

# 曼荼羅

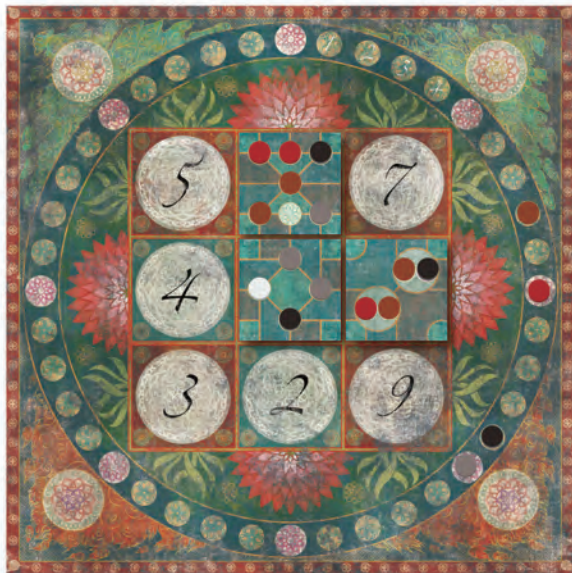
- 原題：曼荼羅
  - 作者：麻生忠嗣
- 第一回東京ドイツゲーム賞  
ニューゲームズオーダー特別賞受賞作品

枯山水同様「第一回東京ドイツゲーム賞」の応募作品で、枯山水と最後まで大賞を争ったゲームです。4ページのシンプルなルールの中に信じられないほどの深みがこめられています。遊び応えのあるゲーマー向けのゲームですが、ルールの煩雑さはないため、新たにボードゲームを遊び始めた方にも、挑戦していただけるものになっています。

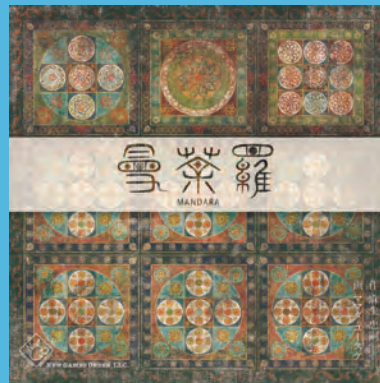
プレイヤーは曼荼羅を描く絵師となり、共に1つの曼荼羅を描いていきます。毎ラウンド1枚（ゲームが終わるまでに計9枚）曼荼羅の一部をなすタイルが出てきます。プレイヤーはいくつかの駒を持っており、そのラウンドの曼荼羅タイル上の空きマスに自分の駒を置きます。ラウンド終了時には曼荼羅タイルが盤上のいずれかのスペースに置かれます。タイルが置かれた後、盤上の曼荼羅の上で、自分の置いた駒がより多く連結しているほど、より多くの点を得られます。

毎ラウンド、タイルと並行して「六道カード」と呼ばれる仏教上の苦しみの世界を表現した様々なカードがランダムに現れます。このカードに記されたマスに駒を置いたプレイヤーは、そのラウンドの曼荼羅タイルの置き場所を決めたり、既に置かれたタイルを別の場所に移したり、回転させたりできます。一度上手く連結した盤上のマスも、1ラウンド後どうなるか定かではないのです。六道の効果は強力ですが、曼荼羅自体に駒を振り分けなければ点は得られません。

手順はいたってシンプルですので、ゲーム上のほとんどの時間は、どこに駒を置くべきかを検討し、他のプレイヤーの思惑を推理する思考の時間になります。考えれば考えるほど面白いゲームですので、腰を据えて遊んでいただければ幸いです。

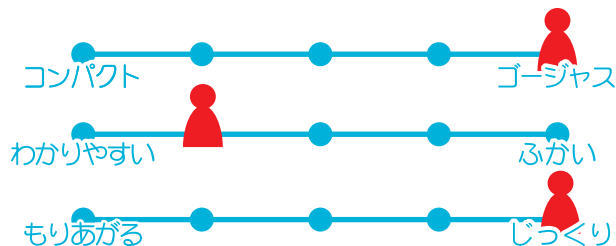


BOX size L



←270mm→

アートディレクション：ママダ ユースケ



難しい。だから面白い。

詳しいルールはこちらから

<http://www.newgamesorder.jp/games/mandala>

プレイヤーは絵師として他のプレイヤーと共に曼荼羅を描いていくゲームなのですが、実際に曼荼羅の絵を描いているわけでも修行をしているわけでもないのにも関わらず、遊んでいるときのプレイヤーの心情はさながら悩み、苦しむ絵師そのもの！しかし、だからこそ曼荼羅の完成に最も貢献できた（勝利した）ときは苦行を乗り越えた絵師のような達成感が味わえるのではないのでしょうか（僕は勝ったことはありませんけど）。