

pastalogic;

パスタロジック

ver1.0.0

マニュアル

内容物

コマンドカード：17 枚

ライフカウンター（ダイス）：2 個

実行フラグ：20 個（2 色 10 個ずつ）

実行カーソル：1 個

インクリメント / デクリメントトークン：4 個

マニュアル：1 部

ゲームの概要

このゲームは、コマンドカードと実行フラグを操作し、お互いのライフを削り合う形でプログラミングの腕前を競い合う2人用のゲームです。

それぞれのコマンドカードがどのように作用するかを理解するのももちろん、対戦相手がどのような操作を行うか予想するのも、このゲームで勝利するためには重要です。

コマンドカードの見方



1：カード名

2：文章欄

コマンド実行時の処理が書かれています。両プレイヤーが向かい合って座った際に見やすいよう、上下両側にテキストが書かれています。内容は同じです。

3：実行フラグ置き場

「FLAG」の表記がある側を先頭として、順番があります。

ゲームの準備

初めてこのゲームをプレイする場合、後述する入門ルールをお試しください（6ページ）。

1. 文章欄右下に **[BASIC]** と書かれた3枚のコマンドカード

(AddFlag、MoveFlag、Bug) と、残りのコマンドカードからランダムに選んだ5枚の計8枚を用意します。このゲームに慣れていない場合は、代わりに後述(9ページ)する初心者におすすめのカードセットを使用するのがよいでしょう。選ばれなかったカードは、今回のゲームでは使用しません。

2. 手順1で選んだ8枚のコマンドカードをシャッフルしてから表向きに1列に並べます。この時、並べたカードの右端か左端を「先頭」とします(プレイヤー同士で決めてください)。先頭のカードのそばに**実行カーソル**を、次のカードに矢印が向くように置きます。



3. 各プレイヤーは自分の色(赤・青)を選び、その色の実行フラグ10個と、ライフカウンター1個を受け取ります。ライフの初期値は5点です。

4. 先手・後手を決めます。

ゲームの流れ

ゲームは「フラグ配置フェイズ」→「コマンド実行フェイズ」の順で進行します。

1. フラグ配置フェイズ

先手プレイヤーは、コマンドカードを1枚選び実行フラグを1個置きます。後手プレイヤーも同様に実行フラグを置きます。

これをさらに4回（計5回）繰り返します。ただし、この時、既に自分の実行フラグが置かれているコマンドカードには置くことができません。



また、コマンドカード上の実行フラグにも並び順があることに注意してください。「FLAG」の記述がある側を先頭として、後から置かれたものは後ろに並びます。



2. コマンド実行フェイズ

お互いのプレイヤーが5個の実行フラグを置いたら、コマンド実行フェイズに入ります。コマンド実行フェイズでは、実行カーソルが示すコマンドを「実行」していきます。最初は先頭のカードに実行カーソルが置かれているので、先頭のカードの実行を行います。

実行されるコマンドカードに実行フラグを置いているプレイヤーが、カードに書かれている効果を使うことができます（効果を使わないこともできます）。複数の実行フラグが置かれている場合は、先に置かれているフラグから順番に、効果を使うかを選びます。

例) Reorder に赤、青の順に実行フラグが置かれています。まず赤プレイヤーが効果を使うことを選び、実行フラグの順番を並び替えました。その結果を見て、青プレイヤーは効果を使わないことにしました。



効果文章が「起動フラグを取り除く:」から始まるカードは、効果を使用する際に、その実行フラグを取り除かなければなりません。

すべての実行フラグの処理を行ったら、実行カーソルを次のカードに移動します。実行フラグが置かれていないコマンドカードは、無視して次のカードに実行カーソルを移します。

例) Reorder の実行が終わり、実行カーソルが次の ForkBomb に移動しました。ForkBomb には実行フラグが1個も置かれていないので、次の Debug に実行フラグが移動します。



末尾のコマンドカードまで実行が終わったら、先頭のカードに実行カーソルを移します。ゲームの終了条件を満たすまで、コマンドカードの実行を繰り返します。

ゲームの終了

以下のいずれかが満たされたとき、ゲームが終了し、勝敗が決定するか、引き分けとなります。

- 対戦相手のライフが0になった場合、あなたの勝利です。
 - 対戦相手の実行フラグがどのコマンドカードにも置かれていない場合（最後の1個が除去された場合）、あなたの勝利です。
 - 何らかの理由で両プレイヤーのライフが同時に0になったり、同時に実行フラグがなくなった場合は引き分けになります。
- 詳しくは各コマンドカードのルール細則（6ページ）を参照して

ください。

プレイを継続できるものの、ゲームを終了させることが難しい場合（ライフを減らす方法がなくなった場合など）、両プレイヤーの同意の元にゲームを終わらせることができます。この場合、ライフの多い方を勝者とします。

入門ルール

初めてこのゲームをプレイする場合は、簡略化した以下のルールを採用することでゲームに慣れることができるでしょう。

・コマンドカードは以下の5枚を、ランダムにせずこの並び順で使用します。



1: Bug



2: AddFlag



3: Subroutine



4: MoveFlag



5: Increment

・両プレイヤーのライフを3点、フラグ配置フェイズで両プレイヤーが置く実行フラグは3個ずつでゲームを開始します。

ルール細則

●全体のルール

・既に自分の色の実行フラグが置いてあるコマンドカードに実行フラグを置けないのはフラグ配置フェイズのみで、それ以降はこの制限はありません。

・コマンドカードに自分の実行フラグが置いてあっても、コマンドを実行しないことを選ぶことができます。実行するかしないかは、

その直前の実行フラグによる操作を見てから選ぶことができます。同じカードに自分のフラグを2個置いている場合でも、1個目のフラグでは効果を使わず、2個目のフラグでは効果を使うといったことも可能です。

- ・各プレイヤーの実行フラグは、それぞれ10個を超えて置くことはできません。
- ・各プレイヤーのライフは6点が上限です。7点以上になる場合は6点になります。
- ・一旦コマンドカードに置かれた実行フラグが取り除かれた場合、その色のプレイヤーの手元に戻ります。そのフラグはコマンドにより再度置くことができます。
- ・コマンドによって実行フラグを操作（置く、取り除く、移動するなど）する時、特に指定が無い限り、自分の色と対戦相手の色のどちらの実行フラグも操作することができます。



AddFlag

- ・既に4個の実行フラグが置かれているコマンドには実行フラグを追加できません。



MoveFlag

- ・移動元と移動先のコマンドカードは別のカードでなければなりません。



FastPass

- ・既に4個の実行フラグが置かれたコマンドにフラグを追加する場合、4個目のフラグは取り除かれます。

・同じ色の実行フラグが既に 10 個置かれている場合、たとえ上記のルールにより取り除かれることになってもフラグを置くことはできません。



ForkBomb

・相手のライフが 2 の状態で、ForkBomb の効果を使うため起動フラグを取り除き、自分の実行フラグがコマンドカードから全て取り除かれた場合、引き分けとなります。



TradeOff

・この効果で両プレイヤーのライフが同時に 0 になった場合、引き分けとなります。



RemoveCommand

・このコマンドカード自身を対象として実行することができます。その場合、残りの実行フラグはカードとともに取り除かれ、次のコマンドカードの実行に移ります。



Subroutine

・一時的に実行カーソルが移動することによって、対象のコマンドが先頭のフラグから順に実行されます。そのコマンドの実行が終わったら、実行カーソルは Subroutine に戻ります。

・並べられたコマンドカードの先頭と末尾はつながっていると見なされます。そのため、このコマンドが先頭にある場合に末尾のコマンドを指定したり、その逆を行うことができます。

・このコマンドで SwapCommand を実行したとしても、実行カー

ソルはこのコマンドに戻ってきます。



Increment /



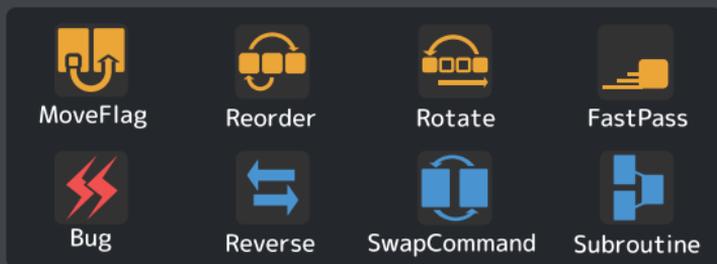
Decrement

- ・ 同種類トークンは2個までしか置くことができません。
- ・ 同じコマンドに同じトークンを2個置くことができます。
- ・ インクリメントトークンとデクリメントトークンが同じカードに置かれた場合、相殺され両方が同じ枚数取り除かれます。

おすすめカードセット

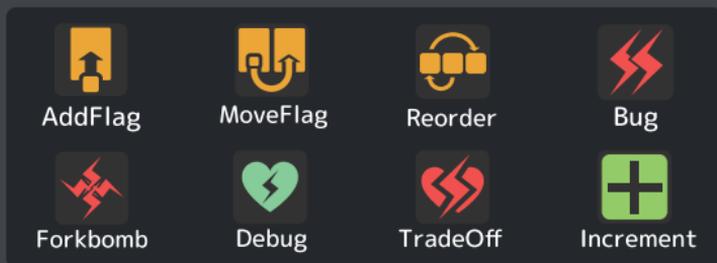
● 「ウィーアープログラマー」

プログラムの理解と緻密な計画が求められます。



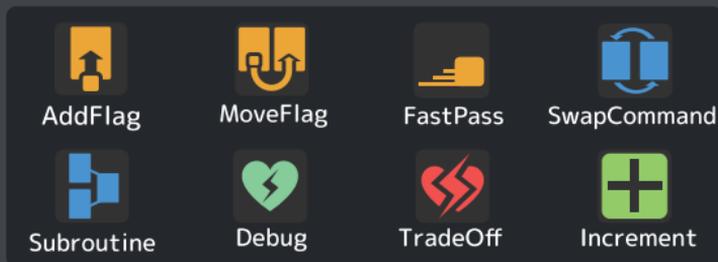
● 「ライフレース」(初心者におすすめ)

ライフのやり取りに注目したカードセットです。



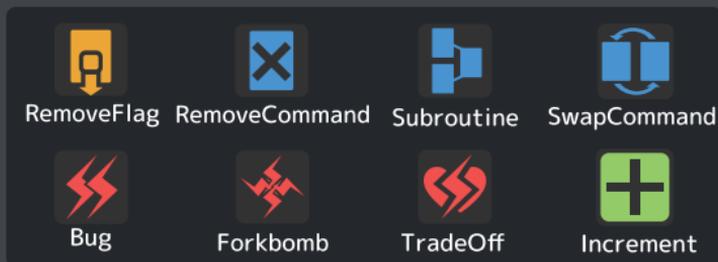
●「膨らむソースコード」

おそらく終わらせるのが最も困難なゲームとなるでしょう。



●「一触即発」

居合抜きのごとく、ただ一つの選択がゲームの勝敗を左右します。



選択ルール

●フラグ配置の一部ランダム化

ゲームに慣れないうちは、フラグ配置フェイズで実行フラグをどう置けばいいか悩んでしまうことが多いでしょう。その場合、自分で選ぶ代わりに、先頭から数えてダイスを振って出た目のコマンドにフラグを置きます。この方法で両プレイヤーが2個のフラグを置いた後、残りの3個を自分で選んで置きます（同じカードに置かれる場合は、振り直してください）。

●アレンジルール

ゲームに慣れてきたら、使用するコマンドカードの決め方をアレンジしてもよいでしょう。以下はその例です。

- ・ BASIC であるかどうかを無視してコマンドカードを選びます（ただし、カードの組み合わせによってはひどいゲームになる可能性があります）。
- ・ 全てのコマンドカードから先手・後手の順番に1枚ずつカードを選び、ゲームに使う8枚を決めます。この場合、フラグ配置フェイズでは先手・後手を入れ替えるとよいでしょう。
- ・ 8枚ではなく、10枚のコマンドカードを選びます。
- ・ ブランクカードを使って、オリジナルのコマンドカードを追加することができます。もちろん、2枚以上のオリジナルコマンドを使用してもよいでしょう。ブランクカードは同梱されているものの他、pastalogicの公式サイトから印刷用データをダウンロードすることができます。

pastalogic ver: 1.0.0

ゲームデザイン：西尾泰和

カードデザイン/パッケージデザイン：やむけと

ゲームデザイン協力：中山ところてん 土井ぐい

スペシャルサンクス：テストプレイヤーの皆様

制作：J.C.クリエイツ (twitter: @j_c_creates)

公式サイト：<https://www.pastalogic.com>

ご質問やご意見は、本ゲームwebサイトのお問い合わせフォームよりお送りください。webサイトでは、今後よくある質問などをまとめ掲載する予定です。