

Ostrakon オストラコン

daVinci Games/S.Sorrentino 5~12人 45分
10歳以上 カード63枚&ルールブック 04/09/29

古代ギリシアでは**オストラコン**と呼ばれる陶片に意見を書いて投票することで、公の問題が協議されていました。選択肢が2つしかない場合、2色の陶片が使われることがありました。公人の追放**（陶片追放）**や、各種の問題の討議のために、人々はしばしば投票を求められました。そんな評議会で、哲学者の1人が「あなたは気難しいですか？ それとも違いますか？」というような、普遍的な質問をしたら、どうなるでしょう……

ゲームの概要：Overview

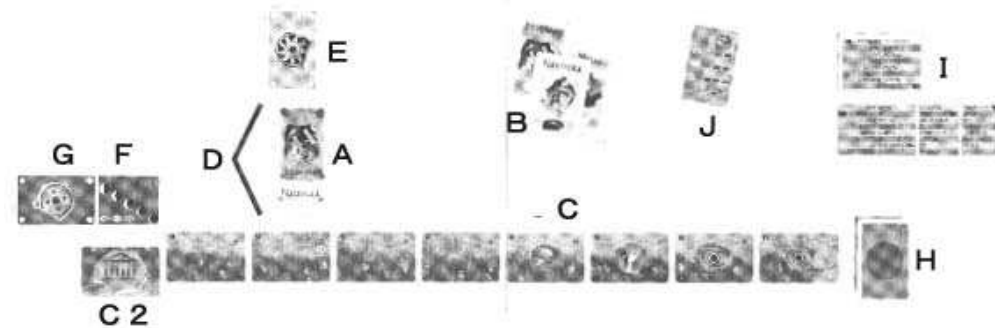
各プレイヤーは、普遍的な問題に答を出すために評議会に集まった哲学者です。評議会は何日にも渡ります。哲学者は毎日、おのおの各1回、他の哲学者に2択の質問をします。各哲学者の目的は、解答がおおむね同数で2つに分かれる質問をすることです。そして最終的に、どちらの解答の投票が多いかを予想します。正しい予想は“知恵の神殿”への近道です。ゲーム終了時、神殿に最も近かったプレイヤーが勝利します。

ゲームの準備：Preparation

『オストラコン』はシンプルなゲームです。しかし多種多様のカードがあるので、準備には注意を要します。以下のポイントに、気をつけてください。

- 各プレイヤーは12枚の**哲学者カード (A)** から1人を選び、対応する**陶片カード (B)** を受け取ります。陶片カードとは、片面に白い陶片、もう一方に黒い陶片が描かれているものです。使用しない哲学者と陶片カードは、箱に戻してください。
- ディーラーを、ゲームの所有者が指定するか、単にランダムに決めます。

- ディーラーは**経路カード (C)** を1列に並べます。まず**知恵の神殿カード (G1)** を置き、(1) から (8) の順に並べます。これらのカードにより、(8) で折り返す16の経路マスがある道ができます。
- 使用するすべての哲学者カードを、**オリーブの枝** が描かれた面を上にしてシャッフルし、**哲学者カードの山 (D)** にします。この山を、経路カードのマスに対応する場所に置きます。9~10人プレイなら(1)の、5~6人なら(5)の、それ以外の人数なら(2)のマスが対応しています。ゲームが進行すると、哲学者たちは知恵の神殿に近づいていき、それにつれてこの1つのカード山は、いくつかの山やカード単体へと分割されていきます。
- 太陽カード (E)** を、哲学者カードの山を“照らし出す”ように、その横に置きます。
- カレンダーカード (F)** を神殿の横に置きます。このカレンダーカードは、哲学者の人数によって、**月カード (G)** で部分的に隠します。5~6人プレイなら6個すべての月を残し、7~8人なら5つ、9~10人なら4つ、11~12人なら3つの月を残します。
- 2枚の**その日のルールカード (H)** (通常/買収/神託/裏切りからなる)のうち、通常の日(マークのない赤い円)のあるカードをその面を表にして、もう一方のカードの上に重ね、経路の右端に置きます。
- 課題カード (I)** を、英語の面を上にしてシャッフルし、山札とします(訳注：その前に添付のシールを、単語がうまく対応するように貼ってください)。ディーラーはそこから3枚引き、半分ずつ重ねてわきに置きます。各カードの右の矢印が、直接下に敷いたカードの課題を指すようにします。
- 最後に**サマリーカード (J)** を、テーブル上の全プレイヤーから見えるところに置きます。



ゲームの流れ：The Game

各哲学者には、**毎日**1回だけの発言権があります。他のプレイヤーに、各自1つの質問をします。

ディーラーは、わきに重ねられた3枚の課題カードを見ます。そして、どの哲学者がどの課題について質問するか、以下の要領で宣告します。

- 各課題カードの右側には、課題が列挙されており、うち1つが、すぐ上に載せられたカードの矢印で指定されます(「???」マークなら自由課題で、哲学者は好きな課題を自分で選びます)。
- 最初の課題(右端の課題カードにかかれ、真中の課題カードの矢印で指定されている)について質問するのは、太陽カードに照らされた哲学者カードの山の、**1番上にある哲学者**です(1番上のカードを少しずらして、次のカードの名前が見えるようにします)。

それからディーラーは、次の課題(真中の課題カードに書かれ、左側の課題カードの矢印で指定されている)と、次の手番で質問をすべき哲学者の名を宣言します(これには例外があります。**支持者**を参照のこと)。

例:ディーラーは「課題はスポーツで、Doremiosが質問者です。次の課題は自由で、Nausicaaが質問者です」と宣言しました。このようにすれば、次の哲学者は、あらかじめ課題について考えておくことができます。

発言権のある哲学者は、質問を1つ考えて、他の哲学者に問いかけます。その質問は必ず2択で、宣言された課題を含んでいなくてはなりません。その質問は、攻撃的・意味不明・結果であってはなりません。同じゲーム中に、同じ質問をしてはいけません。

正しい質問の例：

- (課題：海)「海風と山風のどちらが好きですか？」
- (課題：お金)「お金のつまった財布を見つけました。あなたはそれを自分の物にしますか？ それとも、どんなことをしても持ち主に返しますか？」
- (自由課題)「流れ星を見ました。願いをかけますか？」

正しくない質問の例：

- 「今セーターを着ていますか？」(明白)
- 「9は縞模様のサル1匹よりも、いいですか？」(意味不明)
- 「ここにいるStephanとLeonardoでは、どちらがシバカですか？」(攻撃的)

質問者は、二択の解答を、白と黒の陶片に1つずつ当てはめて宣言します。そして**質問者を含む**すべての哲

学者は、各自陶片カードを片手で隠しつつ、テーブルにどちらを上に乗るかで答を投票します。質問者の目的は、2つの答のうちのどちらがより多く投票されるか予想し、自分の投票を、それと一致させることです。他の哲学者は、正直に答えなければなりません。

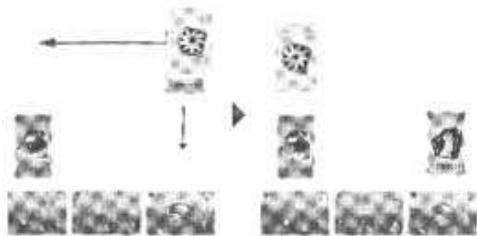
すべての哲学者が陶片カードを出したら、同時に手をどけ、票を集計します。自分の投票が全体の**少なくとも半数の答えと一致していたら**、質問者は**別の答えに投票した哲学者の人数だけ**、マスを先に進むことができます。進んだマスに、すでに他の哲学者がいた場合、その上に重ねて山にします。質問者の投票が、半数以下としか**一致していなかった場合**、もしくはすべての哲学者の答えが同じだったら、質問者の哲学者カードは、**太陽カードの下に敷かれます**(もしすでにそこに他の哲学者がいたなら、1番下に敷かれます)。

例:課題はスポーツです。Doremiosは他の7人の哲学者に「バスケットボール(黒)と野球(白)ではどちらが好きですか？」と質問しました。すべての哲学者が投票しました。Doremiosはバスケットボールのほうが多いと考え、カードの黒の陶片を上にして置きました。すべての哲学者は投票を明らかにします。Doremiosを含む4人の哲学者は黒に投票し、3人は白を選びました。Dremiosは自分の哲学者カードを、3マス進めました。もし他の7人すべてが黒に投票するか、黒が3人以下だったら、Dremiosは太陽カードの下に敷かれたところへ、今や新しく太陽が照らし出しているのはNausicaaなので、彼女が次の質問をします。

現在の質問者の手番が終わったら、その時点で太陽カードに照らされている哲学者カードの山の、1番上の哲学者に発言権が移行します。ディーラーは使用した課題カードを捨て、課題カードの山の1番上のカードを引いて、すでにある2枚のカードの上に、前と同じように半分ずらして置きます(課題カードの山がなくなったら、捨て札をシャッフルして新しい山にします)。

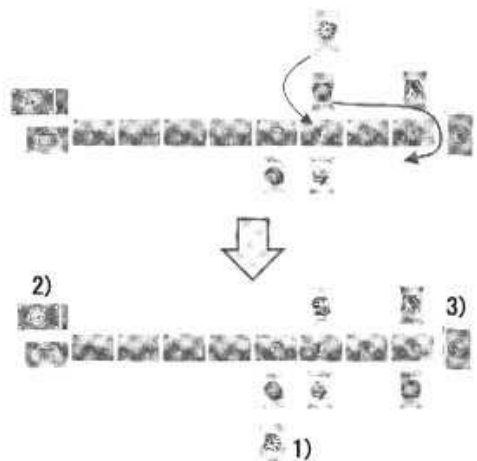
そして次の手番が始まります。ディーラーは、次の2つの課題と質問者を宣告します。

哲学者カードが道を先に進むか、太陽カードの下に敷かれるかして、太陽カードが照らし出す哲学者カードがなくなったら、太陽カードの下に敷かれていたカードは、対応する経路マスに戻ります。太陽カードは、別の哲学者カード(山)を照らすために道を戻っていきます。哲学者カード(山)に当たった段階で、太陽カードは停止し、その横に置かれてそれを照らします。



この移動の際、他の哲学者カードに当たらず神殿にまで太陽が戻ってしまったら、すべての哲学者が、その日の質問を終えたこととなります。**その日**の評議会は**終了**し、ディーラーは次のことを行ないます。

- 1) 最も道を先に進んでいる哲学者カードの山の横に太陽カードを置いて、それを照らします。
- 2) カレンダーカードの月を、月カードをずらして、さらに1つ隠します。
- 3) その日が“特別”な日か、チェックし**(特別な日参照)**、もしそうなら、その日のルールを変更します。



例: Calippos は3マス進みました。照らすべき哲学者カードがなくなったので、太陽カードの下に敷かれた哲学者カードを出し、対応する6のマスに戻します。太陽カードをスタートまで戻しても哲学者カードに当たらないので、その日は終了します。

- 1) 太陽カードは最も進んでいる Malia の哲学者カードのある山の横に置かれ、それを照らします。
- 2) 月カードでカレンダーカードの月をさらに1つ隠します。
- 3) その日のルールは、買収でした。

特別な日 : Special days

日が改まると (最初の日は除く)、ディーラーは太陽カードの位置をチェックします。太陽カードの置かれたマスに特別なマークが描かれていたら、ディーラーはその日のルールカードを、マークに対応するものが表の一番上に来るように置き換え、全哲学者は**その日1日**その特別ルールにしたがいます。マスにマークが描かれていなければ、“通常の日”となり、プレイも通常どおりおこなわれます。特別ルールは、選択肢ではありません。全プレイヤーは、必ずそれにしたがわなければならないのです。

以下3つの、特別ルールがあります。



・**買収**: 全ての哲学者が投票を終えたら、質問者は「買収!」と宣言し、自分の陶片だけを明らかにします。次に質問者は、決められた人数以下の哲学者を指名します。指名された哲学者は、自分の投票を明らかにし、さらにそれを、質者と同じ票にします。その後で、残りの哲学者は投票を明らかにし、集計します。



・**神託**: 全ての哲学者が投票を終えたら、質問者は、決められた人数以下の哲学者を指名します。指名された哲学者は、自分の投票を明らかにします。ここで質問者は、自分の投票をそのままにするか、(裏返して) 投票を変えることができます。その後で、残りの哲学者は投票を明らかにし、集計します。



・**裏切り**: 全ての哲学者が投票を明らかにした後で、質問者は望むならば投票を変えることができます(他のすべての哲学者の意見が一致しない限り、質問者は必ず道を進むことができます)。

買収と神託の日に選ぶことのできる人数は、哲学者の人数によって決まります。5~6人プレイでは1人、7~9人プレイでは2人、10~12人プレイでは3人です。**サマリーカード**も参照ください

支持者 : The Follower

各哲学者は、ゲーム中にそれぞれ1度だけ（開票する前に）、質問者に「賛同」することができます。

出題後かつ投票の前に、各哲学者は「自分は質問者の支持者である」と表明できます（最初に宣言した者のみが“支持者”になれます。それが誰か不明確な場合、経路上で、より遅れているプレーヤーとします）。それには、以下の条件が必要です。

- 1) 哲学者カードの山の**1番上**に置かれていること。
- 2) その哲学者カードが、**オリーブの枝**の描かれた面が上になっていること。
- 3) 質問者より手番が後であること（知恵の神殿から、より離れていること）。

条件を満たして“支持者”となった哲学者は、自分の哲学者カードを裏返して、オリーブの枝の描かれていない面にします（これにより、以降は“支持者”となることができません）。それから投票を、通常どおりおこないます。“支持者”も投票します。質問者が道を進むことができたなら、“支持者”も同じ数だけ進むことができます。ただし“支持者”は、太陽カードが照らし出すマスを超えることはできないので、そのマスに入ったら、そこで止まらなければなりません。

その手番が終了したら、“支持者”の効果も失われ、ゲームは通常どおり続けられます。次の手番に決まっている哲学者が、前の質問者の“支持者”になることも可能です。

ゲームの終了と勝利 : End of the Game and Victory

月カードが、カレンダーカードに書いてある月のすべてを隠したら、ゲームは終了します。知恵の神殿に最も近い哲学者カードの山の、1番上にいる哲学者が勝者となります。極めて聡明な哲学者なら、ゲームが終わる前に、知恵の神殿に着くこともありえます。この稀なケースを、**ずば抜けた勝利**と呼びます！

オストラコン : 13~24 人ルール

ゲームの準備 : Preparation

ゲームを始める前に、プレーヤーどうしペアを組みます(ランダムに組むのが望ましいでしょう)。つまりゲームは、2人ずつのチームでおこなわれます。

プレーヤー数が奇数なら、余った1人は個人でプレイし、ディーラーとなるのがよいでしょう。まあ、ペアのうち誰かがディーラーになってもいいのですが。

各ペア（および、場合によって1人の個人プレーヤー）は、哲学者を1人選択します。ペアの二人は、同時に移動し、共同で得点し、勝つのも（負けるのも！）一緒です。

ゲームの流れ : The Game

ゲームは以下の例外を除き、普通に進行します。すなわちペアの番が来たら、うち1人が出題を開始し、残る1人が問題を完成させます。

たとえば、1人が「よりリラックスできるのは、遠くで水が流れ落ちる音(白)と……」と始め、ペアのもう一人が「コロギの鳴く田圃のタベ(黒)の、どっちだ?」とします。

ペアは、事前に質問を**示し合わせてはならず**、後を続けるプレーヤーは、数秒で出題を完成させる必要があります。

つまり全ての設問は、2つの異なった用語(たとえば「**これかあれか?**」)で構成されなくてはなりません。つまり単純にイエス/ノーで答えられる質問(たとえば「あなたは泳げますか?」)は、ダメなのです。

ゲームの終了と勝利 : End of the Game and Victory

通常どおり、カレンダー上のすべての月が月カードで覆われてしまったら、ゲームは終了です。知恵の神殿に最も近い哲学者カードの山の、1番上にいる哲学者のチームが、勝者となります。

初心者のための質問リスト

最初のゲームのために、前もっていくつか質問を用意しておきました（もちろん質問は、最初に関連するジャンルから選べるよう、分類されています）。

好み : PREFERENCES

『スタートレック』(白)と『スターウォーズ』(黒)どちらがよいですか？

犬(白)と猫(黒)では、どちらがより好きですか？
ビートルズ(白)ローリングストーンズ(黒)なら？

友人と旅に出かけました。宿は二段ベッドでした。あなたは上(白)で眠りますか、下(黒)で眠りますか？
住みたいのはどっち？ ナイアガラ滝が見える家(白)と、アマゾン密林を見下ろす家(黒)。

やるなら、夜にナイフ投げのアシスタントをと(白)、飛行機からパラシュートでスカイダイビング(黒)？

経験 : EXPERIENCES

『星の王子さま』を読んだことがありますか？(あるなら白、ないなら黒)

少なくとも2つの外国に行ったことがありますか(あるなら白、ないなら黒)？

自分の投稿が雑誌に採用されたことがありますか(あるなら白、ないなら黒)？

秘密 : SECRETS

クロスワードパズルの最後のマスが埋まりません。ランダムに選んだ文字を入れますか(白)、埋まらないまま残しておきますか(黒)？

書きかけの昔の恋人についての詩があります。その詩は新しい恋人にも、ぴったりの感じですか。あなたは新作だと言ってその詩をリサイクルしますか(白)、しませんか(黒)？

家でスポーツをしている最中、意図せず何かを壊したことがありますか(あるなら白、ないなら黒)？

理解していない外国の歌の歌詞を、自分でもわからない単語で適当に歌ったことがありますか(あるなら白、ないなら黒)？

禅問答 : ZEN

誰も聴く者のいない森で木が倒れたとき、音はするでしょうか(するなら白、しないなら黒)？

アフリカで蝶が羽ばたくと、フロリダで竜巻が起こることはあるでしょうか(あるなら白、ないなら黒)？

迷信 : SUPERSTITION

流れ星を見たら、何か願いをかけますか(かけるなら白、かけないなら黒)？

黒猫が目の前を横切ったら、悪い前兆(そうなら白、違うなら黒)？

鏡が割れました。これは悪い前兆(そうなら白、違うなら黒)？

S F : SCIENCE FICTION

事実を改変することなく時間旅行ができるタイムマシンがあります。あなたは未来(白)に行きますか、過去(黒)に行きますか？

あなたにはコミックブックのスーパーヒーローのような特殊能力があります。不可視になる(白)の他人の思考を読む(黒)の、どちらがよいですか？

外宇宙に生命は存在しますか(するなら白、しないなら黒)？

1年眠らなくていいかわり、週に1度は激しい嘔吐に襲われる薬が出来たら、あなたは飲みますか(飲むなら白、飲まないなら黒)？

能力 : ABILITIES

今すぐ馬に関する冗談を思いつけますか(思いついたら白、無理なら黒)？

自分の鼻先をなめることが出来ますか(できるなら白、無理なら黒)？

原原本より優れた映画の名をあげることが出来ますか(できるなら白、無理なら黒)？

格言 : PROVERBS

手の中にある1羽の鳥(白)は、藪にいる2匹(黒)より、よいですか？

獅子として生きる1日(白)は、羊として生きる百日(黒)よりよいですか？

誠実は最良のポリシーですか(そうなら白、違うなら黒)？

禁止 : RENUNCIATIONS

技術進歩を1つあきらめるなら、ジップロック(白)のとマジック・テープ(黒)のない世界、どちらがよいですか？

2人のうちどちらが存在しない世界に耐えられますか？ ウォルト・ディズニー(白)とモーツァルト(黒)

あなたの人生、本が自由に読めるならTVをあきらめられますか(あきらめられるなら白、無理なら黒)？

発想 : IDEAS

特許を取りたいアイデアがありますか(あるなら白、ないなら黒)？

アイデアは宙に転がっているって、本当ですか(本当なら白、嘘なら黒)？

恋愛 : LOVE

呪術師から強力な媚薬をもらいました。必ず効きます。それを飲んだ人は、永遠にあなたを愛するのです。本気で使いますか(使うなら白、使わないなら黒)？

●友情 : FRIENDSHIP

友人が、5年前にくれたのと同じ本を、もう一度あなたに贈りました。あなたは怒りますか(白)、笑って受け取りますか(黒)？

『オストラコン』のプレイは、友人のことがよりよく理解できますか(白)、他のゲームと同じですか(黒)？

デザイナーズ・ノート

『オストラコン』の背景にあるアイディアは、何種類かのトリヴィア・ゲーム（イタリアではふつう“クイズ・ゲーム”と呼ばれています）を数え切れないほどプレイしているうちに、出てきました。

トリヴィア・ゲームの主要な問題は“賞味期限”があることです。何度かプレイすると、既に訊かれた質問を繰り返すこととなります。どんなにデザイナーが天才でも、ゲームに添付されている質問は、いつか尽きるものです。『オストラコン』は(デザイナーというより一人のプレーヤーとして)、終わりのないトリヴィア・ゲームを目指しています。質問(や解答!)を暗記することなく、何百回もプレイできるようにと。

最良の解決策は、プレーヤーが質問を考えるゲームをデザインすることです。しかし……相手が正しく答えるのを、どう判定しましょう? ゲーム・デザイナーとしての頭脳が日常の背景でめまぐるしく回転していたある日、古代の民主主義的な投票システムに関する記事が、私の目に飛びこんできたのです。

これが基本アイディアでした。誰かが質問をつくり、他のプレーヤーがその解答を類推する。問題は、各プレーヤーがどうやって得点するかにありました。

というわけでここに、面白いものを持ってきました。私は最初、このゲームの概要を紙に書いていたのです。つまり以下は、掛け値なしの、私のオリジナル・メモです。

発言者(手番プレーヤー)は、2つの選択肢のある議題を提出。秘密裏に、2つから1つを選ぶ。それ以外のプレーヤーは、白か黒の石でそれに投票する。発言者が多数派の予測に成功すれば、以下の要領で得点する。

U=発言者と同じほうに投票した人数

C=逆の側に投票した人数

R(ラウンド合計得点)=U-(U-C)

お問合せ先:

462-0058 名古屋市北区西志賀町4-15
ゲームストア・バナesto
Tel/Fax: 052-910-0025
e-mail: banesto@cside9.com
http://banesto.cside9.com



(エラッタやルール改正などのご案内がありますので、
どうぞご参照くださいませ)