

アリスアSEMBL

Alice Assemble

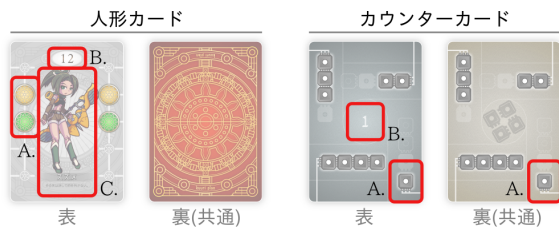
【2~4 人用カードゲーム・30分・12歳から】

機械の街・バンモンシティは、堅穴から採掘される豊富な遺物に支えられた口ポットづくりの聖地です。組合の主催する人形祭は、この街の職人にとって何よりだいじな晴れ舞台。ランダムに放出される歯車をうまく勝ち取り、巧みに組み上げ、精緻を極めた機械の少女が衆人の目を奪いましょう。あなたの工匠としての腕前が、誰よりも秀でていることを知らしめるのです！

このゲームは…

- 3、4 人用ルール：各自 1 つずつ人形を組み上げ、その出来栄を競う厳正な腕くらべです。
- 2 人用ルール：各自 2 つずつ人形を組み上げ、そのいずれも高い水準に仕上げることを目指す名誉の決闘です。

カードのみかた



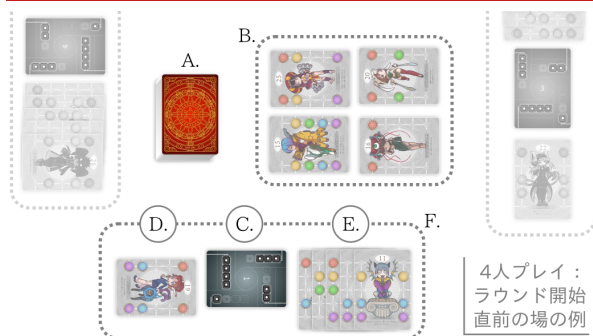
■人形カードの要素：

- A. 歯車：人形を構成する部品です。このゲームでは、人形カードを並べて「歯車の塊」を作り、その大きさに応じて得点します。
- B. 番号：歯車の組み込み準備が終わる順番です。ラウンドの処理の中で、プレイヤーの手番順を決めるために使います。
- C. 絵/名称/文章：フレーバーであり、ゲームには使いません。

■カウンターカードの要素：

- A. 処理能力：（表と裏）アイコンの個数で、人形の処理能力を示します。処理能力は、得点化できる「歯車の塊」の数です。
- B. 手番初期値：（表のみ）ゲーム開始時の手番順を示します。

場の構成、用語



- A. 「山札」：裏向きの人形カードの山。
- B. 「共通の場」：山札の近くの空間。
- C. 「表示器」：各プレイヤー手前のカウンターカード。
- D. 「作業場」：表示器の左側にある、カード 1 枚分の空間。
- E. 「組立列」：表示器の右側に作られる、人形カードの列。
- F. 「レーン」：作業場、表示器、組立列のセット。

- 3、4 人プレイ時：レーンはひとり 1 つです。
- 2 人プレイ時：レーンはひとり 2 つです。

※ルール中、レーンとほぼ同じ意味で人形という語も使われます。

使用するコンポーネント（および同梱の内容）

■人形カード（全 32 枚 / 構成：番号 0~31）

- 2、4 人プレイ時：32 枚全てを使用します。
- 3 人プレイ時：無作為に 2 枚を除外した 30 枚を使用します。

■カウンターカード（全 4 枚 / 構成：手番初期値 1~4）

- 3、4 人プレイ時：ひとりにつき 1 枚を使用します。
- 2 人プレイ時：ひとりにつき 2 枚（計 4 枚）を使用します。

ゲームの最初の進行

まず、使用する人形カードを全て裏向きにしてよく混ぜ、全てのプレイヤーの手が届く場所に、まとめて積んで山札とします。

次に、各プレイヤーは裏向きのカウンターカードをランダムに受け取り、表向きにして手元に置きます。これを表示器と呼びます。

- カウンターカードは、3、4 人プレイの場合はひとりにつき 1 枚、2 人プレイの場合はひとりにつき 2 枚受け取ります。

そののち、各プレイヤーの表示器を処理能力 1 の表示にします。

ゲーム中、人形の処理能力を、表示器として使うカウンターカードの（持ち主から見て）右下のアイコンの個数で示します。つまり、カードは初め手番初期値が数字として読める向きで置かれ、以降処理能力が 1 増えるごとに 90 度、時計回りに回転します。処理能力が 4 を超えたらカードを裏面にし、改めてアイコン 1 個の表示にします。裏面のアイコンは、その個数より 4 つ大きい処理能力を示します。（5 から 8 までを表示できます。）処理能力に上限を設けるルールはないので、処理能力が 8 を超えることがあったら、代用品で記録してください。

各プレイヤーの準備が終わったら、手番初期値が最も大きい表示器を持つプレイヤーが、「補充処理」を行います。

《補充処理》 補充処理を行うプレイヤーは、山札から表示器と同じ枚数のカードを引き、共通の場に表向きで公開します。

- 2、4 人プレイ時：山札から 4 枚を公開します。
- 3 人プレイ時：山札から 3 枚を公開します。

これで準備は完了し、ゲームが始まります。ゲームが始まると、まず手番初期値が最も小さい表示器が起動します。

表示器が起動したら、その持ち主は共通の場の人形カードを 1 枚選び、番号が上向きになるように自分の作業場に置きます。

以降、残り全ての表示器が手番初期値の小さい順に起動し、それらの持ち主も同様に共通の場の人形カードを獲得していきます。

- 2 人プレイの場合、獲得した人形カードは起動した表示器と同じレーンの作業場に置きます。

共通の場の人形カードがなくなったら、先程と同じプレイヤーが「補充処理」を行ってください。

以降はラウンドを進行単位として、ゲームを進めていきます。

ラウンドの処理

ラウンドでは、全てのレーンが順番に起動し、その持ち主が手番を処理していきます。手番の巡る順番はラウンドごとに決まり、必ずしも一定しません。

ラウンドが始まったら、まずは全てのプレイヤーが、自分の作業場に置かれた人形カードを番号が上向きになるように立て直します。最初のラウンドでは、開始時点で人形カードが立った状態になっているので、この手順は飛ばします。（以降のラウンドの開始時点では、人形カードは横倒して置かれた状態になっています。）

そののち、「作業場の人形カードの番号が最も大きいレーン」の持ち主が、そのレーンの処理能力を 1 増やします。

これでラウンドの準備は完了です。準備が終わると、まず「作業場の人形カードの番号が最も小さいレーン」が起動します。レーンが起動したら、その持ち主が手番を行ってください。なお、ラウンドの処理では、表示器の手番初期値は一切参照しません。

《ラウンドの手番順判定》 ラウンドでは、誰かが手番を終えるごとに、「作業場の人形カードの番号が最も小さいレーン」が起動し、その持ち主が手番を行います。ただしその際、「作業場の人形カードが横倒しになっているレーン」は、この判定の対象外となります。

全てのプレイヤーが手番を行ったら、ラウンドは終了します。

手番の処理

手番では、起動したレーンの持ち主が、「配置」「獲得」の2つのアクションを実行します。これらのアクションはともに必須で、順番の入れ替えはできません。

2人プレイの場合、手番の処理は全て**起動したレーンのみを対象**に行います。以降「自分の」とある部分は、全て「起動したレーンの」と読み替えます。

《配置》 手番プレイヤーは、まず自分の作業場にある人形カードを、同じレーンの組立列に移します。

まだ組立列に人形カードがなければ、作業場の人形カードを、番号を上向きにしたまま組立列へ移動させください。

それ以降、組立列には、同じ向きの人形カードが横軸揃いで一列に、重なり合いつながりながら途切れることなく並んだ状態となるよう、以下のいずれかの方法で、任意の位置に作業場の人形カードを追加、あるいは挿入してください。



A. 列の右端に追加する：
列の右端の人形カードの上に、配置する人形カードを左側の歯車が隠れないように重ねる。



B. 列の左端に追加する：
列の左端の人形カードの下に、配置する人形カードを左側の歯車が隠れないように差し込む。



C. 列の途中に挿入する：
挿入する位置より右側に並ぶ人形カード全てを右へずらし、動かしたなかで一番左端のカードの下に、配置する人形カードを左側の歯車が隠れないように差し込む。

《獲得》 「配置」が終わったら、共通の場の人形カードを1枚選んで、自分の作業場に横倒して置きます。ラウンドの最後に手番を行うプレイヤーには、カードの選択肢はひとつしかありません。

※ゲーム最後のラウンドでは、「獲得」を行いません。各プレイヤー「配置」のみを行って手番を終えます。

《ラウンドの進行判定》 以上2つのアクションを終えたら、手番は終了します。この時点で、以下の判定を行ってください。

- **共通の場に人形カードがあれば：**まだラウンドは終わりません。次の手番プレイヤーを、「ラウンドの手番順判定」で決めます。
- **共通の場に人形カードがなければ：**そこでラウンドは終了します。

《ゲームの進行判定》 ラウンドが終了した時点で、以下の判定を行ってください。

- **まだ山札があれば：**最後に手番を行ったプレイヤーが「補充処理」を行い、次のラウンドに移ります。
- **山札がなければ：**そのまま次のラウンドに移ります。次のラウンドは、ゲーム最後のラウンドとなります。
- **全てのレーンの作業場に人形カードがなければ：**次のラウンドはありません。そこでゲームは終了し、得点計算に移ります。

得点計算



得点計算はレーンごとに行います。まずは組立列に並んだ人形カードの歯車の縦横の並びをチェックし、「モジュール」を探してください。歯車が縦横につながった塊を「モジュール」と呼びます。斜めにはつながりません。また、人形カードの右側に書かれた歯車は全て無視します。

モジュールを構成する歯車の種類の数（これは、モジュールの段数とも、縦幅とも、歯車の色数ともいえます）を、そのモジュールの大きさと呼びます。（上の図中で、モジュールの下に歯車の種類の数（=大きさ）を表示しているので参考にしてください。）

各モジュールは、それぞれの大きさの2乗の点を生み出します。

大きさが1のモジュールなら1点、2なら4点、3なら9点、4なら16点、5なら25点を生み出します。それより上はありません。

モジュールの生み出す点を、得点とできるかどうかは人形の処理能力によって決まります。得点計算の際には、人形の処理能力に等しい個数、モジュールを選んだ上で、それらの点を合計して最終得点とします。最終得点が最も大きいプレイヤーが勝者です。

2人プレイの場合、各プレイヤー2つのレーンを使って各々2つの人形を作りますが、そのうち、より優れた一方は組合の名誉に帰するものとして接収され、工匠個人の名声とはなりません。2つの人形のうち、より合計点の低い方を比べて勝者を決めます。「勝者同着の勝敗判定」でも、その人形を使います。

《勝者同着の勝敗判定》 最終得点が最も大きいプレイヤーが複数いる場合、以下の判定を順番に行い、条件に合致する唯一のプレイヤーが出た時点で、そのプレイヤーを勝者としします。

1. 最大の点を生み出すモジュールの大きさが最も大きい
2. 得点となるモジュールの個数が最も多い
3. 得点とならないモジュールの個数が最も少ない

ここまで同着であれば、引き分けです。

発展ルール

ゲームに慣れたら、参加者全員の合意のもと、以下のルールを自由に組み込んで遊んでみましょう。

《玉に瑕》 得点ができなかったモジュールの点が減点となります。

《自己同一性》 手番で「配置」を行う際、列の右端に人形カードを追加した場合、レーンの処理能力を1減らします。処理能力が1のとき、列の右端に人形カードを追加することはできません。

クレジット

●開発・出版：空理計画 ●イラスト・グラフィックデザイン・ルールデザイン：はくし ●ルール執筆協力：Keisuke Matsuhara/aki/莞さん ●初出：ゲームマーケット 2018 秋

©2018 空理計画 kuuri.net — kuurinet@gmail.com

ver. 181206