

# バルバロッサ解説の書

## ゲームの目的

他プレイヤーが作成した珍妙なる粘土細工が何なのかを突き止めることにあり。より多く当てた者が勝者となりうるが、この世に例外はつきもの。自らが作成した粘土細工が余りに難解だった場合、いくら沢山正解しようとも減点されて負けることもあると心得よ。

「勝利の極意は、極度に難解でもなく、分かり易くもなく、適度に中途半端な粘土細工を作ることにあり」（宮本武蔵著「兵法の書」）

## 用意するもの

- ・ ゲームボード（1枚）
- ・ こけし風コマ（6個）以後面倒なので、こけし
- ・ 三角帽風コマ（6個）以後、三角帽
- ・ もなか風コマ（6個）以後、もなか
- ・ 呪いの割り込み石（18個）
- ・ 矢（17本）
- ・ 紙とエンピツ（6つつ）
- ・ 手に色がつかない（はず）カラフルな粘土消しゴム（6個）

## 準備のこと

ピザパイの如きゲーム盤を広げる。下が濡れてないことを重々確認のこと。濡れてるところに無神経に置いた場合、所有者の怒りのパンチが炸裂するので覚悟されたし。

こけし、三角帽、もなかを1つづつ、呪いの石を3つ、粘土を一つ、そして、紙と鉛筆を各プレイヤーに配るがよい。

「こけし」を小妖精（E&Oの文字がある方）の上に置くべし。

「三角帽」をスタート地点に置くべし。

「もなか」を宝石の12に置くがよからう。

粘土を寸分の狂いなく正確に二つに分け、各自思うところの物体を二つ作るべし。プレイヤーが3人しかいない場合は、一人三つ作ること。

作り終わったら、その怪しげなる物体をゲーム盤中央に陳列し、他の人の芸術的センスの無さをあざ笑うもよし、ひたすら自分の作品の出来栄えをほれぼれと眺めるもよし、自分さえ作り終わればこっちのもんだとばかりに、他の人をしりめに赤ワインをすするのもよし。

紙にその物体の名称を、「ひらがな」又は「カタカナ」で記し、他のプレイヤーに見えぬよう伏せておく。おっと、場合によっては「アルファベット」ということもあるやもしれぬ。

但し、物体の名称は、固有名詞、物質名詞、抽象名詞、合成語以外の普通名詞でなくてはならぬ。と、小難しいこと言っても、そちには何のことや分からぬであろう。ま、堅苦しく考えるでない。例え固有名詞であっても、他の人も見分けがつくものなら構わぬ。

## ゲームの進め方

全員がダイスを振り、もっとも大きい数を出した者からゲームを開始。以降は時計回りに進むべし。

### 1) 自分の順番でやること

ダイスを振り、その数だけ「こけし」を進める。

ダイスを振らず、宝石を使って、進みたい数だけ「こけし」を進める。

サイコロの偶然性に自らの運命を託したくない小心者は の方法を使うがよい。この場合、動かした数だけ「もなか」を動かして宝石を減らすことも忘れぬように。

ゲーム開始時には各プレイヤーは12個の宝石を持っており、ゲーム中に増えることもある。ケチるばかりが能ではない。適宜宝石を使うがよい。

### 2) 動かした「こけし」が止まった場所により、以下のことをすべし。

#### ・ 宝石の採掘地

「もなか」を一つ動かし、宝石を増やすがよい。ただし宝石は最大でも13個也。

#### ・ 籠の間

ハズレじゃ。他のプレイヤーは、むふ、とほくそ笑んで、こけしを一つ進められる。

#### ・ 呪われし幽霊の間

またしてもハズレじゃ。他のプレイヤーは、「いっち、にっ」と大きな声で

かけ声をかけるかどうかはその人次第だが、ともかく喜び勇んでこけしを二つ進めるべし。

- ・ **小妖精の間**

他のプレイヤーに、その謎の物体の名前の一文字だけ聞くことができる。質問者は、「ひらがな」、「カタカナ」、「アルファベット」の一文字を紙に記して回答者に見せる。回答者はその文字が名称の中に入っているか否かを口答で答えること。また、教える文字が、物体の名称に複数使われている場合は、その回数も教えなければならぬ。くれぐれも正直にな。

- ・ **質問の間**

ここに止まれば、皆さんお待ちかねの質問タイム。

質問タイムの第一段階

どれか一つの物体に関する質問をその作成者に質問できる。

ただし、作成者は、「はい」「いいえ」「どちらとも言えない」「知らない」以外の回答しかできぬので注意すること。

正直に答えなくてはならぬのはもちろんのこと。後にウソをついていたことが判明した場合、村八分にされ今後二度と遊んでもらえなくなること必至。質問者はその作成者が作った他の謎の物体について質問することもできるが、他の作成者に矛先を向けることはまかりならん。

また、直接その物体の名称を聞くような質問もいかん。「これはまんじゅうですか？」などと聞くなどもってのほか。また、名称の文字数などに関する質問もいかん。

回答者が「いいえ」と答えた時、又は、質問者がもうこれ以上聞く必要がないと感じた時・聞かない方が得だと思った時、第一段階は終わり、第二段階に進む。

## 第二段階

第二段階でできることは二つ。

第一段階と同様、「いいえ」の答えが出るまで質問を続ける。「いいえ」と答えられたら、順番はおしまい。

質問者は、どれか一つの物体の名称を紙に記し、作成者にそっと見せる。作成者は正解だった場合は、「大当たり～！」と叫ぶかどうかもその人次第だが、とにかく当たったかどうか告げること。

なお、 の質問中、突然答えがひらめいた場合、急ぎよ質問をやめ、 に移っても構わぬ。

**ところで、重要なことを一つ言い忘れておった。**

一つの物体について正解者は二人までと決まっておる。つまりせっかく正解がひらめいても、他に二人正解者がいたら手遅れだということ。従って自分の順番が回ってくる前に、とっとと答えたほうが得ということもある。そういう時に役立つのが「呪いの医師」、おととと、そんな怖い医者はい下げだ、「呪いの石」じゃ。

## 呪いの石

最後に呪いの石の使い道を伝授して進ぜよう。

呪いの石を使ってできることは二つ。

作成者にその物体の名称の一文字を教えてもらえる

物体の名称を答える権利を得る

呪いの石の別名は、割り込み石。自分の順番がまだまだ先でもお構いなし。呪いの石を使うと宣言すれば、その瞬間から自分の順番だ。但し、呪いの石は一人3個しかない。むやみやたらに使わず、勝機ありと見たときに使うべし。

但し、呪いの石と言えども万能ではない。他のプレイヤーが第一段階の終了を宣言し、第二段階に入った時には、その神通力を失う。また、他のプレイヤーが呪いの割り込み石を使っているときに、さらに割り込むこともできぬ。他のプレイヤーが正解するところを指でもくわえて見ているがよい。

割り込みプレイが終了したら、その左隣の者からプレイを再開じゃ。

## 得点方法

正解を得た場合、その物体に矢を刺すべし。ただし、呪いの呪文をつぶやきつつ目を血走らせて力いっぱい刺したりすると、周りの人が怖いので慎むべし。また、物体の形状が変形するほど強く刺して、後続の正解者を絶つ姑息な作戦は友人を無くすので慎まれない。

さて、肝心の得点じゃ。その物体に刺さってる矢の本数によって得点は異なる。  
得た得点に応じて、三角帽を動かすべし。

最初の矢だった場合	5点
2本目の矢だった場合	3点

だが、得点は当てた人だけがもらえるわけではない。作成者も報われるのだ。  
下の表に応じて、物体の作成者の三角帽も動かすべし。

プレイヤー数が3人か4人の場合

ボード上に刺さってる全ての矢の合計が1~2本の場合	-2点
3~4本の場合	-1点
5~6本の場合	1点
7~9本の場合	2点
10本の場合	1点
11~12本の場合	-1点
13本だった場合	-2点

## プレイヤー数が5人か6人の場合

ボード上に刺さってる全ての矢の合計が1~3本の場合	-2点
4~5本の場合	-1点
6~7本の場合	1点
8~11本の場合	2点
12~13本の場合	1点
14~15本の場合	-1点
16~17本の場合	-2点

### ゲームの終了

ゲームは次の場合に終了する。

誰かの三角帽がゴールにたどり着いた時

13本目（プレイヤーが5、6人の場合は17本目）の矢が刺さった時。

その時点で1本の矢も刺さってない哀れな物体を作ってしまったプレイヤーは、-5点、1本しか刺さってない場合は-2点となり、その数だけ「こけし」を下げなくてはならぬ。

上の表とあわせ見れば分かるように、余りに簡単な物体を作ってしまった時と、余りに難解な物体を作ってしまった時は、自分の三角帽は後ろに下がってしまうということを、ゆめゆめ忘れてはならぬ。これぞ剣豪宮本武

蔵が慧眼けいがんにより見抜き、「兵法の書」に記したる極意也。

もちろん の場合、最もゴールに近かった者が勝者となることは言うまでもあるまい。

ルールは以上だ。さ、ぐずぐるするでない。いざ戦うのだ。