

# 南都六宗

2～6人 / 15分

Joyple  
Games

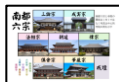


崩れても崩れても……不屈のバランスゲーム

奈良時代、朝廷は僧籍に入る年分度者を年間10名に限定し、この希少な人材を南都六宗のいずれが突出することもないように割り当てようとした。しかし人々は独自の思惑で暗躍し、仏教界のバランスは崩壊していくのであった……。

## コンポーネント

① 南都六宗シート



1枚

② キューブ ■

50個

③ 目標・得点シート

	南都	東大寺	法興寺	法華寺	法相寺	法住寺
目標	2	3	3	3	3	3
得点	1	2	2	2	1	2
残り	1	1	0	1	2	1
順位	1	2	3	4	5	6

多数

④ 筆記具

6本

- ① スタートプレイヤーを決めます
- ② 手番順はスタートプレイヤーから右回りとします
- ③ 目標・得点シートと筆記具を1つずつ配ります
- ④ 目標・得点シートの手番順と同じ番号の列のマスをすべて斜線で消します

斜線で消していないマスの○が付いた数字の合計が得点

3

スタートプレイヤーなので1列のマスを斜線で消した

目標・得点シートの記載例

		1	2	3	4	5	6	X
計	点	三輪宗	成実宗	律宗	華厳宗	俱舎宗	法相宗	朝廷
A	最高位	<del>7</del>	6	<del>5</del>	<del>4</del>	5	<del>6</del>	—
B	高位 2位以内	<del>0</del>	<del>1</del>	<del>2</del>	<del>3</del>	2	<del>1</del>	3
C	最多人数	<del>6</del>	<del>5</del>	4	<del>5</del>	6	<del>7</del>	—
D	人数 2位以内	<del>1</del>	<del>2</del>	<del>3</del>	<del>2</del>	1	<del>0</del>	<del>1</del>

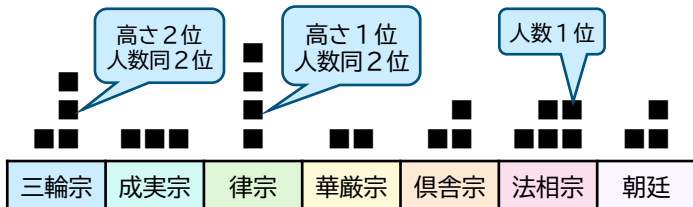
実際の結果を○で記載する

各行とも2マスだけ残り他は斜線で消す

朝廷の「—」は最初から消えている扱い

- ① 5ラウンド行います
- ② 各ラウンドの流れ
  - ✓ 南都六宗シートの戒壇マスにキューブ（=年分度者）を10個置きます
  - ✓ スタートプレイヤーから右回りに1人1個ずつ、キューブを南都六宗シートの南都六宗+朝廷のいずれかのマスに配置します
    - 2ラウンド以降は、前のラウンドで最後にキューブを配置したプレイヤーの左隣のプレイヤーから始めます
    - キューブがなくなるまで繰り返します
    - 1ラウンド毎に、目標・得点シートのA行から順に1行ずつ、2つのマスを残して他を斜線で消します
    - 5ラウンド目は目標・得点シートを操作しません
- ③ 5ラウンド終了時の状態に基づいて得点を確認し、合計点の大きなプレイヤーがゲームに勝利します
  - 同1位、同2位は、1位、2位として扱います
  - 1位は「2位以内」の条件を満たします

終了時の状態の例



## ① 目標・得点シートは「隠してもよい」です

- 「見せろ」「教えろ」等の要求は一切禁止します
- 「見えてしまう」のは構いません

## ② キューブの配置について

- キューブを配置する際、他のキューブの上に積むか、横に置くかは、各プレイヤーの自由です
- 複数のマスにまたがるキューブの配置は**禁止**です
- 積み上げたキューブ（=塔）が崩れた場合、**崩れた状態をそのまま維持**します（ただし南都六宗シートから出たキューブは、ゲームから除外します）
- 塔が崩れた結果、複数のマスにまたがったキューブは、各マスの**人数・高さ**に**重複してカウント**します
- 塔が崩れた結果、複数のマスにまたがったキューブの上に乗ったキューブも、**重複してカウント**します
- プレイヤーは**意図的**に複数のマスにまたがったキューブの上にキューブを積んでは**いけません**
- 崩れたキューブが戒壇マスに**一部でも入った**場合、再び配置の対象となります（ラウンド終了時、戒壇マスに一部でも入ったキューブが無いようにします）

作：deztec

絵：写真AC

第1版：2023.05.06

