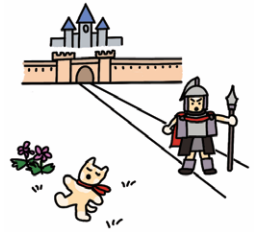


Game生活の ススメ Vol.186

by TTM

『道をつなげての巻』

パズルのように道をつなげて美しい風景を作っていく、ロングセラーのゲームを2種類ご紹介します。



カルカソヌ 21

¥3,500 メビウスゲームズ (日本)

・人数：2～5人 ・対象：7歳位から
・時間：35分位



古代ローマ帝国の城塞都市カルカソヌの美しい風景を、地形タイルをつなげて作り上げていきます。家来のコマを上手く配置して地形を占有し、より高いポイントの獲得を目指します。2001年ドイツ年間ゲーム大賞を受賞。世界中で長く楽しまれています。



地形タイル 72枚 得点ボード 1枚



コマ (ミープル) 40ヶ (5色×8ヶ) スタートタイル

拡張ルール用
川タイル 12枚
修道院長コマ 5ヶ

準備

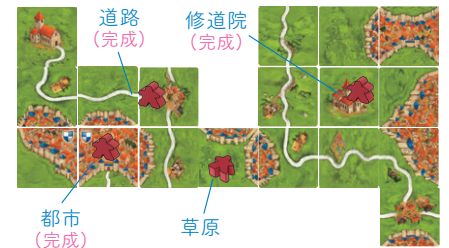
- ・地形タイルの内、スタートタイル1枚をテーブルの中央に置く。
- ・他のタイルはよく混ぜ、裏向きにいくつかの山札にする。
- ・プレイヤーは各自のコマ8個のうち1個を得点ボードのゼロの位置に置く。

ゲームの流れ

- ・自分の手番、山札からタイルを1枚引き、場のタイルに地形が上手くつながるように配置する。
- ・いま置いたタイル上の占有したい地形に、自分のコマを置くか置かないかを選択する。
- ・タイル配置により、コマが置いてある道路・都市・修道院が完成した場合、得点計算し、得点ボードのコマを動かす。完成した地形のコマは手元に戻る。
- ・順番をくり返し、山札がなくなれば終了。
- ・未完成のタイルや草原エリアの点数を加算し、一番得点の高い人が勝ち。

- ・道路・都市・修道院・草原のどこを占有するかを選び、その地形の上にコマを置く。
- ・同じ地形がつながる別タイルに他のコマが置いてある所は選べない。

地形の占有



得点計算

	自分が占有した地形の得点	コマ回収	得点効果
道路	タイル枚数 × 1 ポイント	早い	低い
都市	(タイル枚数 + 紋章個数) × 2 ポイント 未完成時は × 1 ポイント	中	中～
修道院	(修道院 + 周囲のタイル枚数) × 1 ポイント	遅い	高め
草原	ゲーム終了時のみ加算 草原に面した“完成した都市”の数 × 3 ポイント	不可	中～

- ・他の人との共同構築や妨害があり、数に限りがあるコマをどこに置くかの見極めやかけ引きが重要。
- ・比較的簡単なルールながら形成が移り変わる、運要素とじっくり考える戦略的要素とのバランスが良い。2人プレイでも楽しめる。
- ・慣れるまでは、ルールの簡略化がおすすめ。
(草原にはコマを置かない、未完成部分の得点計算をしないなど)



コンタクトゲーム

¥2,750 ラベンスパーガー社 (ドイツ)

・人数：2～10人 ・対象：5歳位から
・時間：20～30分位

道路や線路、川の描いてあるカードを上手くつながるように並べていくゲーム。乗り物や人などの細やかな描写がとても美しい。勝負ゲームだけでなく、1人であるいは皆で協力して風景をつくる遊びにしても楽しい。1990年初版のラベンスパーガー社の名作。

カード 140枚

説明書ルール

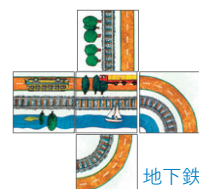
- ・カードを10枚ずつ配り、各自、表向きに並べ手札とする。残りのカードは裏向きでいくつかの山札に積む。
- ・場に1枚のスタートカードを置く。
- ・自分の手番、手札から1枚選び、場のカードに絵柄が上手くつながるように並べる。山札から1枚補充し、手番交代。
- ・出せるカードがない時は、山札から1枚とり、そのカードも出せない場合には手番交代。
- ・山札がなくなり、誰も出せるカードがなくなったらゲーム終了。
- ・手札が一番少なくなった人が勝ち。



説明書ルールでは木や建物、乗り物、人などの絵柄の上下方向を揃える必要があり、なかなか出せるカードが手に入らない場合もある。終了までの時間がかかり気持ちごとぎれることも。

遊びやすくする おすすめの方法

- ・山札を表向きに積む、探しやすく広げる。
- ・最初の手札の枚数を増やす。
- ・絵柄の上下方向が揃わなくてもよし・立体交差もよしなど



地下鉄と地下道