

U O SA O 右王左王

遊び方説明書



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

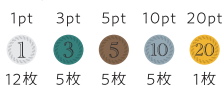


各色 1枚

・兵士コマ 5個(各色1個)



・階級ptチップ 28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

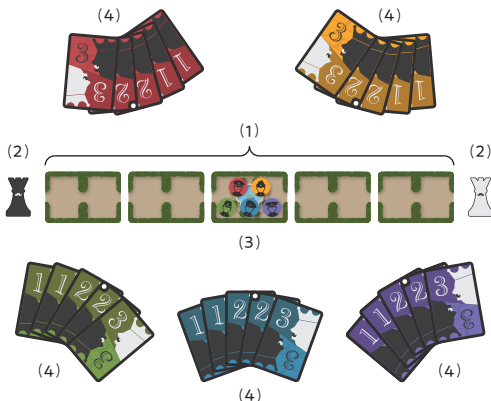
- ・国の右端に右王コマ(白)、左端に左王コマ(黒)を置く。

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

赤：右3



黄：左3



緑：左2



赤：右3



黄：右3



緑：右2



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(罨)の効果

道カード(罨)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(罨)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(罨)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

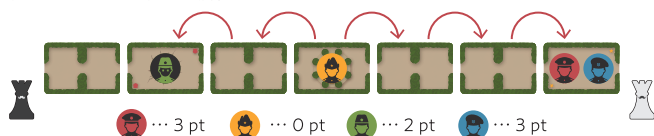
シーズン終了条件	各プレイヤーの得点
<p>王に到達</p> <p>いずれかの兵士コマが右王/左王コマに到達したラウンドの終わりにシーズンが終了する。※</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・王に到達した兵士コマから一番遠い兵士コマとの距離(カード枚数分)が得点。 ・街カード、道カード、1枚(右王/左王コマも1枚分とみなす)につき1階級ptを獲得する。▷ 例1
<p>5ラウンド終了</p> <p>いずれの兵士コマも王に到達しなかった場合、5ラウンド目のアクションの処理終了時にシーズンが終了する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・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