

右王左王

遊び方説明書

30min 3-5 10+

右か左か 進むか戻るか足止めか
右往左往の中で選ぶ一手が
盤面と物語を動かす

1. 内容物

・共通道カード



4枚

・街カード



1枚

・右王コマ



1個

・左王コマ



1個

・スタートプレイヤーマーカー



1枚

・1プレイヤー分手札(オモテ:移動面 ウラ:道面)5枚×5セット

1マス移動



各色2枚

2マス移動



各色1枚

2マス移動



各色1枚

3マス移動



各色1枚

・兵士コマ 5個(各色1個)

オモテ



ウラ

・階級ptチップ 28枚

1pt



12枚

3pt



5枚

5pt



5枚

10pt



5枚

20pt



1枚

2. ゲームの目的

3シーズン終了時に階級ptの合計が最も高いプレイヤーが勝者となります。

3. セットアップ

1. 国の作成

- ・テーブル中央に街カードを置く。
- ・街カードの左右に共通道カードを各2枚ずつ直線に並べ、街を含め合計9マスの国を作る。

2. 王コマの配置

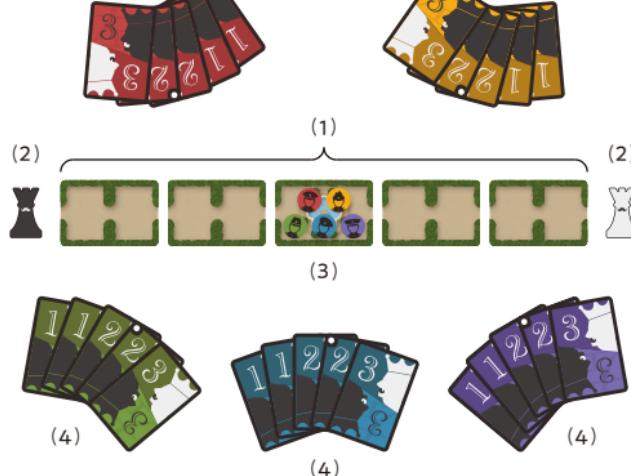
- ・国のはじめに右端に右王コマ(白)、左端に左王コマ(黒)を置く。

3. 兵士コマの配置

- ・各プレイヤーは兵士コマを選び、街カード上に表向きでまとめて配置する。
- ・使用しない兵士コマは箱に戻す。

4. カード配布

- ・各プレイヤーは選んだ兵士コマと同色の手札5枚を受け取る。
- ・残りのカードは箱に戻す。



5. 階級ptチップの配置

- ・階級ptチップを全員の手が届く場所にまとめておく。
- ・ゲーム中階級ptチップが足りなくなった場合は、持っているものとして階級ptの管理をする。

6. スタートプレイヤー(SP)の決定

- ・直近に「右往左往」したプレイヤーがスタートプレイヤー(以下「SP」と表記)となる。
- ・2シーズン目以降は、階級ptの合計が最も高いプレイヤーが次のシーズンのSPとなる。その際階級ptが最も高いプレイヤーが複数いる場合、その中で今シーズン終了時のSPに近いプレイヤーがSPとなる。
- ・SPにスタートプレイヤーマーカーを渡す。

4. ゲームの流れ 1シーズンは最大5ラウンド。各ラウンドは4つのステップで進行する。

1. カードの選択・公開(全プレイヤーがこのステップを終えた後に「2. アクションの確定」へ進む)
 - ・SPから順に手札から1枚カードを選び、どちらかの面(移動面/道面)を表にして出す。
 - ・移動面の上部がそのまま移動の方向(右王/左王)を示すようになっており、進みたい方向が上部になるようにカードの向きを決めて出す。

2. アクションの確定 (各アクションの内容については「3. アクションの処理」にて説明)

- ・道面を表で出した場合、「3. アクションの処理」にて道アクションを行う。
- ・移動面を表で出した場合、以下の条件を確認して移動アクションを行うプレイヤーを決める。
 - 移動面が表になっているカードのうち、数字と方向が完全一致したカードをすべて無効にする。
 - 無効にならなかったカードのうち、方向別に最大の数を出したプレイヤー(各方向最大1名)のみが「3. アクションの処理」にて移動アクションを行う。
- ・公開した移動カードは表向きで場に並べたままにし、道アクションを行うまで回収できない。

移動アクションの確定の例



左3があるので左2の緑は移動できない。
赤が右に3マス、黄が左に3マス動く。

数字と方向が一致しているので赤と黄は移動できない。緑は右に2マス動く。

3. アクションの処理

SPに近いプレイヤーから「i. 道アクション」の処理を時計回りに行った後、同様に「ii. 移動アクション」の処理を時計回りに行う。

i. 道アクション

- ・公開した道カードを好きな位置に挿入する。(国の両端にいる王の手前にも挿入可能)
- ・それまで場に残っていた自分の移動カードをすべて回収し手札に戻す。
- ・挿入した道カードはこのシーズンは挿入したままにしておく。

ii. 移動アクション

- ・カードに示された数字と方向の分、自分の兵士コマを必ず進める。

●道カード(罠)の効果

道カード(罠)で兵士コマが移動を終了したプレイヤーは以下の処理を行う。

- 自分の兵士コマを裏向きにする。
- 道カード(罠)を挿入したプレイヤーに対し、手持ちの階級ptの半分(端数切り捨て)を支払う。(ただし、手持ちの階級ptが1pt以下の場合には適用されない)
- 次のラウンドでは「1. カードの選択・公開」時に移動面を表で出せるが移動アクションは行うことができない。道面を表で出した場合、道アクションは行うことができる。(自分の道カード(罠)であってもこの処理は行う。)
- 次のラウンド終了時に兵士コマを表向きに戻す。

4. スタートプレイヤーの移動

シーズン終了条件(後述)を満たしていない場合、スタートプレイヤーマーカーを時計回りに隣の人に渡し次のラウンドを開始する。

5. シーズン終了と得点計算

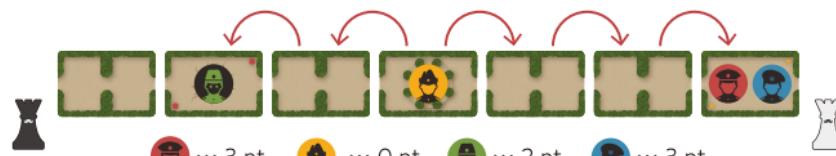
シーズン終了条件	各プレイヤーの得点
王に到達 いずれかの兵士コマが右王/左王コマに到達したラウンドの終わりにシーズンが終了する。※	・王に到達した兵士コマから一番遠い兵士コマとの距離(カード枚数分)が得点。 ・街カード、道カード、1枚(右王/左王コマも1枚分とみなす)につき1階級ptを獲得する。▷ 例1
5ラウンド終了 いずれの兵士コマも王に到達しなかった場合、5ラウンド目のアクションの処理終了時にシーズンが終了する。	・街カードからの距離(カード枚数分)が得点。 ・道カード1枚につき1階級ptを獲得する。▷ 例2

※移動アクションにより、2人のプレイヤーがどちらも王に到達する場合、両プレイヤーは移動アクションを行う。その後、SPから手番順が最も近いプレイヤーのみを王に到達したとみなす。

例1 王に到達した場合



例2 5ラウンド終了した場合



次シーズンの準備

セットアップを行い、次のシーズンを開始する。

6. ゲームの終了と勝敗

- ・3シーズン終了後、階級ptの合計が最も高いプレイヤーが勝者となる。
- ・同点の場合は全員が勝者となる。



サポートは
こちら