



GOTTA2

ゴッパ2

2023/5/13 Ver1.0

内容物

駒には能力と数字が書かれています。表と裏の両面を使う事が出来ます。表と裏の数字を足すと6になる組合せです。**1**
盤は組立式で、組立後5×5マスの盤面になります。**2**

ゲームの目的

盤面の中央ラインに、自分の駒を3つ置ければ勝ちです。**3**

ゲームの準備

各人10枚手駒を準備します。今回のゲームでどの駒を使用するかを相談して選び、両者共同駒を使います。**4**

注意

10枚の手駒の組合せは以下の通りとします。

1: 表裏の数字 $\frac{1}{5}$ 4枚、 $\frac{2}{4}$ 4枚、 $\frac{3}{3}$ 2枚 **5**

ゲームの遊び方

じゃんけんなどでスタートプレイヤーを決めます。あなたの手番になったら、次の3つの中から1つを選んで行動します。

①手駒から駒1つを好きな面で自分の陣地(一番手前の列)に置く。
置いた駒は裏返せません。(能力によるものを除く) **6** 2,3

②盤上の駒1つを前後左右に1マス移動させる。**7** 2,3

③駒の「使用能力」を使う。**8** 2,3

能力には「使用能力」と「常時能力」があります。

「常時能力」は使用の宣言が不要です。

能力の詳細は別紙記載の能力紹介1,2をご確認ください。

その後相手に手番が移ります。

これをどちらかが勝利条件を満たすまで交互に行います。

注意

これらの行動を行う際に、必ず守る基本ルールがあります。

2: 横1列での駒の数字の合計は8を越えてはいけません。

各人で自分の駒の数字を確認します。能力を使う際にも注意が必要です。

3: 自分の駒に自分の駒は重ねられない。

相手の駒も同様です。能力を使う際にも注意が必要です。

移動や能力により、自分の駒と相手の駒が重なった時、戦闘になります。**9**

この時、駒に書かれた数字が高い駒が盤上に残り、低い駒は所持者の手駒に戻ります。数字が同じ場合は両方の駒がそれぞれの手駒に戻ります。

勝利条件

移動や能力を使用した後、中央の列にあなたの駒が3枚残っていれば、あなたの勝ちです。**1**

エキスパートルール

駒の準備の際、1を守った上で以下の方法で駒を選びます。

方法1: 各人好きな駒を10種類選びます。**10**

方法2: 10枚2セットを相談して選び、山を作ります。山から駒を1個ずつ交互に選び、手駒を10枚にします。**11**

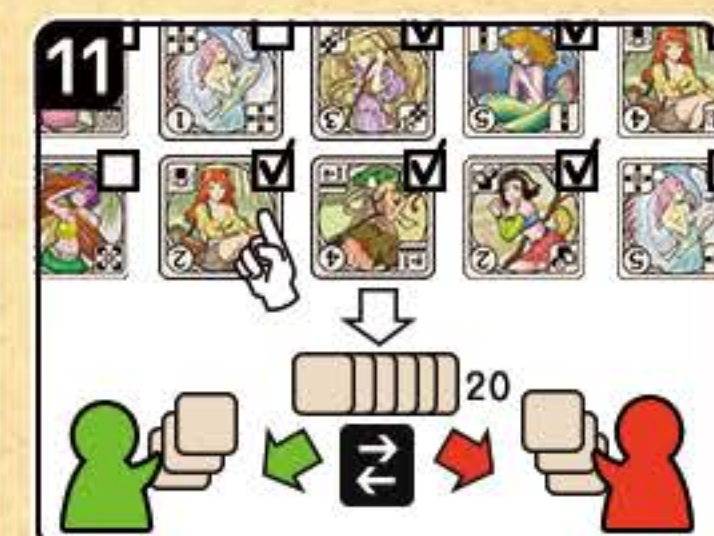
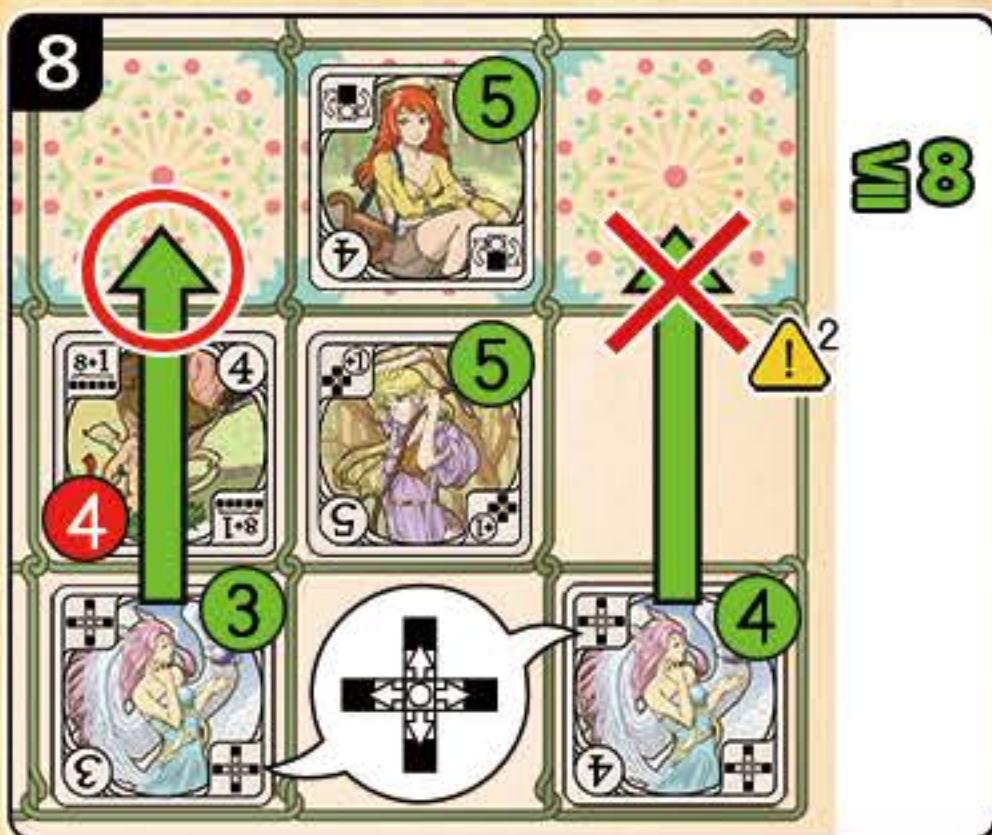
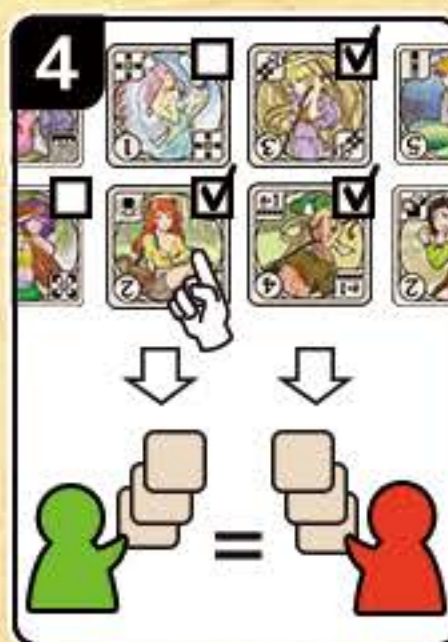
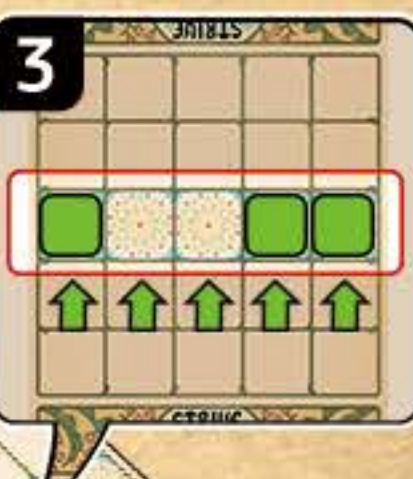
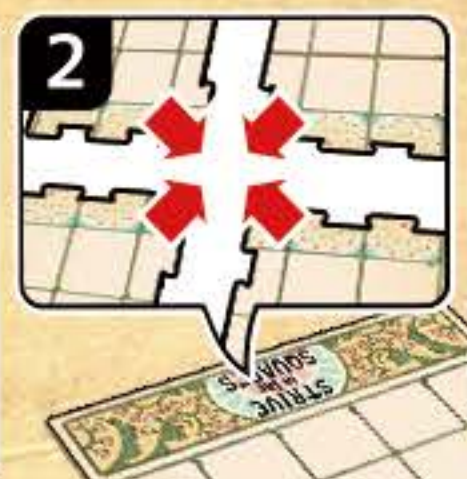
内容物

盤 x1



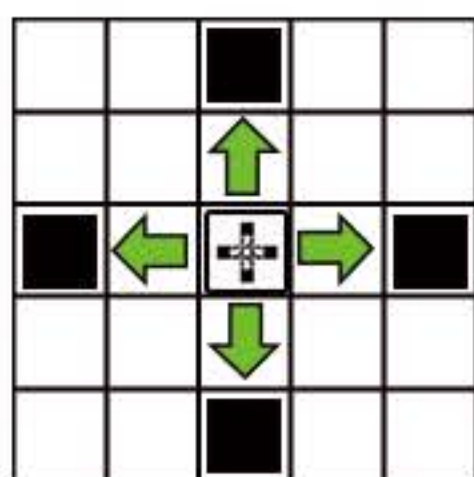
駒
20種類 x 2セット

説明書 x3



能力紹介1

飛躍

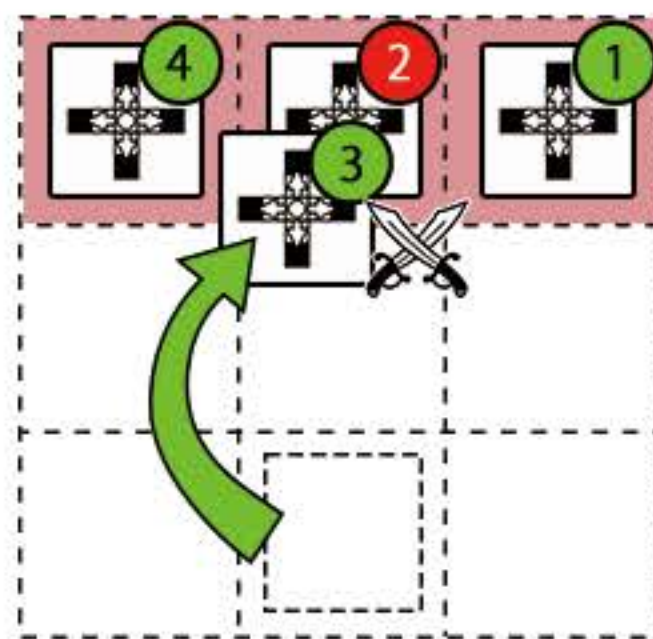


<使用能力>
上下左右の2マス先に移動出来ます。

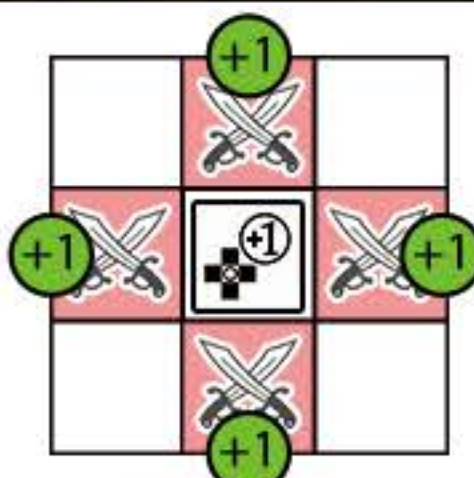
<飛躍>の能力の使用例

あなたは「飛躍3」の能力を使用し、中央列に移動しようと試みます。

1. 「飛躍3」の移動が可能かどうかを確認します。列の上限の数字は8です。「飛躍4」と「飛躍1」が居る為、数字が3以下の駒は同じ列に移動できます。
2. 移動が可能のため「飛躍3」の能力を使用し、中央マスに移動します。
3. 相手の「飛躍2」と戦闘になります。
4. 数字の大きい「飛躍3」が場に残り、中央列にあなたの駒が3つ並びます。あなたの勝利です。



援護

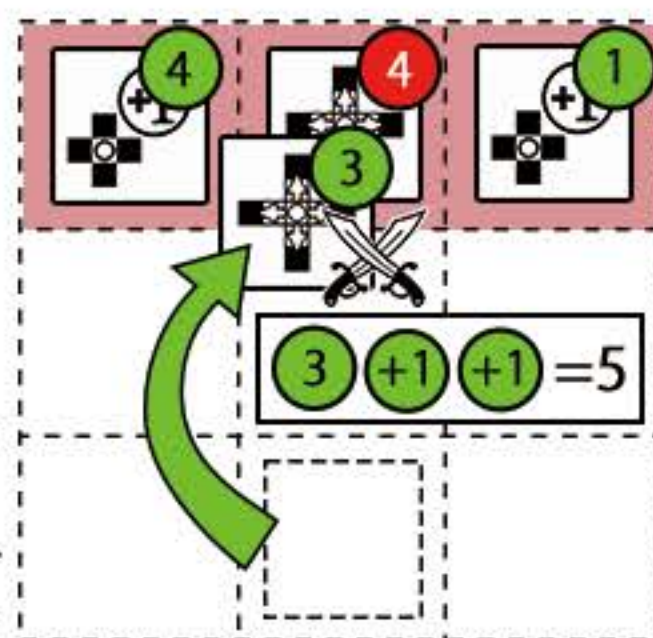


<常時能力>
このコマに隣接する上下左右のマスを戦闘になった場合、戦闘する自分のコマを+1点します。

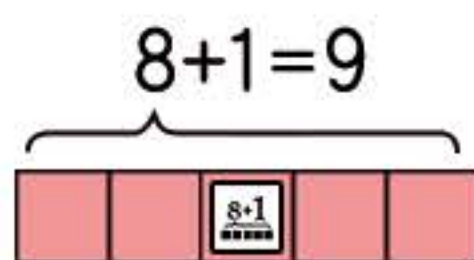
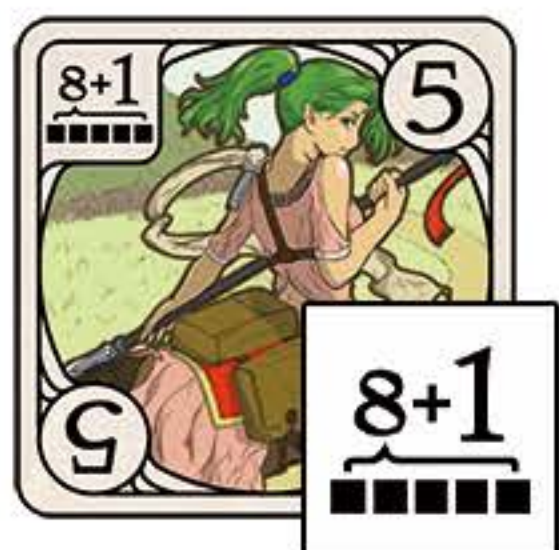
<援護>の能力の使用例

あなたは「飛躍3」の能力を使用し、中央列に移動しようと試みます。

1. <飛躍>の能力の使用例と同じく、「飛躍3」の能力を使用し、中央マスに移動します。
2. 相手の「飛躍4」と戦闘になります。最初に常時能力を確認します。「飛躍3」の左右隣に「援護」が居るので、戦闘時の「飛躍3」の数字は5となります。加算された数字は戦闘時のみ適用の為、列の上限には影響がありません。
3. 戦闘時、数字が大きくなった「飛躍3」が場に残るため、あなたの勝利となります。



補給

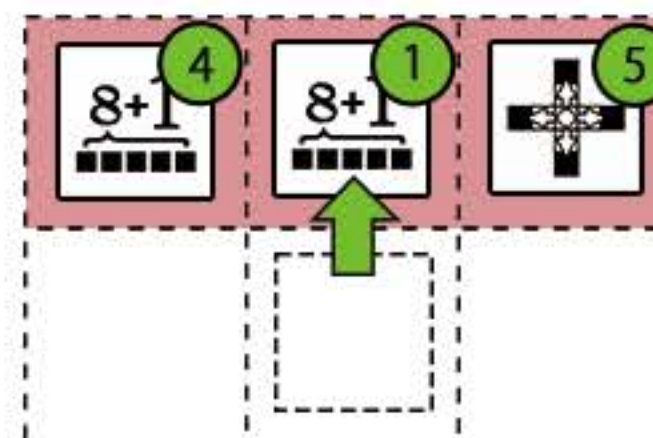


<常時能力>
列の上限値8を+1します。同列にある枚数分を加算します。

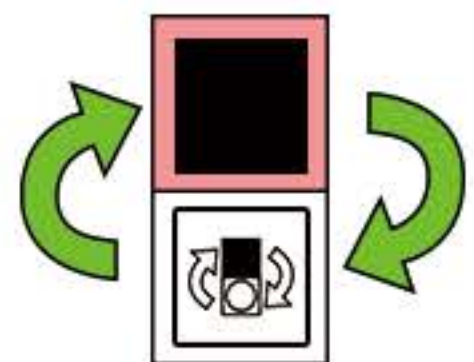
<補給>の能力の使用例

あなたは「補給1」を中央列に移動しようと試みます。

1. 「補給1」の移動が可能かどうかを確認します。移動先の常時能力を確認します。この列には「補給4」が居るので、列の上限値は8+1=9となります。さらに、「補給1」が移動することにより列の上限値は8+1+1=10となります。
2. 駒の数字は4+1+5=10となり移動が可能のため「補給1」を移動します。
3. 中央列にあなたの駒が3つ並び勝利となります。



交換

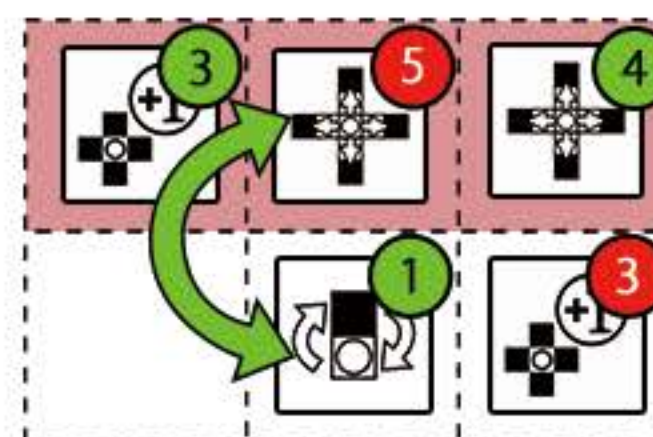


<使用能力>
隣接する上のマスのコマと位置を入れ換えます。自身のコマでも相手のコマでも交換が可能です。

<交換>の能力の使用例

あなたは「交換1」の能力を使用し、中央列相手の「飛躍5」と位置の交換を試みます。

1. 「交換3」は移動した後も列の上限値は超えておらず移動可能です。
2. 同様に相手の「飛躍5」についても確認します。相手の「飛躍5」は、移動した後も相手の列の上限値は超えておらず移動可能です。
3. 移動が可能のため、「交換1」の能力を使用し、相手の「飛躍5」と位置を交換します。
4. 中央列にあなたの駒が3つ並び勝利となります。



始めて遊ぶ時には、「能力紹介1」の4種類の能力のセットがお勧めです。



