

愚者の園

The Fool's Field

2人用カードゲーム、20～30分

概要

あなたは王となり、いま隣国との間で起きている戦いを早く終わらせることを目指します。

ゲームのなかでプレイヤーは、手持ちの兵力カードを場に配置し、手札を減らしていきます。手札をいち早く使い切ったプレイヤーの勝利です。

内容物

- 兵力カード (23枚): 4辺に「剣」「盾」「花」のシンボルが描かれています。また、カードの右上と左上の角に、4辺に描かれたシンボルを示す「インデックス」が付されています。



- マニュアル (1部): この文書です。

兵力カードの構成

このゲームには、剣のシンボルと盾のシンボルが描かれたカードが16枚含まれています。その内訳は以下のとおりです。

- 盾が4つ描かれたカードが1枚



- 剣が1つと盾が3つ描かれたカードが4枚



- 剣が2つと盾が2つ描かれたカードが6枚



- 剣が3つと盾が1つ描かれたカードが4枚



- 剣が4つ描かれたカードが1枚



また、花のシンボルと盾のシンボルが描かれたカードが7枚含まれています。その内訳は以下のとおりです。

- 花が2つと盾が2つ描かれたカードが6枚



- 花が4つ描かれたカードが1枚



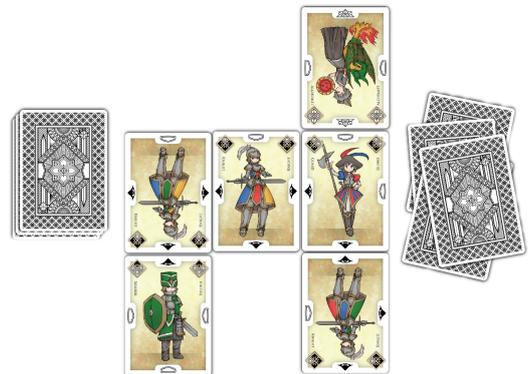
上記23枚が、このゲームで使用するカードの全てです。

このゲームで使用するカードは、すべてが異なった種類のもので、重複はありません。

ゲームの流れ

ゲームでは戦闘が繰り返されます。戦闘では、先攻プレイヤーから交互に手番を実行します。手番では、手札を場に配置することができます。どちらかのプレイヤーが手番で「撤退」を宣言すると、そこで戦闘は打ち切られます。

撤退を宣言したプレイヤーは場の札を引き取り、宣言されたプレイヤーは山札から手札を補充します。戦闘を繰り返し、山札が尽きた後は、戦闘終了時の山札からの手札補充は行いません。この状況になったのち、先に手札を使い切ったプレイヤーがゲームの勝者となります。



(プレイ中の様子)

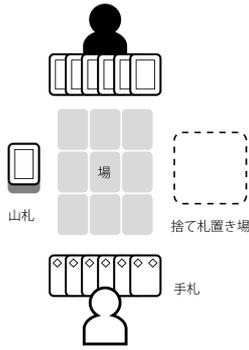
ゲームの基本方針

このゲームの要点は、いかに撤退を避けるか、またいかに強力な札を確保するか、の二点です。

前者を優先すると、強力な手札を手放す必要が出てきます。また後者を優先すると、撤退を繰り返すことになり、それはあなたの立場を不利に追い込みます。

なぜなら、撤退を行ったプレイヤーは、次の戦闘で後攻に回らなければならないのです。

ゲームの準備



(プレイ開始時の図)

まず、プレイヤー同士向かい合わせに座ります。プレイヤーの間の空間を「場」と呼びます。

そののち、先攻プレイヤーを任意の方法で決めます。前回のゲームでどちらかが敗者となっていたら、負かされた方のプレイヤーが今回の先攻プレイヤーです。

カードを裏向きにしてよくシャッフルし、お互いの手の届く場所に重ねて置きます。これが山札となります。また山札とは別に、お互いの手の届く場所に捨て札置き場を確保します。

最後に、先手プレイヤーから順に、山札の上から相手に表が見えないよう 6 枚の札を引いて手札とします。手札のカードは、かならずインデックスが上向きになるように持ってください。

ゲームの準備が終わったら、最初の戦闘を開始します。

戦闘の流れ

戦闘は何度かの「手番」で構成されます。戦闘の最初の手番では、先攻プレイヤーが場の中央のスペースに手札を 1 枚表向きで出します。次は後攻のプレイヤーの手番となり、以降は交互に手番を処理します。

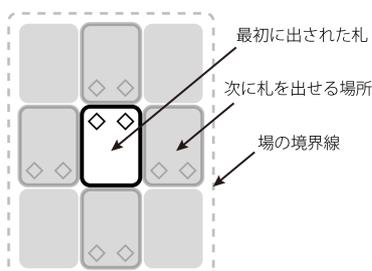
手番では、「配置」、あるいは「撤退」のいずれか一方のアクションを行います。

「配置」アクション

「配置」アクションでは、自分の手札からカードを 1 枚選び、向きを変えずに場に出して手番を終えます。

この際、カードは以下の条件を満たすように出さなければいけません。

- 場の中央のカードを中心とした、縦横カード 3x3 枚分のスペースに出すこと。
- すでに場に出されたカードと、1 辺以上で接するように出すこと。



- 場に出すカードが、各辺の隣り合う札と「剣」のシンボル同士で接していること。
- あるいは、各辺の隣り合う札と「盾と花」のシンボルの組み合わせで接していること。



上の規定から、「剣と盾」、「盾と盾」、および「剣と花」、「花と花」の接続はできないことになります。



「撤退」アクション

「撤退」アクションを行う場合、それを相手に宣言し、場に出された札をすべて手札に加えます。そののち、手札の残り枚数が 6 枚になるように、手札を選んで捨て札置き場に裏向きで置いていきます。このとき、すでに手札の枚数が 6 枚以下であれば、この処理は行いません。

同時に、宣言を受けたプレイヤーは、手札が 6 枚になるように山札からカードを引いて手札を補充します。山札が足りなければ山札を全て手札に加えます。また、山札がなければこの補充は行いません。

この処理が済んだ時点で戦闘は終了し、「撤退」を宣言したプレイヤーが後攻、宣言を受けたプレイヤーが先攻となって次の戦闘に移ります。

なお、「撤退」は、場に札を出せないときには必ず宣言しなければいけません。

ゲームの終了条件

山札がなくなったあと、先に最後の手札を場に出したプレイヤーがゲームの勝者となります。

山札がなくなったあと、双方が同じ枚数の手札で戦闘を始め、先攻プレイヤーが手札を使い切った次の手番で、後攻プレイヤーが手札の最後の 1 枚を場に出すことができれば、ゲームは引き分けで終わります。

プレイヤーはいつでも投了を宣言することができます。また、両者の合意があれば、いつでも引き分けでゲームを終えることができます。

ゲームを複数回繰り返して勝敗を決める場合、2 回ゲームに勝利したプレイヤーをマッチの勝者とします。ゲームで引き分けたら、先攻側を 1 勝利、後攻側を 2 分の 1 勝利と数えます。

クレジット

空理計画 2017 はくし Twitter@kuuriplan
createblankdevelop@gmail.com

kuuri.net

テストプレイ協力: aki, 和泉葛城, いもぎん