

UNLOCK

アンロック

ネスター・ロメラル・アンドレス (Néstor Romeral Andrés)

2～7人 - 8歳以上 - 15分

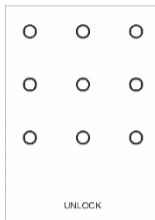
プリント&プレイのゲーム

はじめに

『アンロック』では、1人の「ロック」と呼ばれるプレイヤーが仕掛けたスマートフォンの秘密の画面ロックコードを、他の1～6人のプレイヤーがアンロック（解錠）することを目指して試行を繰り返します。ロックのプレイヤーは各試行において、隠されたコードにプレイヤーたちがどれほど近づいているか情報を提供します。少なくとも1人のプレイヤーが秘密のコードを発見したら、それまでのアンロックの試行でもっとも活躍した人がゲームに勝利します。

用具

- スマートフォンのロックスクリーンに見立てて3×3のドット配列を描いたカードを、61枚同じ内容で山札にします。カードは、長方形にするかテキストを設けて向きがわかるようにし、プラスチック貼りにして、消せるマーカーでその上に書き込めるようにします¹。
- 消せるマーカー 6本
- 0～9の数字チップ 10枚
- 得点トラック（-10から100。適宜拡張してください）
- 異なる6色のポーン 6個



準備

数字が0から5のチップを表向きで一列に、数字順に並べて、どのチップの間にもカードが1枚入るくらいの間隔を空けます。残りのチップは列の終点に置きます²。

任意の平和的な手段で、誰が「ロック」のプレイヤーになるかを決めます。「ロック」はカードを1枚取ります。残りのカードを、他のプレイヤー（「推測者」）に均等に配ります。

「ロック」は、カード上のドットを1本以上の直線でつなげたコードを秘密裏に描きます。コードを描くときの制限については、セクション「難易度レベル」を参照してください。このコードはゲーム終了時まで他のプレイヤーに見せません。

他の各プレイヤーは、マーカー1本とポーン1個を選んで取ります。すべてのポーンを、得点トラックの「0」のマスに置きます。

遊び方

このゲームでは、複数回のターンをプレイします。各ターンでは、全プレイヤーは同時かつ秘密裏に（ただし「ロック」に対しては秘密にせず）、自分のカード1枚に（難易度レベルの制限に従って）1本以上の直線を使ったコードを描きます。ゲーム中、それまでに描かれたコードを描くことはできません³。全員がコードを描いたら、ただちにすべてのカードを一斉に表にします。

これらのカードすべてに対して1枚ずつ、「ロック」プレイヤーは以下のことを順に行います。

- 対象のプレイヤーが、すでに描かれたコードを繰り返した場合、そのプレイヤーは0点です。そうでない場合は.....
- プレイヤーのカードの線が、秘密のコードに描かれた線と一致する数を数えます。
- プレイヤーのカードの線が、秘密のコードに描かれた線と一致しない数を数えます。

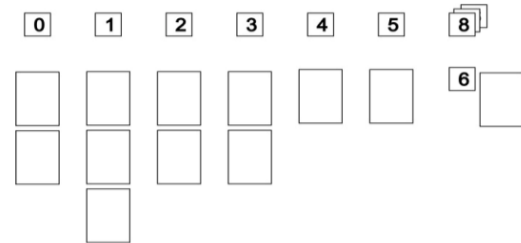
1 空白の記録用紙を代わりに使うこともできます。プレイ前の用紙にドットを9個描き、プレイ後にそれを捨ててください。

2 これはテーブルの使用スペースを減らすために行います。10列では空間をとりすぎるため、もっとも頻出する数値（0から5）だけを使って列を作ります。残りはすべて横にまとめておきます。

4. 一致した数から、一致しない数を引きます。

5. 当該のプレイヤーのポーンを、得点トラック上でその数だけ動かします。数値は負の数であることもあり、このときポーンは後ろに動くことに注意してください。

6. プレイヤーのカードを、このカードが正解している線の数に対応するチップの隣に置きます。このチップの隣に他のカードがすでに置かれている場合、縦の列になるように置きます。これらのカードは、以降のターンにおいてプレイヤーに手がかりを与えるために使われます。正解している線の数が5よりも大きい場合、カードを対応するチップの隣に置きますが、列にする必要はありません（すでに述べたように、こうしているのはテーブルのスペースを節約するためです）。



数ターン経過したゲームの様子の一例

このターンのすべてのカードを確認および得点計算したあと、少なくとも1人のプレイヤーが秘密のコードを正しく推測していた場合、ゲームは終了します。もっとも点数の高いプレイヤーの勝利です。同点の場合、コードを正しく推測したプレイヤーの勝利です。それでも引き分けていれば、もう一度プレイしましょう。10ターン後に誰も推測できていなければ、全員が0点の負けとなります。

競技プレイ

プレイヤー人数分の回数のゲームをプレイし、「スマートフォンの持ち主」が毎回違うプレイヤーになるようにします。点数の合計がもっとも高いプレイヤーの勝利です。

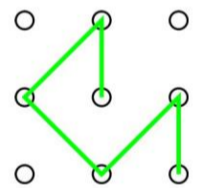
難易度レベル

基本ルール

経路は連続していなければならない、かつ、ドットをつなぐ直線で形成されていなければなりません。経路は同じドットを2回通過することはできません。2つのドットをつなぐ直線上にあるドットは自動的につながるものとします。すべてのドットを使う必要はありません⁴。難易度レベルは全員で話し合って決めるとよいでしょう。

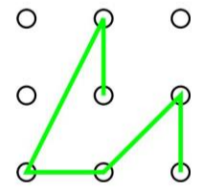
やさしい

線はいずれも、上下、左右、または斜めに隣接するドットしかつなげません。線が交差してはいけません。ドットには始点と終点が存在していなくてはならず、始点と終点は同じ点であってはなりません。



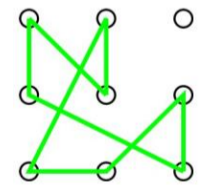
ふつう

「やさしい」と同様ですが、離れたドットも線でつなぐことができます。



むずかしい

「ふつう」と同様ですが、線は交差してもよく、経路は始点と同じドットを終点としてもかまいません。



デザイナーノート

プレイヤーの人数は、単純にカード枚数と人数に応じたポーンを追加することで増やせます。

このゲームは、より難しい4×4のパターンに拡張できます。

日本語訳 鈴木一馬 (tartegamestokyo@gmail.com)、校正 正田謙

3 前に描かれたコードはテーブル上で列に並んでいるので、プレイヤーはこれを利用して隠されたコードを推理し、かつ繰り返しを防ぐことができます。

4 これはスマートフォンのロック機能の正確な方法ではないことに注意してください。これらの制限は、ゲームのために若干の変更がなされています。