

**creator : Mitsuo Yamamoto**

**[data on games]**



株式会社ギフトボックス 198-0102 東京都西多摩郡奥多摩町川井558-1

tel:0428-85-2070 fax:0428-85-2071

URL:<http://www.gift-box.co.jp/>

## 【BOAD GAMES】

Mitsuo Yamamoto (山本光夫)

[創作ゲームの事始め]

ゲームを作るきっかけは結構単純なことでした。

2cm角の小さなモザイクタイルを使ってコースターを作っていた時のこと、ランダムに並べたタイルがとても美しく感じられました。

そのタイルを眺めながら「ふと」思ったのです。

こんな感じのゲームボードでゲームをしたら楽しいに違いない。



[1994年当時、創作ゲームのきっかけになったタイルのコースター]

実はそれまでほとんどゲームをしたことがありませんでした。

将棋や囲碁はもちろん、流行だったファミコンすらしたことがありませんでした。

反対に既存の知識がなかったから、自分なりの発想でゲーム創りを楽しめたのかもしれない。

まず2色のタイルをランダムに並べてみました。なんだかお洒落です。

大きさ的には9×9ぐらいのボードが好いかなと漠然と考えました。

並べてみると1辺が30センチ程度なので、ゲームボードらしくなりました。

さて、問題がでました。タイル総数が81枚なので、2で割り切れません。

そこで中央に別の色のタイルを配置して、どうにかゲームが出来そうなボードになりました。

(その後に4辺に追加して38:38:5の配分となりました)タイルはランダムに並んでいます。

せっかくなのでこのランダムに並んだボードを活かしたシステムを考えようと思いました。

そこで駒が自分の色のタイル(陣地)は自由度の高い動きができるように制御しました。

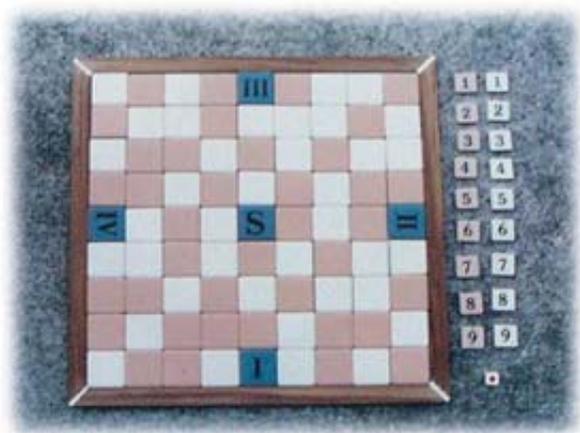
これによってタイルの色の並びがゲームの戦略を左右する意味あるものになりました。

次にゲームの基本を考えました。駒は1辺に9個並ぶので、単なる王取りや駒の取り合いではなく、

駒に1~9の数字を付けて点数の取り合いにしました。

どうにか初めての創作ゲーム『シフラゲーム』の完成です。

名前の由来はラテン語で数の合計という意味です。



[1994年に初めて創ったシフラゲーム]

『シフラゲーム』を皆さんにプレイしていただいて評判が良く、新聞や雑誌などにも紹介いただき、気を良くして次回作にいどもうとしたのですが、はたと考えました。少しはゲームについて勉強しといた方が好いのではないかと。あまりにも不勉強だとちょっと恥ずかしいでしょ。そこで銀座をふらふらしているとありました。ゲームの本が。手に取るや引き付けられました。なんだかいにしえから生きてきた美術品のようなゲーム達が紹介されていて、心打たれました。そこで決心しました。美しいゲームを作ろう。

それからと言うもの3年ぐらいは精力的に創り続けました。結構アイデアは枯渇せずに出るものです。シフラの簡易版「シフラ25」、究極の5×5ボード「ヨンモクゲーム」、対戦型三目ゲーム「カデル」、戦略すごろく「パセオ」、カードゲーム「ソントム」・・・。

まあ、創作活動は現在までも細々と続いていましたが、仕事に追われて当初のようにゲームを商品化する余裕が無くなっていました。2006年になって周りを見渡すと、やっぱりアナログゲームは捨てたものぢゃないなと思えるようになり、創作のエネルギーが再び湧いてきました。2007年はゲームの年にしようと考えています。乞うご期待ください。

#### 【PROFILE】

山本 光夫

株式会社ギフトボックス 代表取締役

1959年9月6日生まれ 中央大学心理学科卒業

1987年 株式会社ギフトボックス設立

1990年 東京荻窪でアトリエ兼ギャラリー - GARAGE ART STUDIOをオープン

1998年 東京都奥多摩町にアトリエを移転

2001年 「ヘミングバードの囁き」を出版。河出書房新社刊

装飾工芸家、タイル作家、ゲームクリエイター

URL : <http://www.gift-box.co.jp/>

作者の独り言。

ゲームはストラトジー！

僕の創るゲームは残念ながら運とかギャンブル性は非常に乏しく、

ストラトジー（戦略思考型）を必要とするものが多い。（なんだか頭が痛くなりそうだね）

かといって将棋やチェスのように過去の棋譜を覚えたり、たぐい希な記憶力を必要とするゲームを目指してはいない。

正直言って得意でないからだ。あくまでも独創的な戦術を駆使したプレイヤーが勝つゲームが好きだ。

自分で考え、紡ぎ出した手で勝った時ほど喜びは大きいと考えている。そんなゲームを創りたい。

本当だよ。

山本光夫

この資料に掲載されている全てのゲームに関しての著作権は山本光夫氏に帰属しております。

## 【作品履歴】

シフラ：1994年8月  
シフラ25：1996年  
カデル：1996年  
パセオ：1996年  
ソントム：1996年  
ヨンモク：1997年  
スキプストーンズ：2003年10月  
エフ：2006年8月  
3andC：2006年11月  
シューター：2007年1月  
スキップス：2007年1月

## 【記事等履歴】

- ・1995年2月12日、19日：毎日中学生新聞にて2週にわたりシフラゲームに関するインタビュー記事等掲載。
- ・1995年4月19日：下野新聞「暮らし生活」にてインタビュー（シフラゲーム）記事掲載。
- ・1995年7月：「シフラゲームの攻略法」を出版。
- ・1995年：漆通信（金沢）にてタイルアート作品、カタログ掲載。
- ・1996年1月6日：西山の手リビングにてインタビュー（シフラゲーム）記事掲載。
- ・1997年2月20日：ダイムにて「パセオ」が掲載。
- ・1999年：アトリエから創刊号にてタイルアート及び「YONMOQUE」、記事掲載。
- ・2001年1月：散歩の達人にて（カラー2ページ）ドイツ・ゲーム大賞受賞作品と一緒にシフラゲーム、シフラ25、YONMOQUE、カデル、パセオがインタビュー記事と共に掲載。
- ・2001年5月21日：朝日新聞多摩版にて「YONMOQUE」、記事掲載。
- ・2001年12月5日：著書「ヘミングバードの囁き」が河出書房新社から出版される。
- ・2002年2月2日：週間ダイヤモンドにて「YONMOQUE」、記事掲載。
- ・2007年2月2日：Weekly News 西の風「ef」「3andC」他、記事掲載。
- ・2007年3月：多摩ケーブルテレビにて、インタビュー等1週間にわたり放映。

## CIFRA GAME 『シフラゲーム』

1994年に最初に考案したアブストラクトボードゲームです。

シフラゲームは自地敵地そして安全地の3色のカラータイルで構成された盤面を、1点から9点の点数がついた駒を動かして、敵駒を取りながら敵陣に上がることにによって得点を争うゲームです。

最大の特徴は、ゲーム前に盤面上のタイルをアトランダムに動かして、敵・味方のフィールドを決めることです。

駒の動き方は、このフィールドによって決まりますので

(後図の駒の動かし方を参考にしてください)、

フィールドの決定がゲームの戦略を大きく左右します。

フィールドのパターンは300億通り以上あります。



CIFRA GAME 『シフラゲーム』 : 1994年8月作

プレー人数:2人 プレー時間:20分~1時間 戦略度: =8

### 【持ち駒】

各々1点から9点の点数がついた駒9個が持ち駒です。

### 【プレーの仕方】

- 1 : まず最初に盤面のタイルを無作為に並び替えて盤面を作ります。
- 2 : ダイスを振り駒の色と陣地を選ぶか、先手を選ぶかを決めます。
- 3 : 陣地が決まったら敵に点数を見られないように駒を裏返して手前一行の陣地に並べます。  
両者が並べ終わったところで駒を返して点数を表にします。
- 4 : 先手から交互に駒を動かし、駒の取り合いをしながら敵の陣地まで到達すれば駒は上がります。  
その駒を動かすことは出来なくなり、敵も取れません。どちらかの駒が全て上がってしまうか、  
取られて盤面上に生き駒が無くなった時点でゲームオーバーとなります。残った生き駒は得点にはなりません。

### 【駒の動かし方】

- 1 : 駒は一手につき前後、左右、斜めのどの方向にでも1カラータイル以内の範囲で動かすことが出来ます。  
ただし自駒と同色のカラータイルは、連続している限り一つのカラータイルとみなして動かすことが出来ます。
- 2 : 自駒に重なったり、自駒・敵駒を飛び越えて動かすことは出来ません。
- 3 : 青い安全地のカラータイルの中には入ることも飛び越すこともできません。  
ただし、陣地内安全地のカラータイルはその陣地の色とみなします。

### 【勝敗】

敵陣に上がった駒に書かれている点数の合計点が多い人が勝ちです。同点の場合は上がった駒数が多い方が勝ち。  
上がった駒数も同じ場合は生き駒がある方が勝ちとなります。

## CIFRA 25 『シフラ25』

シフラゲームの簡略版ですが、ゲーム感はまったく異なります。

ゲーム前に盤面上のタイルをアトランダムに動かして、敵・味方のフィールドを決めます。

駒を相手の陣地に到達させるのが目的です。

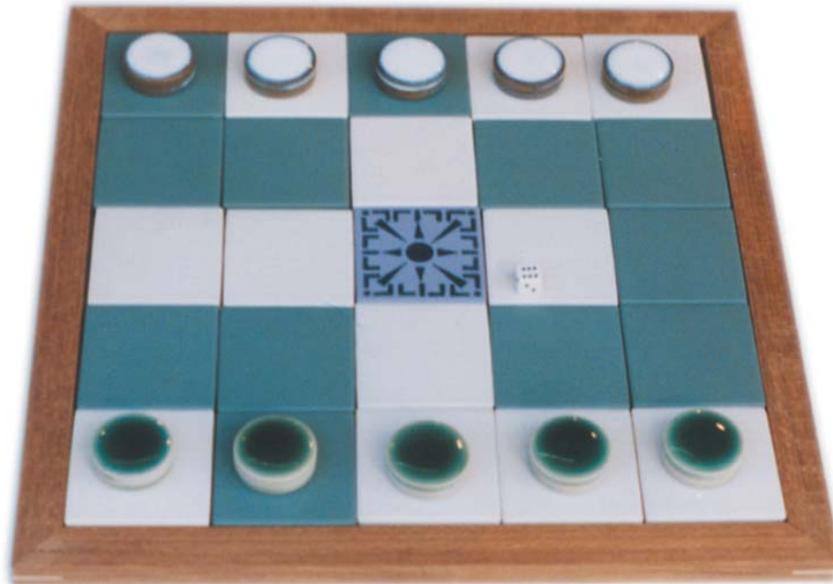
相手の陣地により多くの駒を到達させた方が勝ちとなります。

駒自体には得点差がありませんので、一気に攻めきれぬかが戦略の決め手です。

5×5のコンパクトな盤面にもかかわらず、

盤面パターンが多いので定石がなく戦略よりも勢いで勝つゲームです。

プレー時間も短く、気軽にプレーが出来ます。



CIFRA 25 『シフラ25』：1996年作

プレー人数:2人 プレー時間:5分～10分 戦略度: =6

### 【持ち駒】

各々5個が持ち駒です。どの駒も同等で優劣はありません。

### 【プレーの仕方】

- 1：まず最初に盤面のタイルを無作為に並び替えて盤面を作ります。
- 2：ダイスを振り駒の色と陣地を選ぶか、先手を選ぶかを決めます。
- 3：先手から交互に駒を動かし、駒の取り合いをしながら相手の陣地まで到達させます。  
どちらか一方の駒が全て、上がるか、取られるかして、  
盤面上に生き残り駒が無くなった時点でゲームオーバーとなります。

### 【駒の動かし方】

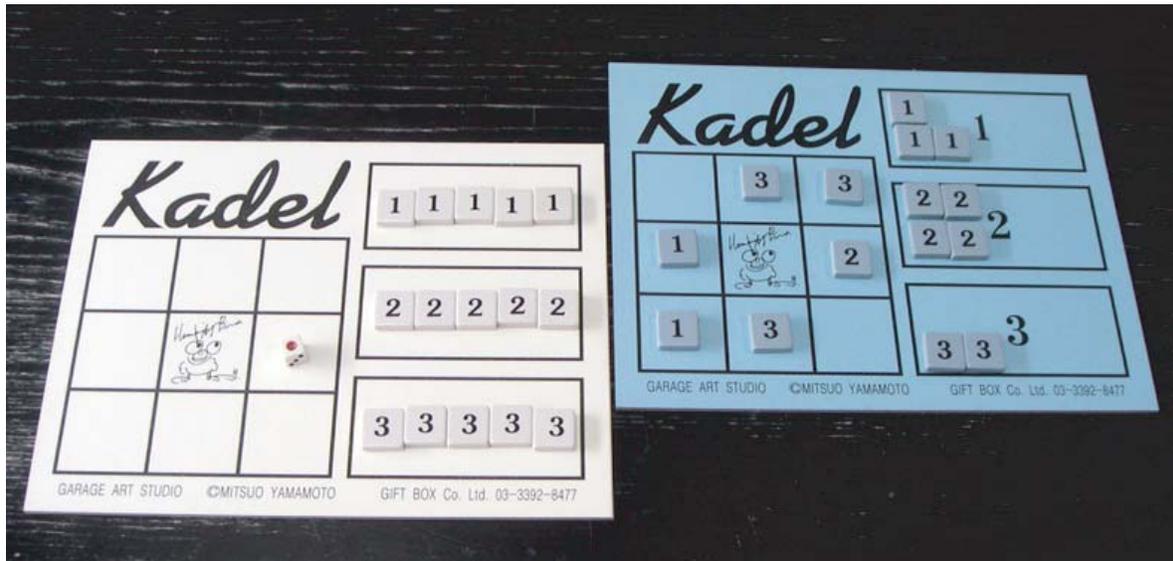
- 1.駒は一手につき前後、左右、斜めのどの方向にでも1カラータイル以内の範囲で動かすことが出来ます。  
ただし自駒と同色のカラータイルは、連続している限り一つのカラータイルとみなして動かすことが出来ます。
- 2.自駒に重なったり、自駒・敵駒を飛び越えて動かすことは出来ません。
- 3.中央の中立地のカラータイルの中には入れますが、お互いに敵のタイルの色とみなします。

### 【勝敗】

ゲームオーバーの時点で相手の陣地に上がった駒数の多い方が勝ちとなります。  
上がった駒数が同数の場合は生き駒が残っている方が勝ちとなります。

## Kadel 『カデル』

他のプレイヤーの上がりやを邪魔しながら、自分の盤面を作る対戦型3目並べゲームです。振ったダイスの目に従って駒を並べてゆきますが、他のプレイヤーの邪魔もできるので、戦略的要素があります。3人以上で遊ぶと人間関係が少し垣間見れます。



Kadel 『カデル』 : 1996年作

プレー人数:2~4人 プレー時間:10分~25分 戦略度: =5

### 【持ち駒】

1・2・3の数字が書かれた、ボードと同じ色の駒各5個が持ち駒です。

### 【プレーの仕方】

各自ボードを持ちます。

順番にダイス振って、出た目の数字を自分の盤面上に並べてゆきます。

1・2・3の目が出た時は自分のボードに出た目と同じ駒を置きます。

置く場所はどこでもOKです。但し4が出た時は自分のボードから1個駒を取り除きます。

5の目が出た時は敵の盤面に好きな駒をおけます。

6の目が出たときは敵の盤面から好きな駒を取り除いてその駒を自分の盤面に置きます。

### 【勝敗】

1プレーは縦・横・斜めの方向に早く同じ数字が3目並んだ人の勝ちです。

自分の色の駒だけで並べば得点1です。他のプレイヤーの駒があれば、

そのプレイヤーは駒数分だけペナルティーとしてマイナス点となり、

勝ったプレイヤーは得点が増えます。3つとも他のプレイヤーの1色だけで並べばペナルティーは5となり、

得点も5となります。4プレーを行い得点の多い人が勝ちとなります。

## PASSEO 『パセオ』

各プレイヤーが2つの持ち駒を動かし、得点を競う双六ゲームです。  
必ずしも先に上がったプレイヤーが勝てるとは限りません。  
1と2のどちらの駒を動かすかで、得点が変わってきます。  
運と確率的な判断力が勝負のポイントとなります。



PASSEO 『パセオ』 : 1996年作

プレー人数:2~4人 プレー時間:20分~40分 戦略度: =4

### 【持ち駒】

各々のプレイヤーは1、2点の数字がついた2駒が持ち駒です。

### 【プレーの仕方】

各プレイヤーはダイスの目に従って1と2の2つの駒のどちらか一方の好きな駒をダイスの目の数だけ動かしていきます。

1の駒が1のマスに、2の駒が2のマスに入れば得点1を獲得します。

3のマスに1と2の駒が入れば得点3を獲得できます。黄金マークの3に入れば6点獲得します。

ドクロマーク1つは減点1、ドクロマーク2つは減点2です。

DEATHマークのドクロに入ると駒は失格になり全得点が没収となります。

矢印マークに入った駒はスタートに戻ります。

ゴールにはぴったり入れば上がりです。余分の時はターンして戻ります。

駒が上がれば順番に3、2、1点を獲得します。3つの駒が上がった時点でゲームオーバーです。

### 【勝敗】

勝者はゲームオーバー時点でより多くの得点を獲得した人です。

## SONTOM 『ソントム』

多人数で行うパーティーゲームです。

戦略としては1のカードが曲者ですが、運とカンが勝負のゲームと言えます。

皆でワイワイ、ガヤガヤとプレーする、楽しいゲームです。



SONTOM 『ソントム』：1996年作

プレー人数:4~5人

プレー時間:10分~25分

戦略度: =5

### 【必要カード】

1, 2, 3, 4, 5の数字が書かれたカード各8枚

ワイルドカード1枚

合計41枚

### 【プレーの仕方】

- 1: カードをシャッフルし、各プレーヤー5枚ずつ配ります。残ったカードは裏にして山に置きます。
- 2: じゃんけんかダイスを振って親を決め、親は初めに山から1枚カードを引きます。
- 3: 親から順番にテーブルの中央にカードを出して行きます。  
親は初めだけ1~5のどのカードのを出してもかまいません。
- 4: 次のプレーヤーは前のプレーヤーの出した数字の次のカードを出します。  
例えば、2であれば3。4であれば5です。出すカードが無かったり、  
敢えてパスをするときは、山からカードを1枚引きます。
- 5: 5が出たら次のプレーヤーは1を出します。1が出せない時は捨てられたカードを全て引き取り、  
その次のプレーヤーに順番が回ります。  
その次のプレーヤーも1が無い時は山から1枚カードを引いてその次のプレーヤーに順番が回ります。

<カードの出し方> (これがポイント! 重要です)

- \* : 連続しているカードは一度に複数枚出すことができます。  
例えば、前のプレーヤーが出したカードが1の時、2・3あるいは2・3・4・5と出すことができます。  
ただし5と1は連続しませんので、2・3・4・5・1とは出せません。必ず5でストップします。
- \* : 同一数字は複数枚出すことができます。例えば、3・3・3とか5・5・5・5・5と言うように出せます。  
但し連続して出すことは出来ません。2・2・3・4とか1・2・3・3・4・4は不可です。
- \* : ワイルドカードはどの数字のカードとしても使える万能カードです。
- \* : 山のカードが無くなってからパスをしたプレーヤーはゲームリタイアで、  
その時点の手持ちの枚数がマイナス点になります。

### 【勝敗】

最も早く手持ちのカードを出しきったプレーヤーの勝ちです。

勝者には勝ち点5が付き、他のプレーヤーは手持ちの枚数がマイナス点になります。

親が一巡するまでゲームを行い合計点を争います。

- \* : 山のカードが無くなってからパスをしたプレーヤーはゲームリタイアで、  
その時点の手持ちの枚数がマイナス点になります。
- \* : ゲームオーバー時点でワイルドカードを持っているとペナルティーとしてマイナス点が倍になります。

## YONMOQUE 『ヨンモク』

6個の持ち駒を盤上に打ったり移動させて、早く縦、横、斜めのいずれかの方向に4目並べた人の勝ちというゲームです。ただし5目並べると負けになります。移動させた駒で相手の駒を挟むと、オセロのように相手の駒をひっくり返して、自分の色の駒に出来ます。2個挟んでも良いので、駒数が不利になっても一気に逆転することもできます。駒がひっくり返ると形勢が大きく変わるので、展開が早くスピーディーでスリリングなゲームです。ほとんどのプレイヤーが負ける瞬間に『あ!』と言う言葉を発します。観戦していても、この一言を聞くだけで結構楽しいです。



YONMOQUE 『ヨンモク』 : 1997年作

プレー人数:2人 プレー時間:5分~15分 戦略度: =7

### 【プレーの仕方】

6個の持ち駒を持ち、青の先手で交互にプレーを行います。  
1手につき自分の持ち駒を盤上に打つか、盤上の自分の駒を動かすことが出来ます。  
駒を打つ場所は盤上のどのマスの上に打ってもかまいません。  
駒を動かして敵の駒を挟むと、敵の駒を裏返して、自分の色の駒に出来ます。  
5目並べると負けになります。

### 【駒の動かし方】

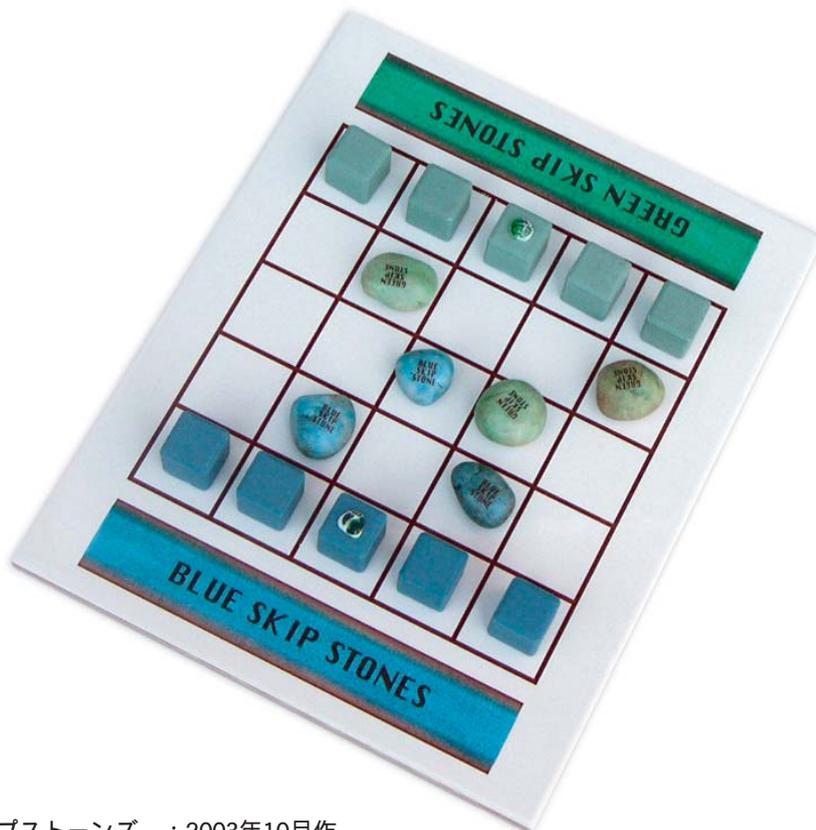
1手に付き縦、横、斜めどの方向にも1マス動かすことが出来ます。  
但し、斜めに延びた自分の色のマス目は、そのマス目の終わりまで駒を動かすことが出来ます。  
したがって、自分の色のマスの上に居れば、動ける範囲が広くなり有利になります。  
四隅と中央のデザインされたマスは中立でどちらの色でもありません。  
自分や敵の駒を飛び越して動かすことは出来ません。  
青のマス目の数が少ないので、必ず青の先手で始めます。

### 【勝敗】

駒を動かして自分の色の駒が縦、横、斜めのいずれかの方向に4目並べば勝ちです。5目並べると負けになります。

## Skip Stones 『スキップストーンズ』

2003年に行われたゲームパーティー2003に出場する際に考えた創作ゲームです。  
スキップストーンを利用しながら駒を動かすのがミソです。  
ストーンを置くことによってゲーム盤面（駒の動き）に変化をもたらします。  
駒の動ける範囲が限定されるので、結構タイトなゲームです。



Skip Stones 『スキップストーンズ』：2003年10月作

プレー人数:2人 プレー時間:15分～30分 戦略度: =7

### 【持ち駒】

各々が4つの兵隊駒と1つの王様駒、そして3つのスキップストーンを持ちます。

### 【プレーの仕方】

最初に盤面上のお互いのライン（Skip Stones陣地の前）に駒を並べます。

王様駒は中央に置き、先手、後手を決めます。先手、後手共に自分の色の3個のスキップストーンが使えます。

ゲームは交互に1手づつ行います。1手につき駒を動かすか、スキップストーンを盤面に配置するか、

配置された自分のスキップストーンを動かすことができます。

駒は前後左右斜めに1マス動かすことが出来ます、また自分のスキップストーンを飛び越して動かすことができ、

連続した2個以上のスキップストーンを飛び越すこともできます。

ただし相手の駒やスキップストーンを飛び越すことはできません。

スキップストーンは駒や他のスキップストーンが居ない所ならどこでも置くことができます。

また1手でスキップストーンを1マス前後左右斜めに動かすことも出来ます。

ただし自分のスキップストーンを飛び越して動かすことはできません。

相手の駒が居るマスに自分の駒が入れば、相手の駒を獲得することができます。

獲得した駒を再度使うことはできません。

交互に駒やスキップストーンを動かし、駒の取り合いをしながら

自分の王様駒を敵のSkip Stones陣地まで到達させるか、相手の王様駒を獲得すれば勝ちとなります。

### 【勝敗】

早く王様駒を相手のSkip Stones陣地に到達させた方が勝ちとなります。また相手の王様駒を捕獲しても勝ちです。

ef 『エフ』

## King's Valley (王家の谷をめぐる戦い)

2006年秋、久しぶりに新作ゲームに取り組みました。

面白い形状のタイルを見つけたのが発端です。

眺めているとピラミッドと円墳のように見えてきたので、

王墓建設を競うゲームを思い付きました。

駒の動かし方を工夫してシンプルで簡単なゲームにしました。



ef 『エフ』 : 2006年9月作

King's Valley (王家の谷をめぐる戦い)

プレー人数:2人 プレー時間:3分~10分 戦略度: =4

### 【持ち駒】

各々が4つの家臣駒と1つの王様駒(ピラミッド王と円墳王)が持ち駒です。

### 【プレーの仕方】

最初に盤面上のお互いのラインに駒を並べます。王様駒はラインの中央に置き、先手、後手を決めます。

ゲームは交互に1手づつ行い、駒を動かします。

先手の第1手目は必ず家臣駒を動かさなくてははいけません。以後は動かす駒の制約はありません。

駒は前後左右斜めのどの方向にも動かすことができます。

ただし動かした駒は連続するタイルの終点まで移動させなくてはなりません。

途中で止まることはできません。タイルの途中に駒が有る場合はその手前でとまります。

中央のタイル「King's Valley」には王様駒しか入ることができません。

もし家臣駒を動かして中央のタイル「King's Valley」に入ってしまう時は、

家臣駒をその方向に動かすことができません。

### 【勝敗】

早く王様駒を中央のKing's Valleyのタイルに到達させた方が勝ちとなります。

### 3andC 『計算 3目並べ』

僕らの時代は小学校低学年になって皆が必ず覚えるゲームが3目並べでした。

通常3目並べは必ず引き分けになります。なのでゲームとしてはすぐに飽きられてしまいます。

かなり以前からゲーム性のある3目並べを製作してみたかった願望がありましたが、なかなか妙案が浮かびませんでした。クラフト作品としてのゲームを製作している時にふと浮かんだのが、計算の要素を取り入れたルールでした。

小さな子供でも簡単に覚えられる3目ゲームに算数足し算の要素を入れて、楽しく遊べる脳のトレーニングゲームとなっています。

計算も1、2、3の最小単位の数字なので子供から大人まで対等に遊べます。

合計点が18点なので時々引き分けが起こりますが、

かえってそれが勝ち負けだけにこだわらない脳のトレーニング的要素を作っています。

引き分けにしない場合はタイルの色を指定して、より多くの駒が指定色タイルに載っている方を勝ちにすれば引き分けはなくなります。

数字に惑わされて3目並んでしまうことも多々有り、結構遊べます。

上級者用にタイルの数字を1～9にしたルールも考案しています。



3andC 『計算 3目並べ』：2006年11月作

プレー人数:2人 プレー時間:1分～3分 戦略度: =6

#### 【持ち駒】

先手が4つの後手が5つの駒を持ちます。

#### 【プレーの仕方】

盤面のマスタイルはプレー前にランダムに並び替えます。

先手後手の順番を決めて、順番に盤面に駒を置きます。

8手目と9手目は後手が連続して駒を置きます。

これで先手後手の有利不利をカバーしています。

ランダムボード以外にボードの配置をプリントしたフィックスボードもあります。

ボードパターンは5670通りあります。

#### 【勝敗】

縦横斜めどの方向でも3目並べた人が勝ち、3目並べない場合のみ駒を置いた

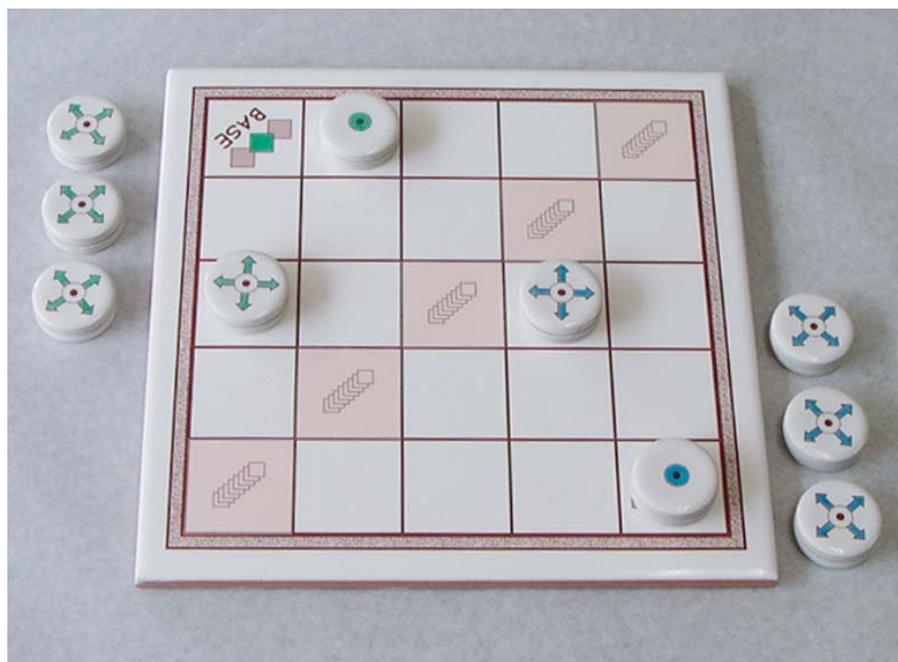
タイルに描かれたドットの合計点が多い方が勝ちです。

ドットの合計点も同じ場合は色のタイルにより多く駒が載っている方が勝ちとなります。

ドットが1～9点の場合は単純に合計点の多い方が勝ちです。

## Shooters 『シューター』

25マススタイルの盤面で両端角のタイルがBOSS基地となり、中央のタイル5枚は中立地帯、BOSS基地含む手前の白タイル（10枚）が自陣、反対側（10枚）が相手陣地となるボードです。



Shooters 『シューター』：2007年1月作

プレー人数:2人 プレー時間:15分～25分 戦略度: =7

### 【持ち駒】

お互いにBOSS駒1個とシューター駒4個が持ち駒です。  
シューター駒は駒の動ける方向矢印が描かれています。  
BOSS駒の裏はシューター機能が付加した絵柄になっています。

### 【プレーの仕方】

盤面のBOSS基地タイルにBOSS駒だけを配置します。  
先手後手が交互にシューターを自陣内に置くか動かすことができます。動かす場合はBOSS駒も動かせます。  
シューターは描かれた矢印の方向にタイルの終点まで動かすことができますが、駒を飛び越えて動かすことは出来ません。  
シューター駒を動かした時に、矢印の方向（動ける方向）を変えることができます。  
相手の駒に到達すれば相手駒を捕獲できます。  
BOSS駒は前後左右に1タイル動かすことができます。  
BOSS駒が中央の中立地帯タイルに入ると、裏返してBOSSシューターとなります。  
（BOSSの動きに加えて、シューターの動きがプラスされます。）  
中立地帯タイルに入らなければ相手陣地内でもBOSSシューターにならないで動かせます。  
シューターを置く場合は敵のBOSS駒を直接狙って置いてはいけません。  
ただしBOSSシューターとなった場合は直接狙っても構いません。

### 【勝敗】

BOSS駒を取るか、BOSS駒が相手のBOSS基地に到達した方が勝ちとなります。

## JamPico 『ジャンピコ』

駒をスキップさせて動かすスゴロクゲームです。  
お互いのスタート地点から交互に駒を動かします。  
駒は一周して中央のマスに入れば上がりです。  
全ての持ち駒を上がらせる早さを競います。



JamPico 『ジャンピコ』 : 2007年1月作

プレー人数:2人    プレー時間:5分～10分    戦略度:                    =6

### 【持ち駒】

各々1、2、3の駒と無地の駒の合計4駒が持ち駒です。

### 【プレーの仕方】

先手後手を決めて交互に駒を動かします。

1の駒は空きマスのスペースを1つ動かすことができます。ただしその間にスキップ出来る駒は1個までです。  
2の駒は空きマスのスペースを2つ動かすことができます。ただしその間にスキップ出来る駒は2個までです。  
3の駒は空きマスのスペースを3つ動かすことができます。ただしその間にスキップ出来る駒は3個までです。  
規定数以上駒をスキップしてしまう場合は動かすことができません。

1、2、3の駒は他の駒が入っているマスには入ることができません。

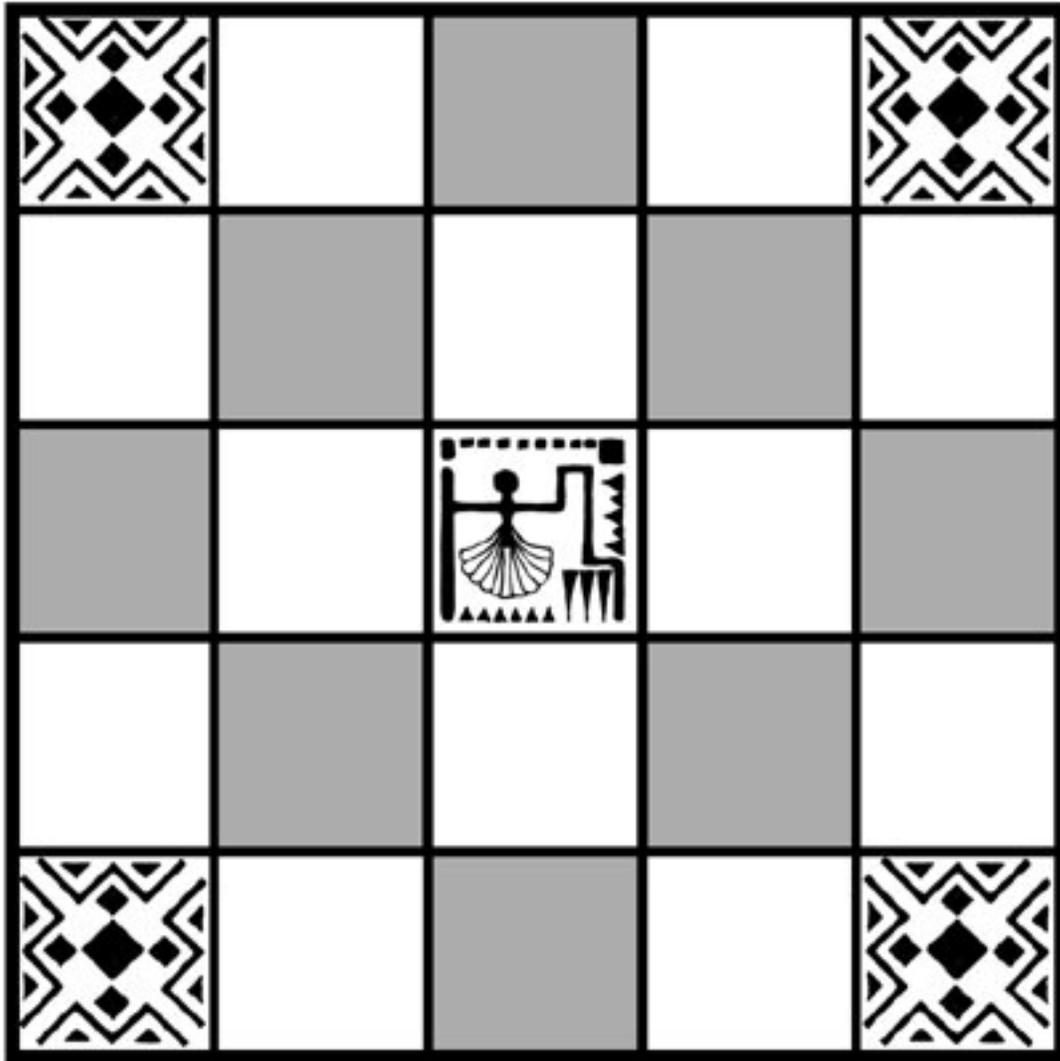
無地の駒は確実に1マスづつ動かすことができます。他の駒が入っているマスにも入ることができます。  
一周して中央のマスまで到達すると上がりです。ぴったりでなくても上がれます。

### 【勝敗】

自分の持ち駒4個を早く全て上がった方が勝ちとなります。

ただし途中で駒を動かすことが出来なくなった時点で負けとなります。

Let's play YONMOQUE ?



表裏、色の違う駒等を使用して遊べます。(オセロの駒など)