



村転がし

あなたはとある国のとある地方の開拓を命じられました。
あなたは畑を耕し建物を建設して、この地方に村を作らなければなりません。
そして5人の選出権のある権力者を抱き込み村の初代村長を目指してください。

■ ゲームの概略 ■

施設を買って、6×6の盤面に施設を置き、サイコロを振ります。そこから収入を得て、得た収入でさらに施設を買うことを繰り返して発展させてください。発展の仕方によって、五人衆タイルが所持できます(それぞれの所持条件は後述)。全ての盤面が埋まったらゲーム終了です。より多く五人衆タイルを所持した方が勝者となります。

■ 準 備 ■

①箱から各種コンポーネントを取り出し、以下の写真のように配置する



○盤面は2枚。それぞれ表裏があるので、表表、表裏、裏表、裏裏の4パターンで遊べます。
最初の1回は表表で遊んでください。以降は自由な組み合わせで遊んでください。

○金と銀の延べ棒がこのゲームのお金です。銀1と表記されている場合は、銀の延べ棒が1つです。金の延べ棒は銀の延べ棒5つ分の価値があります。銀が足りなくならないように適時両替を行ってください。初期の所持金は、互いに銀5ずつです。

○施設一覧シートは2枚あります。それぞれ手元に持つようにしてください。

○洗濯バサミは11個×2+予備2個あり、施設一覧シートの左端に建てた施設の目印として挟んでいきます。(組合長タイルの獲得を把握する為に使用します。)

○ポーンコマは3色×2個あります。サイコロを振った後に2つ目のサイコロを選ぶ際に使うマーカーです。最初に選んだサイコロの目と、振って出た目(最大3種類)の交差点に置くことで、各地点でどれだけの収入を得られるかが分かります。適時使用してください。

○五人衆タイルは取得条件を満たしたら手元に持ってきます。

村長タイルは、ゲームに勝利したことを表すタイルです。ゲーム中は使用しません。

②先後手を決める

先手は先に置けるメリットがあり、後手は先手が置いた施設と関連する施設が置けるメリットがあります。

③初期施設を選ぶ

施設置き場より、コスト2の施設の中から1つを選び手元に持ってきます。これを手持ち施設と言います。ゲーム中、手持ち施設は常に相手に分かるように表にしておいて置きます。**手持ち施設は基本3つまで**しか持てません。これは先手が先に選び、次に後手が選びます。ハンディキャップ施設は、初期施設を選ぶタイミングで一緒に選びます。

ハンディーキャップ

弱いプレイヤーにこのタイミングで特典を付けてゲームを行うことが可能です。

小さいハンデ：コスト2の施設をさらに1つを得る(初期施設と異なること)

大きいハンデ：**米** **麦** 以外のコスト3の施設を追加で1つを得る

※施設が一時的に4つになることがありますが、準備フェーズでは許されます。

④施設を購入する

所持金の銀5で自由に施設を購入します。所持金が銀5なので1つか2つの施設が購入できます。購入した施設は手持ち施設として、③の初期施設と混ぜます。

購入は先手が先に全て選び、次に後手が全て選びます。所持金は残しても構いません。

⑤施設を盤面に置く

手持ち施設から1つを選び、盤面上のどこかのマス目に置きます。ゾロ目のマスには置けません。将棋のように置いた施設が自分の方向に向くように置くことで、相手の施設と分けけてください。先手、後手の順に1つずつ置き、互いの施設が無くなるまで置きます。(パスは出来ません)例えば、先手がハンディーキャップ施設を含め4つの施設があり、後手が2つしか施設を持っていない場合は、先手、後手、先手、後手、先手、先手 の順に施設を置くことになります。

⑥後手が4つのサイコロを振る

サイコロは振り場で振ってください。振ったらゲームスタートです。

■ ゲームの流れ ■

先手、後手の順で以下の 5 つの処理を行い、終了条件を満たすまで繰り返します。

①残ったサイコロから1つを手持ちサイコロにする

振り場にあるサイコロから 1 つを選び、手元に持ってきます。サイコロの目は変えないでください。

※初回のみ、4つのサイコロの中から選びます。以降は2つの中から選びます。相手が手順②で選ばなかった場合は、3つの中から選びます。

②手持ち以外のサイコロを振り1つ選ぶ

手元に持ってきたサイコロを除いて、それ以外の残り 3 つのサイコロを振り場で振ります。

出た目から 1 つを選び、手元に持って来ます。選んだ 2 つのサイコロの目から収入を得ます。

※選ぶ際、どの目の位置から収入が入るかを把握する為にポーンコマを使用して下さい。

※選ばないことも選択出来、その場合は、所持金が銀 2 になるように銀行から銀を得て④へ。

(所持金が銀 1 の場合は銀 1 を得て合計が銀 2 になるようにします。既に銀 2 を持っている場合は収入を得ることは出来ません。)



③手持ちと選んだサイコロからマス目の処理を行う

例えば、 と を選んだ場合、図のように、 の地点と の地点の 2 か所の施設収入処理を行います。収入については、後述する**施設の収入**を参照してください。

両方に自分の施設が置かれている場合は、両方の合計収入が入ります。相手の施設が置かれているなら相手に収入が入ります。施設が無い地点も選べますが、その場合収入は入りません。どちらの地点を先に処理するかは手番のプレイヤーが決めます。

※どちらの地点を先に処理するかが意味を持つのは、片方に宗教施設が置かれている場合です。例えば、自分の所持金が 0 で、相手の宗教施設と、自分に収入が入る施設の地点を選んだ場合、先に相手の宗教施設の処理を行うことで、その時点の所持金が 0 の為、相手に支払いを行わず、その後に自身の収入を得ることが出来ます。もし、同じ地点を相手を選んだ場合、相手は先にあなたに収入を与えて、その上で宗教施設を使って所持金を奪っていくでしょう。

もし、ゼロ目を選んだ場合は、特殊処理を行います。



施設撤去



盤面に置いてある施設を 1 つ盤面から取り除きます。取り除かれた施設は、施設を所有するプレイヤーの手持ち施設に戻ります。既にそのプレイヤーが手持ち施設が 3 つある場合は、4 つ目を保持できない為、撤去した施設は施設置き場に戻ります。自分の施設を撤去した場合は、その手番では撤去した施設を盤面に置くことは出来ません。次の手番から置けます。目を選んだら必ず撤去を行います。



所有権譲渡



相手の手持ち施設が自分よりも多く所持している場合(同じではダメ)、相手から好きな手持ち施設を 1 つ奪うことが出来ます。得た施設は手持ち施設となります。但し、この手番では盤面に置くことは出来ません。次の手番から置けます。

※相手の手持ち施設が自分よりも多く所持していない場合は何もしないことになります。



資金援助



以下の A.B.どちらかの効果を選んで得られます。

A. 相手の所持金が自分よりも多くある場合(同じではダメ)、相手から銀 3 を奪います。相手が銀 3 を持っていない場合はあるだけ奪います。

B. あなたの所持金が銀 3 より少ない場合、銀 3 になるように銀行から収入を得ます。(所持金が銀 2 なら銀 1 を得、銀 1 なら銀 2 を得、所持金が無ければ銀 3 を得ます。)

④所持している施設カードを1つ場に置ける

前の手番に得た施設を 1 つだけ盤面に置くことが出来ます。

ゼロ目や既に施設が置かれている場所には置けません。

⑤所持金の範囲で施設カードを購入できる

コスト分の銀を銀行に支払って施設置き場から施設を得ます。手持ち施設にしてください。

所持金の範囲で、複数の施設を購入できますが、手持ち施設は 3 つまでです。

一度買った施設は施設置き場に戻すことも捨てることも出来ません。

■ 施設の収入 ■

各施設の収入は施設一覧シートを参照してください。シートの見方は以下の通りです。

コスト	施設	範囲	説明	数
			範囲の <u>自分の</u> 米 × 銀 2 収入	
			範囲の 菜 米 辛 × 銀 2 収入	

破線

この施設を盤面に置いた際に目印としてここに洗濯バサミを挟んでください。
組合長タイルの取得を判断するマーカーとして使用します。

コスト

この施設を購入する際に必要な銀の数です。購入する際に銀行に支払ってください。

範囲

この施設が収入を得る際に関係する盤面の範囲です。

例)

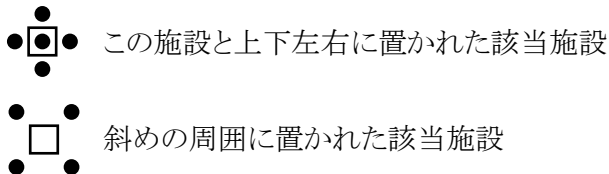


図 1



説明

どのように収入が入るかの説明が書かれています。

例) 図1において中央の米が収入を得る場合
範囲は中央と上下左右の破線ですが、実際該当するのは、中央の米と隣接する自分の米 (赤い破線) の計 2 つから銀2の収入を得るので、合計銀 4 となります。

例) 図 2 において中央の荷が収入を得る場合
範囲は、斜めの破線が範囲ですが、実際該当するのは、米と辛 (赤い破線) の計 2 つからそれぞれ銀 2 の収入を得るので、合計銀 4 となります。

図 2



数

施設置き場にある数です。2 人でこの数を超えて購入することは出来ません。

■ ゲームの終了と勝利条件 ■

このゲームは 30 か所ある盤面のすべてに施設が置かれた時点で終了します。終了した時点で相手よりも多くの五人衆タイルを取得した方が勝者になります。五人衆タイルは条件によってはどちらも所持していない状態があります。所持数が同数の場合は引き分けです。

またゲームの途中でも、五人衆タイルの枚数が 3 枚差(3 枚と 0 枚、4 枚と 1 枚)になったら、その時点で五人衆タイルを多く持っている方を勝者としてゲームは終了します。

なお、五人衆タイルは獲得条件を満たした時点で、手番の途中であっても所有者を変更します。五人衆タイルの種類と獲得条件は以下の通りです。



相手よりも多くの銀(金は銀換算)を持っている方が所持します(但し、銀 5 以上)。所持している銀が同じだったり、どちらも銀 5 を所持していない場合は、どちらも獲得できません。

例) 先手が金 1、銀 1 なら銀換算で銀 6 です。後手が銀 4 なら、先手が【富豪タイル】を所持できます。



ある 1 種類の施設を相手よりも多く盤面に置いている方が所持します(但し、4 つ以上)。同数だった場合や、どちらも 3 つ以下しか置いていない場合は、どちらも獲得できません。

なお、盤面に置いていない手持ち施設はカウントしません。施設は同じものであればなんでも構いません。**寺**でも構いません。

例) 先手が**菜**を 5 つ盤面に置いており、後手が**米**を 6 つ盤面に置いているなら、後手が【地主タイル】を所持できます。



盤面に置いた施設の種類の数が相手よりも多い方が所持します(但し、5 種類以上)。同数だった場合や、どちらも 4 種類以下しか置いていない場合は、どちらも獲得できません。

なお、盤面に置いていない手持ち施設はカウントしません。

例) 先手が**菜豆米倉荷寺**の 6 種類を盤面に置いており、後手が**菜米荷豚**の 4 種類を盤面に置いているなら、先手が【組合長タイル】を所持できます。



盤面に置いた施設の1カ所の最大収入が相手よりも多い方が所持します(但し、銀 5 以上)。同数だった場合や、どちらも銀 4 以下の収入の施設しか置いていない場合は、どちらも獲得できません。

これは 1 つの施設からの収入で、マス目表裏の合計ではありません。また、実際にサイコロによって収入を得ている必要はありません。

例) 先手がある地点の「豚」からの収入が銀 6 で最大で、後手が「米」からの収入が銀 6 が最大の場合、同じ収入なので【資産家タイル】はどちらも所持できません。



盤面に置いた宗教施設(相手から銀を奪う施設)の合計数が相手よりも多い方が所持します(但し、2 つ以上)。同数だった場合や、どちらも 0～1 つしか置いていない場合は、どちらも獲得できません。

例) 先手が「寺」を 3 つ盤面に置いており、後手が「寺」を 2 つ盤面に置いているなら、先手が【聖人タイル】を所持できます。



ゲームに勝利した時に獲得します。

ゲーム中は使用しません。

各国の追加五人衆タイル

基本セットでは上記 5 種類の五人衆タイルで遊びますが、追加国セットには追加の五人衆タイルが 1 枚入っています。こちらを使用する場合は、基本セットから同色のタイルを取り除き、追加のタイルを入れた 5 枚で遊んでください。

五人衆タイルの 1 枚が変わるだけで、かなり異なったゲーム展開になるでしょう！

追加のタイルの所持条件は追加国セットを参照してください。

※このゲームは最初の方でサイコロの運が悪いのが重なると、どうやっても勝てないほど差が開くことがあります。優勢な方は、勝利条件タイルを 3 枚差付けて、早めに終わらせることを目指すのが礼儀です。

また、どうやっても勝てない状況になった場合は、囲碁などと同じように投了を宣言して、新たにゲームをやリなおすことをお勧めします。

■ ゲームの戦略 ■

ここではゲームのルールではなく、ルールがある上でどう戦略を建てていくかについて、4 つだけアドバイスを書いてみました。遊び方のヒントにしてみてください。

1. 初手の鉄板

このゲームは準備作業の際に最初に施設を置く位置としてベストな場所があります。それは (ないしは) の位置です。

 と  の目は銀行から銀 3 になるように銀を得ることが出来、ゲームの序盤はとても重要な収入源になります。

施設を に置いた場合、最初に選ぶサイコロの目として を選べたなら、次にサイコロを 3 つ振った際、自分の施設が置かれている 以外に、 でも収入が得られる訳です(※)。3 つサイコロを振って特定の 1 つの目(例えば) が出る可能性は 42%、しかしある 2 種類のうちどちらか(例えば か) で良いなら、70%になります。

この様に最初は や のゼロ目の効果を活用するように置くことも検討してみてください。

※所持金が銀 2 以下の場合。

2. 高収入施設の有効数

盤面に施設を置いていくと、高収入施設とそれを生み出すサポート施設に分かれると思います。なるべく高収入の施設を盤面上作って、どんな目が出ても高収入を目指したいところですが、なかなか難しいでしょう。

どのくらい置けばかなりの可能性で高収入を得られるかを考えてみましょう。

1 か所 高収入の場所(例えば) があったとします。ここだけだと最初にサイコロを選ぶ時点で、 か が出ており、さらにサイコロを 3 つ振った際に選んだ目以外のもう 1 つの目が出ないといけません。相手が邪魔をしないなら、この両方を満たす確率は 30%(※1)です。

しかし、 の場所以外に、 と、 も高収入の施設があったらどうなるでしょう？

最初にサイコロを選ぶ時点では、 か か で良いことになります。そしてどの目を選んでも、次にサイコロを 3 つ振った際に出てほしい目は 2 つあることになります( を選んだなら と、 を選んだなら と)。この可能性は 62%(※2)とかなり跳ね上がります。

サイコロの目は出た中から自分で選ぶことが出来るので、そのことを考慮すると高収入の施設が 3 か所あるだけで、かなりの頻度で高収入を得ることが出来ます。

※1: 相手が 3 つサイコロを振って か を出し、その目を残し、かつ自身でサイコロを 3 つ振っ

た際に、残った方の目を出す可能性。

※2:相手が3つサイコロを振ってかかを出し、その目を残し、かつ自身でサイコロを3つ振った際に、残った2つの目のどちらかを出す可能性。

3.低収入からの脱出

施設からの収入が入らないと、サイコロの目を選ばないことで得られる銀2の収入しかありません。銀2の収入では買える施設も限られ、低収入の状況から抜け出せなかったりします。この状況から脱出方法です。

の施設がある国の場合は、をマス目の表と裏の目に置きます(1つ目をに置いたなら2つ目をに置きます)。この目を選んだ場合の収入は両方から収入が上がるので銀4となり、かなりの種類の施設が買えます。

また、相手の高収入の目の裏に置くのもよいでしょう。例えば相手がで銀6の高収入を得られる状況で、この目をよく選んでいた場合、裏の目であるにを置くことで、相手が銀6を得るためにを選ぶと、付随してあなたにも銀2の収入が入ります。この収入とは別に自分の手番での収入と合わせることが出来れば、そこそこの収入を得ることが出来ます。

4.施設撤去の有効利用

このゲームでは相手の高収入施設を撤去して、自分の施設を置くことで、今後の展開を優位に進めることが出来ます。

撤去はこれだけでなく、五人衆タイルの獲得に直接影響を与えることも出来ます。例えば、相手のを撤去して、あなたのを置くことで、置かれているの数が逆転すればあなたが【聖人タイル】を獲得できます。

このゲームは、五人衆タイルの獲得数においてが3枚差(3枚と0枚、4枚と1枚)が付いた時点で、ゲーム終了となりますので、例えば3枚と1枚だった場合、撤去によって相手の獲得しているタイルを引き分けに持っていくことが出来れば、3枚と0枚になりそこで勝利することも出来ます。

是非、ゲーム中に狙ってみてください。また逆に相手も狙っているかもしれませんのでご注意ください。

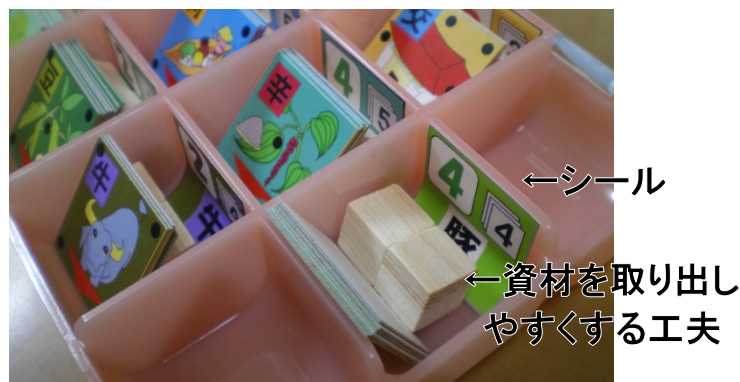
■ 注意書き ■

○金・銀の延べ棒は、台形の形状と、板状の2バージョンあります。どちらの形状かは選べませんのでご容赦ください。また、両端が黒色になっているものもあります。これは仕入れ元の製品仕様になっていますので、ご容赦ください。



○施設置場に張り付ける目印シールを同封しています。以下の写真のようにシールを切り取って貼り付けてください。

○施設置場となっているアクセサリケースはアクセサリが取り出しやすいように底面が湾曲していますが、厚紙の施設はそれでも取り出しにくい状態です。以下の写真のように小さなものを各仕切りに入れて、厚紙を立たせることで取り出しやすくなります。各自工夫してみてください。



○木製洗濯バサミは大変小さなものですので、最初からヒビが入っていたり、欠けているものが混入している場合もあります。破損を考慮して予備を2つ入れてあります。

○紙類の印刷・裁断についてすべて個人で行っていますので、印刷の汚れや裁断のズレがあります。ご容赦ください。また、紙で手などを切らないようにお気を付け下さい。

制作・発行： 植民地戦争+α 千夜一葉 **施設イラスト：** 猫転餅

インターネットアドレス： http://www.ac.cyberhome.ne.jp/~usa_neko/

Eメール： chiyakazuha@mail.goo.ne.jp

※スパムメール対策をしておりますので件名に「村転がし」と入れて送信してください。

■ ベトナムの施設説明 ■

ここでは基本セットのベトナムの施設について簡単に説明を行います。
それぞれが何の施設か記載しています。



野菜畑です。イラストはコリアンダー。シャンツアイとかパクチーとも呼ばれる香草でベトナムでは生春巻きに入れたり、ベトナムでは生野菜として欠かさない食材です。



豆畑です。イラストは大豆で、ベトナムでは普通に料理に使う他、塩漬けしたものを利用したり、逆に甘くしてデザートにも使用します。また、大豆から醤油も作ります。



水牛です。田畑を耕すことが出来ます。周りが田畑だと活躍できます。
牛と異なり、角が大きいのがチャームポイントです。



メコンデルタ地帯を中心に稲作が盛んです。長粒種で炊いて食べる以外に、米粉から作った麺、フォーが有名です。
もし、何を建てるのか迷ったら、まずは米を繫げるように置くのを目指してください。



穀物を保管する倉庫で、イラストはネズミ返しがついた高床式になっています。



荷物の運輸です。通常は馬車ですが、ベトナムのイラストは船での運搬です。
ベトナムでは河川が網目のように張り巡らされています。



香辛料です。ベトナムは現在でも世界第2位の胡椒の輸出国です。
元々、フランス領時代にプランテーションで胡椒畑が作られました。



養豚場です。豚はモンカイと言う小さい種の豚です。



野菜などを購入する市場です。野菜や香辛料、豚などが取引されます。



中国の影響を色濃く受けた仏教寺院です。



フランスなどの交易所です。香辛料を中心に取引が行われます。

別売の追加国セットでは、別の国をイメージした施設セットで遊ぶことが出来ます。
効果の異なる施設を建設でき、違った感じのゲームになります。