手のプレイヤーは手番に(-例として)、一列に並んだ2つのAを1つ



または2つ取り除くか、Bを取り除きます。同じ列にあるからといってAとBの両方を取り除くことはできません。AとBは隣り合っていないからです。

7.マイクロゲーム「デカポーン」

制作:シルヴァーノ=ソレンティノ

このゲームはマーチン=ガードナーの「ヘキサポーン」にヒントを得ました。

7-1.用意するもの

「チェス 4x4」の六角タイルと各プレイヤーにマイクロコマ5つずつ。

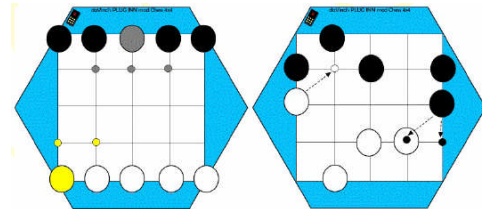
7-2.準備

各プレイヤーは自分の側の枠線の交点5ヶ所にマイクロコマを1つずつ置きます。このゲームはマスではなく枠線の交点を使います。

7-3.ゲームの進め方

手番になったら自分のマイクロコマ1個を1つ前か1つ斜め前に進めます。斜めに進んだ先に相手のコマがいた場合、相手のマイクロコマをゲームから取り除きます(チェスでポーンが相手のコマを取るのと同じ動き方です)。

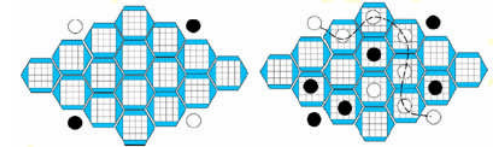
自分のマイクロコマを1つでも相手側まで進ませたプレイヤーの勝ちです。



例:左側の図はマイクロコマの初期配置と灰色と黄色のコマが最初に移動できる場所を示しています。右側の図ではどちらのプレイヤーもあと2手で勝てます。白は斜めに移動すれば安全な交点に入れ、ゴールまであと1歩になります。黒はまっすぐ前に進んでも斜めに進んで相手のマイクロコマを取ってもかまいません。

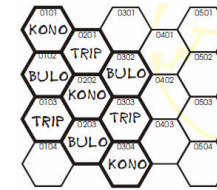
8.プラグイン用「マイクロゲームのマップ」

「マイクロゲームのマップ」は世界一大きなゲームであるプラグインの補助用紙です。2ページ目を印刷して色々な用途に使います。



8-1.マクロゲームのそれぞれの六角タイルに含まれるマイクロゲームを記録します

何種類かのマイクロゲームは同じ種類の六角タイルを使います(例えば、「トリップ」と「コノ」は「チェス 4x4」の六角タイルを使います)。それぞれの六角タイルにマイクロゲームの名前を書き込んでもかまいません。ですが、六角タイルを特定のマイクロゲーム専用にしたくないならば、マイクロゲームの名前をマップのマスの書き込みます。また、マクロゲームのゲームボードの形をマップに太線で書き込みます。マップはマイクロゲームの進行状況を追跡するのにも使えます。

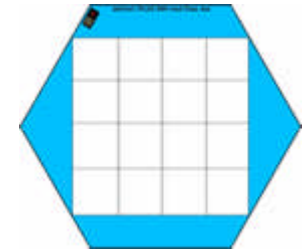


8-2.非常に巨大なテーブルを提供します

マップをマクロゲームの仮想的なゲームボードに使います。こうすることでテーブルの上に六角タイルを並べる必要がなくなります。マクロゲームのゲームボードの形をマップ上に書いて、マクロコマを(タイルに置く代わりに)マップのマスに置きます。マイクロゲームを選んだときに、それに対応した六角タイルが1枚だけあればよくなります。

8-3.ゲームを中断するときのセーブに使います

マップの左側にプレイヤーの名前とコマの色を記録する欄があります。大事な用事でゲームの途中で中断しなければいけないときに、ボードの形と既に置かれているマクロコマを記入することで、現在のマクロゲームの状態をセーブできます。オベリスクを持ったプレイヤーは、記録したマップを保管するか名前横に印を付けて記憶します。次に会ったときに中断したところから簡単に再開できます。





daVinci
editrice

<http://www.davincigames.com>

より詳しい"daVinci games"のことは、上記ウェブサイトへ!

お問合せ先:

462-0058 名古屋市北区西志賀町4-15
ゲームストア・バナレスト
Tel/Fax: 052-910-0025
e-mail: banesto@cside9.com
<http://banesto.cside9.com>



(エラッタやルール改正などのご案内がありますので、どうぞご参照くださいませ)