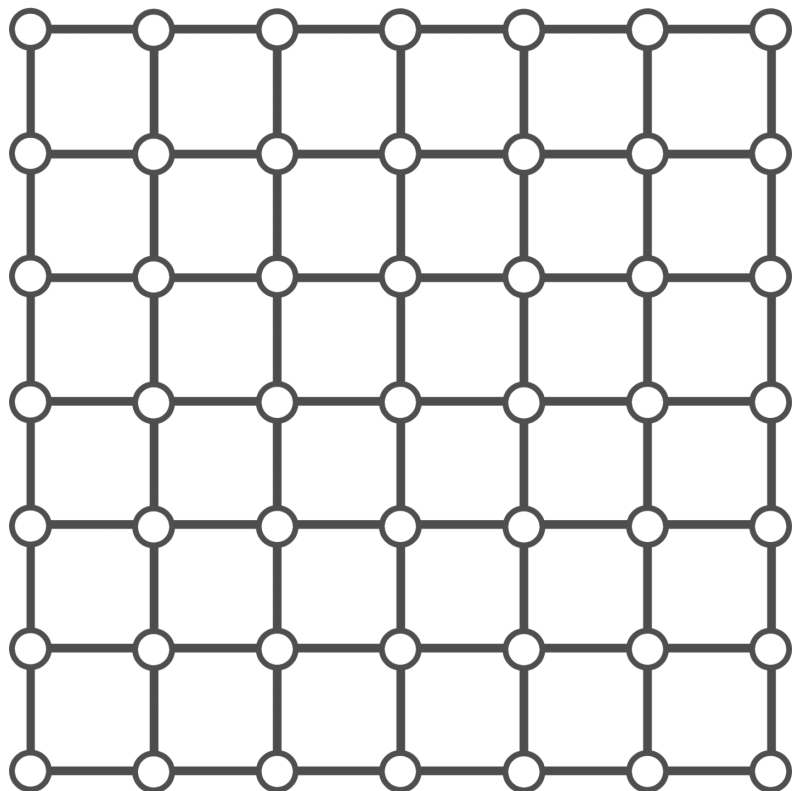


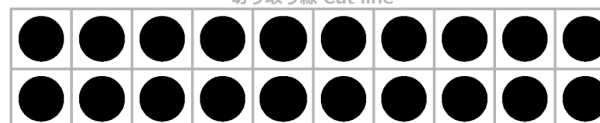
- これは3種のアブストラクトゲームが遊べるボードゲームセット、「LOGS mini」のWEB無償配布版です。
あくまで簡易版ですので、体験版としてお楽しみください。
- プリンターで印刷した後、切り取り線に沿ってハサミやカッターなどで切り離してご使用ください。
厚紙などに貼ってから切り離すとプレイしやすくなります。
- 小さなコマは20個ありますが、1個は予備です。
- データ、印刷物の再配布はご遠慮ください。

- This is a WEB free distribution version of board game set, "LOGS mini". You can play three types of abstract games. This is a simple version, so please enjoy it as a trial version.
- After printing with a printer, use scissors or a cutter along the cut line to cut it off before use. To make it easier to play, it is recommended to attach it to thick paper and then separate it.
- There are 20 Normal pegs, but one is a spare.
- Please refrain from redistributing data or printed materials.



切り取り線 Cut line

切り取り線 Cut line



通常コマ(黒)
Normal peg (Black)

切り取り線 Cut line



大コマ(黒)
Large peg (Black)

切り取り線 Cut line



通常コマ(白)
Normal peg (White)

切り取り線 Cut line



大コマ(白)
Large peg (White)

LOGS connect mini 説明書

- ・プレイ人数：2人
- ・プレイ時間：10分～
- ・対象年齢：8才～

●LOGS・connect [mini]で使用する内容物

- ゲーム盤…1台
- 通常コマ(黒)…19個 大コマ(黒)…6個
- 通常コマ(白)…19個 大コマ(白)…6個



●遊び方(ルール)

①ゲームの目的

LOGS・connect [mini]では、相手より先に、自分のコマ同士を一番手前側の辺から相手側の一番奥の辺へと連結することを目指します。

②初期配置

任意の方法で先手・後手を決定し、図1のように通常コマを初期配置したら、黒番が先手で開始します。大コマは④大コマの使用の場合にのみ使用できますので、手元に置いておいてください。

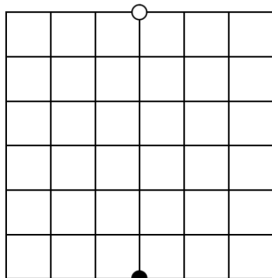


図1 初期配置

③通常コマのさせる場所

黒番から自分の通常コマを交互に1個ずつ盤にさしていきます。

通常コマをさすことができる場所は、盤面上の自分の通常コマか大コマの、たて・よこになり合うコマがさされていない場所となります。

自分の通常コマ・大コマがとなり合った状態が、連結された状態となります。

図2の場合、○のついた場所にはさせますが、となり合っていない×のついた場所にはさせず、連結された状態とはなりません。

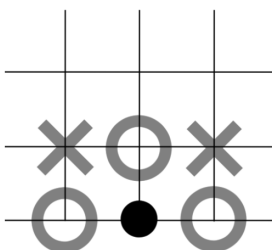


図2 通常コマのさせる場所

図3では、○のついた場所に通常コマをさすことができます。

盤面上でコマが孤立している場合でも、可能な場所があれば通常コマをさすことができます。

さされた通常コマは、④大コマの使用の場合以外、取りのぞいたり動かしたりすることはできません。

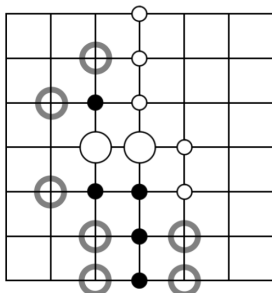


図3 黒番が通常コマをさせる場所

④大コマの使用

図4のように、自分の通常コマまたは大コマと、相手の通常コマがたて・よこになり合っている場合、通常コマを盤の任意の場所にさすかわりに、となり合っている相手の通常コマを取りのぞき、自分の大コマと置きかえることができます。

となり合っているのが相手の大コマの場合は置きかえることはできません。

盤上にさされた大コマはそれ以降、自分も相手も、取りのぞいて通常コマまたは大コマと置きかえたり、動かしたりすることはできません。

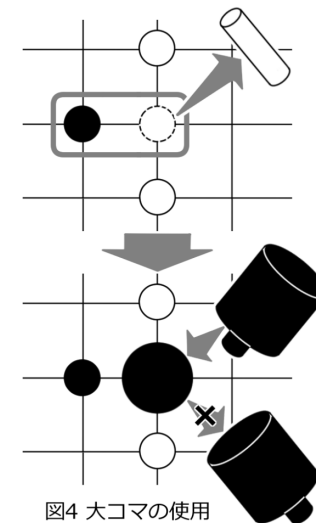


図4 大コマの使用

【重要】自分の手番で大コマを使用した場合、相手が手番を終えた後の次の自分の手番では、大コマは使用できません。(自分の手番での連続使用は不可)必ず自分が通常コマを使用する手番を1回以上はさしてください。(図5)

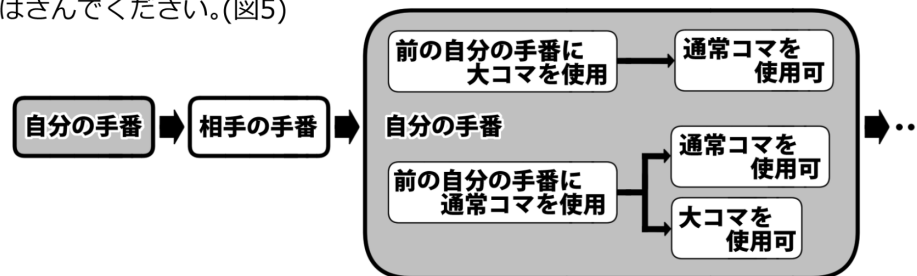


図5 大コマの使用制限

⑤ゲームの勝ち・負け

最終的に、図6のように自分の一番手前の辺から相手側の一番奥の辺まで、自分のコマがたて・よこで先に連結されたら勝ちとなります。

その際、連結は何度折れ曲がっていてもかまいません。

④大コマの使用によって連結が完成された場合でも勝ちとなります。

途中、自分の手番で相手側への連結が不可能になっていた場合、または、盤上の自分のコマと連結させられる場所がなくなっていた場合は、相手の連結の成否にかかわらず、その時点で負けとなります。

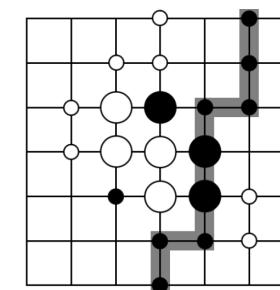


図6 黒番の勝利

それでは、LOGS・connect [mini]をお楽しみください!

奥付 制作：彩彩工房(ゲームデザイン：ホリグチヒロシ)
連絡先：poporon397-sai2koubou@yahoo.co.jp
Twitter：@sai2koubou

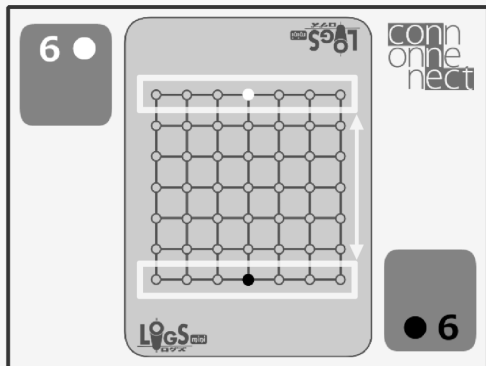


画像で
わかる!

LOGS connect mini

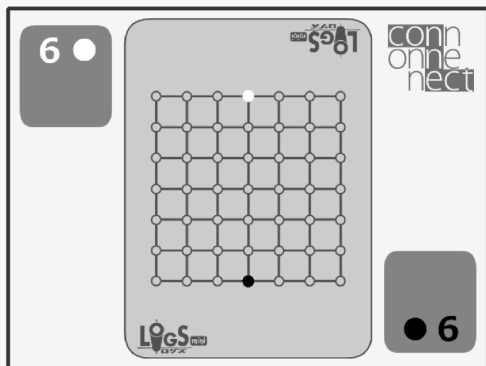
- ・プレイ人数：2人
- ・プレイ時間：15分～
- ・対象年齢：8才～

《1.ゲームの目的》



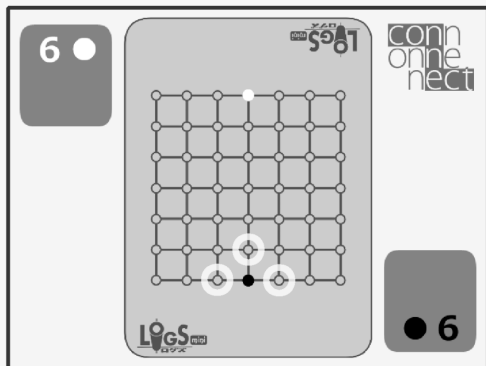
お互いの一番手前から一番奥へ
コマを繋げることを目指します。

《2.初期配置》



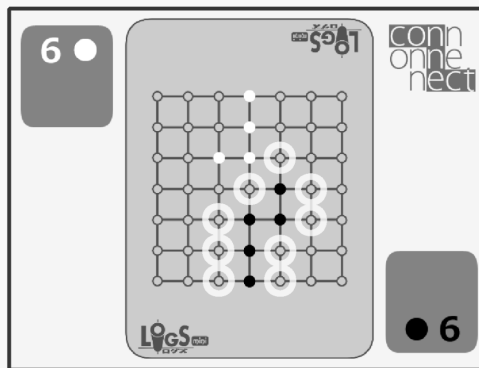
画像のように配置します。

《3.通常コマのさせる場所》



細いコマを通常コマと呼びます。

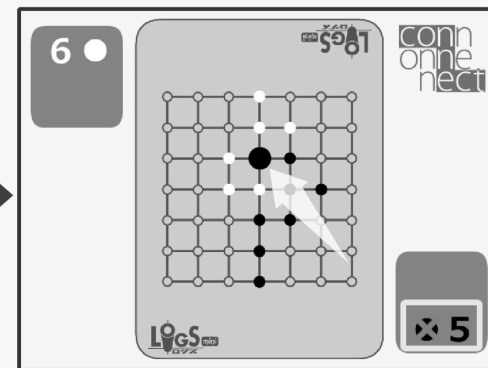
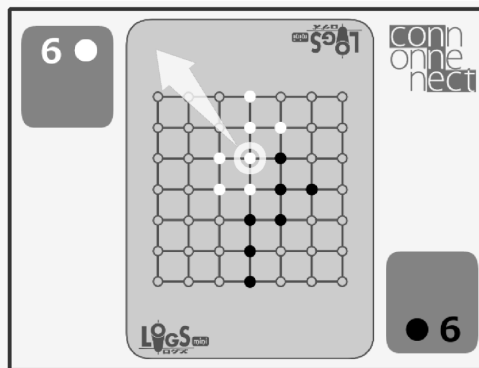
通常コマは、盤に置かれた自分の
コマのたて・よこに置くことが
できます。
画像では、○のついた場所に新たに
通常コマを置くことができます。



何手か進んだ時の通常コマを
させる場所。

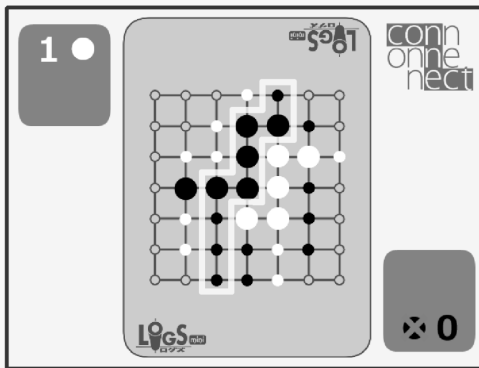
《4.大コマの使用》

太いコマを大コマと呼びます。



大コマは、自分のコマの隣に相手の通常コマがある時、
それと取り換えることができます。
ゲームの終了まで、自分も相手も大コマを取り除くことはできません。
ただし、大コマは自分の手番で連続して使うことはできません。

《5.ゲームの勝ち・負け》

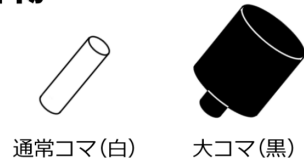


画像のように、一番手前から
相手側の一番奥まで繋がれたら
勝利となります。
最後に大コマを使って繋げる
ことも可能です。
逆に、繋がられなくなったり、
コマを置く場所が無くなったり
した場合は負けとなります。

- ・プレイ人数：2人
- ・プレイ時間：15分～
- ・対象年齢：10才～

●LOGS・bloom [mini]で使用する内容物

ゲーム盤…1台
 通常コマ(黒)…19個 大コマ(黒)…6個
 通常コマ(白)…19個 大コマ(白)…6個



●遊び方(ルール)

①ゲームの目的

LOGS・bloom [mini]では、盤上にさされた大コマの、たて・よこにとり合った通常コマの数をより多く獲得することを目指します。

②ゲームの開始

先手・後手を任意の方法で決定し、黒番が先手で開始します。
 大コマは④大コマの使用の場合にのみ使用しますので、手元に置いておいてください。

③通常コマの使用

プレイヤーは、黒番から自分の通常コマを交互に1個ずつ盤にさしていきます。
 盤上にコマがさされていない場所であれば、制限はありません。
 ただし、盤上にさされた通常コマは、④大コマの使用の場合以外、取りのぞいたり動かしたりすることはできません。

④大コマの使用

大コマは、勝利するための点数を得るのに重要な要素です。

・大コマを使用できる場所

- 大コマを使用できるのは、以下の3つの場所です。
1. たて・よこ四方が自分の通常コマのみに囲まれている場所(図1)
 2. 盤の端の辺で、たて・よこ三方が自分の通常コマのみに囲まれている場所(図2)
 3. 盤の角で、たて・よこ両方が自分の通常コマのみに囲まれている場所(図3)

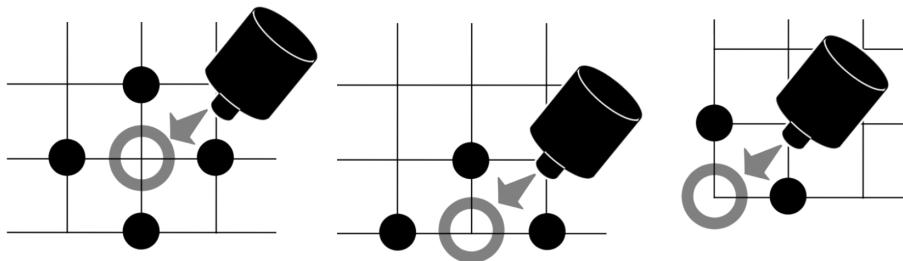


図1 大コマが使用できる場所

図2 盤の端の辺で
大コマが使用できる場所

図3 盤の角で
大コマが使用できる場所

上記1~3のいずれかの条件を満たしている時、大コマを使用できる場所が空いている場合は、無条件で大コマを使用できます。
 また、自分・相手のものを問わず通常コマがすでにさされている場合は、それを取りのぞき、自分の大コマと置きかえることができます。(図4)
 取りのぞかれた通常コマは、同一ゲーム内で再度使用することができます。

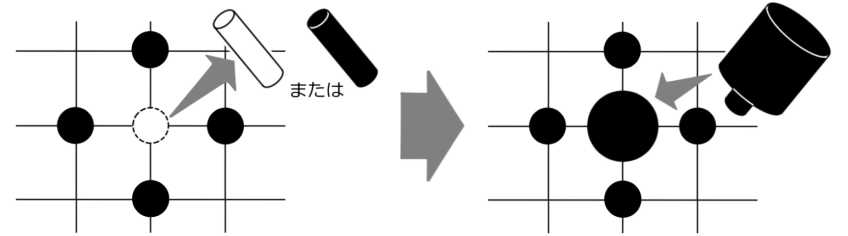


図4 通常コマから大コマへの置きかえ

通常コマは、重複して大コマを使用できる場所の条件とすることができます。

【重要】 大コマを使用できる場所の条件として、別の大コマを通常コマの代わりとすることはできません。(図5)

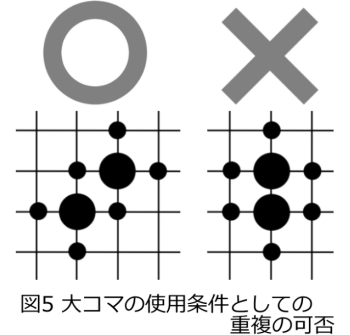


図5 大コマの使用条件としての重複の可否

・大コマを使用できるタイミング

大コマは、通常コマを盤上にさして大コマを使用可能な場所ができた場合、同一手番内に、その可能になった場所のみに使用することができます。
 大コマを使用可能な場所が同時に複数できた場合は、その可能になったすべての場所に大コマを使用することができます。

・大コマによる得点

プレイヤーの得点は、盤上に置かれた自分の大コマの、たて・よこにとり合った通常コマの数を加算したものになります。(図6)
【重要】 複数の大コマととり合っている通常コマは、重複して加算することはできません。

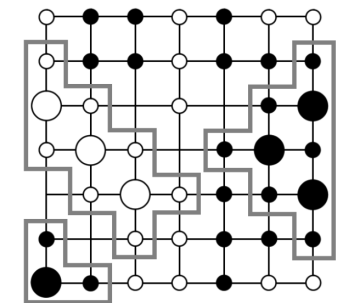


図6 黒8対白7で黒番の勝利

⑤ゲームの終了

黒番・白番いずれかのプレイヤーが通常コマまたは大コマを使い切った後、相手が次の手番を一手終えたらゲームの終了です。

④大コマの使用・大コマによる得点を元に点数を計算し、得点の多かった方のプレイヤーが勝利となります。

両者が同点だった場合は、先手やや有利を考慮し、後手の勝利となります。

それでは、LOGS・bloom [mini]をお楽しみください!

画像で
わかる!



・プレイ人数：2人
・プレイ時間：20分～
・対象年齢：10才～

《1.ゲームの目的》

点数を取れる形に陣取りして、より多く得点することを目指します。

《2.ゲームの開始》

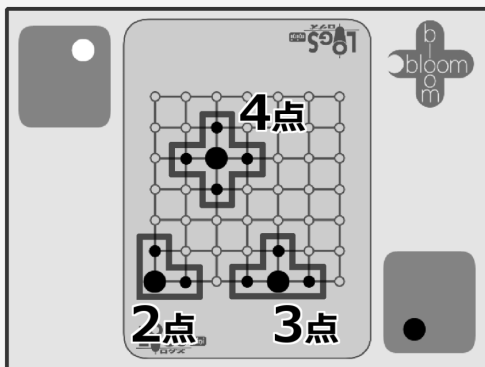
初期配置はありません。
先手後手を決めて、黒が先手で始めます。

《3.通常コマの使用》

細いコマを通常コマと呼びます。
通常コマは、盤上の空いている場所ならば、どこにでも置くことができます。

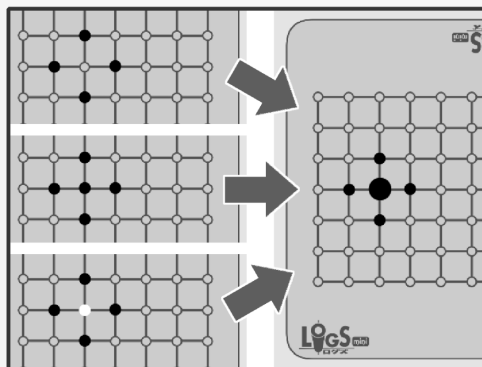
《4.大コマの使用》

太いコマを大コマと呼びます。
大コマは、自分の通常コマでたて・よこを囲めた場所ができたなら、すぐに置くことができます。

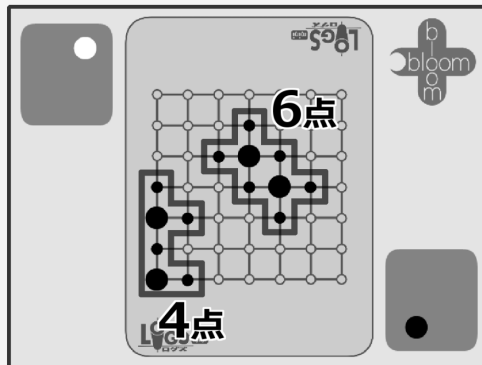


大コマの周りにある通常コマの数が
得点になります。

四方を囲み、中央に大コマを置いたら4点になります。
角なら2つ、盤の周囲の辺なら3つの通常コマで囲むことができ、
それぞれ2点、3点の得点になります。



自分の通常コマだけで囲むことが
できたとき、中央(大コマが置ける
場所)にコマがあってもなくても
関係ありません。
自分・相手の通常コマがあったと
しても、それを取り除いて大コマを
置くことができます。

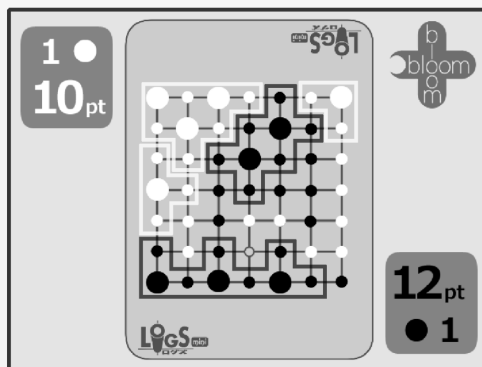


大コマを囲む通常コマは、複数の
大コマを囲むために兼用させる
ことができます。

しかし、得点は重複させることは
できません。

《5.ゲームの終了》

どちらかのプレイヤーが手持ちの通常コマか大コマを使い切り、
相手が次の一手を終えたら終了となります。



それぞれの得点を加算して、
得点が多かった方が勝利します。

画像の場合、黒12点・白10点で、
黒の勝利となります。

同点だった場合は後手(黒が先手なら白)が勝利します。
これは、アブストラクトの宿命ともいえる先手有利のための処置です。
したがって、先手を取った場合は、
勝利するためには必ず相手より多く得点しなければなりません。

- ・プレイ人数：4人
- ・プレイ時間：15分～
- ・対象年齢：8才～

●LOGS・capture 4 [mini]で使用する内容物

- ゲーム盤…1台
- 通常コマ(黒)…5個 大コマ(黒)…5個
- 通常コマ(白)…5個 大コマ(白)…5個



●遊び方(ルール)

①ゲームの目的

LOGS・capture-4 [mini]では、盤上のコマを上手に利用して他のプレイヤーのコマをはさみ、より多く捕獲することを目指します。

②初期配置

LOGS・capture 4 [mini]は4人専用のゲームです。各プレイヤーは、通常コマ(黒)・通常コマ(白)・大コマ(黒)・大コマ(白)の内1種類をそれぞれ自分のコマとします。

4つの辺が各プレイヤーに向くようにゲーム盤を置いたら、図1のように初期配置します。

【重要】通常コマ(黒)と大コマ(白)、通常コマ(白)と大コマ(黒)を担当するプレイヤーは、必ず互いに正面にしておくようにしてください。

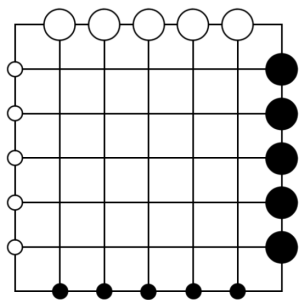


図1 初期配置

③ゲームの開始

任意の方法で最初のプレイヤーを決めたら、時計回りの順番で自分のコマを動かしていきます。動かせるコマがある限り、パスはできません。

●コマの動かし方

プレイヤーは、自分のコマを一度の手番で1つだけ、縦または横方向に直線的に複数のマス動かすことができます。

ただし、自分のものも含め、他のコマを飛び越して動かすことはできません。途中で折れ曲がって進ませることもできません。

●コマの捕獲

コマを動かしたことで、他のプレイヤーのコマを縦または横方向にはさむことができた時、そのはさむことのできたコマを盤上から取り除き、手元に置くことができます。これをコマの捕獲といいます。

【重要】各プレイヤーは、ゲーム開始時からのそれぞれの一手目でコマを捕獲することはできません。

コマの捕獲には以下の3つの条件の内、いずれかを満たす必要があります。

1. 自分のコマ同士で他のプレイヤーのコマを1つはさむ(図2)
2. 自分のコマと、大きさ(通常コマまたは大コマ)が同じコマで他のプレイヤーのコマを1つはさむ(図3)
3. 自分のコマと、色(黒または白)が同じコマで他のプレイヤーのコマを1つはさむ(図4)

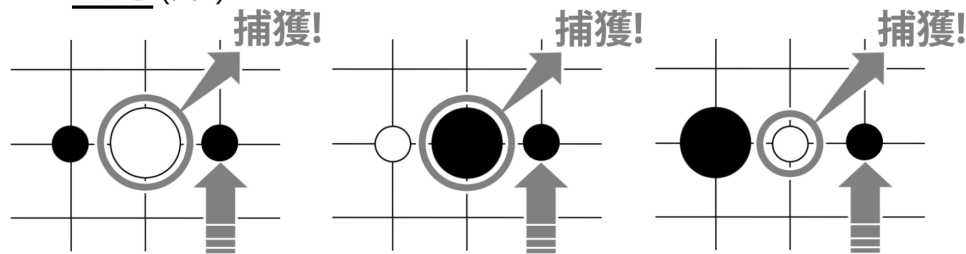


図2 通常コマ(黒)での捕獲1

図3 通常コマ(黒)での捕獲2

図4 通常コマ(黒)での捕獲3

【重要】縦または横の一方方向で、複数のコマを捕獲することはできません。(図5)ただし、複数の方向でコマをはさむことができた場合は、それぞれの方向で1つずつコマを捕獲することは可能です。(図6)

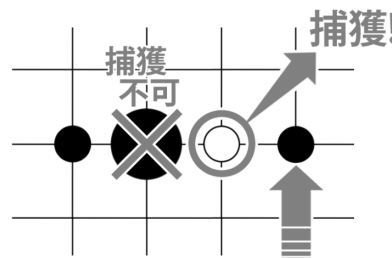


図5 一方方向の複数コマの捕獲は不可

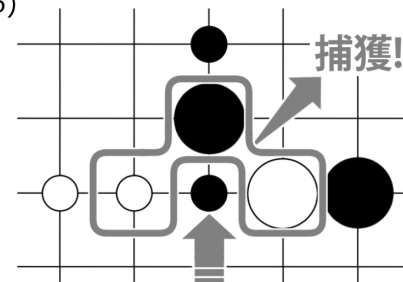


図6 別方向の複数コマの捕獲は可

捕獲したコマは、ゲーム終了時に勝敗を決める時に必要になりますので、他のコマと判別できる形で手元に置いておいてください。

④ゲームの終了

いずれかのプレイヤーのコマが盤上に1つになった時点でゲームの終了です。捕獲したコマの数が多い順に1位、2位…となります。

捕獲したコマの数が同数の場合、盤上に残っているコマの多いプレイヤーが上位となります。盤上に残っているコマも同数だった時は同着となります。

【重要】盤の四隅はコマが捕獲されることのない安全地帯です。ゲーム終了時にここにあるコマは、盤上に残っているコマとして数えることはできません。

それでは、LOGS・capture-4 [mini]をお楽しみください!

画像で
わかる!

LOGS
ログズ

FOUR CAPTURE
4
mini

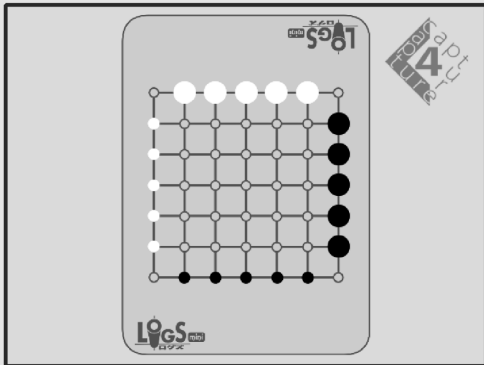
・プレイ人数：4人
・プレイ時間：20分～
・対象年齢：8才～

《1.ゲームの目的》

自分のコマと利用できるコマで他のプレイヤーのコマをはさみ、より多く獲得することを目指します。

《2.初期配置》

このゲームは4人用です。
各プレイヤーは4種類のコマのうち、1つを担当します。

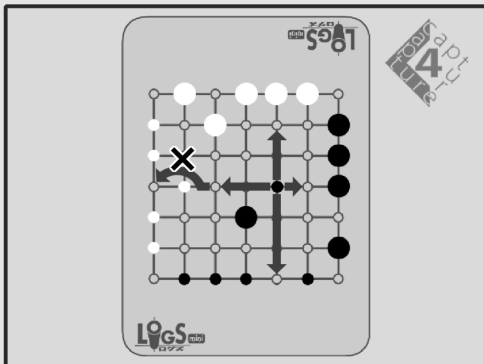


画像のように初期配置します。

この時、コマの大きさと色、両方が異なるプレイヤーは互いに正面にいますようにします。

《3.ゲームの開始》

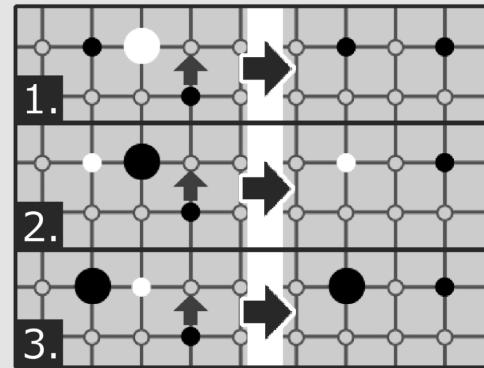
時計回りの順番でコマを進めていきます。



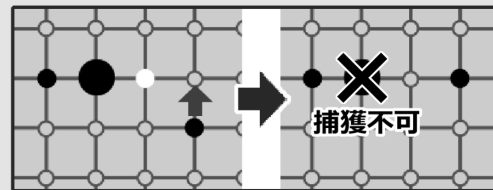
コマは縦か横の一方に直線的に複数マス動かせます。ただし、他のコマを飛び越すことはできません。

コマを動かして他のプレイヤーのコマをはさめたら、そのコマを取って手元に置くことができます。これをコマの捕獲といいます。

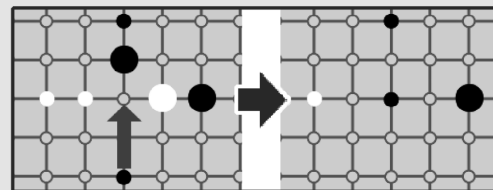
コマの捕獲には、以下の3つの条件の内いずれかを満たす必要があります。



- 1.自分のコマ同士で他のプレイヤーのコマを1つはさむ
- 2.自分のコマと大きさが同じコマで他のプレイヤーのコマを1つはさむ
- 3.自分のコマと同じ色のコマで他のプレイヤーのコマを1つはさむ



捕獲できるコマが
一列に並んでいたとしても、
一方向で捕獲できるのは1つだけです。



複数の方向でコマをはさめた場合は、
それぞれの方向で1つずつ
捕獲できます。

《4.ゲームの終了》

プレイヤーの誰かのコマが盤上に1つになったら終了です。捕獲したコマの多い順に1位、2位…となります。捕獲したコマが同数の場合は、盤上に残っているコマの多い方が上位となります。それも同数だった場合は同着です。ゲーム終了時、盤の四隅(安全地帯)にあるコマは盤上にあるコマとして数えられません。