ドミノゲーム (名称未設定)

1. 概要

このゲームは、 $0\sim6$ の目が描かれたダブル6のドミノ牌(全28枚)を用いて2人で対戦する(以下、ドミノ牌のことを便宜上カードと呼ぶ)。

ゲームの目的は、場に並んだ点数カードを、出したカードの強弱を競うことで取り合うものであり、 最終的に合計点数が高いプレイヤが勝者となる。

2. ゲームの流れ

- I. 28 枚のカードを裏向きにしてシャッフルし、各プレイヤの山札として 10 枚、場の山札として残り の 8 枚を裏向きのまま配る。
- II. 各プレイヤは手札が4枚になるように各自の山札からカードを引く。次に場の山札から3枚を表向きにして両プレイヤの正面に3列(左、中央、右)になるように並べる。これら場のカードは得点カードとなる(カードに書かれた2つの数字の合計が得点となる)。
- III. 各プレイヤは、3列それぞれに、手札からカードを裏向きのまま1枚ずつ並べる(手札が1枚残る)。
- IV. 各プレイヤがカードを並べ終わったらそれらを表向きにし、それぞれの列について並べたカード同士で勝負し、勝ったプレイヤがその列の得点カードを得る。勝負に使用したカードは裏向きにして捨て札にする(以降このゲームでは使用しない)。但し引き分けた勝負があった場合、その列の得点カードと勝負に使用した2枚のカードを全てまとめて1列の得点カードとする(全ての数字の合計が得点となる)。2列以上引き分けた勝負があった場合、それらの列をまとめて1列の得点カードとする。
- V. 場の得点カードが3列になるように場の山札から1枚ずつ補充する。また各プレイヤは手札が4枚になるように各自の山札から補充する。但しどちらの動作も、山札が足りない場合は山札がなくなるまで補充する。
- VI. III~V を繰り返し、「場のカードが補充できない状態で IV の勝負を終えた」または「IV の勝負を終え、手札が 0 枚になった」時点でゲームが終了する。
- VII.各プレイヤは獲得した得点カードの数字を合計し、総得点の高いプレイヤが勝利する。

3. カードの強弱

- ・ カードの数字(2つの目の合計)が大きい方が勝つ。
- 同じ数字のカードは引き分ける。
- ・ 0を一つ含むカードが勝負するとき、合計数字の小さい方が勝つ(「大富豪」の"革命"に似た効果)。
- ・ 0を一つ含むカード同士が勝負するとき、数字の大きい方が勝つ(2回"革命"が起きたと考える)。
- ・ ゾロ目のカードが勝負するとき、相手のカードにその目 (1~6) が含まれていない場合に勝つ。相 手のカードにその目が含まれていれば負ける。
- ・ ゾロ目のカード同士が勝負するとき、数字の大きいほうが勝つ。
- ・ 0 を一つ含むカードとゾロ目のカードが勝負するとき、(ゾロ目のカードは一つの目を数字として) 数字の小さいほうが勝つ。目が同じ場合は引き分ける。
- ・ いずれかのプレイヤが0を二つ含むカードを出して勝負したときは引き分ける。

その他、勝負する列の得点札が0を二つ含むカードのみのときは引き分ける。

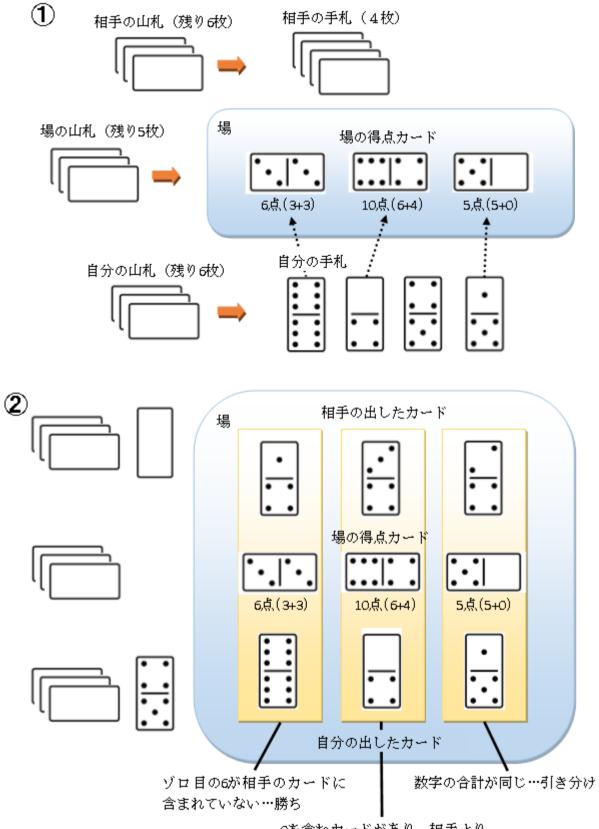
		自分																											
		0-0	0-1	0-2	0-3	0-4	0-5	0-6	1-1	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	2-2	2-3	2-4	2-5	2-6	3-3	3-4	3-5	3-6	4-4	4-5	4-6	5-5	5-6	6-6
	0-0	_	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ
	0-1	Δ	-	0	0	0	0	0	Δ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	0-2	Δ	×	-	0	0	0	0	0	×	×	×	×	×	Δ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	0-3	Δ	×	×	_	0	0	0	0	Δ	×	×	×	×	0	×	×	×	×	Δ	×	×	×	×	×	×	×	×	×
相手	0-4	Δ	×	×	×	-	0	0		0	Δ	×	×	×	0	×	×	×	×	0	×	×	×	Δ	×	×	×	×	×
	0-5	\triangle	×	×	×	×	-	0	0	0	0	Δ	×	×	0	Δ	×	×	×	0	×	×	×	0	×	×	Δ	×	×
	0-6	Δ	×	×	×	×	×	<u> </u>	0	0	0	0	Δ	0	0	0	Δ	×	×	0	×	×	×	0	×	×	0	×	Δ
	1-1	\triangle	Δ	×	×	×	×	×	- -	0	0	0	0	0	0	×	×	×	×	0	×	×	×	0	×	×	0	×	0
	1-2	Δ	0	0	Δ	×	×	×	×	-	0	0	0	0	×	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1-3 1-4	Δ	0	0	0	Δ	×	×	×	×	- ×	0	0	0	0	0	0	0	0	×	0	0	0	O ×	0	00	0	0	0
	1-5	Δ	0	0	0	0	0	Δ	×	×	×	×	O -	0	0	×	Δ	0	0	0	0	0	0	ô	-	00	×	0	0
	1-6	Δ	0	0	0	0	0	×	×	×	×	×	×	0	0	×	×	Δ	0	0	Δ	0	0	0	0	00	ô	0	×
	2-2	Δ	0	Δ	×	×	×	×	×	ô	×	×	×	×	-	ô	ô	0	Ö	0	×	×	×	Ö	×	×	0	×	ô
	2-3	Δ	ŏ	O	ô	ô	Δ	×	ô	×	×	Â	ô	ô	×	-	Ö	Ö	ŏ	×	ô	ô	ô	ŏ	ô	ô	Ö	ô	Ö
	2-4	Δ	ŏ	Ö	ŏ	ŏ	0	Δ	ŏ	×	×	×	Δ	Ö	×	×	-	ŏ	ŏ	Ô	ŏ	ŏ	Ö	×	Ö	Ö	ŏ	Ö	Ö
	2-5	Δ	ŏ	Ö	Ö	Ö	Ö	0	Ö	×	×	×	×	Δ	×	×	×	_	Ö	ŏ	Δ	Ö	Ö	0	Ö	Ö	×	Ö	Ö
	2-6	Δ	ŏ	ŏ	ŏ	ŏ	ŏ	ŏ	ŏ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	-	ŏ	×	Δ	ŏ	ŏ	ŏ	ŏ	0	ŏ	×
	3-3	Δ	Ŏ	Ö	Δ	×	×	×	×	×	0	×	×	×	×	0	×	×	×	-	0	0	Ŏ	Ö	×	×	Ö	×	0
	3-4	Δ	Ō	Ō	0	0	0	0	0	×	×	×	×	Δ	0	×	×	Δ	0	×	-	Ö	Ö	×	0	0	Ö	0	Ö
	3-5	Δ	0	0	0	0	0	0	Ó	×	×	×	×	×	0	×	×	×	Δ	×	×	-	0	0	0	0	×	O	0
	3-6	Δ	0	0	0	0	0	0	0	×	×	×	×	×	0	×	×	×	×	×	×	×	-	0	Δ	0	0	0	×
	4-4	Δ	0	0	0	Δ	×	×	×	×	×	0	×	×	×	×	0	×	×	×	0	×	×	-	0	0	0	×	0
	4-5	Δ	0	0	0	0	0	0	0	×	×	×	×	×	0	×	×	×	×	0	×	×	Δ	×	-	0	×	0	0
	4-6	Δ	0	0	0	0	0	0	0	×	×	×	×	×	0	×	×	×	×	0	×	×	×	×	×	-	0	0	×
	5-5	Δ	0	0	0	0	Δ	×	×	×	×	×	0	×	×	×	×	0	×	×	×	0	×	×	0	×	_	0	0
	5-6	Δ	0	0	0	0	0	0	0	×	×	×	×	×	0	×	×	×	×	0	×	×	×	0	×	×	×		×
	6-6	Δ	0	0	0	0	0	Δ	×	×	×	×	×	0	×	×	×	×	0	×	×	×	0	×	×	0	X	0	
																											O: J		
																											×:負け		
														△:引き分け															

Fig. 1 カード勝敗表

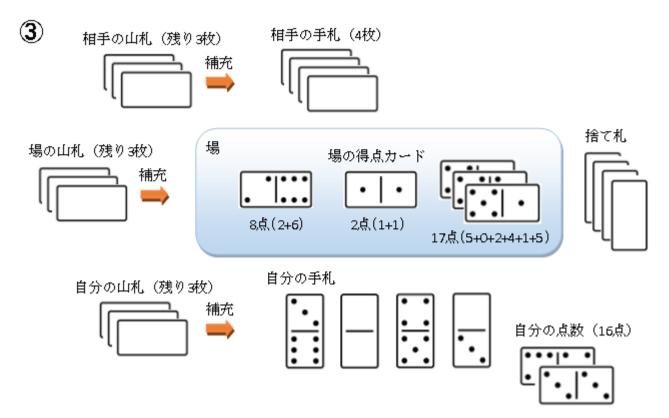
4. その他

・手札が 1 枚ずつしかないにも係わらず場に 2 列以上の得点カードが存在する場合、場のカードを全てまとめ 1 列の得点カードとして勝負する。

付録 1. プレイ進行の図説



Oを含むカードがあり、相手より 数字の合計が小さい…勝ち



以下、プレイできなくなるまで繰り返し

作: somac(k)