

# 対戦型タイルゲーム OSU

2人用



ゲームデザイン：かぶきけいいち  
イラスト：かわさきみな



## 【ストーリー】

酒場にいきなり、強い風が吹きこんだ。  
くたびれたマントをかぶった大男がドアを開けて入って来たからだ。  
フードからは縫れた長い髪がのぞいている。  
「サルエルは来ているのか」  
男は宿の主人に尋ねた。  
「大公爵様はもっと森に近いところに、大きなテントを張って野営してなさるよ。部下を大勢引き連れてな。偉いお方は、こんな汚い宿屋はお気に召さないよ。これでも森の近くじゃ一番立派なのだよ」  
吐き出すような言い方だ。  
大公爵はここでも嫌われているらしい。  
「ミルクをくれ」  
グラスを渡すときにフードの中の顔が見えたらしい。  
主人は小さな声で  
「あんたは…」

国王が勇者の回廊へと去ってから最初の満月の夜。  
リミドの森の奥深くにある OSU の玉座に座ったものが次の王となる。しかし、その道は易しくはない。  
国内外から集った有力諸侯や、多くの勇者たちと戦い、知恵と勇気を示さなければならない。  
その中には、王国第一位の貴族サルエル大公爵や、遙か東方からの女冒険者ミケ・ランジ・エーロ、そして奸計により追放されたドドンカスター公爵の遺児レオニードの姿もあった。

## 【ゲームの概要】

ネズミ、ネコ、ライオン、サルの4匹の動物に、1から4までの数字が書かれたタイルが4色あります。異なる色のタイルが隣接すると、向き合った動物で力

くらべが始まります。負けたタイルは**相手と逆方向に1マス移動**しなければなりません。  
あなたは相手のタイルをボードの外まで押し出して、「タイルの獲得」を目指します。  
先に相手のタイルを**2枚**獲得したプレイヤーが勝者となります。

## 【内容物】

- ボード ×1
- タイル各2色(赤・青) ×4
- サルまねダイス ×2
- 手番マーカー(おもて・うら) ×1
- かくらべタイル(おもて・うら) ×1

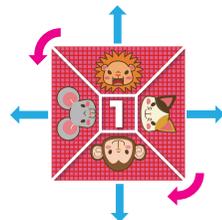
## 【ゲームの準備】

- 各プレイヤーはそれぞれ自分の好きな同じ色の1から4までの数字が書かれたタイルを持ち、タイルをボードの所定の位置に配置します。
- スタートプレイヤーは手番マーカーを受け取ります。

## 【ゲームの手順】

- 最近、森に行ったことのあるプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。
- プレイヤーは手番中に自分のタイルを1枚選び、次のいずれか1つを行動します。

- 前後左右のいずれかの方向に**1マス移動**
- 左右いずれかの方向に**90度回転**



行動が終了すると、手番マーカーを受け取った左隣のプレイヤーの手番となります。  
このようにして時計回りの順番でプレイしていきます。

## 【タイルの勝敗と移動】

移動によって隣接した色の異なるタイルは、向き合った動物でかくらべをします。かくらべによって負けたタイルは、相手のタイルと逆方向に1マス移動しなければなりません。



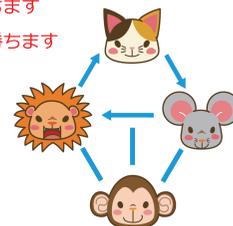
移動したタイルが複数のタイルと隣接した場合、**サルから時計回りの順番(サルが一番最後)**でかくらべをしていきます。



- [例]
- 1マス前に移動した青は、赤1と赤2に隣接し、赤1とかくらべをしました
  - 負けた青は赤2とかくらべをせず、右に1マス移動させられました
  - 赤3と隣接した青はかくらべをして負けましたので、1マス後に移動させられました

## 【かくらべ】

- ネコはネズミに勝ちます
- ライオンはネコに勝ちます
- ネズミはライオンに勝ちます



・同じ動物(サルは除く) どちらの場合はタイルの数字をくらべ、大きい数字のタイルが勝ちます。数字も同じ場合は引き分けで、何も起きません。



## 【サルまねダイス】

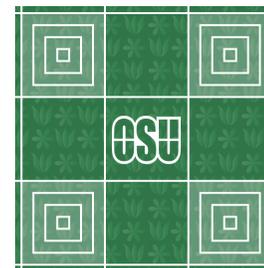
サル側のプレイヤーはサルまねダイスを振り、出た動物の目で隣接した相手とかくらべをします。  
ダイス目は、ネズミ、ネコ、ライオンの目がそれぞれ2面づつあります。



[例] 赤はサルまねダイスを振り、ネズミの目が出たので、負けた青は1マス右に移動させられました。

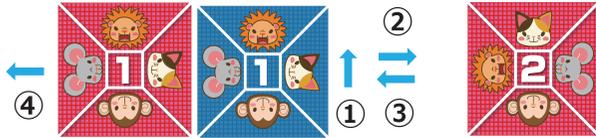
## 【秘密の抜け穴】

ボード上の4つの秘密の抜け穴のいずれかに、移動または移動させられた場合、そのマスから**時計回りに空いている、別の秘密の抜け穴**に移動して終了します。もし、その一つ先の抜け穴にタイルがある場合は、その次の抜け穴に移動します。なお、他のすべての抜け穴にタイルがある場合は何も起きません。  
秘密の抜け穴に移動、または移動させられた場合に、**相手のタイルと隣接していた場合は、かくらべをせず**に次の抜け穴への移動が優先され、移動終了先の抜け穴で相手のタイルと隣接した場合はかくらべをします。



### 【注意】

かくらべのあと、別のプレイヤーのタイルと隣接すると、新たにかくらべを行い、それによって元のマスに移動させらると、負けたはずの相手のタイルを進行方向へ押し出すことができます。



[例]①1マス前に移動した青は、赤1と隣接し、赤1とかくらべをしました

②負けた青は右に1マス移動させられました

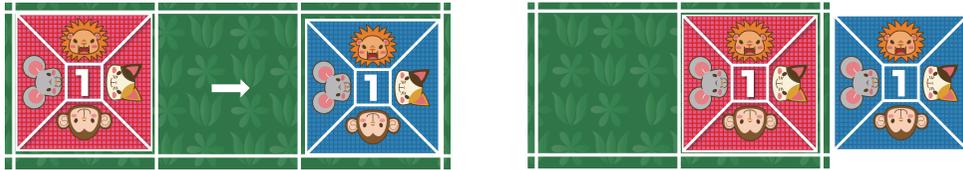
③赤2と隣接した青はかくらべをして負けたので、再び最初にいたマスに移動させられました

④再び隣接してきた青によって赤1は左に1マス移動させられました。

### 【タイルの獲得】

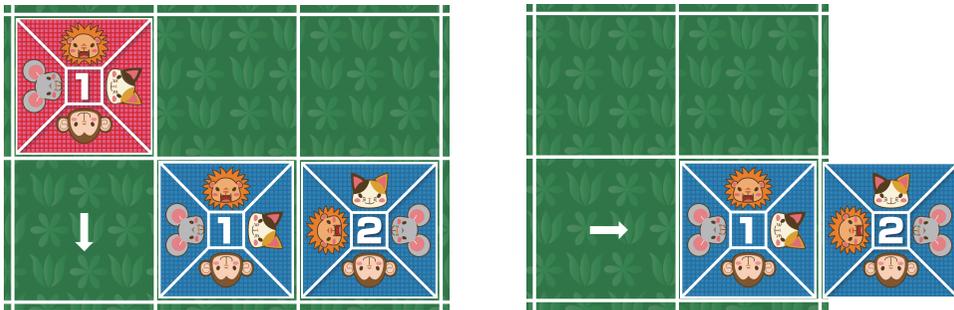
・ボードの外へ押し出されたタイルに隣接して押したタイルのプレイヤーが獲得します。(例1)

もしそれが同色であった場合、さらに遡って押したタイルのプレイヤーが獲得します。(例2)



[例1]1マス右に移動して青と隣接した赤は、青とかくらべをしました。負けた青はボードの外の押し出されました。

この場合、青のタイルは赤のプレイヤーが獲得します。



[例2]1マス後ろに移動した赤は、青1と隣接し、赤とかくらべをしました。

負けた青1、および青1と隣接していた青2は右に1マス移動させられ、青2はボードの外へ押し出されました。

この場合も青2のタイルは赤のプレイヤーが獲得します。

### 【ゲームの終了】

・先に相手プレイヤーのタイルを2枚獲得したプレイヤーが勝者となり、その時点でゲームは終了します。

※ゲームに慣れてきたら、以下のヴァリエントルールで遊んでみてください。

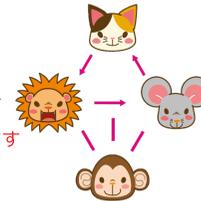
### 【ヴァリエントルール：その1】

・秘密の抜け穴の移動先は、抜け穴に入ったタイルの所有プレイヤーが任意の抜け穴に移動させる(但し、いずれも空いている抜け穴がない場合は移動しない。)

### 【ヴァリエントルール：その2】

・ボードの中央にあるマス(以下 OSU)にタイルが移動した時、OSUにタイルがある間は、従来のかくらべの法則が逆転します。

- ・ネズミはネコに勝ちます
- ・ネコはライオンに勝ちます
- ・ライオンはネズミに勝ちます



OSUからタイルが離れると、その瞬間から再び従来のかくらべの法則に戻ります。

※付属の「かくらべタイル」を《正転》の向きをおもてにして、ボードのそばの、お互いが見える場所に設置します。

かくらべの法則が逆転すると、「かくらべタイル」を《逆転》の向きに裏返します。

かくらべの法則が元に戻ると、「かくらべタイル」を再び《正転》の向きに戻します。

### 【ヴァリエントルール：その3】

・制限時間内(15分もしくは30分)に獲得したタイル(1~4)の合計ポイントの多い方が勝者となる。但し、獲得したタイルの合計ポイントが同じだった場合、先に到達したプレイヤーが勝者となります。

配布元：GAME NOWA

<http://gameno-wa.seesaa.net/>