

リアルに迫れ! マス目サッカー TACTICS タクティクス



リアルな戦術サッカーのゲーム展開と
対局型ボードゲームの醍醐味が融合!

ペーリマッチ・トイ 移索

世界的な人気スポーツ・サッカー。華麗なドリブルや迫力あるシュートは観る者を魅了しますが、同時に、チームスポーツならではの組織的プレーや戦術(タクティクス)も魅力の1つと言われています。相手布陣を切り崩す選手個々の動きが将棋やチェスの駒の動きに似ていることなどから、「フィールド上の将棋・チェス」とも呼ばれています。

この「リアル(現実)に迫れ! マス目サッカー・タクティクス」は、いかに実際のサッカーの動きに迫れるかを意識して、オリジナルルールのもと作られたサッカーボードゲームです。シンプルで覚え易い動きだからこそ、自由自在なプレースタイルと戦術に集中できる環境が整えられ、1つ1つのプレーがリアルなシチュエーションをイメージさせます。

また、対局相手と向かい合い1手1手交互に自分の駒(=選手)を動かすところ、ボールの奪い合いやパス・シュートの成否がサイコロの目に委ねられるところなどは、まさにアナログゲームの真骨頂。ゲームプレーヤーは、選手や監督、そして棋士として、対局相手より1手も2手も先のプレーを読みながら得点を競い合うことで、リアル(現実)サッカーながらのゲーム展開と対局型ボードゲームならではの駆け引きの醍醐味を体感することができるでしょう。

セット内容



- ・ゲームボード 1枚
- ・選手駒 22 個
- ・スコア駒 8 個
- ・予備用駒 2 個
- ・ボール駒 1 個
- ・サイコロ 1 個
- ・スペシャルリストカード 6 枚
- ・ゲームガイド 1 部

ゲーム開始時、ゲームボードの両ゴール横にある「SCORE」マスに、スコア駒を置きます。自分のチームの得点を相手側に向けて、得点が入ることに数字を入れ替えます。
「表/O-裏/1」×2、「表/2-裏/3」×2、「表/4-裏/5」×2、「表/6-裏/7」×1、「表/8-裏/9」×1が記されています。



verymuch*toy
Made By Office Verymuch

<http://verymuch.org/toy/>
toy@verymuch.org

企画・制作・発行 オフィス ベリーマッチ
〒194-0211 東京都町田市相原町148-1 ブレジャーガーデン 様本303

対象年齢
10歳位~
大人向け

プレイ人数
2人
対局形式

プレイ時間
推奨時間
90分

ゲーム全般のルール

① 将棋やチェスのように2人対局形式で、交互にプレーし進行していきます。自分の手番をターンと呼びます。

② リアル(現実の)サッカーと同様、ボールを相手ゴールに入れると得点。点数の多いチームが勝ちとなります。
前・後半45分ずつの1試合90分できればリアル感を満喫できますが、時間がない時は
前・後半20分の1試合40分で行なったり、1点取ったら勝ち、などでも良いでしょう。
試合時間内に決着がつかない場合はPK戦も対応可能です。



③ 1マスにつき選手1人を相手ゴール側に前向きに配置し、自分のチームの選手(=味方選手)11人全員を動かすことができます。

*ユニホームの数字のサイズが大きい方が背中側(背番号)となります。

④ ボール駒(=ボール)も選手同様マス目に合わせて配置し、選手がボールキーする場合、選手をボールの上に乗せます(=キープ選手)。

⑤ ゲームに慣れてきたら、1ターンにつき20秒、30秒などの時間制限を設けると、よりリアルに、臨場感のあるスピーディーなゲーム展開が楽しめるでしょう。

このゲームガイドにおきまして、選手コマのイラストは、ユニホーム上部側(首・肩側)を前方と致します。

選手のプレー

① 選手ができるプレーは、“移動(ドリブル)”、“チャージ(ボールの奪い合い)”、“キック(バス・シュート)”の3つです。

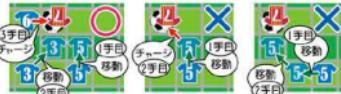
② ボールキープしているチーム(=オフェンス側)は、1ターンにつき“移動(ドリブル)”、“キック(バス・シュート)”の中から2手します。1選手1手ずつ2選手がプレーしても良いですし、1選手が“移動(ドリブル)”と“キック(バス・シュート)”の2手しても良いです。但し、“移動(ドリブル)”は1選手2手できません。

① オフェンス側は“移動(ドリブル)”と“キック(バス・シュート)”から2手



③ ボールを追う防守側チーム(=ディフェンス側)は、1ターンにつき“移動”、“チャージ(ボールの奪い合い)”の中から1選手1手ずつ3選手がプレーします。ディフェンス側は1選手2手できません。

② ディフェンス側は“移動(ドリブル)”と“チャージ(ボールの奪い合い)”から3手



④ チャージやバスミスなどでディフェンス側がボールを奪うと、オフェンス側(2手)・ディフェンス側(3手)の立場が入れ替わります。ディフェンス側がボールキープした瞬間にこれまでのターンがリセットされ、今度はオフェンス側となり、すぐにオフェンス側ターンとして1手目からプレーできます。

③ ディフェンス側がボールキープするとオフェンス・ディフェンスの立場が入れ替わる



ディフェンス側ターンにおいて、②ガ2手目にボールキープした瞬間に②①チームはオフェンス側になり、すぐにオフェンス側ターンとして1手目からプレーすることができる。①ガディフェンス時、先(1手目)に動いていたことにあって、オフェンス時②ガからのバスに追いつくことが可能。

④ 移動(ドリブル)

1手につき前後左右斜めの8方向に1マス

① キープ選手、それ以外の選手問わず、前後左右斜めの8方向どの方向にも、1手につき1マス動かすことができます(将棋の王将と同じ動きです)。



② キープ選手がボールとともに移動するとドリブルとなります。ボールを置き去り(ルーズボール)にして、選手だけが移動することも可能です。



キープ選手がボールキープしたまま移動するごとドリブルになります。

*1ターン中、“移動(ドリブル)”は1選手1手のみ。

ルーズボールになってしまっても、ディフェンス側が1度ボールキープしない限り、オフェンス・ディフェンスは入れ替わりません。

● キック(バス・シュート)

前後左右斜めの8方向にボールをキックできる

- ① キープ選手は、前後左右斜めの8方向どの方向にもボールを蹴る(=キック)ことができ、味方選手へ向ければバス、相手ゴールへ向ければシュート、そしてゴールに入れば得点となります。



① ガ前方に「クラウンダーキック」の場合、サイコロの目が6以上ならゴールとなる。
□□□ だとキックカ 不足で手前のマス目に 止まり、ルースボールとなる。

キックの「種類」と「方向」をコール

- ② まず、キックの「種類」と「方向」をコールします。キックの種類とは、**グラウンダーキック**(ゴロ系の低い弾道)、**ロブキック**(わりと浮かせた高い弾道、ロングボール)、**インサイドキック**(ミスのない至近距離のキック)の3種類です。



ゴールキック・アドヴァンテージ GKアド+2
ロブ・アドヴァンテージ... ロブア+2

サイコロを振り、コールした方向へ直線的にボールを進める

- ③ 次に、サイコロを振り(インサイドキック除く)、出た目とキックの種類が連動したマス目の数、ボールを進めます。キックした選手(=キッカー)の位置はそのまま、ボールだけをコールした方向へ、直線的に移動させます。
※サイコロを振った後に、キックの種類や方向、キック以外のプレーへの変更はできません。

ゴールキック・アドヴァンテージ

- ④ 自陣ペナルティエリア内にいる**ゴールキーパー**がキック(ゴールキック)をする際、**ゴールキック・アドヴァンテージ**が働き、サイコロの目に +2 を加算します。但し、サイコロを振らない**インサイドキック**には適用されません。

インサイドキック 飛距離が出ない代わりに
至近距離へミスの無い安定したキック

- ⑤ キックの「種類」の1つとしてコールします。

- ⑥ 前後左右斜めの8方向、直線的に1~2マス、サイコロを振らずにボールをキックできます。味方選手へ直接バスもできますし、誰もいないスペースへ出すことも可能。但し、コース途中(2マス以内)に相手チームの選手(=相手選手)がいる場合、その方向へはキックできません。

途中(2マス以内)に相手チームの選手がいるコースへは、
インサイドキックできません



ロブキック **ふわりと浮かせた高い弾道**
キックしたコース上の選手の頭上を通過し
ボールの着地点まで誰にも干渉されない
比較的安定したロングボール

- ⑦ キックの「種類」の1つとしてコールし、サイコロを振ります。

- ⑧ ロブキックには、サイコロの目(□□□のみ)に**ロブ・アドヴァンテージ**が働き、サイコロの目(□□□に対してのみ)に +2 を加算します。
□→3マス、□→4マス、□→5マス、□→6マスはそのまま□→4マス、□→5マス、□→6マスとなるので、比較的の安定したロングボールとなります。

- ⑨ □で設定された数、直線的に進んだ先のマス目がボールの着地点となります。

バス …着地点のマス目に選手がいれば、その選手はそのままボールキープするか、ヘディング(★)ができます。

★ヘディング …ロブキックを受けた選手は、前後左右斜めの8方向、直線的に1~2マス、ボールを弾くこと(ヘディング)ができます。2マス弾く際、そのコース途中に選手いたらロブキック同様その選手の頭上を飛び越えることが可能。ヘディングはロブキックをした選手のプレー(1手)の範囲と見なされます。

シュート …着地点のマス目がゴール内であれば、ゴールイン(得点)となります。それよりも大きければ、シュートはクロスバーの上を飛び越えたこととなり、相手ゴールキーパーからのゴールキックとなります。

⑩ ガヘディングした場合、1手目と⑪さ
ご一気にバスが届いたござなるので、
⑫は2手目をプレーするござがござ



ロブ・アドヴァンテージ... ロブア+2

グラウンダーキック

ゴロ系の低い弾道

サイコロの目に左右されるものの強いキックが可能
コース上の選手に弾かせてワンタッチパスや
ボレーキックなど、1手で複数のプレーができる

- A キックの「種類」の1つとしてコールし、サイコロを振ります。
- B グラウンダーキックの場合、出た目の数がそのままボールが進むマス目の数となります。
- C ボールが進んだマス目に両チームどちらかの選手がいる場合、その位置(マス目)により選手はキープまたはボールを弾きます。



キッカーから2マス以上離れた選手の場合

サイコロの目がキッカー～選手までのマス目数より…

2マス以上離れた

-1以上小さい

選手までボールは届かず、ルーズボールとなります。

±0(同数)

選手の足元にピッタリとバスが合い、味方選手なら**バス成立**です。相手選手ならボールを奪われます。

+2以上大きい

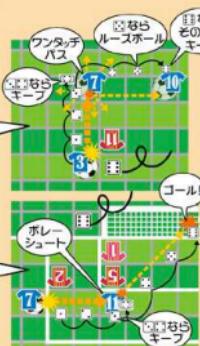
ボールの威力が強過ぎて、敵味方に間わらず選手はトラップできないものの、前後左右斜めの好きな方向へ直線的に弾きます。「+2」大きければ2マス、「+3」大きければ3マス進みます。目的のバスが不成立だったとしても、再度キッカーに戻したり、他の選手へワンタッチバスをつなげたり、ボレーシュートを決めたりと、キッカーのプレー(1手)の範囲で、複数のプレーが可能となります。



+1大きい

選手はボールをワントラップしてキープ可能。味方選手なら**バス成立**、相手選手ならボールを奪われます。

また、ボール(バス)を受けた選手は敢えてキープしないで前後左右斜めの好きな方向へ1マスだけボールを流すことができます。
ワンタッチプレーのイメージです。



どっちが便利?
インサイドキックは、サイコロを振らず2マス以内なら確実にバスが通る強みがありますが、**①**に渡るまで2手必要。
グラウンダーキックは、サイコロの目(道)に巻かれられるリスクを伴いますが、**②**なら**④**へ、**③**なら一気に**①**までバスを通せるメリットがあります。

キッカーから1マス隣の選手にボールが当たった場合

サイコロの目□□□なら…選手はそのままボールキープ!

・味方選手にバスしたいなら、インサイドキックをすればサイコロを振らずとも無条件でバス成立となります。

・相手選手の場合、ボールを奪われてしまいます。ディフェンス側だった相手選手がキープ選手となり、オフェンス・ディフェンスが入れ替わります。

サイコロの目□□なら…キッカーの好きな方向へ弾かれる!

至近距離でボールの威力が強過ぎるため、選手はボールコントロールできず、キッカーの好きな方向へ、□なら1マス、□なら2マス、弾かれます。

・味方選手の場合、ワンタッチバスやボレーシュートになります。

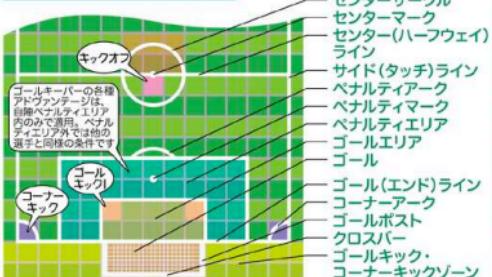
・相手選手の場合、サイコロの目□□を出さないとボールを奪われるリスクを伴いますが、このルールを利用し、敢えてぶつけで間接的な味方選手へのバスにしたり、スローインやコーナーキック、オウン(ディフレクション)ゴールを狙うこともできます。



サイコロの目□□なら、**④**へ、**③**だらスローインを構得できます

ゲームを始めよう

フィールドの各種名称



シュート可能コースとゴールに必要なサイコロの目



キックオフ

ゲーム開始時や得点後は、キックオフでゲームをスタートします

- 両チーム、センター(ハーフウェイ)ラインを挟んで、自陣内の各マス目に11人の選手を配置します(関連 [ゲーム全般のルール](#) ③)。選手のフォーメーションはゲームプレーヤーの自由ですが、 はゴールキーパーとします(自陣ペナルティエリア内でのアドヴァンテージ各種あり)。
- ゲーム開始時は、先攻・後攻を決め、先攻はセンターマークのある自陣側のマス目(上図 ■)に選手とボールを配置します。後攻は、センターサークルの掛かる6マス(上図 ▽)を除く自陣に配置します。得点後は、両チーム、各自陣内に再配置し直し、得点された側のキックオフで再開します。
- ゲームは、センターマーク上のキープ選手のバスからスタート(キックオフ)します(関連 [キックパス・シュート](#) ④)。キックオフした選手は、他の選手が1度ボールに触れるまで、ボールに触ることはできません。



ゴールポストに当たる特例コース



ゴール前 のマス目のコースを、外側から中央に向かって通ったときのボールは、ゴールイン(得点)にはならず、上図の場合、□のマス目の次にゴールポストに当たり、勝マスを△として、斜め方向へ跳ね返って行きます。 のマス目のコースを中央から外側に向かった場合は、ゴールポスト横を通り抜けゴールキックとなります。

スペシャリストカード

際立つ能力を持ったスペシャリストたちをチームに加えてプレー

- ゲーム開始前、各チーム3選手ずつ、スペシャリストを選出します。選出方法に規定はありませんが、じゃんけんやサイコロ順番を決め、1選手ずつ交互にチームの戦術にあつたスペシャリストを選出したり、裏向きにしたスペシャリストカードから3枚ずつ選ぶというのも良いでしょう。

- スペシャリストカードを選んだら、ゲームボード横に置きます。各チーム、カードに描かれた背番号の選手がスペシャリストとなり、カードに記載された能力を発揮できます。
*スペシャリストカードは、1種類のカードでどちらのチームにも対応します。



様々なプレー

スローイン

ボールがサイド(タッチ)ラインの外側に出た場合、最後に触れた(ボールを出した)選手の相手チームのターンに替わり、ボールが出たマス目からスローインでゲームを再開します。

スローインは、**セットプレー**の手順通り進め、フィールド内の3方向いずれかへ向けてプレーします*。スローインをした選手は、スローインと共に**サイド(タッチ)ライン**を挟んで隣接する3マス(右図)のどれかに移動し、すぐプレーに参加できます。3マスとも他の選手がいる場合は空くまで入れません。

*直接相手ゴールに入った場合は、得点にならず相手のゴールキックとなります。また、直接自分のゴールに入った場合は、相手のコーナーキックになります。



コーナーキック

ボールがゴール(エンド)ラインの外側に出た時(6ページ上図)、最後に触れた(ボールを出した)のがディフェンス側の選手だった場合、また新たなオフェンス側のターンとして、コーナーエリアのマス目(6ページ上図)からコーナーキックでゲームを再開します。コーナーキックは、**セットプレー**の手順通り進め、フィールド内の3方向いずれかへ向けてプレーします。



フリーキック

バックチャージ(関連: 禁止行為 ①)やオフサイド*などのファウルをすると、その地点のマス目から相手チームのフリーキック*でゲームを再開します。自陣ペナルティエリア内でファウルをした時は、PK(ペナルティキック)となります。

バックチャージが行なわれるシチュエーションは「ディフェンス側の選手の数が足らず1度足止めをした時」など、相手にフリーキックを与えてでも今ビンチを防ぎたい時が想定されます。フリーキックは、**セットプレー**の手順通り進めます。

*オフサイド…このゲームでは、オフェンス側の選手が、相手ゴールキーパーを除外最後尾のディフェンス側よりも相手ゴールに近い位置で、後方から(手)受けた場合に適用となります(スローイン・コーナーキック・ゴールキック除く)。
*2フリーキック…このゲームでは、基本的に全て直接フリーキックとします。



ゴールキック1

ボールがゴール(エンド)ラインの外側に出た時(6ページ上図)、最後に触れた(ボールを出した)のがオフェンス側の選手だった場合、相手チームのターンに替わり、**ゴールエリア**角のマス目(6ページ上図)からゴールキーパーによるゴールキックでゲームを再開します。

ゴールキックは、**セットプレー**の手順通り進めます。尚、**ペナルティエリア**内のゴールキックには、アドヴァンテージがあります(関連: キック(パス・ショート) ④)。

セットプレー

①まず、セットプレーを行なう選手(オフェンス側)とボールを所定のマス目にキープ選手として配置します。

②次に、同じくオフェンス側は、その他の味方選手を任意の数、空いているマス目へ再配置します。

③続いてディフェンス側も、オフェンス側が ②で再配置した選手と同じ人数だけ、空いているマス目へ再配置します。そのため、たとえオフェンス側が多数動かしたとしても、ディフェンス側も同様に動かせるので、人数が多くれば良いというわけではありません。

*セットプレー後はそのままゲームが展開するので、攻撃の過ぎる再配置(布暗)だとカウンターを受ける危険性もあります。

*オフェンス側は、選手を再配置しなくても構いません。

その場合、ディフェンス側も再配置できません。

④両チームの再配置が終わったら、キープ選手(オフェンス側)のターンでゲーム再開。キープ選手は、そのターン1手目または2手目で“**キック(パス・ショート・スローイン)**”をします(関連: キック(パス・ショート・スローイン) ④)。

***ゴールキック2**以外、キッカーは必ず“**キック(パス・ショート・スローイン)**”から始めなくてなりません。キック後は、他の選手が1度ボールに触れるまで、ボールに触れる事はできません。

PK(ペナルティキック)

ペナルティエリア内でディフェンス側がファウルをした時、また同点のまま試合時間終了となった場合に、PK(ペナルティキック)を行ないます。キッカーとゴールキーパーの1対1の対決です。

まず、キッカーとボールをペナルティマークの後ろのマス目に配置します。ゴールキーパーは、キッカーが振るサイコロの目を予想し、ゴール内のネットに横様として描かれているサイコロの数字(1～6)の前のマス目に立ちます。キッカーがサイコロを振り、1～ながらゴールの枠外、7～12の中でゴールキーパーの予想と合えばゴールキーパーのキャッチ、それ以外ならゴール(得点)となります。つまり、ゴールする確率は6つの内4つということです。同点時のPK戦は通常両チーム5人ずつ戦り、多く得点した方の勝ちとなります。



ゴールキック2

ゲームの流れの中で、ゴールキーパーが自陣ペナルティエリア内でボールをキャッチ(キープ)した場合、その間にオフェンス・ディフェンスが入れ替わります。ゴールキーパーはオフェンス側となり、**セットプレー**の手順でゴールキックをします。尚、ペナルティエリア内のゴールキックには、アドヴァンテージがあります(関連: キック(パス・ショート) ④)。

***ゴールキック2**限り、1手目にゴールキーパー自身が“**移動(ドリブル)**”し、2手目に“**キック(パス・ショート・スローイン)**”することもできます。

ビギナールール

お子さまや初めてゲームをする方、細かいルールは後にしてとりあえず手軽に始めたいという方向けのカンタン・ビギナールールです。※お子さま向けにひらがな主体になっています。

ゲームせんたいのルール

- 1 マスにせん手1人ずつ、それぞれ11人を相手がわに向けておきます。
- 2 ボールもせん手と同じようにマス目に合わせておき、せん手がボールをキープする場合は、せん手をボールの上にのせます。
- 3 ジュンバンに自分のチームのせん手やボールをうごかし、ボールが相手のゴールに入ったらとく点です。自分のジュンバンを「ターン」とよびます。
- 4 せん手ができるプレーは、「いどう(ドリブル)」、「チャージ(ボールのうばいあい)」、「キック(バス・シュート)」の3つで、1ターンにつき、これら3つの中から1つをえらびプレーします。



5 ゲームは、キッoffでスタートします。せんこうチームは、センターマークのあるマス目にせん手とボールをおき、そのほかのせん手はセンターラインをはさんで、自分がわのじん地におきます。まもりがわは、センターサークルのかかる6マスをのぞいた自分がわのじん地におきます。フォーメーションは自由ですが、はゴールキーパーとなります。せんこうチームのバスからスタートします。



① いどう(ドリブル)

- 1 すべてのせん手は、前後左右斜め(ぜんごさゆうななめ)の8方向どの方向にも、1ターンにつき1マスだけうごことができます(しょうぎの王しようとじゅう)。



② チャージ(ボールのうばいあい)

- 1 ボールをキープしているせん手の、前・ななめ前・となりの5マスにまもりがわのチームのせん手がいるとき、チャージ(ボールのうばいあい)をすることができます。
- 2 まず、おたがいにサイクロをふり、出た目の大きいほうが勝ち。同じ数字のときはまもりがわの勝ちです。勝ったせん手がボールをキープし、せん手の場所が入れかわります。
- 3 ベナルティエリアでは、ディフェンダーがチャージをした場合、サイクロの目に+1できます。たとえば、サイクロの目が□なら□です。ゴールキーパーの場合は、サイクロの目に+2できます。サイクロの目が□なら□です。また、ゴールキーパーにはチャージできません。



③ キック(バス・シュート)

- 1 ボールをキープしているせん手は、前後左右斜め(ぜんごさゆうななめ)の8ほううどの方向にもボールをキックできます。みかたせん手へ向ければバス、ゴールへ向ければシュート、ゴールに入ればとく点です。
- 2 まず、キックの「方向」をコールし、サイクロをふります。コールした方向へ出た目の数だけまっすぐボールをすすめます。
- 3 ゴールキーパーがゴールキックをする場合、サイクロの目に+2します。たとえば、サイクロの目が□なら□となり、ボールを4マスすすめます。



- 2マス以上はなれたせん手にボールが当たった場合、せん手までのマス目の数…
 - ・サイクロの目が同じ、または+1 → バスせいこう
 - ・+2いいょう大きい → バスをうけたせん手のすきな方向へはねかえります。
- 3 1マスとなりのせん手にボールが当たった場合…
 - ・サイクロ□→ボールの当たったせん手がキープします。相手チームのせん手だったらボールをうばわれます。
 - ・サイクロ□→キックしたせん手のすきな方向に、□なら1マス、□なら2マスはねかえります。

