

取って、取られて、取り返す 《Manpo's 4色基石》ゲームルール

はじめに

○お求めいただいた《Manpo's 4色基石》のセット内容は、次のとおりです。

ゲームボード・・・1

コマ(白石)・・・25(予備1を含む)、コマ(黒石)・・・26(予備1+手番マーク1を含む)

コマ・シール(黄)・・・10p×1、5p×3、3p×3、2p×3、1p×2、予備×3

コマ・シール(緑)・・・10p×1、5p×3、3p×3、2p×3、1p×2、予備×3

コマ・シール(赤)・・・10p×1、5p×3、3p×3、2p×3、1p×2、予備×3

コマ・シール(青)・・・10p×1、5p×3、3p×3、2p×3、1p×2、予備×3

コマ・シール(☆手番マーク)・・・コマ・シール各色に1点ずつ、予備×3

得点表・・・1、ゲームルール・・・1

【ご注意】

小さなお子様が悪く
コマを呑みこむことが
ないように、保管にご留意
ください。

取って、取られて、取り返す 《Manpo's 4色基石》ゲームルール

(1) ゲーム用具

<ゲーム盤>

○このゲームでは、4隅が右図のように黄・緑・赤・青に色付けられた7×7のマス目の特製ボードを用います。

ボード上には、ゲーム開始に先立ち10p・5p・3p・2p・1pのコマを並べる点数別のエリアが、右図のように示されています。中央は空きマスです。

10	5	3	3	3	5	10
5	5	2	2	2	5	5
3	2	1	1	1	2	3
3	2	1		1	2	3
3	2	1	1	1	2	3
5	5	2	2	2	5	5
10	5	3	3	3	5	10

<コマ>

○このゲームで用いるコマの点数と枚数は、次のとおりです。

点数	10p	5p	3p	2p	1p	計
コマ材	●	○	●	○	●	
黄	1	3	3	3	2	12
緑	1	3	3	3	2	12
赤	1	3	3	3	2	12
青	1	3	3	3	2	12

※黒の基石の平たい面に10p・3p・1p、
同じく白の基石の平たい面に5p・2pの
各色のシールを貼りつけてください。

<手番マーク>

○誤りがないよう、手番の交代の際に相手に渡すマークです。
(黒のコマに☆印のシールを貼ってください)



<得点表>

○各プレイヤーの得点をラウンドごとに記入します。

(2) プレーヤーとラウンド

○このゲームは4人のプレイヤーで行います。プレイヤーは①黄・②緑・③赤・④青の席に着いてください。

○このゲームでは、①黄、②緑、③赤、④青が順番にトップ(親)となっており、計4ラウンドを闘い、その合計得点で勝敗を決めます。

(3) コマの配置

- はじめにゲーム盤の4つの角に各色の10pのコマを置き、隣接する3つのマスに同色の5pのコマを置きます。次に、3pのコマ12枚を伏せたままよくシャッフルした上で、アトランダムに3pのエリアに並べてください。続いて同じように2pのコマ12枚、1pのコマ8枚を、それぞれのエリアに伏せたまま並べてください。ただし、中央の1マスは空けたままにしておいてください。すべてを並べ終えたらひっくり返してください。

4隅以外は、各エリアにコマを伏せたままアトランダムに並べる

中央の1マスは空けたままにしておく
全部のコマを並べ終えたら裏返す

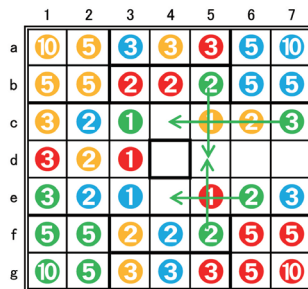
[例]

【コマの配置・上級者編】

- 少しゲームになれたら、1pのコマに手番マーク(☆印・黒)のコマを混ぜて並べます。1pのコマを開く時に、☆印のコマを取り除き、そこを最初の空きマスとします。ゲームがもっと複雑で楽しくなります。

(4) コマの動かし方

- プレイヤーは空いたマスに向けて、自分のコマの隣のマスにいる敵コマを飛びこして捕獲します。飛びこせるのは、縦および横のマスだけで、斜めのマスにいる敵コマを飛びこすことはできません。また、飛びこせるのは1色のコマだけです。空きマスとの間に、同じ色の敵コマが連続して並んでいれば、いつべんに飛びこえて捕獲することができます。



[例] 上図で緑のプレイヤーの手番なら、矢印の4通りの手を選べる

(5) プレイの手番

- 各ラウンドは、トップ(親)のプレイヤーの手番で始まります。そして、次の手番は、コマを取られたプレイヤーに移ります。
- 手番が回ってきても飛びこせるコマがないプレイヤーは、パスを宣言し、次の席順のプレイヤー(黄⇒緑、緑⇒赤、赤⇒青、青⇒黄)に手番を渡します。ただし、1枚でも飛びこせるコマがある時には、パスは許されません。※手番をまちがえないように、交代の際には必ず次のプレイヤーに<手番マーク>を渡すようにします。

[例] 右図の場面で、黄のプレイヤーの手番なら、飛びこせるコマがないため、手番は緑のプレイヤーに移る

[例] 右図の場面で緑のプレイヤーが<7c>のコマで<5c>と<6c>の黄コマを取れば、手番は黄のプレイヤーに移る

(6) ゲームの開始

- 第1ラウンドでは、最初の親となる黄のプレイヤーが、中央の空きマスに向けて敵コマを飛びこえます。
黄のプレイヤーに飛びこせるコマがない時はパスとなり、手番は次の席次の緑のプレイヤーに移ります。
緑も飛びこせない時は赤、赤も飛びこせない時は青に手番が移ります。

※まれにゲーム開始時にどのプレイヤーも飛びこせるコマがないケースがありますが、この時はもう一度並べ直します。

[例]
次のゲーム開始時の配置で、<2d>の黄コマで<3d>の赤コマを取れば、手番は赤に移る

	1	2	3	4	5	6	7
a	10	5	3	3	3	5	10
b	5	5	2	2	2	5	5
c	3	2	1	1	1	2	3
d	3	5	1	2	1	2	3
e	3	2	1	1	1	2	3
f	5	5	2	2	2	5	5
g	10	5	3	3	3	5	10

[例(続き)]
赤は次の矢印の手が選択できる

	1	2	3	4	5	6	7
a	10	5	3	3	3	5	10
b	5	5	2	2	2	5	5
c	3	2	1	1	1	2	3
d	3		1	2	1	2	3
e	3	2	1	1	1	2	3
f	5	5	2	2	2	5	5
g	10	5	3	3	3	5	10

(7) ミスとペナルティ

- 次のミスをおかして、他のプレイヤーから指摘された時には、元にかえてゲームを続けます。
ただし、他のプレイヤーから指摘がなければ、そのままゲームを続けることができます。
◇飛びこせるコマがあるのに、見落としてパスを宣言したとき
※プレイヤー間の当初の協議により、ミスをおかした場合にペナルティとして一定の減点を行うこともできます。

(8) ラウンドの終了

- 盤上に飛びこせるコマがひとつもなくなった時に、そのラウンドを終了し、得点計算をして次のラウンドに移ります。
第2ラウンドは緑、第3ラウンドは赤、第4ラウンドは青がトップ(親)となってゲームを始めます。

(9) 得点計算

- プレイヤーは、盤上に残った自分のコマと捕らえた敵のコマの点数を合計して、そのラウンドの得点とします。
- 【1位ボーナス】 このほかに、各ラウンドの最高得点プレイヤーには1位ボーナスとして5点を与えます。
2人が同点1位の時には、それぞれに2点を与えます。
3人が同点1位の時には、ボーナスはありません。

◇ゲームのポイント

- ゲームが進めば空きマスが増え、それだけ着手の選択肢も広がってきます。
手番の変化やコマの点数の得失を考えながら、次の一手を選びます。
相手のコマを取るだけでなく、自分のコマが取られないようにすることも大切です。

《Manpo's 4色碁石》2人対戦ルール

《Manpo's 4色碁石》 2人対戦ルール

- 《4色碁石》の悩みは、4人の対戦相手を集めにくいことです。
でも安心・・・そんな時には、2人でできる特別ルールが用意されています。
- 【2人対戦ルール】では、1人のプレイヤーが[黄]と[赤]、もう1人のプレイヤーが[緑]と[青]を受け持ち、計2ラウンドを闘い、合計得点で勝敗を決します。
- 【2人対戦ルール】では、[黄]が[赤]のコマを取り、続けて[赤]が[黄]のコマを取り、というように1人のプレイヤーが手番を連続していくことができます。
ただし、相手のコマを取らねば、得点を上積みしていくことはできませんが・・・
- 【2人対戦ルール】では、1位ボーナスはありません。それ以外のルールは同じです。

おまけのくせに、とても楽しい 《Manpo's 脳みそクラッシュ》ゲームルール

おまけのくせに、とても楽しい 《Manpo's 脳みそクラッシュ》ゲームルール

(1) ゲーム用具

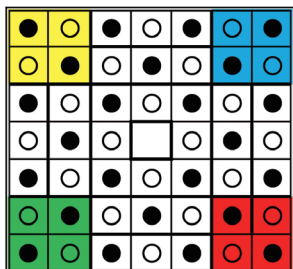
- このゲームでは、《Manpo's 4色碁石》のゲーム盤とコマをそのまま使用します。
ただし、盤上の点数エリアや4隅の色付けされたコーナーは無視します。
中央の空きマスは残してください。

(2) プレーヤーとラウンド

- このゲームのプレーヤー数は2～4人が適当です。
最初の手番は順に交代するものとし、プレーヤーと同じ数のラウンドを闘います。

(3) コマの配置

- すべてのコマを裏返してよくシャッフルし、市松模様となるように盤上に並べます。
なお、ゲームに馴れてくれば、市松模様でなくアトランダムに並べてもかまいません。



(4) ゲームの得点

- このゲームでは、同じカラー・同じ数字の3枚を1組とし、合計数を得点とします。
ただし、10pのコマは1pのコマ2枚と合わせて1組とします。

(5) ゲームの進め方

- 最初の手番のプレーヤーは、盤上の任意のコマ3枚をひっくり返して表向きにします。
運よく3枚1組がそろえば、手元に引き取り、手番を次のプレーヤーに渡します。(続けてプレイすることはできません)
そろわなかった時には、1枚を表向きにしたまま、残りの2枚を元に戻して、手番を次のプレーヤーに渡します。
- 次のプレーヤーも3枚のコマを開き、すでに開いているコマと合わせて1組ができれば成功です。
この場合は、そろった3枚のコマを手元に引き取り、残りのコマは表向きにしたまま、手番を次のプレーヤーに渡します。
そろわなかった時には、新たに開いた3枚のうち1枚を表向きにしたまま、残りの2枚を裏返して、手番を次のプレーヤーに渡します。

(6) ラウンドの終了と得点の計算

- 盤上のコマがすべて開いたら、そのラウンドを終了し、得点計算をして次のラウンドに移ります。
手元に集めたコマの点数の合計が、そのプレイヤーの得点となります。

◇ゲームのポイント

- どのコマを表向きにして残すか…『Manpo's 脳みそクラッシュ』は記憶と偶然だけではなく“戦略”が問われる新感覚の神経衰弱です。