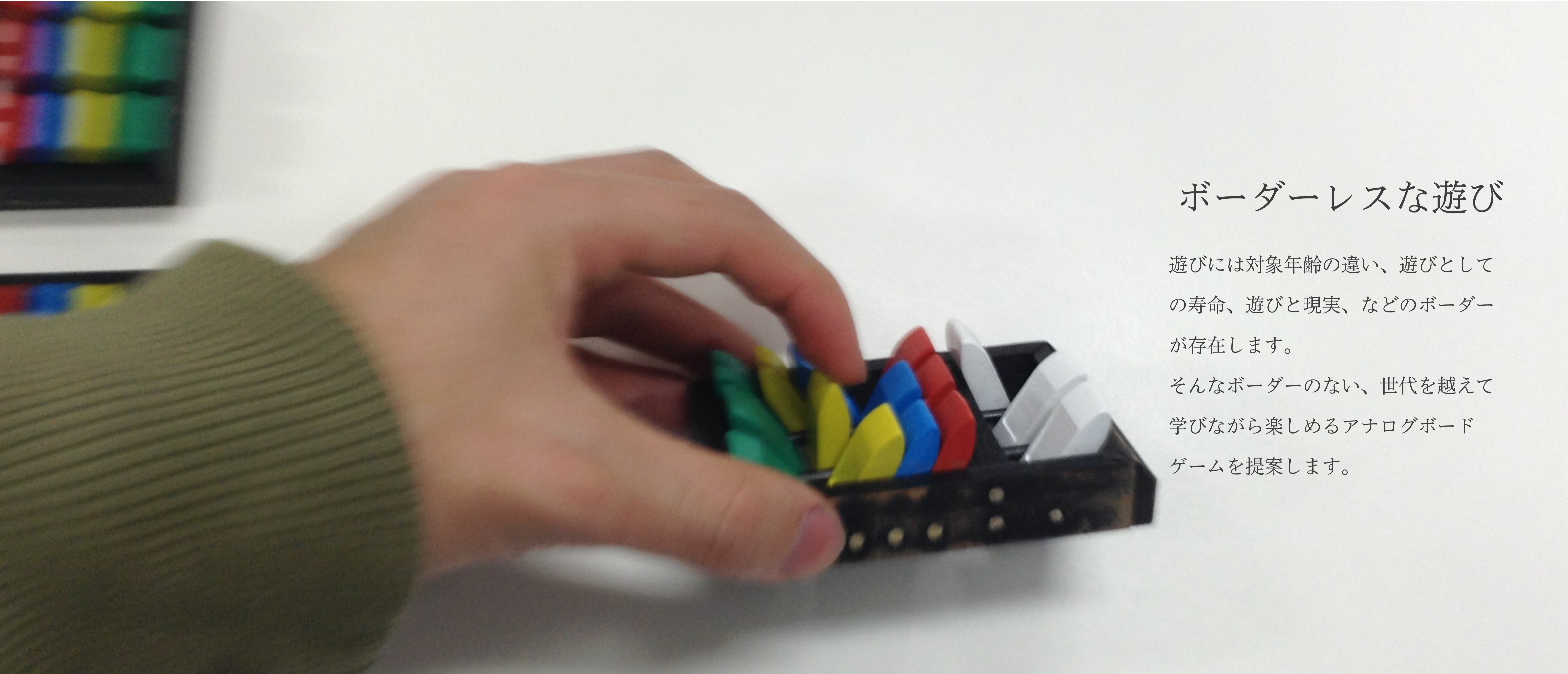


# そろばんを用いたボードゲーム

駒が千通り変化する、全く新しいゲーム





## ボーダーレスな遊び

遊びには対象年齢の違い、遊びとしての寿命、遊びと現実、などのボーダーが存在します。

そんなボーダーのない、世代を越えて学びながら楽しめるアナログボードゲームを提案します。

### 遊びの使い捨て

技術の発展により、世界中の人と遊ぶことができたり、さらに仮想世界で遊ぶことまでできるようになりました。

しかし、次々と新しい遊びが生まれることで一つの遊びの寿命が短くなり、遊びが使い捨てられているのが現状です。

同時に世界中の人と遊べるようになりましたが、同じ遊びを世代を越えて楽しむことは少なくなりました。

### 遊びながら学ぶ

ストレス社会と呼ばれる現代、現実の逃避としての遊びの側面が強い傾向にあります。遊びは本来心を豊かにすることができます。現実から逃げるためではなく、勉強や仕事のような現実そのものを遊びで楽しくできることを目指します。

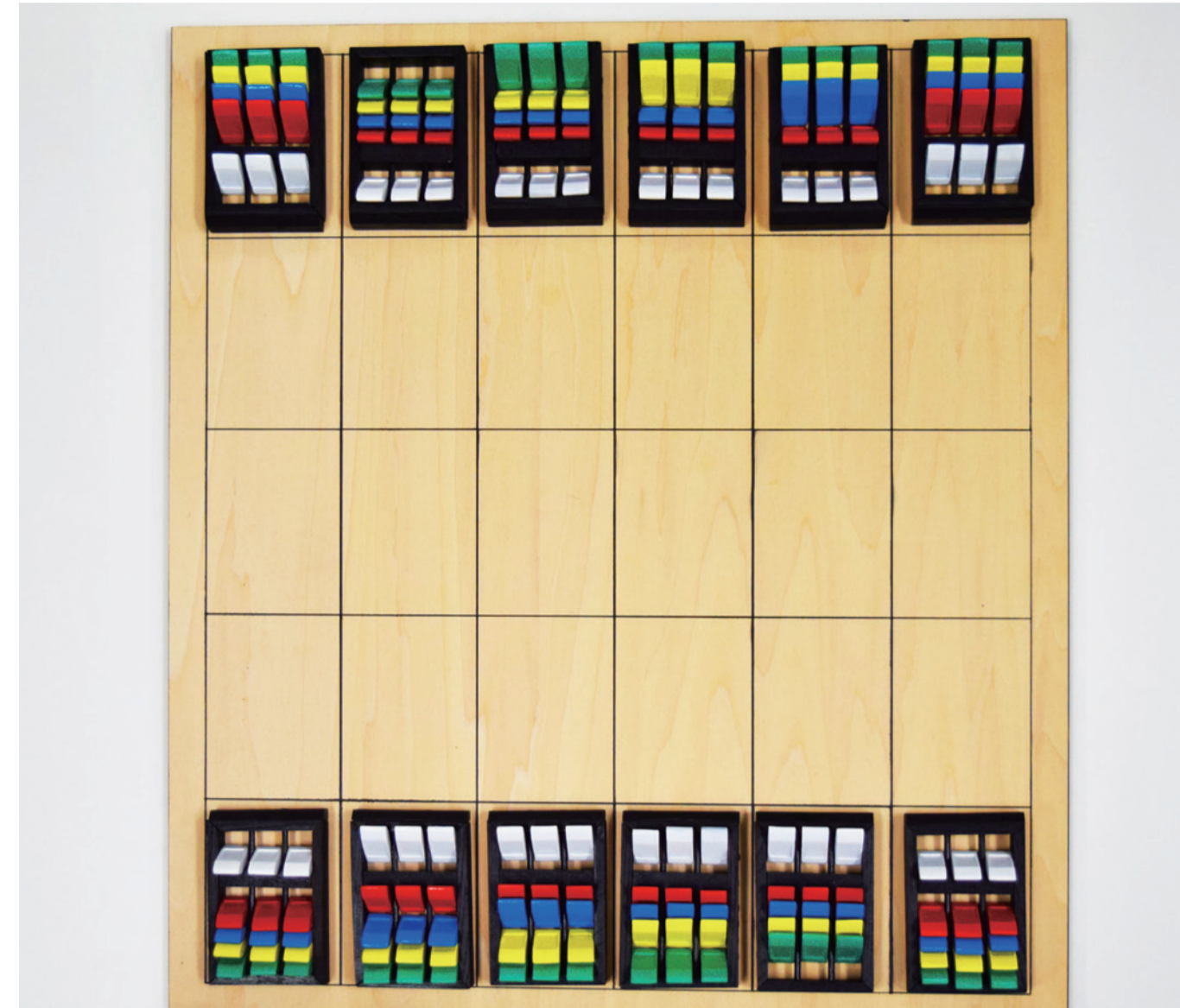
### そろばんを用いた遊び

近年数の概念の理解、思考力の上昇などその有用性が見直されているが昔のように使われることなくなったそろばんを用いたアナログボードゲームを制作することで、長く遊ぶことができ世代を越えて親まれる、遊びと学びの両立、技術の発展により衰退した文化の再生を実現します。



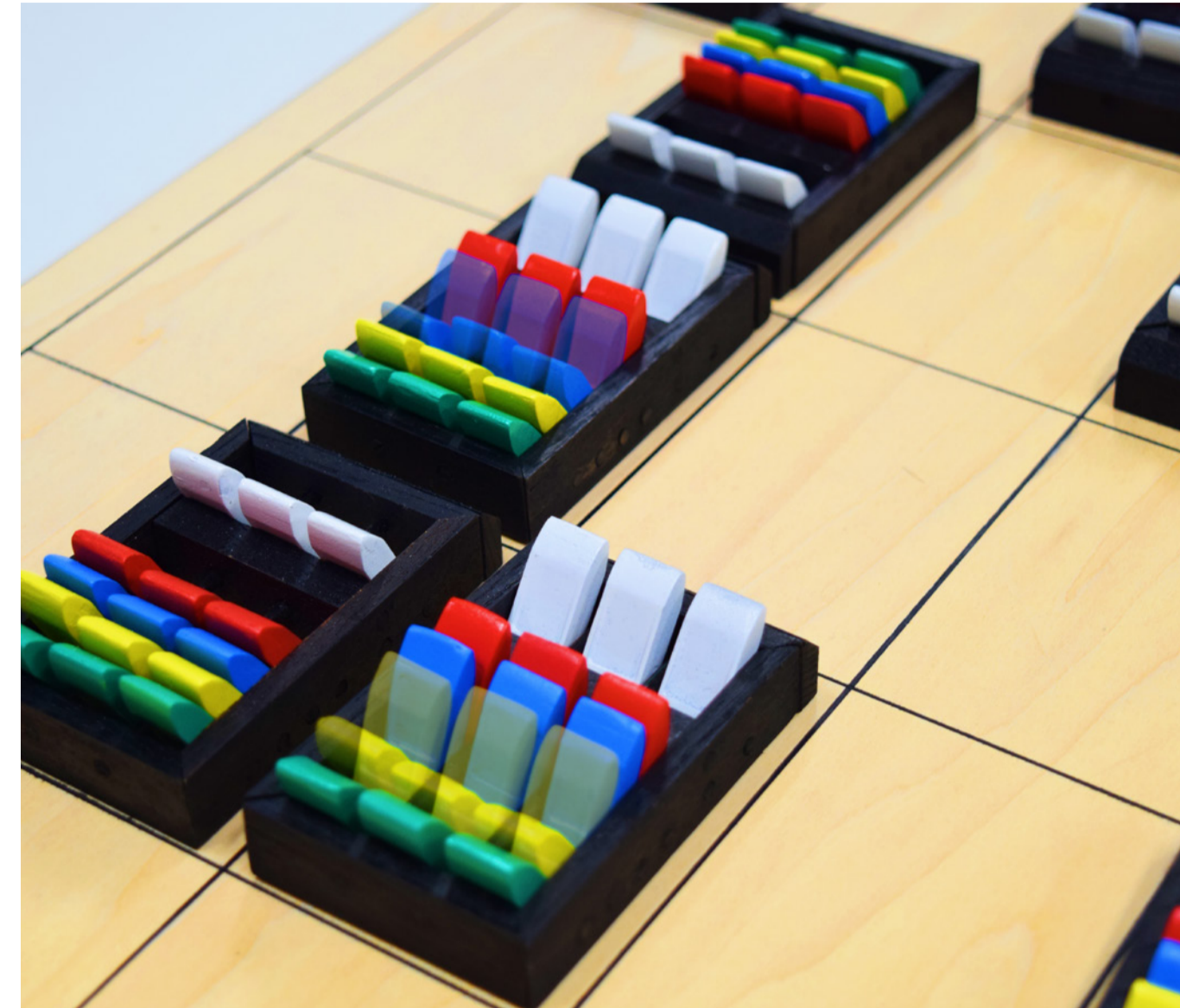
# how to play

この『MiLe』では多くの方法で遊ぶことができますが、ここではシンプルでスタンダードなルールの一つを紹介します。



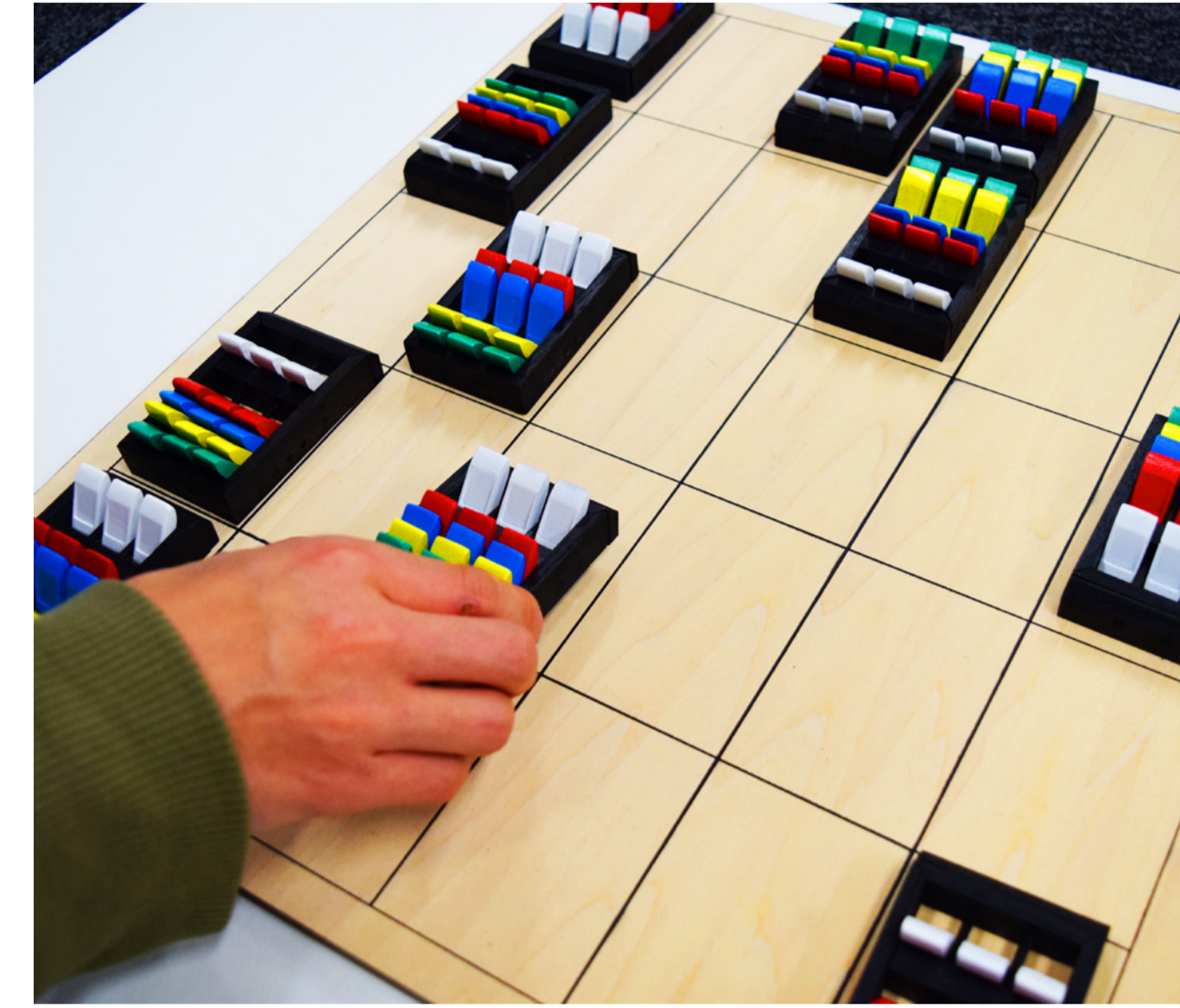
## 配置

一番手前の列に決められた配置で駒を置きます。



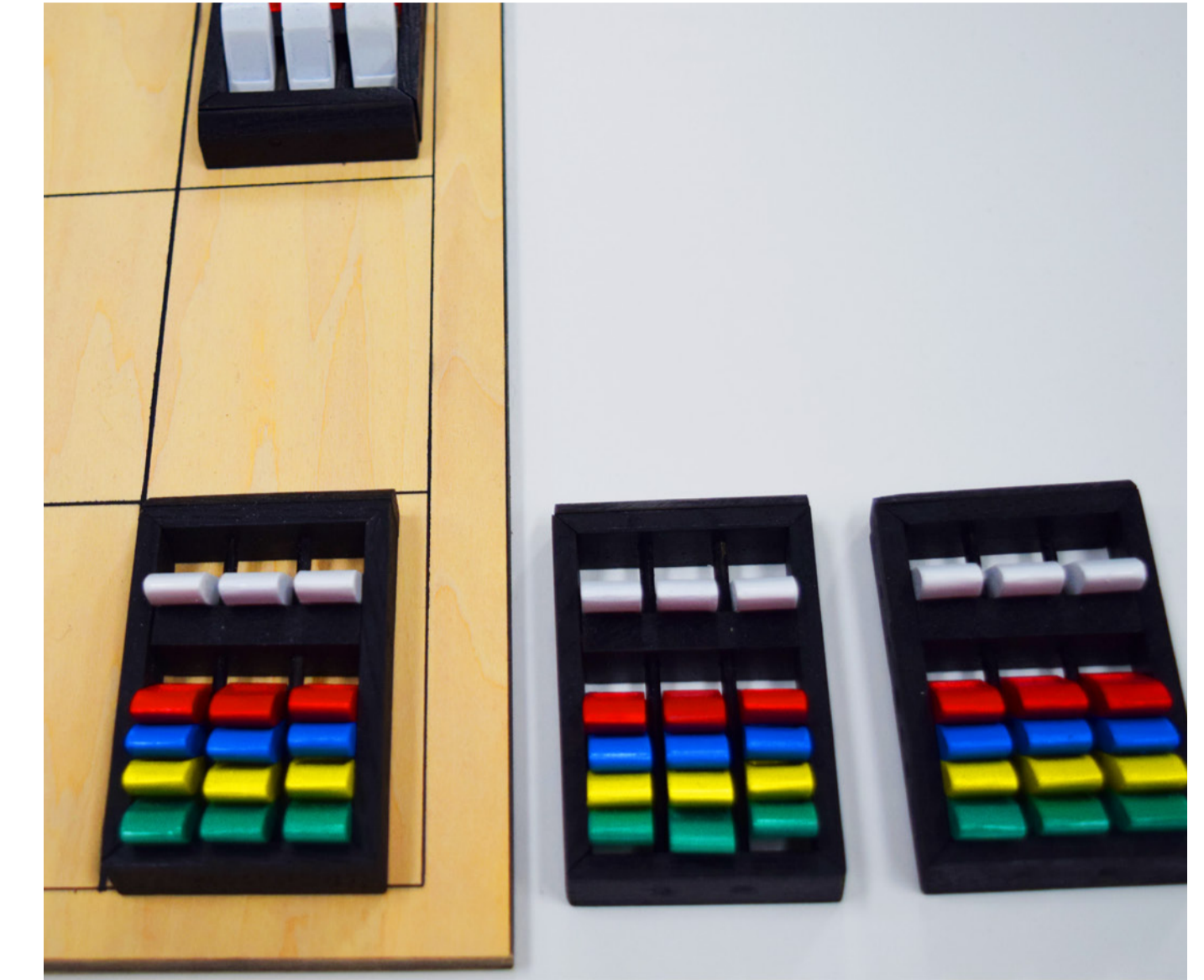
## 数の受け渡し

上下左右で接している自分の駒同士で数の受け渡しができます。



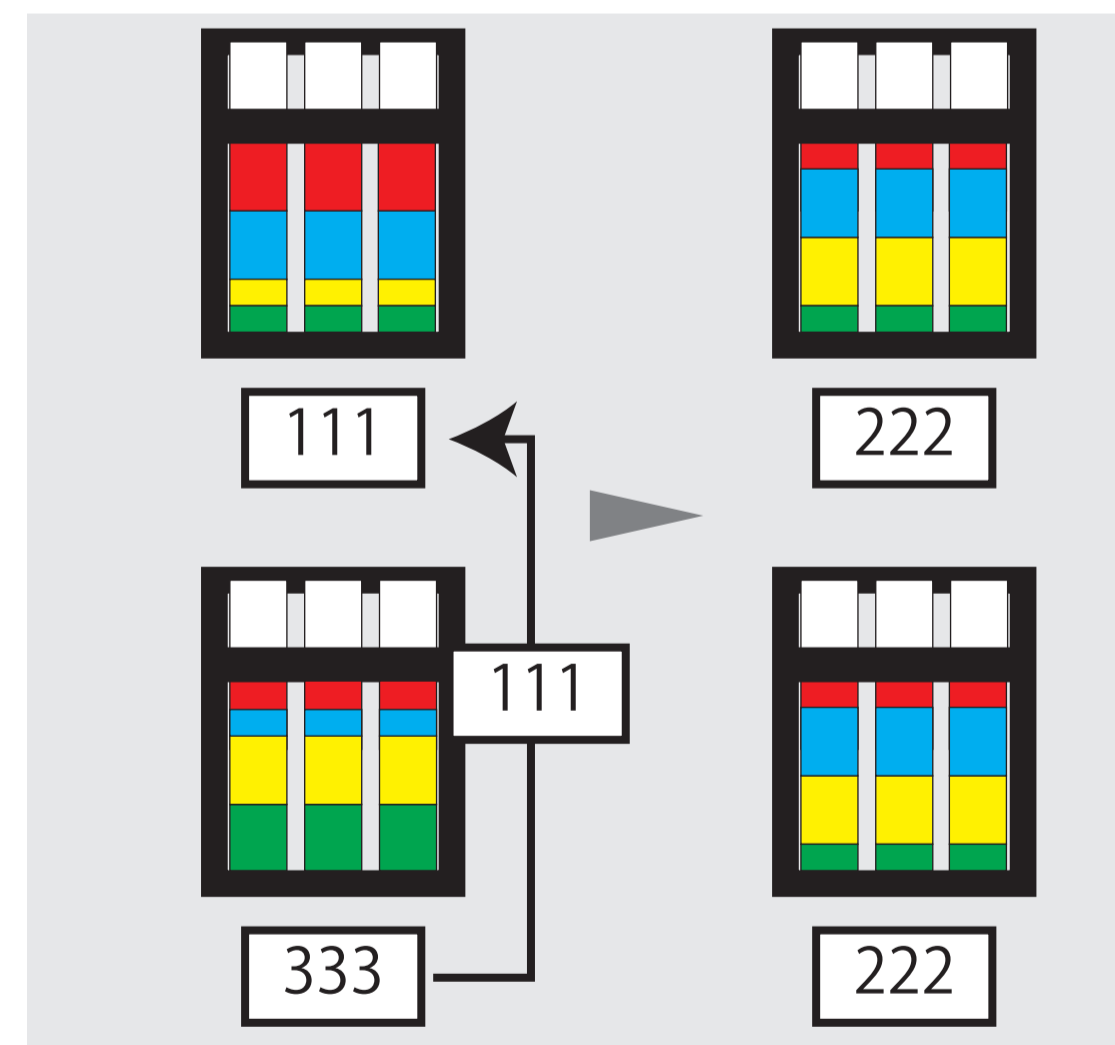
## 駒の移動

数の受け渡し後、盤上の駒を動かすか、保管してある駒を盤上に出すか選択できます。その後相手のターンに移ります。

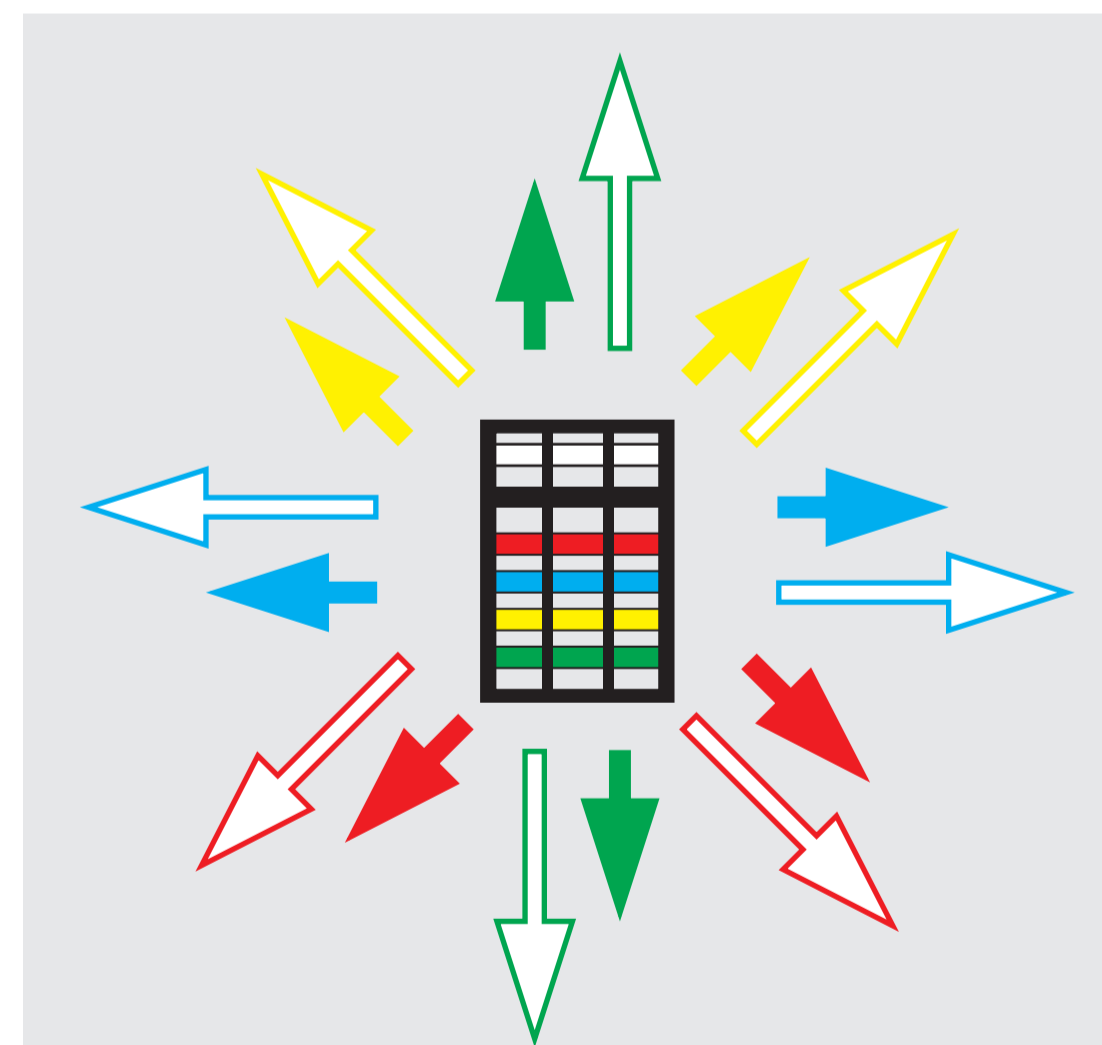


## 決着

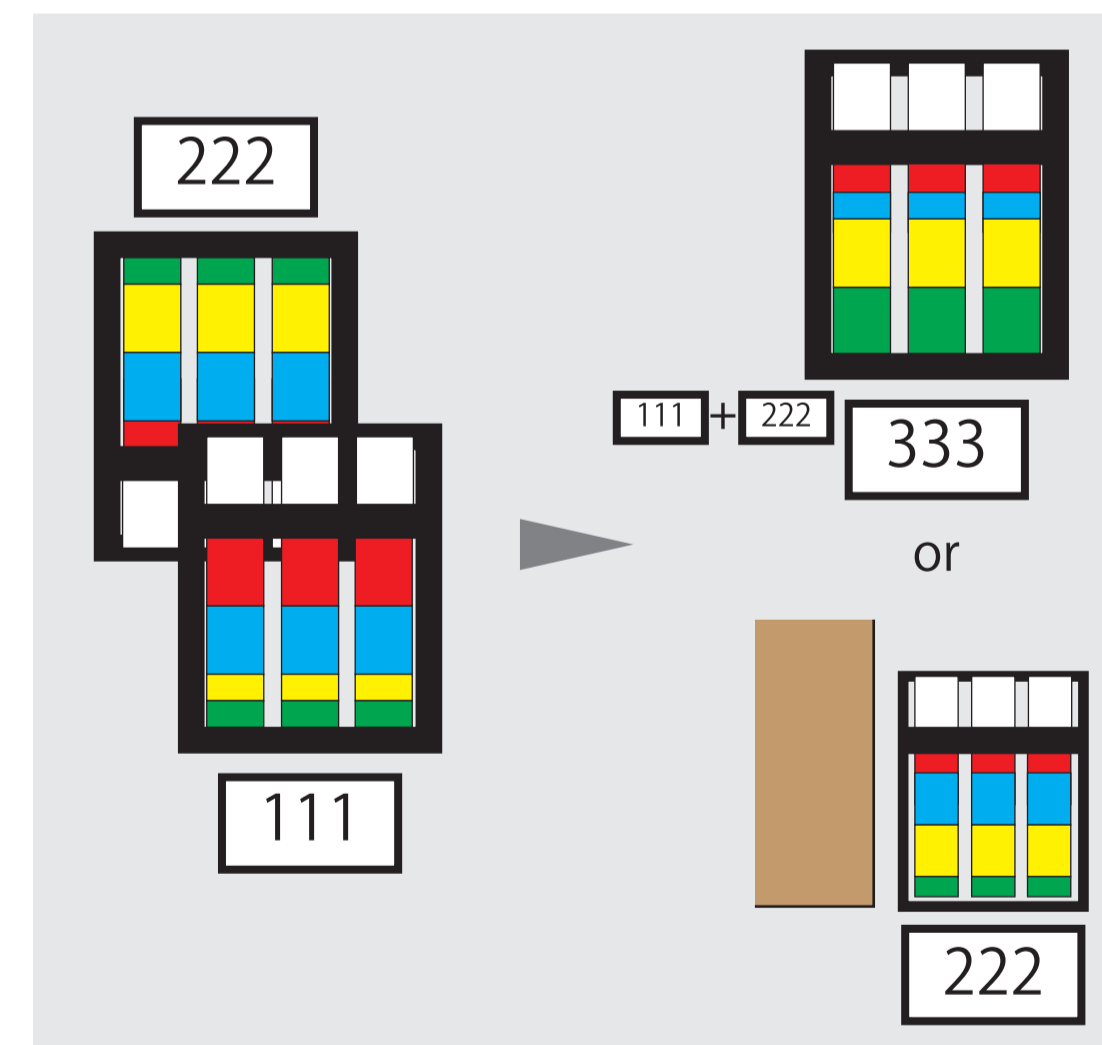
相手の555の駒が盤から無くなると勝利となります。



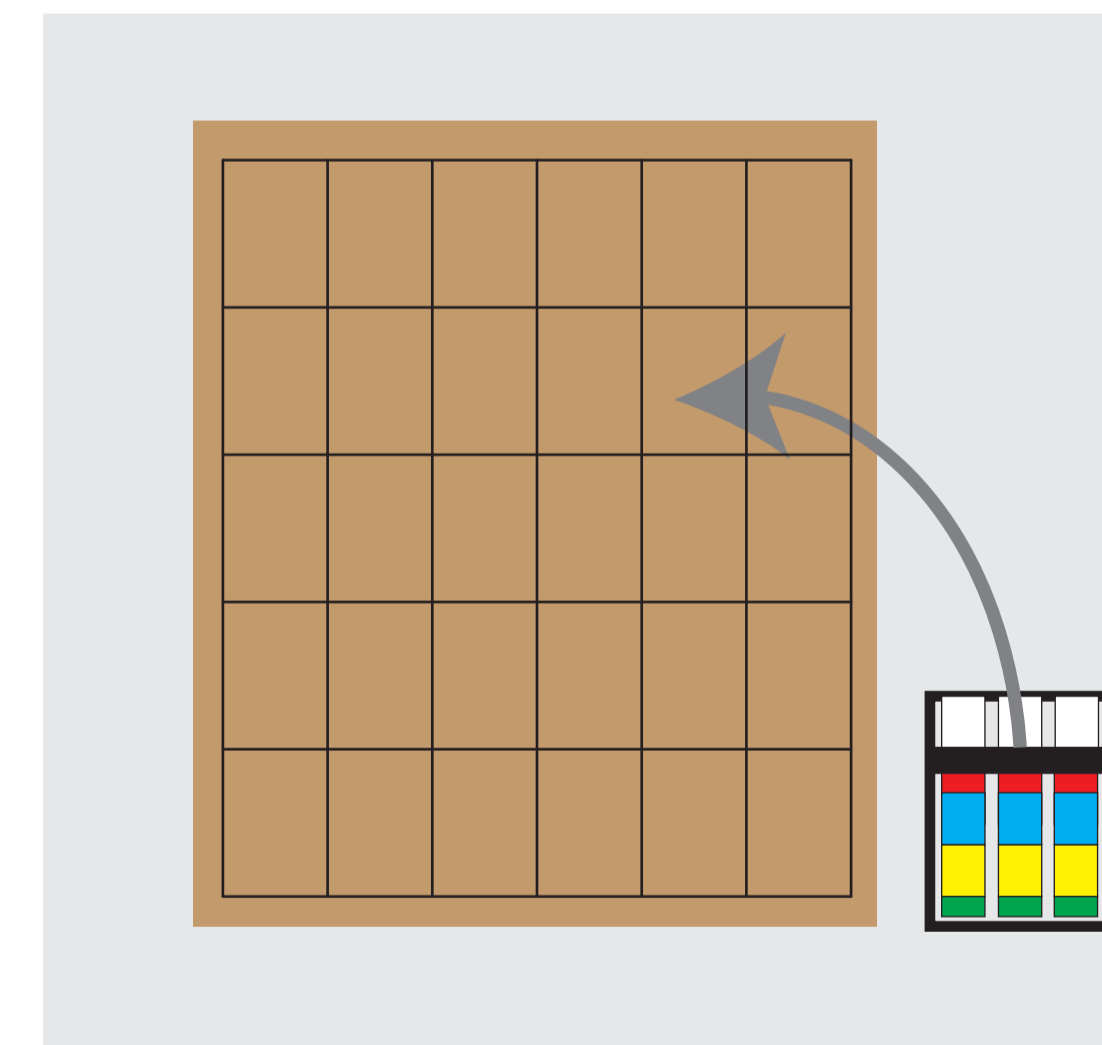
今回のルールではゲームをシンプルにするために数の受け渡しを111ずつ行います。つまり3桁の玉が同じ色になります。数を受け渡して0になった駒は盤の外で保管します。受け渡しは駒を動かすまで何回も行うことができます。



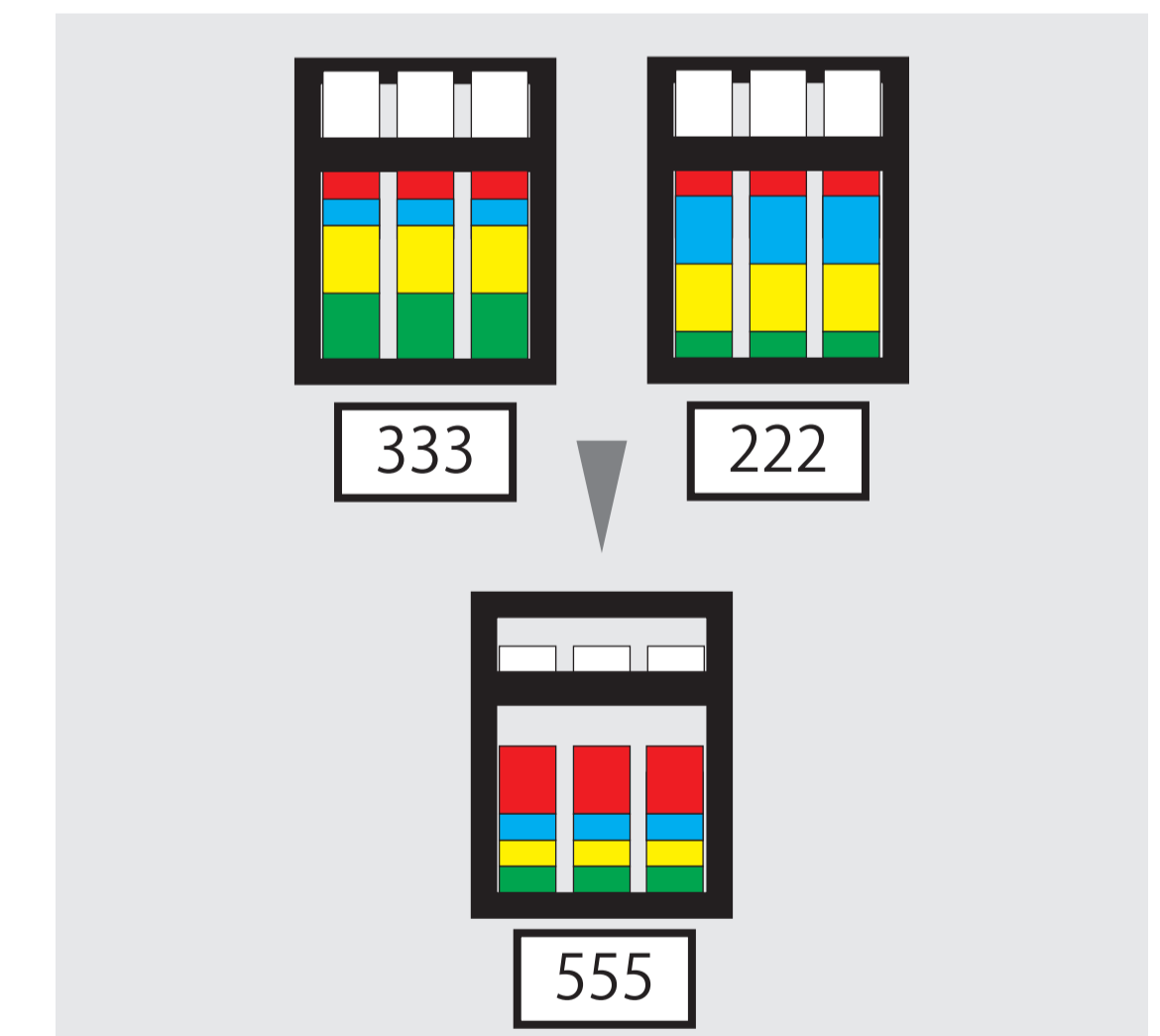
駒が移動できる方向は玉の色で決まり、距離は白い玉が倒れていないと1マス進むことができ、倒れていると無制限に進むことができます。555は全方向に1マスずつ進むことができます。数の受け渡しによって駒の動きが変化することがこのゲームのもっともユニークなところの1つです。



相手の駒に自分の駒が重なると相手の駒を奪うことができます。相手の駒を奪った時、その相手の駒の数をその駒に加算し、数が0の状態では盤の外に保管するか、そのままの状態でも保管するか選択できます。加算により自分の駒の数が999を超えた時、余った残りの数を盤の外で保管します。



保管した駒は自分のターンの好きなタイミングで盤面の好きなところに出すことができます。その時、駒を置いた時点で相手のターンになります。また0の駒は自分の駒の上下左右であれば数を分け与えることで盤に置くことができます。



勝利条件は相手の555の駒を盤から無くすることで。通常のボードゲームとは違い、このゲームでは勝利条件に関わる駒を自分で作り出すことができ、ゲームを面白く演出します。