

Breathing

Hammer
Works

時間：5分
人数：2人

- 用具 -

- ・2～9までのカード（各5枚、合計40枚）

- ルール -

準備

適当な方法でスタートプレイヤーを決め、各プレイヤーに**8枚ずつ**手札を配ります。

ターンの流れ

1.カードを出す

スタートプレイヤーは**同じ数字のカードを好きな枚数**だけ出します。

カードが出されたら、対戦相手は**出されたカードより小さい数字のカードを同じ枚数**だけ出すか、パスするかを決めます。これをどちらかがパスするまで行います。

2.得点の獲得/カードの補充

どちらかのプレイヤーがパスしたら、最後にカードを出したプレイヤーは**最後に出したカードのうち1枚**をとり、自分の前に置きます。カードの数字が得点になります。

パスしたプレイヤーは手札を**8枚になるまで**補充します。

得点として獲得したカードは、全員に見えるように、自分の前に置いておきます。それ以外のカードは捨て札になります。捨て札の内容を確認することはできません。

・手札がなくなった場合

カードを出した時点で手札がなくなった場合、相手の手番までおこないます。

相手がカードを出した場合は、カードのないプレイヤーは(手札がないので)自動的にパスとなります。

相手がパスした場合は、対戦相手がカードを**8枚になるまで**補充したあとで、カードがなくなったプレイヤーもカードを**5枚になるまで**補充します。カードの補充をおこなった後で、対戦相手がスタートプレイヤーになり、カードを出します。

・山札がなくなった場合

山札がなくなったら、カードを補充することができなくなります。ゲームは、どちらかのプレイヤーの手札がなくなるまで続きます。

山札の枚数は、いつでも確認することができます。

ゲームの終了

どちらかのプレイヤーの手札がなくなったら、その次のプレイヤーの手番までおこない、ゲームが終了します。

獲得したカードの得点を計算して、得点の高いプレイヤーが勝者になります。

- ヒント -

- ・タイトルにあるとおり、どこでカードを補充するかが重要です。手札が整っていないとガードが弱くなるのです
- ・弱い手札でも枚数を集めれば、相手のカードが少なくなったときに反撃のきっかけになるかもしれません
- ・カードは5枚ずつしかないので、動向を見つつカードを集めたり処分したりしましょう
- ・山札が心もとなくなったら、ちゃんと補充ができるかどうかの確認を忘れずに
- ・カードが補充できなくなっからの詰めはとても重要です。弱いカードが残ってしまうと、大逆転に至る可能性があります

- デザイナーズノート -

このゲーム、もともとは2人用のアブストラクトを作りたいという話をとあるメンバーが出したことから始まりました。

はじめは、綱引きのようなゲームにしようかと思っていたのですが、これは「2人でできる大富豪に近いゲーム」で実現できそうだということになり、今の形で完成しました。

原案から、試作品完成までおおよそ3時間、2人でアイデアを出しているうちにできてしまった作品です。

簡単な2人用の作品なので、ゲームとゲームの合間にプレイしてみてもいいかもしれません。

このゲームを実現するにあたり、原案となる要望を出し、テストプレイまで協力いただいたメンバーに、この場を借りて感謝いたします。

- クレジット -

ひと呼吸/ブリージング (Breathing)
Designed by Hammer Project (2001)

ルールの質問や感想などがございましたら、こちらまで
mail: hammer@dragon.plala.or.jp
URL: <http://www4.plala.or.jp/hammer/>