

ドミノゲーム（名称未設定）

1. 概要

このゲームは、0～6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ーが勝者となる。

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、各プレイヤーの山札として10枚、場の山札として残りの8枚を裏向きのまま配る。
- II. 各プレイヤーは手札が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ーの正面に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. 各プレイヤーは、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. 各プレイヤー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、勝ったプレイヤー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。また各プレイヤーは手札が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. 各プレイヤー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ーが勝利する。

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）。
- ・ ゼ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。
- ・ ゼ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ゼロ目のカードが勝負するとき、（ゼ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ーが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。

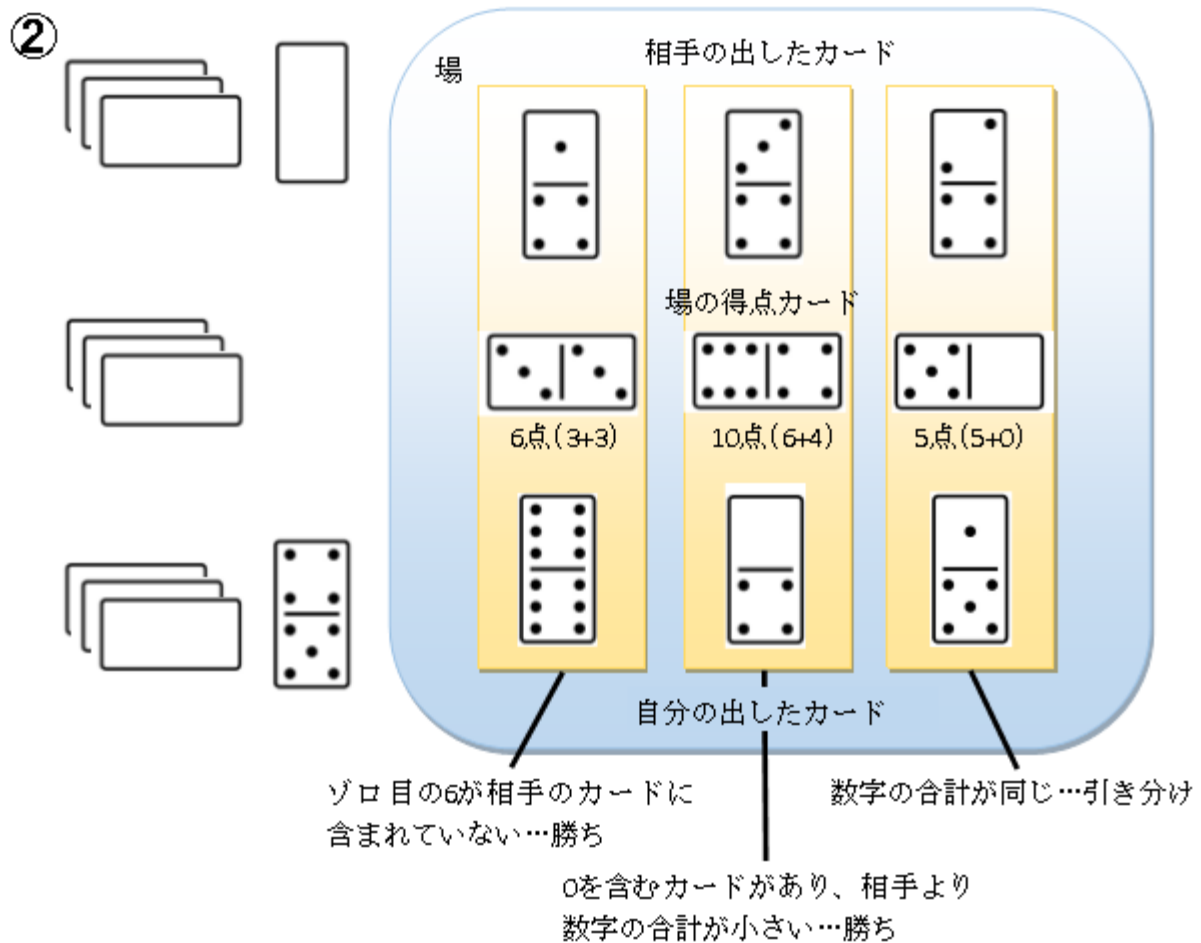
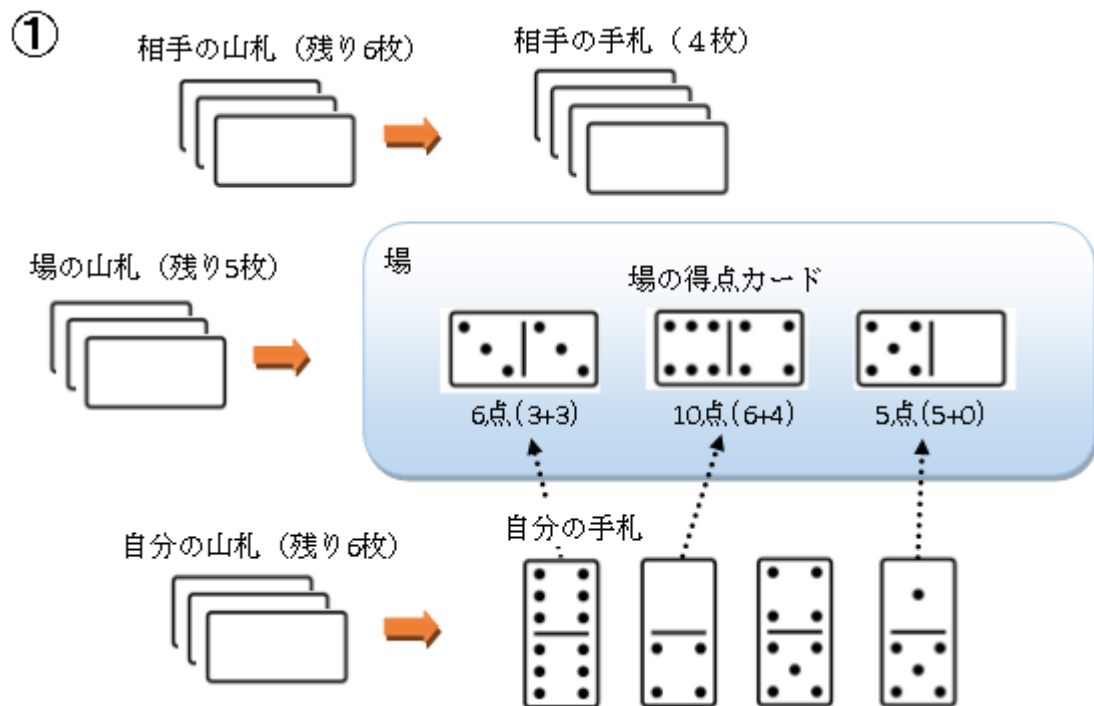
相手

	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	-	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	
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	△	○	○	○	○	△	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	○	×	○	-	

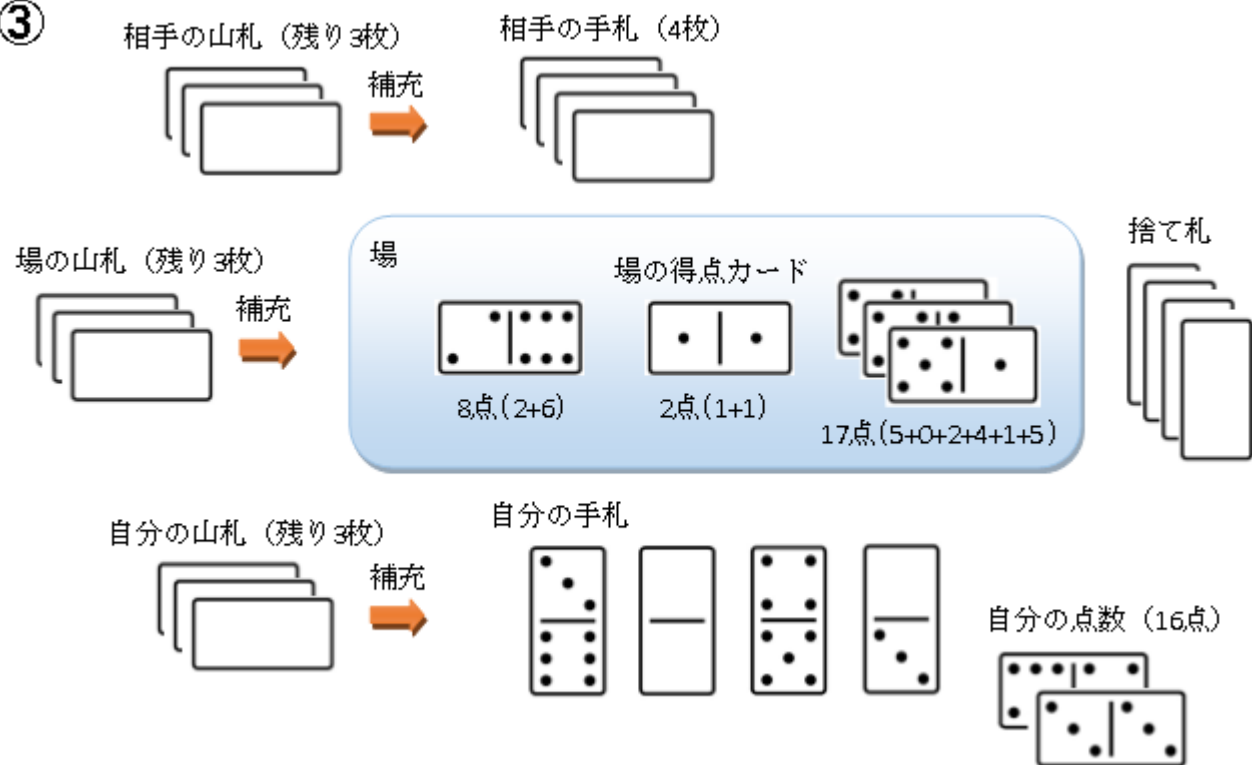
○:勝ち
 ×:負け
 △:引き分け

4. その他

付録 1. プレイ進行の図説



③



以下、プレイできなくなるまで繰り返し

作：somac(k)