上巻はゲームとは何か、ルールの定義等が紹介されている。ここではゲームデザインにおける基礎の骨組みとなる部分を紹介している。ゲームは遊びであるというところから始まりボールと棒を持って遊んだところでルールがなければゲームではないとしている。

遊びというものは何かを紹介し、ゲームデザインを突き詰めることは遊びをデザインすることであると定義する。これは上巻で紹介したルールと密接な関係がある。なぜならルールがプレイヤーの経験を促すからである。

下巻をざっくり紹介するとこう。

上下巻読んでゲームデザインに役立ったか？と聞かれれば今まで自分が考えていたゲームというものの別の見方を教えてくれたため役だったと言える。

ルールズ・オブ・プレイ　ゲームデザインの基礎　上・下

ソフトバンククリエイティブ出版

著　ケイティ・サレン／エリック・ジマーマン

訳　山本貴光

発売日　上　2011/01/29

　　　　下　2013/05/01