

# SHEEP DOGS & WOLVES

A strategy game for 2 players by  
Néstor Romeral Andrés  
and  
Elena Romeral Porquet

## はじめに

**Sheep, dogs and wolves (羊と犬と狼)** は、Néstor Romeral Andrés と彼の娘 Elena により、彼女が4歳の時に考案されました。

**羊と犬と狼** はタイル配置ゲームです。2人のプレイヤー(羊と狼)は、羊、犬、狼の順に並んだ長方形のコマを共通のプールとして共有します。

'羊'のプレイヤーはできるだけ多くの羊を救い、'狼'のプレイヤーはできるだけ多くの羊を食べます。

## 内容物

**羊と犬と狼**には、同一のタイル(羊-犬-狼) 23枚、カウンター 32個、キャリングケース が含まれます。



タイル

## ゲームの準備

遊び方は2種類あります:

- **対決:** ゲームは2ラウンドに渡って行います。第1ラウンドで一方が羊、もう一方が狼としてプレイします。第2ラウンドでは役割を逆にします。'羊'でプレイした時により多く羊を救ったプレイヤーの勝ちです。
- **ビッド:** ゲーム開始前に、何匹羊を救うことができると思うか交互に宣言していき、かつ毎回その数を上げていきます。先にパスをしたプレイヤーは狼となります。もう一方のプレイヤーは、自分が宣言した数以上の羊を救わなければなりません。

ゲームの準備としてプレイエリアの中央にタイルを1枚配置します。

## ゲームルール

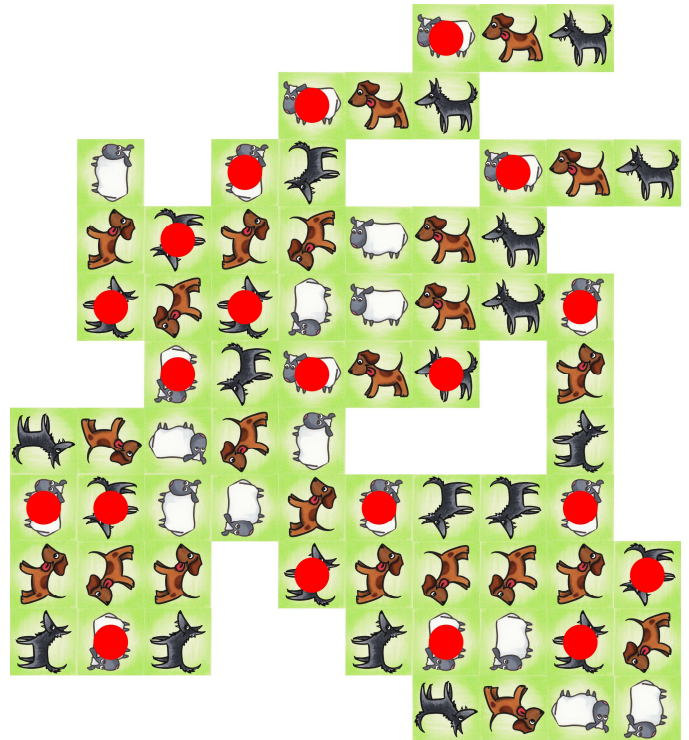
'羊'プレイヤーから始め、交互に手番を行います。手番では仮想的なマスのグリッド(タイルは羊-犬-狼で3x1マス)に合わせ、プールからプレイエリアにタイルを1枚配置します。1枚以上の配置済みタイルに接していなければなりません(タイルの角は接していると見なしません)。

## ゲーム終了

全てのタイルが配置されたらゲーム終了です。

以下に示す順序で'羊'の点数を計算します。

1. 2匹以上の犬に隣接している全ての狼それぞれにカウンターを1個ずつ乗せます(角は隣接とは見なしません)。これらの狼は犬を'怖がって'羊を食べません。
2. 犬を怖がっていない1匹以上の狼に隣接している全ての羊それぞれにカウンターを1個ずつ乗せます。これらの羊は狼に食べられます。
3. 残っている羊(カウンターが乗っていないもの)を'安全'と見なします。これが'羊'の点数です。



例: 羊は11点を獲得

備考:(明確化のために)プレイ中にカウンターを置いて構いませんが、羊を食べることが'確実な'狼が少なくとも1匹は隣接するまで、羊の上にはカウンターを置かないでください。'確実な'狼とは、残りのタイルがどのように配置されようともその狼を囲んでいる犬が1匹のみかつそれ以上多く犬に囲まれることがない狼です。

より長くゲームをプレイするために追加のセットを購入することができます。唯一の制約として、プレイの際のタイル数は奇数でなければなりません。