

タイトル：
約数大富豪

作品名は作品識別のために用います。
(選考には影響しません)

概要：

新しいカードゲームのルールを考案しました。

カードセットを作って販売しても良いし、アプリで実装するのも良いと思います。

概要を記載するかどうかは任意です。

内容：

◎<アナログ><2人対戦>

自由にアイデアを表現してください。

1枚につき1つの数が書かれた、カード25枚を使って遊びます。

数は、72以下の、2か3か7の倍数です。

64 <small>2×2×2×2×2×2</small>	32 <small>2×2×2×2×2</small>	48 <small>2×2×2×2×3</small>	72 <small>2×2×2×3×3</small>	16 <small>2×2×2×2</small>
24 <small>2×2×2×3</small>	36 <small>2×2×3×3</small>	54 <small>2×3×3×3</small>	8 <small>2×2×2</small>	12 <small>2×2×3</small>
18 <small>2×3×3</small>	27 <small>3×3×3</small>	56 <small>2×2×2×7</small>	4 <small>2×2</small>	6 <small>2×3</small>
9 <small>3×3</small>	28 <small>2×2×7</small>	2 <small>2</small>	3 <small>3</small>	63 <small>3×3×7</small>
14 <small>2×7</small>	42 <small>2×3×7</small>	21 <small>3×7</small>	7 <small>7</small>	49 <small>7×7</small>

アイデアをより伝えやすくするための
図や、面白さをイメージしやすくする
図があれば、適宜いれてください。

1. プレーヤーに1枚ずつ順番にカードを配ります。1人12枚で、1枚は余ります。配られたカードを手札として、これを自分にも相手にも見えるように自分の前にならべます。

2. じゃんけん等でスタートプレイヤーを決め、以降、交互に、以下のいずれかを行います。

①場にカードが出ていない場合、任意の手札を1枚場に出す。

②場にカードが出ている場合で、場の一番上に出ているカードの数を割り切る数(約数)のカードを手札から1枚選んで、場の一番上に出す。

③パスする。この場合、場に出されたカードは流れる。

たとえば、スタートプレイヤーのAが56を出したとして、相手のBは、8や14などを持っていると、それを場に出すことができます(あえて出さずにパスしても構いません)。Bが14を出したら、Aは2や7を持っていると場に出すことができます。出せなければパスをして、場のカードは流れます。最後に出した人が再び場に任意のカードを置き、同じ要領でゲームは進みます。

3. 先に手札を出し切った人が勝ちです。

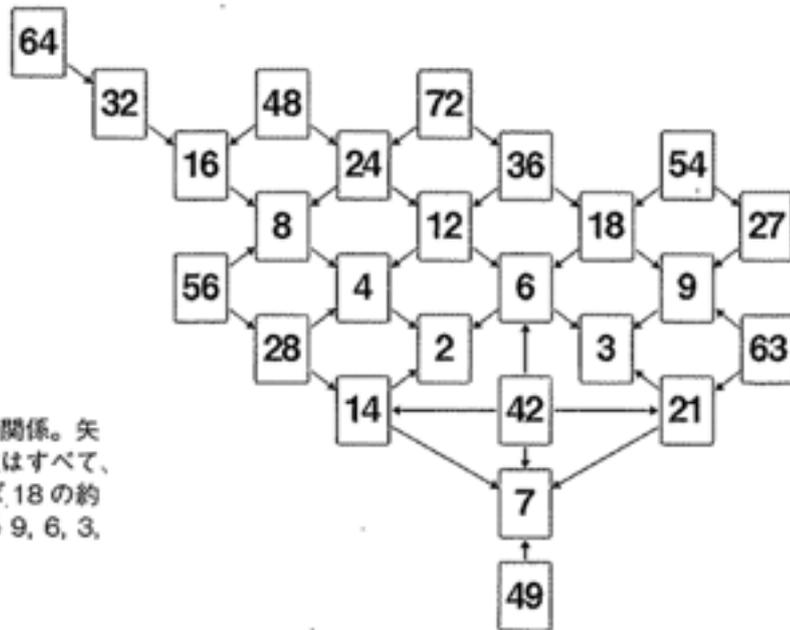
★相手の手持ちのカードが見えるので、相手がどのカードを出すかを互いに予想しあうことになり、高度な戦略思考・論理的思考が重要になるゲームです。流れは大富豪に近いですが、かなり奥が深く、頭を使います。

★遊んでいるうちに、数を分解する感覚が身についていくことが期待されます。

面白さや教育的効果等、アピールポイントがあれば書いてください。

※約数の概念が難しい年齢の子には、下のような表を使ってもらうことで、同じように遊ぶことができます。

このように、広い年代に配慮したアイデアがあると、よりGoodです。



約数大富豪のカードと約数の関係。矢印の向きにたどっていきける数はすべて、もとの数字の約数。たとえば、18の約数は、矢印の向きにたどれる9, 6, 3, 2であることがわかります。

仕様を完全に決めずに、選択肢としてアイデアをいくつか提示するのもOKです。

◆より深くゲームを楽しむルール

手札をランダムに配布するのではなく、手札にしたいカードを順番に選び取っていくドラフト形式にすると、より戦略性が増し、実力がものをいうゲームになります。

このとき、A,B,B,A,A,B,B,… という風にとると有利不利が少なくなります。

最後にAがとり、余った1枚が場のカードになり、Aの番から始まるようにすると良いです。

◎＜アナログ＞＜3, 4人対戦＞

3, 4人で行う場合は、手番を時計回りに回していけばよいです。

2人がパスした場合に場が流れます。

手札ドラフト形式にするときは、例えば3人ならA→B→C→C→B→A→A→B→C→C→B→A→A……という順にすると良いでしょう。

◎<デジタル>

2人対戦のルールで実装すると良さそうです。

- ・コンピュータと対戦するモード
- ・ネットでつながる誰かと対戦できるモード
- ・特定の盤面で勝つことを目指すパズルモード

などがあると楽しいと思います。

コンピュータと対戦するモードでは、最初は弱いコンピュータで、クリアするごとに強くなっていくという設計が望ましいです。

コンピュータのアルゴリズムまで
考える必要はありません。
(ただし、実現可能であると想像できることは重要です。)