

Good Shepherds - グッド・シェパーズ (良き羊飼いたち) -

2人/8歳以上/30分

2人用のダイスゲームです。プレイヤーは羊飼いとなって新たな土地に牧草地を広げて羊を増やし、より多くの収入を得ることを目指します。しかし、増えすぎた羊はときに害悪をもたらします。善良なる羊飼いとして、相手と友好的な関係を結びつつ繁栄を目指しましょう。

◆必要なもの

6面体ダイス 2個、農地ボード 1枚、異なる色のペン 2本、チップや筆記用具などお金を記録するもの

※このゲームでは、お金の単位を「金」で表します。

◆ゲームの流れ

準備として、各プレイヤーは自分の色のペン1本と、10金ずつを持ちます。

最初に各プレイヤーはダイスを1個ずつ振り、大きい目を出したプレイヤーから交互に手番を行います。先手番の初手はその2つの目を使用します。目が同じときは振り直します。以降は交互にダイスを2つつ振ります。

手番プレイヤーは、2つのダイスの目を「ユニット」または「移動力」に割り当てて、農地ボードの六角形のマスにユニットをペンで書き込みます。2つのダイスを両方ともユニットに割り当てるか、または1つをユニット、1つを移動力に割り当てるかのいずれかを行えます。ダイスの目は、両方を使用できる限りは必ず使用します。どちらか1つしか使用できないときは任意の1つを使用します。両方とも使用できないときは、その手番はパスとなります。

ゾロ目を振った場合、「決算」が発生します。詳しくは後述の項目「決算」を参照してください。

「ユニット」には、羊(○)、牧草地(△)、小屋(■)の3つがあります。ボードの両端には、両者が使用する最初的小屋がすでに書かれています。1つのマスには1つのユニットだけを書き込みます。

ユニットは、すでにある自分のユニットに隣接したマスに書き込むか、またはもう1つのダイスの移動力を使うことで離れたマスに書き込みます。隣接したマスに書き込むときは移動力を必要とせず、1つのダイスだけで書き込みを行えます。

ダイスの目は、ユニットとして使うとき、それぞれ以下の意味を持ちます。

- 1 …… 牧草地(△)を2つ開墾する
- 2 …… 牧草地(△)を1つ開墾する
- 3 …… 羊(○)を1頭飼う
- 4 …… 羊(○)を1頭飼う
- 5 …… 小屋(■)を1つ建てる
- 6 …… 1~5の好きな目として扱う

◆移動力

移動力を使うと、自分のユニットから離れたマスにユニット1つを書き込みます。1を除くダイスのすべての目を移動力として使うことができます。移動は、破棄していない任意の自分のユニットを起点(0マス目)として1方向に直線で行い、目1つにつき1マスを移動します。途中で曲がることはできません。到達したマスに、もう1つのダイスを使ってユニットを書き込みます。

ダイスの目よりも少ない距離を移動することはできません。また、自他を問わずユニットのあるマスおよび×印で破棄されたマスは通過できません。

◆ユニット

ユニットは、後述する決算において収入をもたらします。各ユニットは次のような性質をもちます。

羊 (○)

決算時、自分の羊 (○) が自分の破棄していないすべての牧草地 (△) の数以下であれば、1匹につき5金を得ます。牧草地 (△) の数を超えていればその収入はなく、超えた1匹につき5金を失います。

ユニットを配置した後、羊 (○) が牧草地 (△) に隣接している場合、(自他を問わず) 隣接したすべての牧草地にただちに×印を書いて破棄します。破棄された牧草地からは以降の決算でお金を得ることはできません。

牧草地 (△)

決算時、1個につき1金を得ます。

隣接する牧草地は(自他を問わず) グループを形成します。1つの牧草地グループには5個までしか牧草地 (△) を含めることはできません。×印で破棄された牧草地は牧草地グループに含みません。牧草地グループには自他両方の牧草地を含むため、隣接する相手の牧草地も5個の制限に数えます。

1の目で2つ牧草地を開墾する場合、隣接する2マスに開墾します。最初の牧草地は移動先のマスが既存のユニットに隣接するマスに書き、続く牧草地を直前に書いた牧草地に隣接させて書きます。必ず2つ開墾しなければならず、それができなければ1の目を牧草地には使用できません。

羊 (○) に隣接するマスに牧草地を書いてもかまいません。この場合、まず1つまたは2つの牧草地を書き、その後ただちに破棄の処理を行います。記入を先に行うため、グループ内の牧草地が5個を超えるようには(たとえただちに破棄させるとしても) 書くことができません。

小屋 (■)

決算時、相手よりも小屋 (■) の数が多ければ、上回った1軒につき3金を得ます。少ない側のプレイヤーはお金を得ることも失うこともありません。同数ならどちらも収入はありません。

小屋は必ず(自他を問わず) 他の小屋と隣接しないように配置しなければなりません。

◆決算

どちらかのプレイヤーがゾロ目を振った場合、後手番のプレイヤーの手番まで終了してから「決算」を行います。先手番がゾロ目を振ったあと、後手番が続けてゾロ目を振った場合も、決算は(2回ではなく) 1回だけ行います。両プレイヤーは各ユニットによる収支を計算し獲得します。

◆ゲームの終了

誰かがダイスの出目にかかわらずユニットを一切置けなくなるか、または決算終了時に誰かの所持金が100金以上もしくは0金未満になると、ゲームはただちに終了します(0金ではまだ終了しないことに注意してください)。持っているお金がより多いプレイヤーの勝利です。同点のときは、羊がより多いプレイヤーの勝利です。羊も同じであれば引き分けです。

