

ラミネートラミー

プレイ人数：3～5人 プレイ時間：30分～45分

深淵なるセブンの世界へようこそ。皆さんはセブンの世界の研究者です。日夜研究に明け暮れ、自らの研究の成果を論文にまとめては発表しています。

あなたの研究成果は別の論文に引用され、いずれ世界の理を示すような重厚な論文にも手が届くことでしょう。そんなとき思い出して下さい。論文は、引用されてこそ価値が生まれるものだということを。

【ゲームの内容物】

- 論文カード 35枚
役の名前、説明、得点が書かれたカードです。
(査読中)の面と完成後の面があります。
 - 説明書
今あなたが目にしています。ゲーム中は、折りたたんで箱にしまっておくと良いでしょう。
- ※ このゲームを遊ぶには、これらの他に、イリクンデ様の『セブン プレイングカード / SEVEN Playing Cards』が必要です。

【ゲームの準備】

1. 論文カードを種類ごとにテーブル中央に並べます。
2. セブンのカードをよくシャッフルし、裏向きに束ねて、テーブルの中央、論文カードの脇に置きます。これを山札とします。山札の脇には捨て札置き場を用意します。この段階では捨て札置き場にカードは置かれていません。
3. ゲーム中、各プレイヤーは自分の場に論文を発表します。自分の前に十分なスペースを確保してください。
4. 適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。たとえば、セブンのカードを4枚めくり、その4枚の数字の積を最も早く計算できたプレイヤーがスタートプレイヤーになるなどの方法か、じゃんけんが良いでしょう。

5. スタートプレイヤーから順に時計回りに、セブンの山札からカードを引き、手札とします。山札から引く枚数は、スタートプレイヤーと次のプレイヤーは3枚、3番手と4番手のプレイヤーは4枚、5番手のプレイヤーは5枚です。
6. ゲーム開始時の初期手札は3枚です。3番手から順に、手札に残すカードを3枚選びます。余った手札のカードは、山札の脇の捨て札置き場に表向きに捨てます。捨て札置き場の一番上には最後の手番のプレイヤーが捨てたカードが置かれた状態でゲームが始まります。

【ゲームの進行】

このゲームは時計回りに手番を進めていきます。自分の番には以下の3つのアクションのうち1つだけを行います。できるアクションがあるときはパスはできません。

1. 研究
2. 論文発表
3. 査読

1. 研究

手札を増やすアクションです。以下の2つのうちどちらか一方を行います。

- ・ 山札の上から2枚引き、そのうち1枚を手札に加え、もう1枚を捨て札置き場に表向きに捨てる。
- ・ 捨て札置き場の一番上にあるカードを手札に加える。

いずれの場合も手札が一枚増えます。

山札がなくなったら、次に山札を引く必要が出来たタイミングで捨て札置き場のカードをシャッフルし、新たな山札にします。

2. 論文発表

手札のカードを使って論文カードを獲得するアクションです。1手番に発表できる論文は1枚だけです。

論文カードを獲得するのに必要なセブンのカードを自分の手札から公開し、自分の場に表向きに1列に並べます。そして、その一番先頭(論文の表紙)に、論文カードを置きます。論文カードは中央の場から持ってきて(査読中)の面を表にして置きます。カード

を並べるとき、既に自分が発表している他の論文と混ざらないように注意してください。

枚数に限りがある論文カードは早い者勝ちです。また、同じ論文カードを1人で2枚以上入手することはできません。

論文発表については、後述の「論文の引用」も併せてご覧ください。

3. 査読

誰かの場に（査読中）の論文があるときにできる特別なアクションです。

セブンのカードが2枚以上ある（査読中）の論文を1つ選び、そこから好きなセブンのカードを1枚手札に加えることができます。（自分の論文を含め）誰が発表した論文に対しても査読ができます。

査読が進み、セブンのカードが残り1枚になった論文は晴れて完成です。論文カードを（査読中）の面から裏返し、完成の状態にしてください。この状態で初めて論文の価値が認められ、勝利点を得られます。また、完成した論文は以後、引用することが出来ます。

論文の引用

論文発表時に、既に場にある、完成した論文を引用することができます。（査読中）の論文は、まだ引用できません。

論文を発表するとき、完成した論文に残っているセブンのカードを利用することができます。つまり、場に並べられた先行論文の力を借りて、規定より少ない枚数で論文を発表できるのです。論文の引用に際し、自分の論文の引用はコストなしでできます。一方、他人の論文を引用するときは、お礼として、引用する論文1つにつき手札のカードを1枚選び、論文の執筆者に渡さなければなりません。カードを渡すことができない場合は論文を引用することができません。

（例）ヒルベルトの場にはハート7が残った論文があり、バナッハの場にはブック7が残った論文とコイン7が残った論文があります。ヒルベルトは手札のオニオン7とコイン7を場に出し、5カードの論文を発表しました。ハート7は自分の論文だったのでコストなしで引用できましたが、バナッハの論文を2本引用したので、手札から（使いにくそうな）2枚のカードを選び、感謝の気持ちを込めてバナッハに渡しました。

ヒルベルトは合計で手札を4枚減らしました。この論文はあと1回の査読を経て完成となるでしょう。

引用をした結果、自分の場に出すカードが1枚のみになった場合、査読なしで論文が完成となります。

また、自分の手札からカードを場に出すことなく、引用のみで論文を発表することはできません。（論文には新規性が求められるのです）

【ゲームの終了と勝利条件】

自分の手番終了時に自分の場に15点以上の論文が完成していたら、ゲーム終了条件が満たされます。ゲーム終了条件を満たしたプレイヤーは、手番の終了時に論文カード「エンドフラグ」を獲得し、手札の好きなカード1枚と合わせて自分の場に出します。

手札のカードがない場合は「エンドフラグ」が獲得できません。その場合でもゲーム終了条件は満たされます。あとから「エンドフラグ」を取り直すことはできません。

ゲーム終了条件を満たしたプレイヤーがあらわれてもすぐにゲームは終わりません。そのプレイヤーから手番を2周したらゲームが終了です。最後はゲーム終了条件を満たしたプレイヤーの右隣のプレイヤーの手番でゲームが終わります。つまり、ゲーム終了条件を満たしたプレイヤーはあと1回、その他のプレイヤーにはあと2回の手番があることになります。

ゲーム終了時、論文の得点の合計が最も高いプレイヤーが勝利です。同点だった場合は、最高得点者の中で完成した論文の数が最も少ないプレイヤーが勝利です。論文の枚数も同じだったらその全員が勝利です。

ごく稀に、自分の番にできない場合があります。そのときはパスをすることになります。全員が連続でパスをしたら、その場でゲーム終了です。完成した論文（査読中の論文は存在しないはずです）の合計点が一番高いプレイヤー（同点の場合は完成した論文が少ないプレイヤー）が勝利です。

【役の補足説明】

役	得点	枚数	説明
5ストレート	1点	4枚	5枚のシークエンス(※1)。KとAはつながりません
7ストレート	3点	3枚	7枚のシークエンス(※1)。KとAはつながりません
9ストレート	5点	2枚	9枚のシークエンス(※1)。KとAはつながりません
11ストレート	9点	1枚	11枚のシークエンス(※1)。KとAはつながりません
3カード	1点	4枚	同ランクのカード3枚
5カード	4点	3枚	同ランクのカード5枚
スリーペア	2点	3枚	同ランクのカード2枚のセットを3種類(3種類のランクで)
フォーペア	5点	2枚	同ランクのカード2枚のセットを4種類(4種類のランクで)
トリプルスリー	7点	1枚	同ランクのカード3枚のセットを3種類(3種類のランクで)
4ストフラ	4点	2枚	同スートで4枚のシークエンス(※1)
6ストフラ	7点	2枚	同スートで6枚のシークエンス(※1)
49	2点	4枚	何枚でもよいのでランクの合計がちょうど49(※2)
100+	6点	1枚	何枚でもよいのでランクの合計が100以上(※2)
AK	2点	1枚	AとKを1枚ずつ
オールイーブン	6点	1枚	偶数6種類(2、4、6、8、10、12)を1枚ずつ
エンドフラグ	1点	1枚	ゲーム終了条件を満たしたプレイヤーが手に入れる

※1 数字の連番のこと。 5、6、7、8など。

※2 Aは1、Kは13として扱います。

【補遺】

・ 研究アクションに対する注意

捨て札のカードは捨てられた順に置きます。山札のリシャッフルが起こるまでは順番を変えないでください。

山札が残り 1 枚の状態では山札の 2 枚から 1 枚を選ぶ場合は、山札の最後の 1 枚を引いたうえで捨て札をシャッフルし、新しい山札を用意してその一番上のカードを引きます。この 2 枚から 1 枚を手札に加え、1 枚を（何も置かれていない）捨て札置き場に置きます。

山札が 0 枚になってもすぐに捨て札のリシャッフルは行いません。

山札と捨て札が合わせて 1 枚しかないときは、その 1 枚を手札に加えます。

・ パスに対する注意

パスをしても、次のターン以降は今まで同様にアクションができます。

研究か査読ができるときはパスはできません。

論文発表できるときでも、論文発表できる組み合わせが見つけれなかったことにしてパスすることができます。

・ その他

ゲーム終了条件を満たしたプレイヤーがいる場合、ゲームを終了しないことを選ぶことはできません。また、エンドフラグは、手札がないとき以外は獲得してください。大変荣誉あるもので、受け取り拒否はできません。

論文発表時、役に関係ないカードを一緒に場に出すことはできません。(100+をのぞく)

他のプレイヤーが発表した論文をすべて 1 人で査読すると、全く同じ内容の論文が書けてしましますが、ルール上全く問題ありません。

研究と論文発表という単語に対してネガティブな印象があるときは、このゲームはちょっと変わったラミーだと思ってお楽しみください。

新しい役を思いついたらぜひ取り入れてみてください。

・ ゲームのヒント

論文の引用は重要です。引用をすることで論文が短くなれば、完成が早まり、巡り巡って自分の論文の引用回数も増えるでしょう。先行研究を大いに活用しましょう。

また、短い代わりに得点の低い論文はその完成の早さゆえに引用回数も多くなりやすいです。いきなり大きな結果が出したい気持ちは分かりますが、焦らずにできることから積み重ねていきましょう。

皆様の研究が、実り多きものとなる事を願っております。

【奥付】

ラミネートラミー

2016年12月11日 初版発行

ゲームデザイン りかち (石躍 大祐)

イラスト mor!さん

本体印刷 萬印堂様

説明書印刷 地元のコピー機にて

連絡先

twitter @rikkati

mail tukaisuteyotei@yahoo.co.jp

ご意見、ご感想、ご質問等、お気軽にお寄せ下さい。