

SHINOBU

RT
ULE
LE
S
GA
OM
FE

時は乱世。戦略ゲーム「忍」のゲームプレイヤーはこの過酷な時代をとある国の大名の一人となってプレイする。ここでは5つの大国が日本を席卷しており、日本を統一するべく日々戦いを繰り返している。戦とは必ずしも兵数、武器の如何で勝利に繋がるということではない。様々な策を施され、罠にかけられてしまえばいかに屈強な軍といえども敗走を強いられるだろう。この乱世を制するにはどう立ち回るのが重要なのである。ゲーム中、反目する国々を積極的に攻撃することも一つの手だが、ゲーム終了まで息を潜め続けることもまた利益になることもあるだろう。自身の国を勝利に導く為、ゲームプレイヤーには狡猾さと計算高さが要求される。

ゲームを始める前にまず赤い背表紙のカードのみシャッフルし、プレイヤー1人につき1枚ずつ配る。このカードはプレイヤーの所属国を示す物であり、また最後まで隠し持ち続けるべきカードである。もしゲームプレイヤーが5人未満の場合、余ったカードは箱に戻しておこう。この時どの国のカードがしまわれたかは見ない方がいい。



その後しっかりと残りのカードをシャッフルし、中央に置く。初手を始めるプレイヤーを決めたらゲーム開始だ。まずそれぞれのプレイヤーは山札から4枚ずつカードを取ろう。

プレイヤーの前面は十分に間を空け、その空間を自身の陣地とする。他の国々は軍隊をその陣地に配置することが出来る。自ターン中プレイヤーは兵に対し3回命令を出さなければならない。つまり1ターンに3回行動するということだ。



第一の命令：兵の配置

プレイヤーは手持ちのカードの中から一枚を選び、兵の絵が書かれている面を表にして自陣地以外のいずれかの国の陣地に配置しなければならない。どのプレイヤーもカードを同じ様に置く事が出来る。

第二の命令：自陣地への兵の配置及び配置転換

プレイヤーは自身の陣地に兵を配備させる、もしくは敵陣地間

での兵の移動を行うことが出来る。

一つ目のケースは持ちカードから一枚自身の陣地へ置くというもので、二つ目のケースの場合はいずれかの敵陣地にある好きな軍隊を他の陣地へと移動させることが出来る、というものである。自身の陣地から兵を移動させることは禁じられているが、敵陣地にある兵を自陣地へと移動させることは可能である。

もしも一つの陣地に同じカードが何枚か置かれた場合、それらのカードは連ねられ一つの軍となる。その際何枚重ねたかすぐに分かるように置くこと。

第三の命令：攻撃

自身の陣地に軍が置かれている場合、プレイヤーは攻撃の命令を出さなければいけない。またこの際軍のみが敵陣地へ攻撃をすることが出来る。攻撃の際にどの軍を選ぶかは自由である。軍の強さは置かれたカードの枚数に左右される。攻撃は自身よりも弱い軍に対してのみ行える。つまり自身の軍よりも枚数の少ない敵軍に対してのみということだ。同陣地内での攻撃は禁止されており、また第一第二の命令で動かしたり影響を与えた軍に対してそのターンは攻撃することは出来ない。[兵配置、忍者の使用、敵陣地間の兵移動がそれに当たる]。



攻撃時プレイヤーはどの軍で攻撃するかを宣言し、どの国の軍を攻撃するか明確に示さなければならない。

攻撃を受けた軍はその全てが失われるのではなく、一枚のみが捨て札となる。

また第一行動で攻撃、第二で移動というのは禁じられている。

プレイの順番は時計回りに進ませて行く事。

忍者



日本を語るのに彼の存在無くどう語ろうか！「忍」には3枚の忍者カードが入っている。「忍」において忍者は他のカードとは一線を画すカードである。このカードは特定の国に属するものではなく単独で存在する。プレイヤーは第一の命令の際のみ忍者を使う事が出来る。プレイヤーは敵陣地に存在する軍を一つ選択し、そこから忍者カード一枚につき兵を一人減らす事が出来る。当然ながら自陣地の軍に対しては使う事は出来ない。

また、忍者を使って減らした軍に対してそのターンは攻撃を加えることは出来ない。

これら3つの命令全てを終えた時、各プレイヤーは手持ちのカードが4枚になるまで山札からカードを取る。

山札からカードが全てなくなった時が、プレイヤーたちの最終ターンだ。最後のカードを取った人間の次プレイヤーから最後の一回りとなる。最終ターン終了後、プレイヤー達は最初に配られた赤いカードをここで明かす。自分の持っていたカードに対応するカードが一番多くテーブルに残っているプレイヤーが勝者だ。全ての陣地に残っている全ての兵を数えよう。もしも一位が同数であった場合、自陣地に多く自身に対応するカードが残っている方が勝者である。

追記

2人や4人でゲームを行った場合、どの国のカードが使われていないかどうか覚えておいて欲しい。もしも使われなかった国が勝ってしまった場合、次点のプレイヤーが勝者となる。