

POTLATCH KLONE

ポトラッチクローネ

人数 : 2人 対象年齢 : 8歳~ プレイ時間目安 : 10分
Manual Version : 1.01

ゲーム概要

自分のコマが進んだマスにチップを積み重ねていき
自分の手番の開始時に3段のスタックが3つ残っていれば勝利となります。
スタックを作るか崩すか、新たな領域を増やしていくのか…
しっかりとした考えどころのある、アブストラクト色の強いゲームです。

内容物

コンポーネント	数量
ベーススタイル (木製六角タイル)	12枚
カラーチップ (木製チップ)	赤青各5枚、白36枚
コマ (木製ポーン)	2色各1個
ユーザーマニュアル (本書)	1枚

用語

- ・アクション : 手番で実行する1行動
- ・中立色 : どちらのプレイヤー色でもない色
- ・スタック : チップが1段以上積みあがったもの
- ・プレイヤーカラーのスタック : 3段目がプレイヤーカラーのスタック
- ・段差 : マスとマスのチップの数の差

終了条件と勝敗

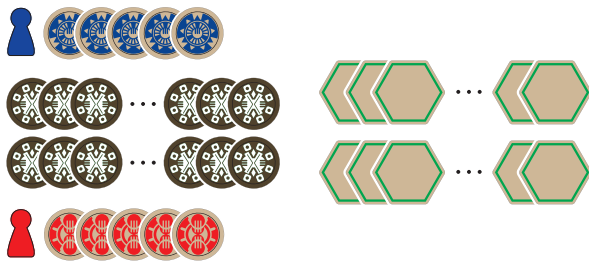
終了条件① : 手番プレイヤーの開始時に、手番プレイヤーのカラーのスタックが3つ以上存在した時
勝者 : その手番プレイヤー

終了条件② : 手番プレイヤーが規定数のアクションを完了できなかった時
勝者 : 相手プレイヤー

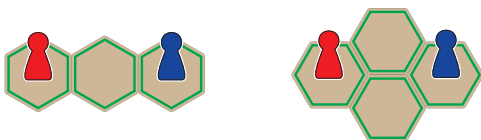
終了条件③ : いずれかのプレイヤーの手番開始時に、
全てのスタックの状態がそのプレイヤーの1手番前と全く同じ時
勝者 : その時点で白色のスタックが多いプレイヤー
ただし、同数の場合は引き分け

準備

- ①2アクションルールで遊ぶか3アクションルールで遊ぶかを決定します
- ②各プレイヤーの色(赤か青)を決定します
- ③各プレイヤーは自分の色のコマを1つとチップを5枚用意します
- ④全ての中立色のチップ(白)を両者が取りやすい位置に置いておきます
- ⑤2アクションルールの場合9枚、3アクションルールの場合12枚のベーススタイルを両者が取りやすい場所に置いておきます



⑥いずれかの図のようにベーススタイルとコマを配置します



⑦じゃんけんなど適当な方法でスタートプレイヤーを決めます

プレイ手順

手番で行うこと

以下のアクションを2アクションルールの場合2回、3アクションルールの場合3回、必ず行います

- コマ移動
- チップ移動

ただし、順不同かつ同一アクションを複数回行っても構いません
※手番中に連続したコマ移動アクションが途切れた時にチップの増加(後述)を行います

コマ移動

段差が1以下の隣接するマスにコマを移動させます
ベーススタイルは段数としてカウントしません



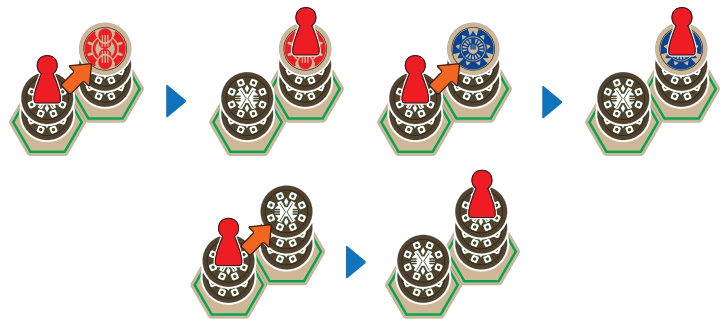
- ・相手のポーンがいるところには移動できません



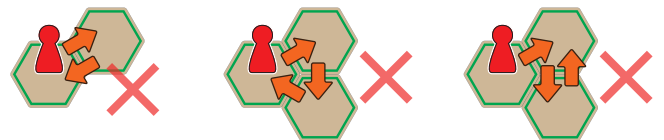
- ・使用されていないベーススタイルが残っている場合は隣接する空きスペースに移動して、ベーススタイルを配置することができます



- ・色によらず3段のスタックに移動することもできます



- ・手番中にコマが存在したことがあるマスには移動はできません



チップ移動

自分のコマのあるマスにスタックがある場合、スタックから1枚抜き取って隣接するマスに移動させます



- ・ 段差は関係ありません



- ・ 未使用のベーススタイルが残っている場合はベーススタイルがないマスにも移動させることができます
※この場合移動先にベーススタイルを置いてからチップを移動させます



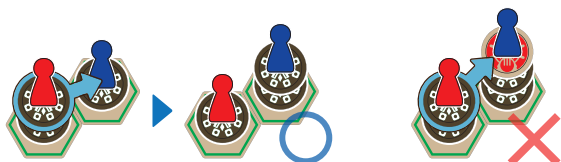
- ・ プレイヤーカラーのチップが乗っているスタックの場合、中立色のチップに置き換えてから移動させます



- ・ 既に3段のスタックがあるマスに向かってチップを移動させることはできません



- ・ 相手のコマがあるマスに向かってチップを移動させることもできます（この場合も3段のスタックがあるマスへは移動できません）



- ・ 移動先のスタックが3段になる場合、移動先には中立色のチップを置きます



チップの増加

- ・ 手番中に連続したコマ移動アクションが途切れた場合、コマが移動したマスにチップを1枚乗せます



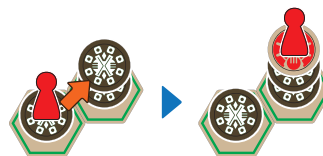
- ・ 移動先のマスにベーススタイルがない場合は、ベーススタイルを置いてからチップを乗せます



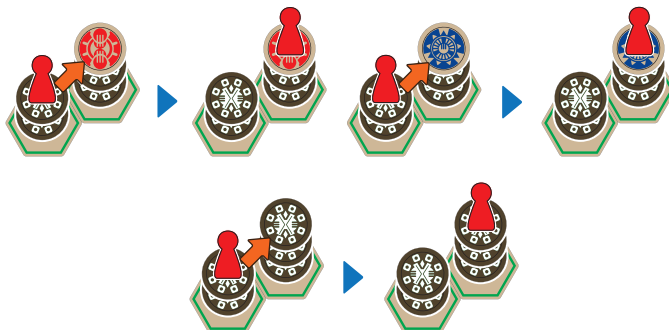
- ・ コマ移動が2回以上連続で行われた場合、コマ移動1回ごとにチップの増加をせず、コマ移動が途切れた時にまとめてチップを増加させます



- ・ 3段目のチップを置く場合は、自分のプレイヤーカラーのチップを乗せます



- ・ 既に3段のスタックがある場合は、チップを増加させません



FAQ

Q1. 2アクションルールと3アクションルールではどちらが難しいですか？

A1. 難しさは大きく変わりませんが、プレイ感が変わります。
2アクションルールの方が1手の重みが大きくなる傾向があるので3アクションルールの方が気軽にできるでしょう。

Q2. 3アクションルールで、コマ・チップ・コマの順に移動させました。チップの増加は手番の最後に行いますか？

A2. いいえ。
コマ移動アクションが途切れた時に行うので、最初のコマ移動終了後と最後のコマ移動終了後の2回チップの増加処理を行います。

豆知識

POTLATCH (ポトラッチ) とは、チヌーク語で「贈り物」を意味します。贈り物という優しい言葉とは裏腹に、部族間で相手より高額な贈り物を繰り返し、いずれかの部族が破産するまで続けられるという風習もあったようです。また、ポトラッチを行う際にはトーテムポールを立てることも多かったようです。

KLONE (クロネ) とは、チヌーク語で「3つ」を意味します。

ゲームデザイン：加藤貴之
 デベロップメント：中村良
 グラフィックデザイン：須永ベドロ貴明
 制作・発行：ラディアスリー株式会社
<https://www.radiuthree.co.jp/>

最新の情報は POTLATCH KLONE のサイトをご覧ください
<https://www.radiuthree.co.jp/products/11-mishima-analog/>

© 2021 radiuthree Co., Ltd. All Rights Reserved.