

『ゲームとして成立しうるカードゲームの最低枚数は？』という問いに対する一考察

Ver.15/05/10

2人用 約10分

1. 準備

裏が無地の名刺、もしくはトランプ等の予備の1枚(裏の絵柄で上下の判別が付かないもの)を用意し、下の図版をその表面に貼り付けてこのゲームのカードとします。他に用具は必要ありません。

じゃんけん、コイントス、殴り合い等の適当な方法で先手・後手を決めてください。

2. ゲームの進行

最初は先手が攻撃側、後手が防御側になります。攻撃側は数字の書かれたカードの四方のうちいずれかを相手に向け、裏向きにして提示します。

防御側は自分側に向けられた数字が何であるかを予想して宣言し、カードを表に向けます。

防御側の予想が正しければ、攻撃側は得点を得られず、そのまま攻守を交代します。

予想が外れていれば、攻撃が「通った」ことになり、攻撃側は提示した数字分の得点を獲得して攻守を入れ替えます。

3. 「×2」の処理

攻撃側が「×2」の攻撃を通したら、攻守を入れ替えずにもう一度同じプレイヤーが提示を行います。

この攻撃が通ったら、攻撃側は通常の2倍の得点を獲得します。もう一度「×2」を通したら次は4倍、3回「×2」を通したなら8倍のレートで攻撃を行うことができます。

4. ゲームの終了

先手側は相手に10点以上の差を付けたら勝利、後手側は相手に8点以上の差を付けたら勝利となります。

5. ゲームのヒント

攻撃側がカードを縦に置いたら数字は3か5、横に置いたら4か×2のどちらかです。

劣勢の間は横の方を多用すべきでしょう。優勢であれば好きな方を。

6. たわごと

「手本引き」系のゲームを作る際の注意点

- 提示側がどの選択肢を選んでも得点期待値が同じになるようにしてはならない。ローリターンとハイリターンの選択枝を用意するべきである。
- ゲーム中に選択肢を変化させるか、もしくはゲーム展開によって選択枝の価値が変わるように工夫するべきである。短時間ゲームといえども、展開が平板なのは良くとはされない。
- 印刷屋を全面的に信用してはいけない。

『ゲームとして成立しうるカードゲームの最低枚数は？』という問いに対する一考察 Ver.15/05/10

頒布

芸無工房 LOSERDOGS

企画/デザイン

北条投了

テストプレイ

やってるわけがない

サポートページ

<http://www.tanisan.com/ld/>

