



ダイス
Dice
&
Roll
ボード
ロール

Vol. 12



電気通信大学

非電源ゲーム研究会

会長挨拶

Dice & Roll を手にとっていただき、ありがとうございます。
今号で Dice & Roll は vol.12 となりました。

皆さんは非電源ゲームという言葉に聞き覚えがあるでしょうか。恐らく、聞き覚えのないという方もいらっしゃるかと思います。非電源ゲームとは読んで字の如し、電源を使わないゲームのことです。身近なもので言うならトランプが挙げられるでしょうか。他にも囲碁や将棋、麻雀、すごろくなどの電源を使わずとも遊ぶことができるゲームであれば全て非電源ゲームです。非電源ゲームには色々な種類がありますが、私達が取り扱っているものはボードゲーム、カードゲーム、TRPG（テーブルトーク RPG）です。

本誌は、会員がおすすめる非電源ゲームの紹介となっております。本誌を読んで興味が出たら実際に遊んでみるのはいかがでしょうか。本サークルは普段大学会館の4階ホールにて活動を行なっています。私達は非電源ゲームに興味を持つ方々を歓迎いたしますので是非お越し下さい。

文責：電気通信大学 非電源ゲーム研究会会長 安藤 駿

目次

会長挨拶	1P
------------	----

ゲーム紹介記事

ゴブリン株式会社 (Gobrin's inc.)	3P
--------------------------------	----

Qwixx.....	3P
------------	----

ブランノワール	4P
---------------	----

SAN JUAN (サンファン)	5P
------------------------	----

シドマイヤーズ シヴィライゼーション : ボードゲーム	6P
-----------------------------------	----

ゲシエンク	7P
-------------	----

編集後記	9P
------------	----

ゴブリン株式会社 (Gobrin's inc.)

【出版社】 Czech Game Editions

【プレイ人数】 4人

【プレイ時間】 30~60分

【新入社員の皆様へ】

新入社員の皆様、ゴブリン株式会社へようこそ！ エリート社員候補の皆さんには早速仕事に取りかかって貰います。我が社の業務内容は戦車の製造・販売です。と言っても、あなた方は実際に手を動かすのではなくパーツの選別とそれを元に設計図を組み、戦闘テストの時に指示を出して貰うだけです。ここでの成功があなた方の出世に繋がります！ さあ、張り切って参りましょう！

【ルール説明】

あなた方にはまず方針を決めて貰います。どんな戦車が最高にイカす戦車なのか、あるいはどのように相手の戦車を破壊するのか考えておきましょう。

次にペアを組んで貰います。そのペアの片方がそこにおいてあるパーツタイルを適当に5枚取り、その内の3枚を使うパーツとして相棒に渡して残り2枚は・・・あそこにいるペアに押しつけてしまいましょう。後で勝負するときに変ですし。もう1人はそのタイルを設計図に置いていきましょう。最後にパーツがちゃんと繋がっていなければいけません、まあ大丈夫でしょう。

設計図は完成しましたか？ よろしい。次は性能テストです。先ほどパーツを押しつけたペアが相手のようですよ。1人が操縦、もう1人が戦術指示を担当してください。さあ、前から後ろから攻撃して相手の戦車をぶち壊し、性能を見せつけるのです！

さて、このままだと本当にあなたが優秀なのかわからないので、ペアを入れ替えてもう1度やりましょうか。コツはわかったから今度も大丈夫でしょう？

無事に2回とも相手の戦車を破壊できたみたいですね。私のアドバイスが功を奏したようですし、きっと私を取り立ててくれますよね？ 出世した後期待させて貰います。

(文責：トリニティ)

Qwixx

【 出 版 社 】

Nürnberger-Spielkarten-Verlag

【プレイ人数】 2~5人

【プレイ時間】 約15分

2013年 ドイツ年間ゲーム大賞最終候補作品

<ゲームの概要>

Qwixxはサイコロを使い、専用のシートに対応する場所に×印をつけ、×印の

個数で点数を決め得点を競うシンプルなゲームです。

<ゲームのルール>

このゲームでは、6個のサイコロと各プレイヤーがそれぞれスコアシートを使います。サイコロには、赤・黄・緑・青が各1個ずつと白が2個あります。スコアシートには赤・黄・緑・青の色がついている行があり、1行に2から12の数字が書いてあります。赤・黄の行は昇順、緑・青の行は降順に数字が並んでいます。そして、更に右端には鍵の印があります。

プレイヤーはルールに従い、自分のスコアシートの数字に×印をつけることができます。スコアシートに×印をつける際はルールがあり、左から右にしかつけていくことができません。ただし、5つ以上×印がついている行では、さらに1番右の数字に×印をつけることができます。また、行の1番右の数字に×印をつけたプレイヤーは、その行の鍵の印に×印をつけます。鍵の印に×印がついた行には、どのプレイヤーもこれ以上×印をつけることはできません。2行以上×印をつけられなくなったとき、ゲーム終了となります。得点表に従って得点を算出し、合計得点で順位を決めます。

<ゲームの魅力>

このゲームは、非常にルールがシンプルでプレイ時間も短いです。そのため、

何度も繰り返して遊ぶことができます。相手に鍵の印に×印をつけられてしまうと、自分はそれ以降その行に×印をつけることができなくなってしまいます。一方で、自分が鍵の印に×印をつけると、相手を妨害することができます。どうやれば、相手を牽制しながら高得点を目指すかが重要になります。何度も繰り返し遊びコツを掴み高得点を取るととても楽しく感じます。

文責：choufu1

ブランノワール

【発売元】Arclight Games

【推奨プレイ人数】2～6人

【プレイ時間】30～60分(1ラウンド：10～15分)

このゲームは手札を順番に1枚ずつ切ってゆき、手札をなくすことを目的としたゲームです。

誰か一人の手札が0枚になったその瞬間に1ラウンド終了で、手札にあるカードが持つ数字を足していきます。複数回ラウンドをこなし、合計点が200点に達した人の負けです。

このゲームのカードには数字カードとスクロールカードがあり、数字カードの1～9は効果を持たないカード(ノーマルカード)であり、10以上は数字に

よって効果を持つカード(スペシャルカード)になります。

スペシャルカードには手番を反対周りにする<リバーズ>や次の手番のプレイヤーを飛ばす<スキップ>、また、手札からカードを2枚除外してもよい<祝福>やプレイヤー1人を選び数字カードの山から4枚ドローさせる<ドラゴンプレス>という豪快なカードもあります。

また、スクロールカードはこのゲーム独自の要素で自分の前に伏せた状態で配置しておき、自分の手番開始時に使用することができます。スクロールカードは1ラウンドに1枚配られます、また同じ数字のノーマルカードを枚除外することによっても得られます。自分のターンを飛ばすカードや指定された色のカードを好きな枚数除外してよいといった効果を持つカードがあります。

誰かが上がった時の事を考えると、手札の数字が高いスペシャルカードを捨てたくなりますが、ドロー2が回ってきたら対応できるか?などといった駆け引きが魅力のゲームです。

文責：天然水

SAN JUAN (サンファン)

【出版社】alea

【プレイ人数】2~4人

【プレイ時間】30分~1時間

アメリカの实在の市の名前がついたこのゲーム、何をするかというと都市の発展です。順に手番で行動カードを選択していき、手札をコストに建築物を建て、より多くの勝利ポイントを稼いだプレイヤーが勝者となります。

行動カードには「監督」「商人」「建築士」「金鉱掘り」「参事会議員」の5種類があり、それぞれに【特権】【アクション】があります。【特権】はそのカードを選んだプレイヤーが受けるボーナスで、【アクション】はそのプレイヤーを含む全てのプレイヤーが順に行なっていく行動です。

はじめのプレイヤーは「総督」と書かれたカードを持っていて、そのプレイヤーを含む全プレイヤーが行動カードを選択し、その処理が終わったあと、「総督」と書かれたカードが次の人にうつります。

また、一巡して「総督」と書かれたカードが次の人に移る前までの間に、他の誰かがすでに選択した行動カードを再度選択することは出来ません。

手札となるのは建物のカードであり、その建物のカードは種類に応じた効果や得点があります。ゲーム終了時に得点を計算します。

建物カードは大まかに分けて2種類、

生産施設とそれ以外です。生産施設では、「監督」で生産した生産物を「商人」で売ることによって手札を増やすことができます。それ以外の施設では、得点にしかならないが使い方次第で大きな得点になるものや、各行動カードの効果を高めるものなどがありますが、それらは生産施設と違い同じものを 2 件以上建てることは出来ません。

建築方法は、自分を含む誰かが「建築士」を選んだときの【アクション】で、建築したい建物のコストの数だけ手札を捨て札にすることで、その建物を建築することができます。

また、「金鉱掘り」「参事会議員」を選ぶことで手札を増やすことが出来ます。「金鉱掘り」は原則的に自分だけが引くことが出来る代わりに、山の一番上のカードのみを引けます。それとは対照的に、「参事会議員」では他のプレイヤーの手札も増えてしましますが、その代わりに複数枚のカードから好きなカードを選ぶことが出来ます。

ゲームの終了は、誰かが 12 個建物を建築してその回の建築士のアクションの適用が終了したとき、となります。その時点での建てた建築カードの総得点を計算し、それが一番高い人の勝ちとなります。他の人が立てる前に建築物を 12 件建てきるもよし、じっくり高得点になる建築物を建てていくもよし、とプレイの方針は様々です。

文責：ふれーりあ

シドマイヤーズ シヴィライ

ゼーション：ボードゲーム

【出版社】 Fantasy Flight Games

【プレイ人数】 2~4 人

【プレイ時間】 2~4 時間

「civilization」という PC ゲームを御存知でしょうか？ 文字通り文明をテーマとしたターン制シュミレーションゲームであり、ゲーム内容の広さや奥深さから世界中で多くの支持を受けているゲームです。今回紹介するのはそのボードゲーム版となります。

プレイヤーは自分の文明の都市を発展させ、いずれかの勝利条件を目指します。他のプレイヤーの首都を征服して勝利する「軍事的勝利」、文化を発展させる事による「文化的勝利」、技術を研究し発展させて宇宙に飛び出す「技術的勝利」、コインをかき集めることで経済を支配する「経済的勝利」の四つです。各文明はそれぞれ異なった特徴を持っており、それに合わせて文明を発展させることが重要になるでしょう。

ゲームの流れとしては、プレイ人数に合わせた枚数のタイルが裏向きで配置

され、マップがランダムに生成されます。そしてプレイヤーは既定の場所に首都を建設し、自国の都市が生み出す「商業点」で技術の研究を、「生産点」で軍隊の作成や施設の建設を行います。技術はそれぞれ異なった効果を持ち、新たな施設の解禁や、軍隊の強化等様々なものがあります。施設の建設をすることで都市の「商業点」や「生産点」を増やして、研究や生産の効率を上げることができます。軍隊はイベントで出現する蛮族や他プレイヤーと戦争するときに使います。また、生産点による生産を行わずに、「資源」の獲得や、「文化点」を生産することもできます。「資源」は技術と組み合わせで強力な効果を発揮します。「文化点」を消費する事によって、文化レベルを進めて「文化イベントカード」を引くことが可能です。「文化イベントカード」は自国に利益をもたらしたり、他国の妨害をすることができます。

このゲームは基本的に 4 人でプレイします。そして、ゲームの勝敗は他国とどのような関係を築けるか、という事にかかっています。途中トップになれたとしても、他国に攻められそうになり、防衛に生産力を割いてしまえば首位転落しかねません。逆に、トップを止める為に泥沼の戦争に突入してしまえば、共倒れして第三国が一番得をするでしょう。だからといって何もしなければそのまま勝利が確定してしまいます。他国への妨害と、自国の発展にそれぞれどれだけ

労力を費やすか、そのバランスが重要になるでしょう。

文責：461

ゲシエンク

【出版社】AMIGO(アミーゴ社,ドイツ)

【推奨プレイ人数】3~7人

【プレイ時間】20分

1. ゲーム紹介の概要

皆さんはゲシエンクというゲームを御存じでしょうか。"Geschenkt"はドイツ語で、「贈り物」を意味します。英語では"gift"などがこれにあたります。

ゲシエンクのルールを簡潔に表現すると、相手にマイナス点を押しつけるゲームです。

2. ゲームの流れ

ゲームの準備として、以下の2つを行います。

- 全てのプレイヤーは決められた数のチップを受け取ります。
- 3 から 35 までの数に対応した 33 枚のカードから、ランダムに 9 枚のカードが抜きとり、残った 24 枚のカードを山札として、中央に配置します。

プレイヤーが任意の方法で順番を決

めたらゲームを開始します。

手番プレイヤーは、山札の一番上のカードをめくってゲームを開始します。手番プレイヤーは「カードを受け取る」、または、「チップを1枚、カードの上に乗せる」ことのどちらかを選択します。チップを乗せたら手番は次のプレイヤーに移ります。次のプレイヤーもまた、同様に選択します。そして、「カードを受け取る」ことを選択した場合、カードの上に乗っていた全てのチップを受け取ります。その後、山札の一番上のカードをめくり、手番が次のプレイヤーに移ります。

最後のカードを誰かが受け取った時点で、ゲームを終了して得点計算を行います。

3. 得点の処理

ゲーム中にプレイヤーが受け取ったカードに書かれている数字はマイナス得点になります。また、プレイヤーの手元に残っているチップは1枚につきプラスの1点になります。

したがって、プレイヤーの得点は、
(プレイヤーの得点) = (チップの枚数)
- (受け取ったカードに書かれた数字の合計)
となります。

ただしこのとき、受け取ったカードの中に連番となるものがあった場合は、連番になるカードの中で、一番小さい数字のみを得点に数えます。例えば、あなた

の手元に 14, 15, 16, 20, 22, 23 のカードがあったとします。そうすると、14~16 と 22~23 の数は連番なので、まとめて14点、22点として扱い、あなたのカードの合計は $14+20+22=56$ となります。もし、21のカードを受け取った場合、さらに合計を減らすことができます。

4. ゲームの駆け引き

このゲームではマイナス点を受け取らないことがゲームの鉄則です。しかし、受け取ることがメリットになることもあります。

連番のカードやチップによってマイナス点を減らしていくことも重要な戦略です。

何事もほどほどが肝心です。チップやカードをうまくやりくりすることがこのゲームの楽しさと言えるでしょう。

文責：のかれ

編集後記

こんにちは、編集長の 461 です。この度は DiceRoll vol.12 を手に取っていただきありがとうございました。

編集長に任命されて以降分らないことだらけでしたが、班員や先輩方の協力により何とか完成させる事が出来ました。

さて、今回はボードゲーム&カードゲーム特集です。比較的スタンダードなゲームが紹介される形になったと思います。この冊子を読んで興味を持ったゲームがあれば編集長冥利に尽きます。班員に聞いてもらえば、より詳しくゲームの紹介をしてもらえると思います。ゲームによってはその場でプレイする事も出来るかもしれません。

最後に、非電源ゲーム研究会は毎年外部との交流会を開いており、Web にて告知をしていますので興味のある方はご覧ください。その交流の場において、ゲームを通じて楽しい時を過ごす手助けとなれば幸いです。

文責：461

非電源ゲーム研究会 URL：<http://hidenken.com/>

発行日 2013 年11 月4 日

発行 電気通信大学非電源ゲーム研究会

発行人 松井 浩

印刷所 電気通信大学学友会執行委員会