

ver.2

OSSクエストプレイヤーあんちょこ

このゲームはオープンソースプロジェクトをテーマにしたゲームです。プレイヤーは個々人で自分の「影響力ポイント」を高めることを目指し、最後に最もポイントが高かった人が勝ちです。協力をする必要はありませんが.....した方が得な時もあるかもしれませんね？

ゲーム全体の流れ

ラウンド開始時スタートプレイヤーは新しいイベントカードを1枚めくる。イベントの効果は全プレイヤーに影響を及ぼす。各プレイヤーは時計回りの順にターンが来る。アクションを複数回行う。全員がターンを終えたら、スタートプレイヤーカードを時計回りに渡し、新たなラウンドを開始する。もし今ラウンドのイベントカードが「世界の終わり！」であれば、全員のターン終了後にゲーム終了となる。未完了プロジェクトの得点計算をし、影響力ポイントが最も多い人が勝者となる。

プレイヤーが可能なアクション(a～f):

a. プロジェクトの立ち上げ: アクションを2消費し、手札のプロジェクトカードを1枚プロジェクトボード上に置く。続いて「プロジェクト創始者」の欄に自分の貢献トークンを1つ置く。影響力ポイントを2獲得し、スコアマーカを2マス進める。

そのプロジェクトに合う労働カードを1枚取る。プロジェクトボードの貢献セクションで、その労働カードに合った才能の欄の2マス目に貢献トークンを1つ置く。労働カードを捨て、労働カードを補充する。

b. 人材募集: アクションを1消費し、労働カードを1枚取る。プロジェクトボードの貢献セクションで、選んだ労働カードに合った才能の欄の2マス目に貢献トークンを1つ置く。労働カードを捨て、労働カードを補充する。

c. 才能のスカウト: アクションを1消費し、任意の枚数の労働カードを取り除き、労働カードを補充する。影響力ポイントを1獲得する。

d. 創始者としての貢献: アクションを1消費し、4貢献ポイントを獲得する。それを自分が創始したプロジェクトに分配する。1つのプロジェクトにまとめて

使っても、複数に分けて使ってもよい。ただし、プロジェクトの要求を超えて置くことはできない。

e. ファシリテーターとしての貢献: アクションを1消費し、5貢献ポイントを獲得する。それを自分以外が創始したプロジェクトに分配する。1つのプロジェクトやにまとめて使っても、複数に分けて使ってもよい。ただし、プロジェクトの要求を超えて置くことはできない。

f. 残業: このターンに既に行った1アクションポイント消費のタスクを再度行い、1アクションポイントを使う。

完了したプロジェクトの得点計算

プロジェクトを開始した人と完了させた人は影響力ポイントを2得る。プロジェクトに貢献した各プレイヤーは、貢献1につきポイントを1得る。

ターン終了時の処理

アクションポイントトークンを回収し、手札のプロジェクトカードが最大枚数になるまでカードを引く。

ラウンドとゲームの終了

全員がターンを終えたら、スタートプレイヤーカードを左隣に渡し新しいラウンドを始める。めくったイベントカードが「世界の終わり！」ならそれが最終ラウンドである。一周回ってゲーム終了となる。

勝者の決定: 未完成プロジェクトの影響力ポイントは、貢献を2で割って切り捨てる。影響力ポイントが最も多い人が勝者となる。

ひとこと: これはかんたんモードのゲームで、フルモードでは互いに競い合いながら協力してオープンソースカルチャーを育てるよ！ルールに慣れたらやってみよう！

ver.1

Open StarTer Village (簡易モードルール)プレイヤーあんちょこ

このゲームはオープンソースプロジェクトをテーマにしたゲームです。プレイヤーは個々人で自分の「影響力ポイント」を高めることを目指し、最後に最もポイントが高かった人が勝ちです。協力をする必要はありませんが.....した方が得な時もあるかもしれませんね？

ゲーム全体の流れ

「スタートプレイヤーカード」を持つプレイヤーは新しいイベントカードを1枚めくる。イベントの効果は全プレイヤーに影響を及ぼす。各プレイヤーは時計回りの順にアクションを複数回行う。全員がターンを終えたら、「スタートプレイヤーカード」を時計回りに渡し、新たなラウンドを開始する。もし今ラウンドのイベントカードが「世界の終わり！」であれば、全員のターン終了後にゲームは終了となる。未完了プロジェクトの得点計算をし、影響力ポイントが最も多い人が勝者となる。

プレイヤーが可能なアクション(a～f):

a. プロジェクトの立ち上げ: アクションを2消費し、手札のプロジェクトカードを1枚プロジェクトボード上に置く。続いて「プロジェクト創始者」の欄に自分の貢献トークンを1つ置く。影響力ポイントを2獲得し、スコアマーカを2マス進める。

そのプロジェクトに合う労働カードを1枚取る。プロジェクトボードの貢献セクションで、その労働カードに合った才能の欄の2マス目に貢献トークンを1つ置く。労働カードを捨て、労働カードを補充する。

b. 人材募集: アクションを1消費し、労働カードを1枚取る。プロジェクトボードの貢献セクションで、選んだ労働カードに合った才能の欄の2マス目に貢献トークンを1つ置く。労働カードを捨て、労働カードを補充する。

c. 才能のスカウト: アクションを1消費し、任意の枚数の労働カードを取り除き、労働カードを補充する。影響力ポイントを1獲得する。

d. 創始者としての貢献: アクションを1消費し、4貢献ポイントを獲得する。それを自分が創始したプロジェクトに分配する。1つのプロジェクトにまとめて使っても、複数に分けて使ってもよい。ただし、プロジェクトの要求を超えて置くことはできない。

e. ファシリテーターとしての貢献: アクションを1消費し、5貢献ポイントを獲得する。それを自分以外が創始したプロジェクトに分配する。1つのプロジェクトやにまとめて使っても、複数に分けて使ってもよい。ただし、プロジェクトの要求を超えて置くことはできない。

f. 残業: このターンに既に行った1アクションポイント消費のタスクを再度行い、1アクションポイントを使う。

完了したプロジェクトの得点計算

プロジェクトを開始した人と完了させた人は影響力を2得る。プロジェクトに貢献した各プレイヤーは、貢献1につき影響力ポイントを1得る。

ターン終了

アクションポイントトークンを回収し、手札のプロジェクトカードが最大枚数になるまでカードを引く。

ラウンドとゲームの終了

全員がターンを終えたら、スタートプレイヤーカードを左隣に渡し新しいラウンドを始める。イベントカードが「世界の終わり！」ならそれが最終ラウンドである。一周回ってゲーム終了となる。

勝者の決定: 未完成プロジェクトの貢献ポイント: 貢献ポイントを2で割って切り捨て。影響力ポイントが最も多い人が勝者となる。

memo

OSCに持っていくにあたってver.1は名前が古いからver.2を作った