

対戦型タイルゲーム **OSU**

ゲームデザイン：かぶきけんいち
イラスト：かわさきみな



つながる たのしさ
GAME NOWA
ひろがる うれしさ

【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。
フードからは綿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と。
これでも森の近くじゃ一番立派なのによ」
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 の玉座に座つたものが次の王となる。しかし、その道は易しくはない。
国内外から集つた有力諸侯や、多くの勇者たちと戦い、知恵と勇気を示さなければならぬ。
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。
2 人で遊ぶ場合は、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。4 人で遊ぶ場合は、先にタイル（自分のタイルも含む）を 3 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 4 色 ×4
サルまねダイス ×2
手番マーク ×1
ルール説明書 ×1

【ゲームの準備】

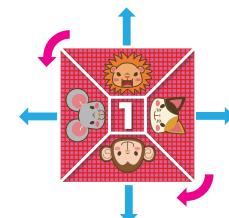
- 各プレイヤーはそれぞれ自分の好きな同じ色の 1 から 4 までの数字が書かれたタイルを持ち、タイルをボードの所定の位置に配置します。
- スタートプレイヤーは手番マークを受け取ります。

【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。

1. 前後左右のいずれかの方向に 1 マス移動

2. 左右いずれかの方向に 90 度回転



行動が終了すると、手番マーク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、向き合った動物で力くらべをします。力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（サルは一番最後）で力くらべをしていきます。

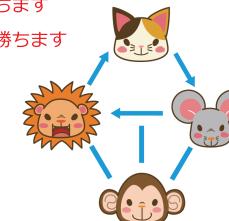


[例]

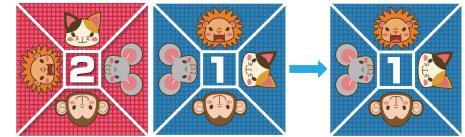
- ① 1 マス前に移動した青は、赤と緑に隣接し、赤と力くらべをしました
- ② 贠けた青は緑と力くらべをせず、右に 1 マス移動させられました
- ③ 黄と隣接した青は力くらべをして負けましたので、1 マス後に移動させされました

【力くらべ】

- 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

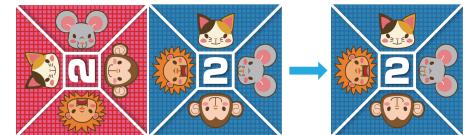


・同じ動物どうし（サルを除く）の場合はタイルの数字をくらべ、大きい数字のタイルが勝ちます。数字も同じ場合は引き分けで、何も起きません。



【サルまねダイス】

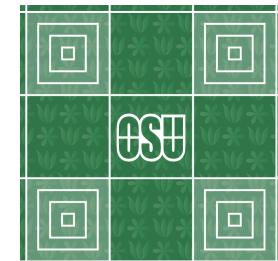
サル側のプレイヤーはサルまねダイスを振り、出た動物の目で隣接した相手と力くらべをします。
ダイス目は、ネズミ、ネコ、ライオンの目がそれぞれ 2 面づつあります。



[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。

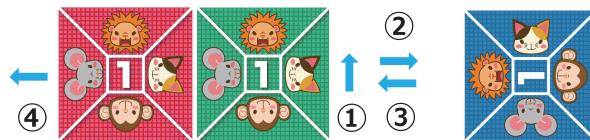
【秘密の抜け穴】

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、力くらべをせず、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力くらべをします。



[注意]

力くらべのあと、別のプレイヤーのタイルと隣接すると、新たに力くらべを行い、それによって元のマスに移動させられると、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] ① 1マス前に移動した緑は、赤と隣接し、赤と力くらべをしました

② 贠けた緑は右に1マス移動させられました

③ 青と隣接した緑は力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

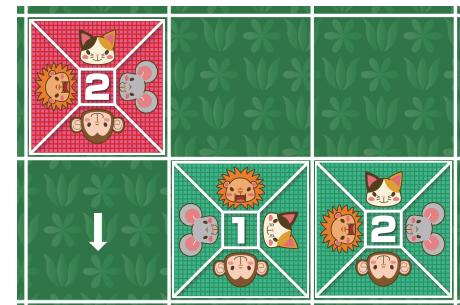
④ 再び隣接してきた緑によって赤は左に1マス移動させられました。

[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] 1マス後ろに移動した赤は、緑と隣接し、緑と力くらべをしました。負けた緑、および緑と隣接していた青は、右に1マス移動させられ、青はボードの外へ押し出されました。この場合、青のタイルは緑が獲得します。



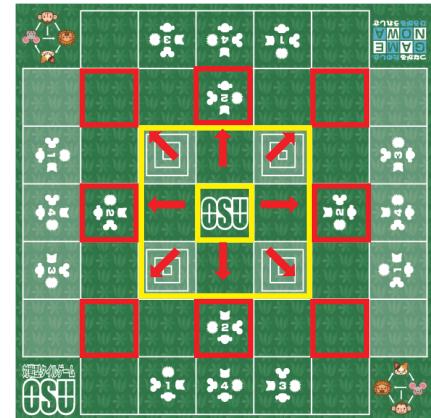
[例 2] 1マス後ろに移動した赤に負けた緑1および緑2は、右に1マス移動させられ、緑2はボードの外へ押し出されました。この場合も緑のタイルは緑が獲得します。(※このようなケースは2人プレイルールでは適用されません。)

[ゲームの終了]

いずれかのプレイヤーがタイルを3枚（自分のタイルも含む）獲得した時点でゲームは終了し、そのプレイヤーが勝者となります。

[2人プレイルール]

- ・使用するボードは左右5マス（色の薄いマス目）を除く、たて7マス、横5マスになります。
- ・どちらかのプレイヤーが相手のタイルを2枚獲得した時点でゲームは終了し、そのプレイヤーが勝者となります。



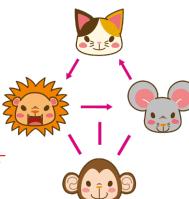
(その2)：獲得したタイルの数字が得点となります。

一番最初に他のプレイヤーのタイルを、10点以上獲得したプレイヤーが勝者となります。

※OSUのマスは上記のヴァリアントルール以外では、「秘密の抜け穴」以外の通常マスと同じ扱いになります。

[ヴァリアントルール：2人プレイ用]

・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、従来の力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力くらべの法則に戻ります。

[ヴァリアントルール：4人プレイ用]

(その1)：OSUにタイルが移動した時、OSUを囲む合計8カ所のマス（黄）にあるタイルは、それぞれ1マス外側（赤）に移動させられます。（下図参照）

この効果はタイルがOSUに移動した、その瞬間だけで新たなタイルがOSUに移動するまで、この効果は発動しません。

この効果によってボードの外へ押し出されたタイルは、基本ルール通り、押し出されたタイルに隣接（斜め方向も含みます）して押したタイルのプレイヤーが獲得します。（右上図 参照）