

ボードゲーム好きのための新たなすごろく

New "Sugoroku" for the People Who Like Playing Board Games

丹下創太 TANGE Sota 2018年入学 | 工業設計学科 Department of Industrial Design (18pt)

分類: 卒業研究

作品/論文: 作品

制作年度: 2021年度

課題概要: プロダクト



図1 最終提案「魔法修行の旅」概観



図2 最終提案「魔法修行の旅」スタート付近

ルール説明

● セット内容



● 準備

- ① プレイヤーごとに色を決め、コマを配ります。
- ② タイルを表向きにし、ランダムに1列に並べます。
- ③ 任意のプレイヤーから時計回りに、タイルの位置を1組入れ換える動作を行います。
- ④ 1周したら逆回りでもう1度同じ操作をします。
(4人プレイの場合、1人目→2人目→3人目→4人目
→4人目→3人目→2人目→1人目の順番)
- ⑤ プレイ人数ごとにお題を確認します。

● お題

- | | | |
|-------|------------|---------------|
| 4人プレイ | 自分の色のタイル4枚 | 他の色のタイル合計4枚 |
| 3人プレイ | 自分の色のタイル3枚 | 他の色のタイル合計4枚 |
| 2人プレイ | 自分の色のタイル3枚 | 他の色のタイル各色1枚ずつ |
- ⑥ はじめに行動するプレイヤーを決めます。

● 移動

- 以下の操作を順番に行います。
- ① 3つのさいころを同時に振り、出た目のうち1つを選びます。

② 色の目を選んだ場合その色の一番近いマスに移動し、数字の目を選んだ場合その数だけ進みます。

※この際、前後どちらに進んでも構いません。

③ 出た目のうち、選ばなかったさいころの目に合わせてトークンを獲得することができます。

- 例1) 1, 2, 3と出て、1を選んだ場合は、1のトークンを1枚ずつ獲得
例2) 1, 2, 3と出て、2を選んだ場合は、2のトークンを2枚獲得
数字の目を選ばなかった場合は、白色のトークン2枚を追加で獲得
例3) 1, 2, 3と出て、3を選んだ場合は、3のトークン1枚と白色トークンを1枚獲得

※トークンは自分の色を7枚、他の色を各5枚まで所持できます。

④ 所持しているトークンを消費することで、停まったタイルの魔法を裏返して発動することができます。

⑤ 魔法を発動した場合、そのタイルは回収します。(タイルにつき魔法の発動はそののみ。)

● 勝利条件
移動の順番を順番に行い、お題を達成した状態で先にゴールした人が勝利です。

※移動時、ゴールタイルは各自の色のタイルとして扱います。

内容物

● タイル: 15枚 × 4色
+ スタート、ゴールタイル

● コマ: 各色1個ずつ

● トークン: 各色22枚ずつ

● サイコロ: 3種類1個ずつ

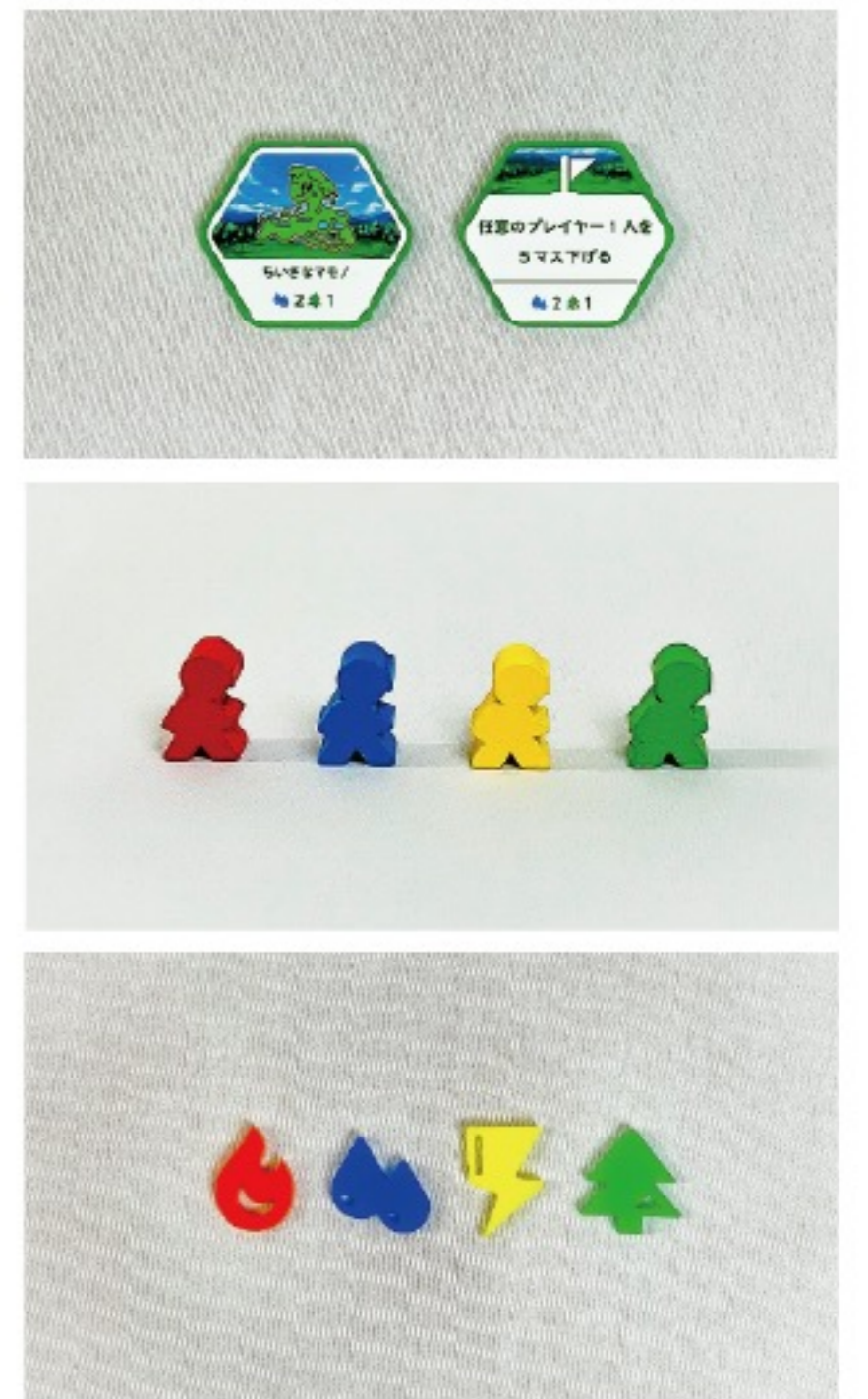


図4 「魔法修行の旅」内容物

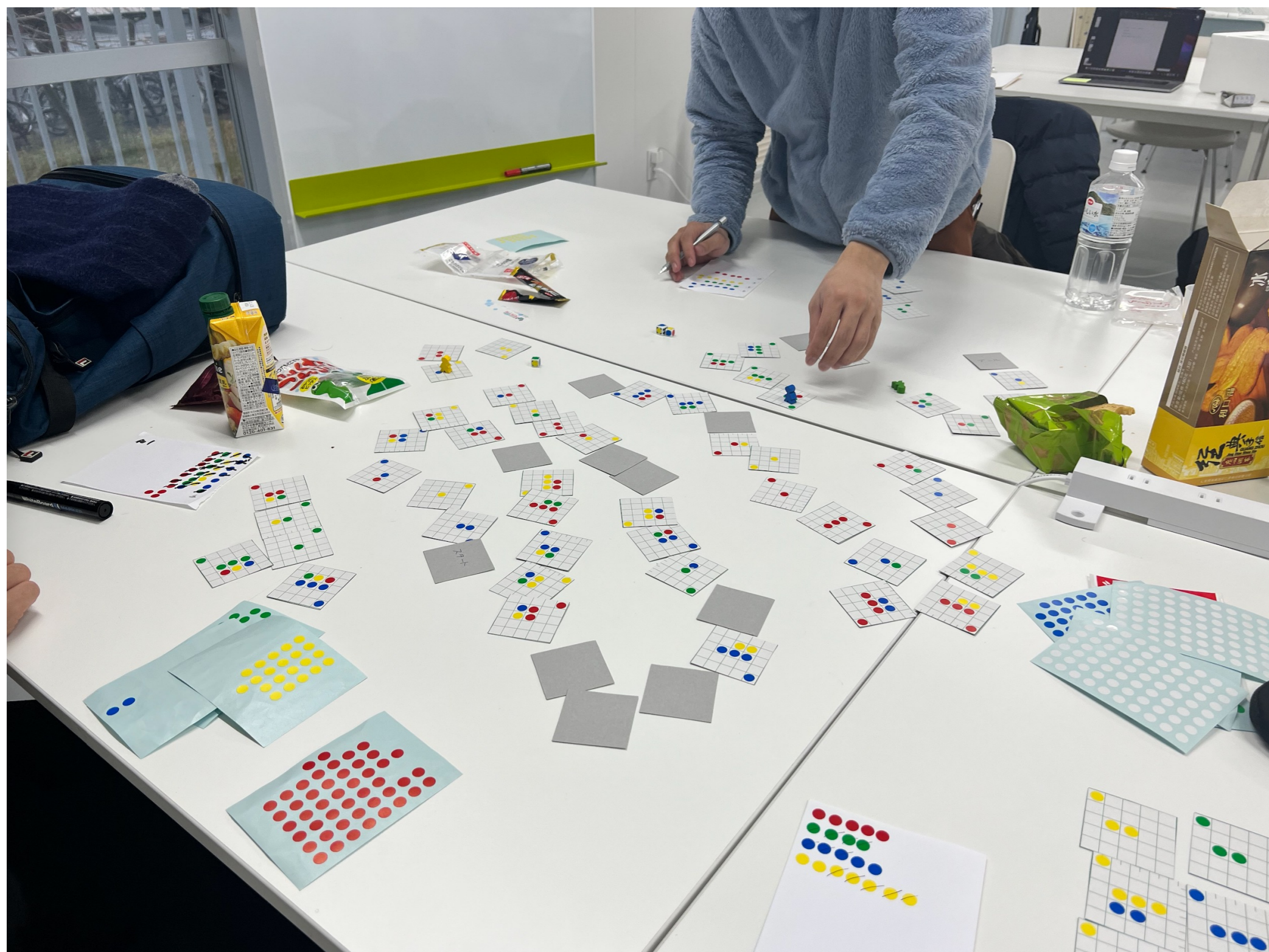


図5 試作の様子

すごろくはルールが簡単でシンプルなため、ボードゲームの中でも特に子供向けの印象がある。今回は、より複雑でプレイに時間のかかるボードゲームが好きな人でも楽しめる新たなすごろくの制作を目標として研究を行った。

ボードゲームが好きな人(今回は週に2回以上遊ぶ人を定義とした)や有識者(ボードゲームカフェスタッフ)へのインタビュー、アンケート調査から、現状のすごろくの問題点として[①プレイヤーに選択肢がない][②ダウンタイムが長い]の2つが挙げられることがわかった。①に対しては現状のルールの運で決まる部分に選択肢をもたせる、②に対してプレイヤー同士の行動に相互性をもたせる(他人の手番中でもする/されることがある)という方針を立てた。

最終制作物「魔法修行の旅」は3個の特殊なサイコロを用いる。それぞれの面に赤青黄緑いずれかの模様があり、マスの代わりとなるタイルと対応している。サイコロを振ったあと、3つのうち選んだ目の色に合わせて進む先を決める。移動先のタイルにプレイヤーに有利な効果が割り振られており、発動の有無は停まったプレイヤーが決めることができる。発動時に必要なトークンの管理、発動時の盤面変化(発動したタイルが回収される)などでプレイヤー間の駆け引きが生まれ、戦略的な戦いが求められる。