

ヌーソロジーゲームシリーズ (案)
「人間からヒトへの進化」ゲーム (PC 版)

2020.3.30

藤生崇則



クイズ：この場面では、自分はΨ4もΨ7も出せます。どちらを出すのが良いか？

1. 概要

4人のプレイヤーで順番に、手札の中からΨ1、Ψ2、Ψ3・・・とΨ8まで出していく。Ψ8を出したプレイヤーが「人間」から「ヒト」に進化する。なるべく早く全員が「ヒト」に進化するように、プレイヤー同士で協力しながら進めていくゲームである。

(Ver.2 公開版 <https://scratch.mit.edu/projects/380626303/>)

注：本ゲームは当初トランプカードでプレイするように作られたものであり、以下の説明においてもトランプカードでのイメージを残している部分もある。トランプカードの場合、各マークのA～8の数字札と、絵札2枚（オコツトカード用とスマルカード用）を用いる。

2. ゲームのおおまかな流れ

- ①最初にプレイヤーに3枚ずつ配る
- ②残りのカードは山にしておく
- ③プレイヤーは全員、「人間」でスタートする。
- ④プレイヤーは順番に、Ψ1からΨ8の数字カードを順に場に出していく。
- ⑤自分の順番で、手札の中の数字カードで出せるものがあれば、出さなければならない。ただし、いくつか出せる場合、どれを出すかはプレイヤーの判断となる。手札の中の特殊カード（オコツトカード）を出すか出さないかもプレイヤーの判断で良い。（※オコツトカードについては後述）
- ⑥手札の中の数字カードで場に出せるカードが無かったら（およびオコツトカードを出したくなかったら）、山から1枚引く。

- ⑦Ψ 8のカードを出せた人が「人間」から「ヒト」になれる。
- ⑧全員が「ヒト」となれたら、ゲーム終了。
- ⑨なるべく早く全員が「ヒト」となることがこのゲームの目標である。そのため、プレイヤー同士で闘うのではなく、協力しながらゲームを進めていく必要がある。

3. その他のルール

- ・場でΨ 1～Ψ 8までを重ねていくカードの束を、プロセスと呼ぶ。場には複数のプロセスが同時にある場合もある。
- ・山のカードが無くなったら、これまで場に出たカードを回収して、山にしてゲームを続ける。なお、この時の回収で、各プロセスの一番上のカードだけは場に残る。また、手札にある特殊カード「オコツトカード」は回収される。(特殊カードについては後述)
- ・全員が「ヒト」になった時を「成就」と呼び、ゲーム終了となる。
- ・何回収・何枚使用で成就したかの記録をチーム同士で競う。なるべく少ない回収数・使用枚数で成就するようにする。(詳細は記録の項を参照)
- ・特殊カードは以下のとおりである。
 - オコツトカード
 - どの数字カードの代わりにも使える。
 - このカードは、手札として持っていて任意の時に使える。ただし、「ヒト」しか使えない。
 - また、期間限定のカードで、その回でしか使えない。つまり、回収の時に手札にあったら回収に出さなければならない。
 - スマルカード
 - 場の中で最も進んでいるプロセスを一つ破壊する。つまり、そのプロセスで誰かが「ヒト」になる機会が失われる。
 - このカードは、山から引いたらすぐに出さなければならない。最初に配られた手札にあったら、最初に出す(この場合は何の作用も及ぼさない)。
 - ただし、「ヒト」がこのカードを引いた場合は、このカードの効果は無効になる。
- ・「ヒト」となったプレイヤーは、その回数によって、特別な能力を得る。
 - 1回目：スマルカードを引いても無効となる。さらにオコツトカードを使えるようになる
 - 2回目：他のプレイヤーの手札が見えるようになる←Ver.2では1回目から見える仕様になっている
 - 3回目：他のプレイヤーに自分のカードを与えることができる(ギフト能力)←Ver.3から実装予定

- ・記録は、「参加人数、成就した時までの回収回数、成就した時の使用カード枚数」の3つで示す。このPCゲーム版の場合、参加人数は4人となる。「成就した時の使用カード枚数」は、全カード枚数から、成就した時に山に残っているカード枚数を引いた数である。

4. このゲームについて

このゲームは、ヌーソロジーゲームシリーズの一つです。

ヌーソロジーゲームシリーズは、「ゲームを通してヌーソロジーの理解を深める」というという目的で作られています。

その方法論は「習うより慣れろ」「頭で理解するより身体で覚えよう」であり、楽しく遊んでいるうちにヌーソロジーの概念・観点が身につくことを意図しています。

ゲームシリーズ全体の特徴は以下の通りです。（詳細は別資料「ヌーソロジーゲームの特徴解説」参照）

- ・「相手を勝たせるのが自分の勝ち」型のゲーム
- ・全員達成型のゲーム
- ・記録競争型のゲーム
- ・記録は複数評価軸型
- ・他者支援のための特殊能力の獲得
- ・現実のシミュレーション

また、この「人間からヒトへの進化ゲーム」のオリジナル特徴として以下のものがあります。

- ・天災発生型のゲーム
時々、破壊（スマルカード）がある。ただし、レベルアップして「ヒト」に進化した人はこれを阻止できる。
- ・期間限定型アイテム
オールマイティの「オコツトカード」がある。ただし、使用できるのは「ヒト」であり、しかも場のカードを「回収」するまでの間、という期間限定のアイテムである。

※冒頭のクイズについて

自分が $\Psi 7$ を出せば、次のプレーヤー（オレンジ）は $\Psi 8$ を出し、「ヒト」になることができる。すなわち、全員レベルアップというゴールに近づくことになる。

しかし、自分が $\Psi 4$ を出せば、場のプロセスは $\langle \Psi 6, \Psi 4, \Psi 1 \rangle$ となり、オレンジプレイヤーは出せるカードがないので山から1枚引く。そして次のイエロープレイヤーは $\Psi 5$ または $\Psi 7$ を出すことになる。

ここでもイエロープレイヤーが $\Psi 5$ を出したら、場のプロセスは $\langle \Psi 6, \Psi 5, \Psi 1 \rangle$ となる。すると、次のブループレイヤーは $\Psi 7$ を持っているので、これを出さなければならない。この場合、自分は $\Psi 8$ を持っているので、これを出さなければならない。すると、自分が再度「ヒト」になって、まだ「人間」であるオレンジプレイヤーが「ヒト」になれないままになる。

また、もしイエロープレイヤーが $\Psi 5$ ではなく $\Psi 7$ を出したら、場のプロセスは $\langle \Psi 7, \Psi 4, \Psi 1 \rangle$ となる。すると、ブループレイヤーは出せるカードがないので山から1枚引く。この場合、やはり自分は $\Psi 8$ を出さなければならない。すると、これでも自分が再度「ヒト」になり、オレンジプレイヤーが「ヒト」になれないままになる。

しかし、必ずしも自分が $\Psi 4$ を出すのが悪い手であるとは言えない。自分が3回目の「ヒト」になればギフト能力（Ver.3から）を使えるようになる。すると、今後自分が $\Psi 8$ を引いたら、 $\Psi 8$ を持っていないイエロープレイヤーやブループレイヤーに $\Psi 8$ を渡すことができるようになるからだ。（オレンジプレイヤーはすでに $\Psi 8$ を持っているので、ほっておいてもいずれレベルアップすることができるだろう）

このように、「ヒト」は全体が見えているので、戦略的に行動できる。しかし、「人間」であるオレンジプレイヤーにしてみれば、自らが「ヒト」になる機会を奪われたことになり、さらに他のプレイヤーにギフトをするなどのエコひいきしているので、「自分」に対する不信をつのらせることになる。

もっとも、ここいらへんの機微は現実世界と同じであるので、良い体験にはなるが・・・。