

ありすマニユアル

060510

「Libra—ありす火山の噴火」は噴火警戒避難を疑似体験するためのゲームです。

噴火というのはなかなか先が読めません。

噴火しそうだったのに、何事もなく終わる場合もあれば大噴火が起こることもあります。

山頂で噴火することもあれば山麓で噴火することもあります。

いろいろな可能性がある中で住民をいかに噴火させるか。これはとてもむずかしいのです。

どうしたらよいかは、何度かゲームをやっている内に自然にわかってくるようになっていきます。ぜひ一度体験してみましょう。

このマニュアルを一枚ずつめくっていくとゲームができるようになっていきます。

はじめに避難の主役の住民について紹介しましょう。

住民には農場経営者，牧場経営者，旅館経営者，行政担当者，観光客の5種類のコマがあります。

例えば農場経営者は避難すると農作業にたいへんな悪影響があります。したがって，農場経営者のコマの逃げるためのコストは高く設定されています。

観光客は，観光をあきらめて逃げ出せば良いだけですから，気軽に逃げ出すことができます。そこで，観光客が逃げるためのコストは安く設定されています。

逃げるためのコストは，
農場経営者が 70 libra，
牧場経営者が 70 libra，
旅館経営者が 40 libra，
行政担当者が 40 libra，
観光客が 10 libra です。

Libra とはこのゲーム用の特別な貨幣です。



▲ 使用するコマ例(上/種類、下/避難コスト)

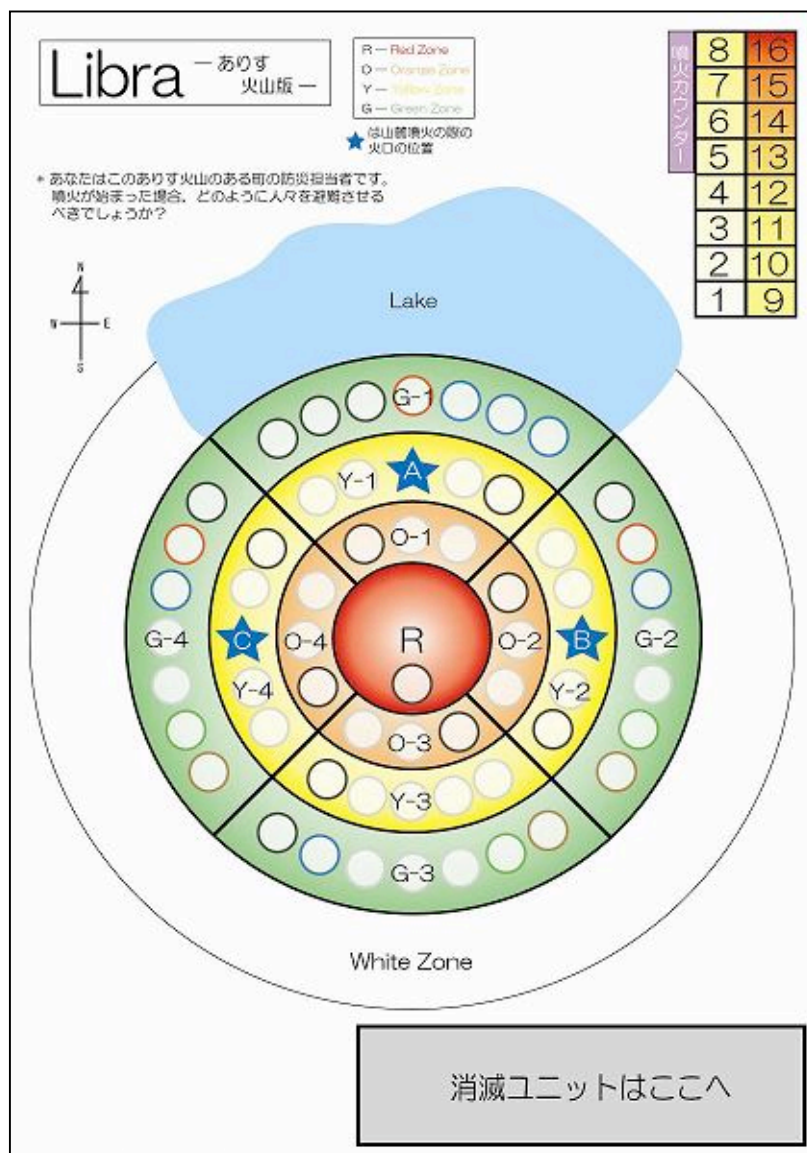
次はボードです。

このようなボードを使いますが、ボードはエリアに分かれています。

例えばグリーンのゾーンは G-1, G-2, G-3, G-4 の 4 つのエリアに分かれています。レッドは一つのエリアです。

1 ターンの間、コマは隣り合ったエリアに移動することができます。何ターンかの間、サイコロを振ったりカードを引いたりする間に、1 回ずつコマを移動することができるので、何ターンかの間には安全なホワイトゾーンに逃げ出せます。湖にははいることはできません。

また、それぞれのエリアに書かれている○の数だけ、そのエリアにコマをおくことができます。例えば G-1 エリアには 7 つのコマがおけますが、O-2 エリアには 3 このコマしかおけません。

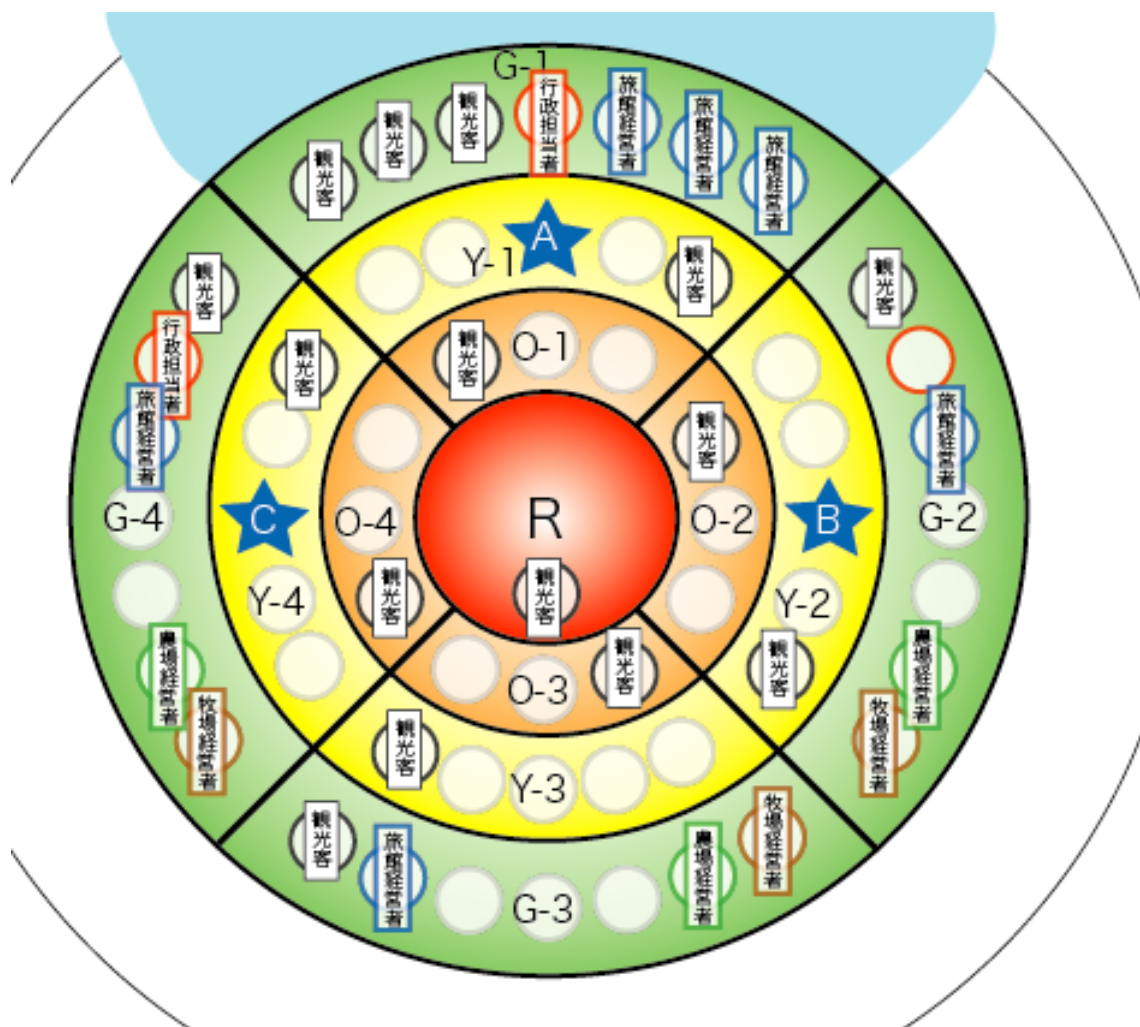


ではゲームを始めましょう。

はじめに 2000 libra のお金を受け取ってください。



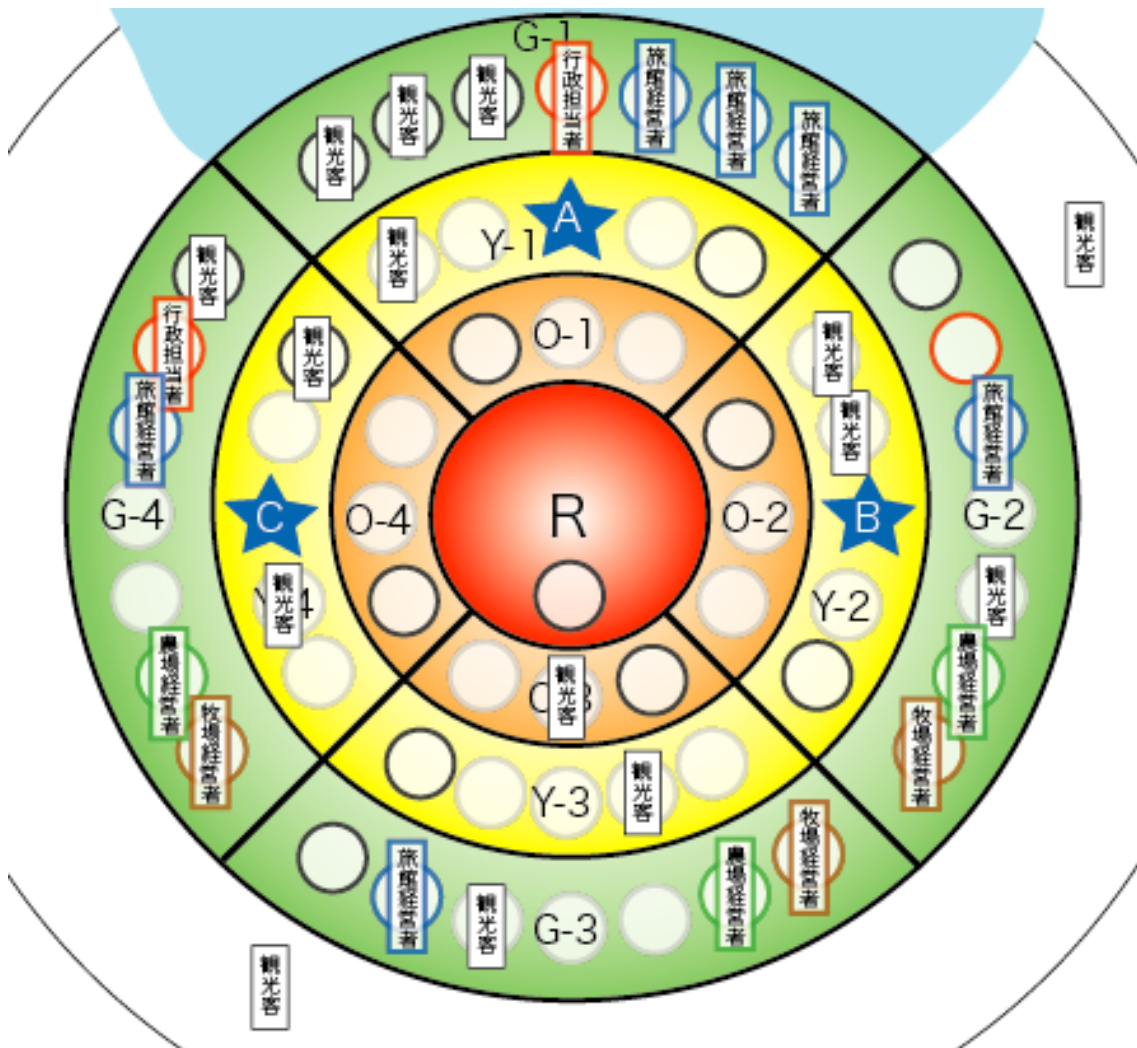
コマをこの図のように配置してください。



コマを動かしましたか？

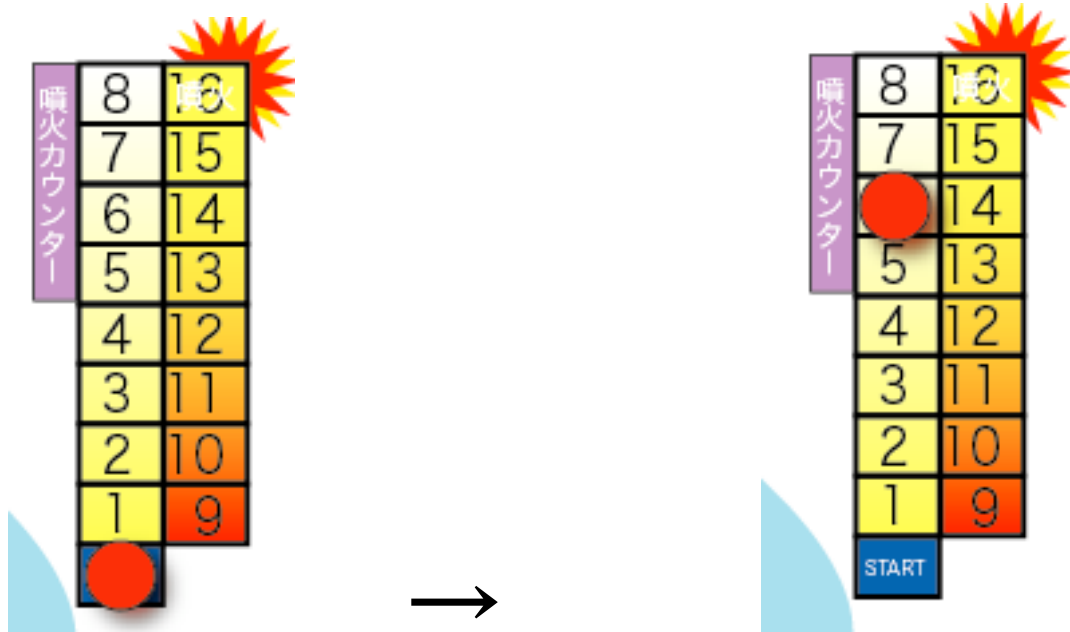
安全なホワイトゾーンに移動したコマの数だけ避難コストを支払ってください。農場経営者なら 1 コマあたり 70libra, 牧場経営者なら 70 libra, 旅館経営者なら 40 libra, 行政担当者なら 40libra, 観光客なら 10 libra 支払います。下の例の場合は観光客のコマが 2 ユニットホワイトゾーンに出ましたので、10 libra×2=20 libra 支払います。

もし、後でコマをグリーンゾーンに戻すと、その分だけ避難コストが戻ってきます。



では、サイコロを振ってください。

例えば6がでたら噴火カウンターを6にすすめてください。



同じように、下の作業をあと 4 回繰り返してください。

10 コマまでユニットを避難させる。



サイコロを振る



噴火カウンターをすすめる

サイコロの目の合計が 15 を越えると噴火が始まります。

5 回ふっても、目の合計が 15 以下の場合には、運良く噴火は起こらず無事ゲーム終了と言うことになります。14 ページに進んでください。


サイコロの目の合計が 15 を越えたら、噴火です。次のページに進んでください。

噴火が起きてしまいました。いそいでコマを避難させましょう。

また、10 個（以内）のコマを移動させることができます。移動させたら、震源カードをひいてください。

震源カードの指示に従って、「山頂」「山麓 A」「山麓 B」「山麓 C」のいずれかのカードの山を手元に持ってきてください。「山頂」カードは 6 枚、「山麓 A」カードは 4 枚、「山麓 B」カードは 4 枚、「山麓 C」カードは 4 枚ありますのでまとめて持ってきてみましょう。

カードは裏返したままにして表を見ないでください。



山頂カード
(A)

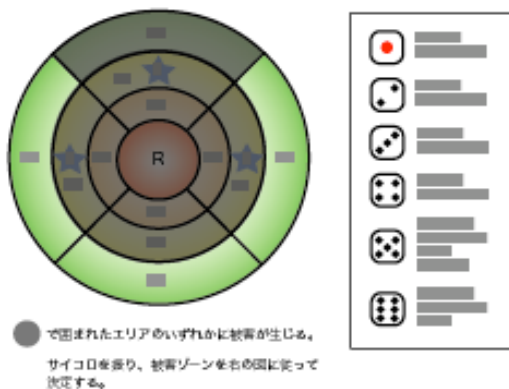
<A>

また、10個（以内）のコマを移動させることができます。

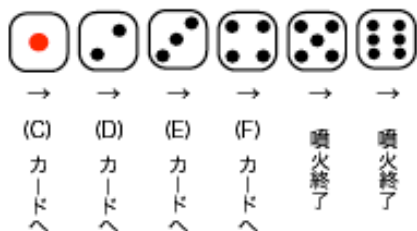
移動させたら、手元にある噴火カード（「山頂」「山麓 A」「山麓 B」「山麓 C」のどれかが手元にあるはず）から、目をつぶって、1枚ひいてください。

カードを引いたら表を見てみましょう。例えばこんなです。

(A) 中規模噴火 a

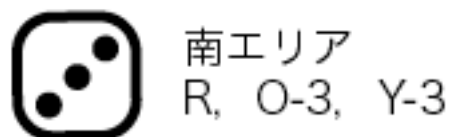


次のターンは……



<A>はじめにサイコロを振ってどんな噴火が起きるか決めます。

例えば、3が出たとすると、R, O-3, Y-3
の3つのエリアが危険地域になります。
このエリアにあったコマはボードから
取り除かれます。1ユニットあたり 200
libra のロスになりますので、それを紙幣で支払ってください。
住民が死なないようにがんばりましょう。



また、10 個（以内）のコマを移動させることができます。移動させたら、サイコロを振って、次にどの噴火カードを使うか決めます。

カード下の方のサイコロマークの指示に従ってください。

もし、噴火終了のサイコロの目が出たらゲームは終了です。13 ページに行きましょう。

もし、別のカードを引くように指示がある場合にはそのカードに移動してください。

11 ページの<A>まで戻って噴火終了までゲームを繰り返してください。



噴火終了



(D)
カードへ

噴火終了！！

生き残ったコマの数×100libra の生存ボーナスを受け取ってください。

現在手持ちのお金があなたの得点です。

いかがでしたか？

なにがおきるかわからないドキドキ感覚を味わっていただけましたでしょうか？

2・3回やると噴火警戒避難のコツがわかると思います。ぜひおためしください。

このゲームではコストを支払うだけですが、実際の噴火の時にかけるものは自分のいのちや住民のいのちです。噴火が始まりそうになったら急いで避難しましょう。

おしまい