

8bitMockUp!!

人数:2~4人 年齢:8歳以上 時間:15分前後

あなた達「神さま見習い」は、神さまから新しい世界を創るように言われました。気まぐれな神さまから提示される地形を上手につなげて神さまが気に入る世界を創ってください。

ゲーム概要

このゲームはタイルを置いていくゲームです。タイルを辺と辺の色が合致するように配置していき、20枚置いたらゲーム終了です。ゲーム中に何度かモニュメントを建築する機会があり、ゲーム終了時に建築していた場所に応じて点数を獲得します。最も点数の高いプレイヤーがゲームに勝利します。

内容物

- ・タイル：100枚（4色 赤、青、緑、黄が各25枚）
- ・モニュメントコマ：28個
- ・説明書：1枚



ゲームの準備

- ① 各プレイヤーは赤、青、緑、黄の中から1色を選んで、その色のタイルを25枚受け取り自分の前に置いてください。余ったタイルは使いませんので、箱に戻してください。
- ② 各プレイヤーは受け取ったタイルの中から、裏面に「8bitMockUp」と書かれたタイルを1枚取り出し、自分の前に表向きにして置きます。これが最初のタイルになります。

右側につづく

4人プレイのゲームスタート時の状況



- ③ 最近なにかを創ったプレイヤーが親プレイヤーになります。

- ④ 親プレイヤーは手元に残ったタイルを裏向きにしてよく混ぜ、その中から無作為に5枚を選択し、箱に戻します。この5枚は今回のゲームでは使いません。タイルの表面を見ないで箱にタイルを戻します。残ったタイルは裏向きで手近なところにまとめて置きます。

- ⑤ 親プレイヤー以外のプレイヤーを子プレイヤーと呼びます。子プレイヤーは手元に残ったタイルをすべて表向きにして置きます。この際、タイルに書かれた数字順に並べておくに配置する時に便利です。

- ⑥ モニュメントコマを全てテーブルの中央に置きます。

①から⑥までの準備を終えたらゲームスタートとなります。

★大切なこと

自分の前に表にして置いているタイルを「自分の場」と呼びます。最初は1枚ですが、ゲームが進むにつれ他のタイルがくっついて徐々に大きくなります。自分の場のタイルと、まだ配置していない手元のタイルは混ざらないようにしてください。

ゲームの流れ

- ① 親プレイヤーは自分の前の裏向きのタイルを1枚めくり、タイルに書かれた数字を読み上げます。
 - ② 子プレイヤーは自分の手元のタイルの中から同じ数字のタイルを探して取ります。
 - ③-1 すべてのプレイヤーは、親プレイヤーが読み上げた数字のタイルを自分の前に置かれているタイルに少なくとも1辺が接するように置きます。（詳しい置き方は後述：p2左上）
 - ③-2 親プレイヤーがめくったタイルの数字が赤い場合、すべてのプレイヤーがそのタイルを置いた後で、自分の場にモニュメントコマを建築します。（詳しい建築方法は後述：p2左下）
 - ④ すべてのプレイヤーがタイルを置いたら、ゲームの流れ①に戻ります。ゲーム中、親プレイヤーが代わることはありません。
- 親プレイヤーが裏向きのタイルをすべてめくり、すべてのプレイヤーがそのタイルを置いたらゲーム終了です。点数を計算してください。（詳しい計算方法は後述：p2右）

数字が赤いタイルは7枚

タイルの置き方

- ・自分の場のすでに置かれているタイルに、少なくとも1辺の辺と辺が接するように置いてください。この時、接する辺同士は同じ色でなければいけません。
- ・タイルは回転させて置いてかまいません。
- ・1度置いたタイルを移動させることはできません。

裏につづく

- ・ タイルを配置する際に、どこに置いても辺と辺の色が合わず置けない場合は、そのタイルをゲームから除外して箱の中に戻してください。ただし、**置ける場所がある場合には必ずタイルを置かねばなりません。**置けなかったタイルの数字が赤い場合はモニュメントコマだけを建築することになります。



ただしい置き方



まちがった置き方

モニュメントコマの建築（置き方）

以下のルールに従って、自分の場のタイルの上にモニュメントコマを置くことを『モニュメントコマの建築』と呼びます。モニュメントコマを建築するとゲーム終了時に点数を獲得することができます。

- ・ 親プレイヤーがめくったタイルの数字が赤い場合、すべてのプレイヤーがタイルを置いた後で、**モニュメントコマの建築を行います。**
- ・ テーブル中央から取ったモニュメントコマ1個を、自分の場にあるタイルの【エリア】の上に置きます。
- ※タイルに描かれた緑、青、黄、紫の三角形部分、およびそれらが縦や横でつながっている集まりのことを【エリア】と呼びます。斜めでつながっていても同じ【エリア】とみなしません。



【エリア】

3枚のタイルが繋がった左図には、青のエリアが1つ、緑のエリアが2つ、黄色のエリアが2つあります。

※紫の【エリア】にモニュメントコマを建築することはできません。従って内容物に紫のモニュメントコマはありません。

- ・ 1度建築したモニュメントコマは、移動することも取り除くこともできません。
- ・ 1つの【エリア】内に複数のモニュメントコマを建築してもかまいませんが、複数あっても1個として扱います。

得点計算と勝敗

【エリア】にモニュメントコマが建築されていると点数を獲得することができます。

【エリア】には【完成したエリア】と【未完成のエリア】の2種類があり、点数計算方法が異なります。どちらの【エリア】なのかはそこに含まれる【クッキー】の形で決まります。



【クッキー】

タイルの辺に描かれた半円を【クッキー】と呼びます。

【パワークッキー】

【クッキー】はタイルがつながることで全円になり、それを【パワークッキー】と呼びます。

- ・ 完成したエリア

【エリア】内に【パワークッキー】しか存在しない【エリア】を【完成したエリア】と呼びます。

【完成したエリア】にモニュメントコマが建築されている場合そこに含まれる【パワークッキー】の数×2の点数を得ます。

- ・ 未完成のエリア

【エリア】内に【クッキー】が存在する【エリア】を【未完成のエリア】と呼びます。

【未完成のエリア】にモニュメントコマが建築されている場合そこに含まれる【パワークッキー】の数の点数を得ます。

獲得した点数の最も高いプレイヤーが勝者です。同点の場合は勝利を分け合います。納得できない場合は、何度でもプレイして雌雄を決しましょう。

★配置例



赤線でL字型に囲んだ黄色の【エリア】は【パワークッキー】が4つで【クッキー】が存在しない【完成したエリア】です。モニュメントコマが建築されているので、そこに含まれる【パワークッキー】数×2の点数の8点を得ます。また、L字に囲んだ【完成したエリア】と三角で囲んだ【未完成のエリア】(0点)は、つながっているとみなしません。



赤線でY字型に囲んだ黄色の【エリア】には【パワークッキー】が4つあります。しかし【クッキー】も存在しているので、残念ながら【未完成のエリア】です。モニュメントコマが建築されているので、そこに含まれる【パワークッキー】の数の点数の4点を得ます。



ゲームデザイン: 佐藤敏樹 アートワーク: 長谷川登鯉
ルール校正: hal_99(The Game Gallery Channel)
郡山喜彦(For Games)

発行元: さとーふあみりあ(toshikis227@gmail.com)

© 2025 Toshiki Sato / Tori Hasegawa