

Matadon!

「マタドーン」 ルール説明書 Ver.1.0
プレイ人数:2~4人/プレイ時間:20分/対象年齢:10歳以上

■ストーリー：

どうだい？ スンゲェ歓声だろ！？
これから始まるのは、恐れ知らずの闘牛士達が
繰り広げる、まったく新しい闘牛さ！
何が新しいって？ あの闘牛士たちは
牛「と」戦うんじゃない。牛「で」戦うのさ！
得意のマントで意のままに操った猛牛を、
他の闘牛士に突撃させる。ぶつかって、ぶつかって、
ぶつかり抜いて……。
最後の最後まで立っていた者が真の闘牛士。
「マタドーンマエストロ」ってわけだ！！
スゲェだろ？
これなら動物愛護団体も文句なし、ってな！！

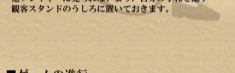
■ゲーム概要&勝利条件：

暴走する牛を、マントを翻してうまく操り、
他の闘牛士にぶつけるゲームです。
闘牛をぶつけられ、力尽きた者は闘技場から退場し、
最後まで残った闘牛士が真の闘牛士、
「マタドーンマエストロ」の栄冠を手に入れます。

■ゲームの準備：

「小袋」の中に35枚のマントチップを全て入れ、
手札を隠す「観客スタンド」を各プレイヤーに配ります。
配られた観客スタンドの観客の色が、各プレイヤーの
担当する闘牛士コマの色になります。
闘技場ボードの外縁に記されている牛のマスに、矢印の
方向にあわせて牛を配置します。

「最も最近、何かぶつかったプレイヤー」あるいは
「一つ前のプレイで最初に牛をぶつけられたプレイヤー」
がスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤーから
時計回りの順で、白枠に囲まれた中央9マスのいずれかに
自分の色の闘牛士コマを置いていきます
(他の闘牛士コマがあるマスには置けません)。



各プレイヤーは小袋から(中を見ずに)マントチップを
4枚ずつ引いていきます。引いたマントチップは、
他プレイヤーに見られないよう、自分の手札を隠す
観客スタンドのうしろに置いておきます。

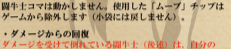
■ゲームの進行

※赤字だけを読み進めれば、とりあえずゲームを進められます。

(I) 各プレイヤーのターン

スタートプレイヤーから順に、時計回りで各プレイヤーの
ターンを行います。プレイヤーは自分のターンになったら、
手元にあるマントチップのうち一つを選び、裏にして、
闘技場の何も置かれていないマスのいずれかに置きます。
各プレイヤーがターンを3回ずつ行ったら

(全員の観客スタンドのうしろのチップが1枚になったら)
牛のターンに移行します。



◆「ムーブ」チップの使用方法

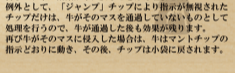
・闘牛士の移動
マントチップのうち「ムーブ」チップだけは使用方法が
異なります。「ムーブ」チップを使用する場合は、
使用する「ムーブ」チップを全員に晒し、自分の闘牛士
コマを現在いるマスから上下左右1マスのいずれかの、
何も置かれていないマスに移動させます。但し、白枠から
外へ出ることはできません。

「ムーブ」チップを出したにもかかわらず動ける場所が
ない場合や、自身の闘牛士コマが倒れている場合は、
闘牛士コマは動かしません。使用した「ムーブ」チップは
ゲームから除外します(小袋には戻しません)。

・ダメージからの回復
ダメージを受けて倒れている闘牛士(後述)は、自分の
ターンにまとめて2枚「ムーブ」チップを出すことで、
ダメージから回復し、立ち上がる(闘牛士コマを立てる)
ことができます。

(II) 牛のターン

牛を直進させます。
牛は、進路上に裏向きマントチップがある場合、
マントチップをオモテにして、オモテ面に記されている
指示に従い向きや動きを変えます。



牛に効果を及ぼしたマントは、小袋に戻します。
牛が同ターン内に同じマス二度通過したとしても、
再びマントの効果が牛に及ぶことはありません。
例外として、「ジャンプ」チップにより指示が無視された
チップだけは、牛がそのマス通過していないものとして
処理を行うので、牛が通過した後も効果が残ります。
再び牛がそのマスに侵入した場合は、牛はマントチップの
指示どおりに動き、その後、チップは小袋に戻されます。

牛の進路上に闘牛士コマがあった場合、進路上にいる
すべての闘牛士は牛に跳ね飛ばされてダメージを受けます。
ダメージを受けた闘牛士コマは、その場に倒してください。
既に倒れている闘牛士コマが再び跳ね飛ばされた場合には、
跳ねられた闘牛士コマは闘技場から取り除かれ、
その闘牛士コマのプレイヤーは敗北となります。

外壁にぶつかったら、牛はその場で180度方向転換します。
同ターン内に牛がまだ一度も壁にぶつかっていない場合は、
牛は方向転換後、直進を再開します。
既に同ターン内に一度、壁にぶつかっている場合は、
牛はその場で180度方向転換して動きを止めます。
※もし直前の「ジャンプ」チップ等の効果により、
方向転換したマスにマントチップが残っている場合、
牛はそのマントチップの指示には従わず、その
マントチップは直ちに小袋に戻します。

牛が二度壁にぶつかって動きを止めたら、牛のターンは
終了となり、ラウンド終了に移行します。

(III) ラウンド終了

ラウンド終了時には、以下の処理を行います。

- ・闘技場上に残っているマントチップを全て小袋へ戻す。
(この時、ムーブチップだけは小袋に戻さない)
- ・手元のマントチップが4枚になるように、小袋から
マントチップを補充する。
- ・スタートプレイヤーは左隣のプレイヤーに移行する。

◆決闘ルール

・闘技場に残ったプレイヤーが2人になったら、観客に
より勇気を見せつけるため、闘牛士たちはその場から
一歩も動かずに戦うことになります。決着がつくまで、
闘牛士コマは動かせなくなります。
以降は、ダメージを受けている時と同様に「ムーブ」
チップは出すだけのチップになり、ダメージの回復にも
使用できません。

これら全てをやり終えたら、再び(I)各プレイヤーの
ターンへと移行します。

(I)、(II)、(III)の一連の手順をラウンドと呼びます。
闘技場に闘牛士が1人になるまでラウンドを繰り返します。
牛が同ターン内に複数のプレイヤーにぶつかり、闘牛士が
誰も闘技場に残らない場合にはこの勝負は引き分けとなり、
再ゲームとなります。

■ブタドーン

4人プレイ時に先に脱落した3位4位の闘牛士用として、
4×4マスの小さな闘技場を用意しました。
牛の代わりに豚を使用し、4位先手番で、最下位の称号
「闘豚士(とうぶーし)」の名を賭けて戦ってください。

■2人対戦

はじめから2人対戦の時は、内側の「VS」と記された
牛の絵のマスに牛を配置し、一番外側の枠は使用せずに、
一回り狭い状態の闘技場で戦います。
決闘ルールは使用せず、「ムーブ」チップも普段通りに
使用して対決を行います。

■Q&A

Q：マントが沢山固まりすぎて、牛がどう動くのか、よく
わからないのですが……

A：牛の動きとマントの特徴に慣れるまでは、牛を1マス
ずつ進めて、牛の侵入したマスのマントチップを随時
表にして処理していくのがよいでしょう。

Q：牛が「ジャンプ」チップの次に別の「ジャンプ」
チップを踏んだらどうなるの？

A：先に踏んだ「ジャンプ」チップの効果で、次に踏んだ
「ジャンプ」チップが無視されることとなります。

Q：「ジャンプ」チップの直後に闘牛士がいた場合は？

A：ジャンプチップにより飛び越されるのはチップのみです。
闘牛士は牛に跳ねられます。

Q：「ブタドーン」のルールは？

A：決闘ルールを使用しない、2人対戦のルールです。

◆お詫び
「牛コマ」の作成に使用予定だった3Dプリンターが大破し、
想定していた形の生産が不可能になってしまったため、
急遽、仕様を変更いたしました。
このため、「牛コマ」が、パッケージと異なるものにな
っておりますことをここにお詫びいたします。
また、突然の思いつきにより、最下位決定戦「ブタドーン」
が追加され、豚コマ、小闘技場が追加されましたが、
パッケージに一切その記載がない旨もお詫びいたします。

◆デザイナーズノート
実はこのゲーム、2年ほど前に製作したものだったりする。
2年前……一応の完成を見たこのゲームは、そこそこいい形に
まとまりはしたものの、開発コストを下げられず、また、
あともう一歩面白くするための「何か」が見つけれず
お蔵入りとなった。
当時の僕々には、その「何か」が見つけれなかったのだ。

だが2年の時を経て、再びこのゲームを見直した今、
僕々の脳内には、様々な「こうしたらどうだ」が浮上した。
そして手軽に遊んでもらえる大きさ、ローコストでの
コンポーネントデザインができるようになっていた。
僕々の2年の歳月が、経験値が、我々の不可能を可能にしたのだ。
臭いことを言ってるが、実際にこうしてマタドーンは蘇った。
果たして面白いかどうかは……是非体感してほしい(・v・)！

EJIN研究所としては初の、チップゲームである。
同じスポーツでも野球選手がサッカーをするようなもので、
色々と勝手が違うことに、実は相当戸惑った。
だがカードゲームでやれなかった、やりたかったことができた。
文字に依存しないシステムは、年齢も、言語も越えられる。
チップを配置する楽しみは、カードにはない特有のものだ。
それらを面白さに繋げる感覚は、相当新鮮なものだった。

さあ、これまでと一味違う、EJIN研究所のチップゲーム。
この新しい挑戦が、これを読んでくれる貴方とその友人を
楽しませてくれますように！

◆ ゲームデザイン：きみひと・江神号
◆ 闘牛士、牛イラスト：花小金井正幸

開発：EJIN研究所 江神号 mail: daijouyou@hotmail.com
〒114-0023 東京都北区滝野川7-1-9-201 江崎方 EJIN 研究所
Tel.090-2973-4896