

ブレイングの例:

芝村:「んじゃ、プレイしますか」

ロ:「何をですか」

芝村:「新作。配布用。無料」

ロ:「わーい。でもなんでですか」

芝村:「興味本位で適当に作ったのはいいが、これは売るためにどこかの出版社と話をするのが面倒くさい」

ロ:「芝村さんらしい理由ですねえ」

芝村:「だろー？ いや、いいから手伝え」

ロ:「まあ、いいですけど……」

／＊／

○1:ゲームをはじめるために

ロ:(ルール読みつつ)「県を5つ選ばばいいだけなんですね。簡単だな」

芝村:「複雑だと、遊びずらいだろう。特にオンラインで遊ぶ前提だとね」

ロ:「なるほど。よし。じゃあ、森5つにします！ 全振りOKなんですよ？」

芝村:「OKだよ。兵力集中はまあ、兵理の原則でもある」

ロ:「州の名前はペンギン村にします！ 州侯の名はHペンギンで」

芝村:「はい」

○2:対戦決定フェイズ

ロ:(ルール読みつつ)「対戦相手は芝村さんですよ。どんな経緯で戦うことにしましょう」

芝村:「我が神聖しばむ一帝國は聖帝しばむ一の命による領土拡張の使命にかられ……」

ロ:「よし、戦おう」

芝村:「はやっ。まあいいか。よし。この大帝国は小さなペンギン村に襲いかかると」

ロ:「まあでも、互角の戦力ですし」

芝村:「ううん？ 俺県の数9よ。これまで戦ってきたデータあるから」

ロ:「は？」

芝村:「ミー、大帝国、ユー、風前のライト」

#ロ。以下数分にわたって突然聞いてない、汚い、ひどい、横暴だを連呼するが、割愛する。

ロ:「蹂躪反対！」

芝村:「大丈夫大丈夫。意外になんとかなるから」

ロ:「いつもそう言ってますよね」

芝村:「平等なのが俺のいいところだと思っている」

ロ:「(ぶつぶついいながら)平等の意味が間違ってますか。みんな等しく蹂躪してるわけですね」

(ロ、目が本気になる(たぶん。メッセの向こうなので幻視))

ロ:「どうすればいいんだろ……」

### ○3:地形決定フェイズ

芝村:「俺の保有領土は9、これの十分の1は0.9でも端数切り捨てで0、+1で1。一つの県同士で国境を面している」

ロ:「戦場は一カ所なんですね。芝村さんの県の内訳は？」

芝村:「農地が5, 山地4」

ロ:「本気で殺しにかかっていますね」

芝村:「だから大丈夫だって」

ロ:「ルールだと、国境というか、ゲーム的に接続する県を決めるんですよね」

芝村:「そだね。一カ所ずつ、互いに選ぶ。同時にね」

ロ:「私は森しかないです」

芝村:「俺も戦略上、農地しかない。主力である農民兵の強化のためにはこれしかない」

ロ:「じゃあそれで」

芝村:「OK。次の移動投稿フェイズは同時に発言しようか。10分後だ」

### ○4:移動投稿フェイズ

10分後

芝村:「せえの」

芝村:「A(農民兵1軽歩兵2):B(農民兵×3):C:なし D:本陣に農民兵1軽歩兵2」

ロ:「Aに弓兵3、B、Cなし Dに弓兵2です」

芝村:「思い切ったね」

ロ:「あちゃー。Aで対戦か。奇襲を考えてたけど、やっぱそうだよなあ」

芝村:「まあ、戦域が狭いし、兵科も一個だと作戦は限られるからね」

ロ:「あれ、でも芝村さん、手を読めていたのなら、なんでAとかに全戦力集中しなかったんですか？」

芝村:「ルールにもあるけど、接続された道同士のうち、より低いスタック制限にあわせないとイケないんだよ。Aルートで言うと、森のスタック制限3にあわせてこっちも派遣しないとイケないんだよ」

ロ:「なるほど。あ、でも少数の軍勢でも限定的に互角に持ち込めるんですね」

芝村:「理論上はね」

### ○5:移動処理フェイズ

”両軍の兵がゆるゆると移動を開始する。しばむ一帝國兵は山地の軽歩兵を戦闘に農民兵を立てて進撃をはじめた。ペンギン村の弓兵たちは道を一本に絞って進撃を開始した。”

芝村:「では移動処理だ。適用されうる特殊ある？」

ロ:「あります。移動処理フェイズ:優先順位3:森(敵味方のいずれかのルートの県タイプが森)を移動する場合、機動力は4になる。ですね」

芝村:「うん。これにて機動力は4と」

ロ:「仮に優先順位が同じ時はどうするんですか？」

芝村:「年上から決める。この場合は俺ね。同じプレイヤーで同じ優先度が複数あるなら、任意の順番で解決していい」

ロ:「じゃあ、私のペンギン弓部隊が移動……何日目で戦うのかな。計算しよう。領土を越えたら地形効果無効とかありますか？」

芝村:「ないねえ。あと、戦闘しても時間は0として扱うし、ルート上のどこで戦ったかは地形効果だけでなく、ゲームには関係ないので、勝敗ついたあとでも計算すればOKよ」

ロ:「なるほど。森Aルートが12、農地が8なんで、あわせて20を機動力4で割って、5日で相手の本陣にいけるんですね」

芝村:「こちらの農民兵2+軽歩兵1は軽歩兵の特殊で農民兵の機動力を4にして移動。同じく5日で相手の本陣につく」

ロ:「機動力が違う部隊が混ざってるときはどうするんですか？ あ。ルールに派遣された部隊の進む機動力の一番遅い物を使います。ってありますね。じゃあ、うちとの中間地点、2.5日で戦闘開始ですね」

芝村:「丁度国境あたり、森の切れ目かな。距離から見て、まだ森くらいかもしれない。ゲーム的には関係ないけども」

ロ:「お話を書いたりする上では大事そうですね。農民兵と軽歩兵、あわせて3000が森の中にはいったところでペンギンたち3000が弓もって登場です」

芝村:「え、エルフとかでなく、ほんとにペンギンなの？」

ロ:「なにか問題が？」

芝村:「いや、いいけども」

## ○6:戦闘A解決フェイズ

”しばむ一帝国の農民兵は森を進む内に弓による強烈な奇襲をくらった。兵を立て直せという怒号と命令が交差する。農民兵たちは故郷を思いながら長い槍を捨て、短い剣を抜いて森の中に走っていった。”

芝村:「まずは特殊の適用。農民兵は農地で戦うので戦力+1つつされる」

ロ:「農民兵強いですね」

芝村:「使いやすくはあるね」

芝村:「では戦闘解決するぞっと。そっちの戦力は？」

ロ:「弓兵は戦力4の3三部隊で12です」

芝村:「こちらは農民兵が戦力4の2部隊で8+軽歩兵1部隊の戦力が2であわせて10」

ロ:「12:10ですね。整数比で端数四捨五入だから、1.2:1は切り捨てて1:1ですね」

芝村:「互角の勝負だ。ダイスは若い方がふります。同い年の同じ日生まれならルールにはないがまあ、じゃんけんでいいんじゃないかな」

ロ:「いきます。私が左側と」

1d6 ……4

ロ:「4は△。戦力半減／戦力半減。どっちも戦力半減の引き分けですね」

芝村:「森からの奇襲は阻止された。だが逆撃も防いだ」

”しばむ一帝国の農民兵は近接し、白兵によって敵軍を補足して半減させるには成功したが、自身も多大の損害を被って、攻撃続行は不可能と判断し、本国へ帰還した。二度目、三度目の森の中からの奇襲を恐れていたのである。一方ペンギン村の戦士達は今だ数に勝る敵が撤退するのを奇異に感じていたが、斥候が本格的な撤退を報告すると、ひどく喜んだ。”

○7:戦闘B解決フェイズ

芝村:「ここではロの戦力はないので素通りで本陣へ」

○8:戦闘C解決フェイズ

ロ:「同じくここですね。あ、そっちは0派遣ですね」

○9:戦闘本陣解決フェイズ

芝村:「Bルートのしばむ一帝國兵は攻撃開始」

芝村:「攻撃の戦力は……」

ロ:「本陣は地形がないので、農民兵はそのまま3戦力ですね」

芝村:「そう、そうだ」

ロ:「B(農民兵×3)で9戦力。私の方は弓兵2で8戦力です。戦力比1:1です」

ロ:「あ、そうか。私の手は無駄じゃなかったんだな。ここでも1:1だから」

芝村:「まあ、勝負ついたあと、感想戦で話そうか。で、ダイスどうぞ」

ロ:「はい。コロコロコロ」

1d6 ……4

ロ:「えーこのボッドこわれてますよー」

芝村:「1よりよかったろ。今度も△で引き分けた」

ロ:「この場合はどうなるんですか」

芝村:「両者勝てない場合は引き分け」

ロ:「あ。戦力差2倍でも引き分けられた」

芝村:「なんとかなったろ？ いや、俺のミスもあったが」

○10:対戦結末決定フェイズ

芝村:「しばむ一帝國は勇戦むなしく敵本陣まで攻めておきながら、春の到来とともにひきあげた。春になれば種まきがまっている。主力である農民兵の浮き足だつさまに対しての、致し方ない、対応であった。蛮族は死を免れた」

ロ:「そっちの戦史はそんな感じでしょね。私の方だと、ペンギン村の戦士達は一步も引かず勇戦し、ついに国土を守りきった。くらいですね」

芝村:「いいねえ。お互い都合のいいことしか書いてないのがそれっぽい」

ロ:「引き分けだったんで、3:引き分けたら、それぞれのプレイヤーは城塞1つを得ます。に従って城塞もらっときますね。わーい。これで6県だ」

○戦い終って感想戦

ロ:「軽くていいですね。リアルでプレイするなら、何度もさくさく回せそうです」

芝村:「どっちないうと、コンセプトはオンセで軽快に遊べて、勝ち負けがあまりはつきりしないゲームなんだけどな」

ロ:「なんではつきりさせないんですか？」

芝村:「そりゃ、またプレイするためだよ。競技性が強すぎると、対戦相手はどんどん限られていくからね。実際テストプレイでも常連は強い奴らばかりになってたので、まあ、気軽に遊ぶならそこまで厳しいゲームにせんでいいかなと。なんで、ダイスマカセで引き分けも多いデザインにしてる」

ロ:「お話的にはいいと思うんですが、トーナメントとかやりたいときは厳しいですね」

芝村:「いやまあ、引き分け多いのはチェスも同じなので、何戦かする方式でやればいいと思うけどね。んじゃ、なんかルールにくわえておこうか」

ロ:「わーいお願いします」

# 配布版はこのルールを含んでいます。

芝村:「戦略的には俺は防備をもう少し削ってもよかったな1部隊くらいにして4戦力加えて」

ロ:「それだと13:8ですね。 整数比なら1. 6:1だから2:1か。それでも4なら動いてなかったかもしれないね」

芝村:「5割の確率で勝負ついてたと思えば、だいぶ違うよ。まあでもこんなものかな」

ロ:「よーし勝つまでやるぞー」

芝村:「お疲れ様でしたー」

#ロ。以下数分にわたって突然聞いてない、汚い、ひどい、横暴だを連呼するが、割愛する。ログ終了