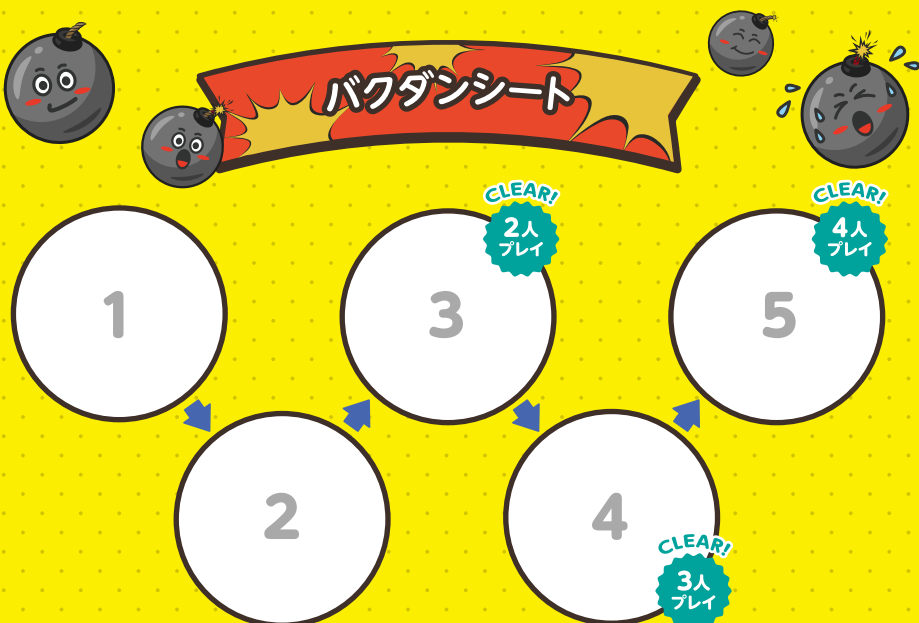


ALGOGLA 2.0 準備シート

アバター	プレイヤーの人数分
動きカード	1歩前：20枚 / 右回転：10枚 / 左回転：10枚
制御カード	3回くり返し：5枚 / 閉じる：5枚
スペシャルカード	サイコロの目の回数くり返す：1枚

ゲームボード	アルゴ
2人プレイ 2枚	2人プレイ I：4枚 / II：4枚 / III：2枚 / バクダン：3枚
3人プレイ 3枚	3人プレイ I：5枚 / II：5枚 / III：4枚 / バクダン：4枚
4人プレイ 4枚	4人プレイ I：5枚 / II：5枚 / III：5枚 / バクダン：5枚

※プレイヤーの人数によって変わるよ!



バクダンさんを見つけたら左から順番に置いていこう! プレイヤーの人数によって、残りあと何個か分かるよ!
準備シート、バクダンシートは特設サイト (algogla.com) からダウンロードできるよ。

アルゴグラ 2.0

ALGOGLA

遊び方説明書



もくじ

P-01 はじめに・背景ストーリー	P-07 ALGOGLA 2.0の遊び方
P-02 内容物	P-12 こんな遊び方もあるよ
P-03 用語の説明	裏表紙 ALGOGLA 2.0 準備シート・バクダンシート
P-04 コードカードの使い方	

8歳以上

1～4人

10～20分

はじめに
アルゴグラ 2.0は、前作 ALGOGLA のルールを改良、協力型ルールのゲームとして生まれ変わりました。前作よりゲーム性を高め、楽しさも倍増！
プログラミングの知識はいっさい不要ですが、遊んでいるうちに、知らず知らずにプログラミングの基本構造「順次実行（順番に命令を実行する）」、「反復処理（繰り返し命令を実行する）」を身につけることができます。

背景ストーリー

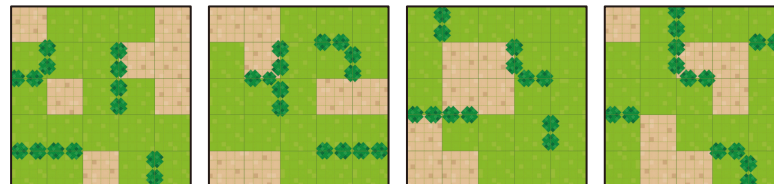
メタバース『アルゴグラ(ALGOGLA)ワールド』では、
今日も大勢のプレイヤーと一緒に楽しく遊んでいました。
そんなとき、けたたましいアラート音がワールド中に鳴り響き、
プレイヤーはメタバースの中に閉じ込められてしまいました！
どうやら、イタズラ好きのハッカーの仕業によって
システムの一部が書き換えられてしまったようです。
ハッカーの本当の目的は、アルゴグラワールドを崩壊させること。



そのため、仮想通貨『アルゴ』に
似せたバクダンをメタバース内の
あちこちに隠したのです。
プレイヤーは、メタバース内のアバターを
プログラミングで操作し、
一刻も早く隠されたバクダンを見つけ出して
アルゴグラワールドを救うのだ!!

内容物

ゲームボード〈4枚〉



サイコロ〈1枚〉



アバター〈4種類・スタンド4個〉



アルゴ〈20枚／4種×各5枚〉



コードカード〈計65枚〉

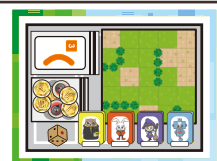


遊び方説明書〈本誌〉



しまい方

袋にコードカードとアルゴ、
アバター、サイコロをしまっ
てね。



⚠ 注意事項

小さな部品があります。誤って口に入れて、のどを詰まらせると
危険ですのでご注意ください。
3歳以下のお子さまには絶対に与えないでください。また使用後
は3歳以下のお子さまの手の届かない場所に保管してください。

用語の説明

〈 アバター 〉

メタバース『アルゴグラワールド』の中で、プレイヤーの分身となるキャラクター。



〈 アルゴ 〉

メタバース『アルゴグラワールド』内で、ブロックチェーン技術を使って発行されたトークン（仮想通貨）の名前。1アルゴ、2アルゴ、3アルゴの順で価値が高くなります。その中に、ハッカーが巧妙に似せたバクダンが混じっています。

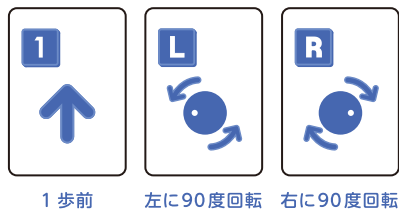


〈 コードカード 〉

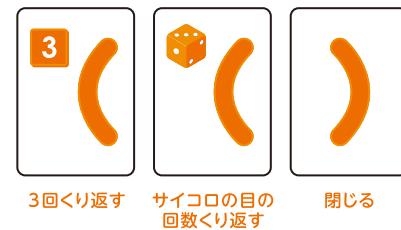
アバターの動きを指示するコマンドが書かれた命令カード。

一つ一つのカードは単純な指示だが、組み合わせることで複雑な動きをプログラムすることができます。

動きカード | アバターに動きを指示する

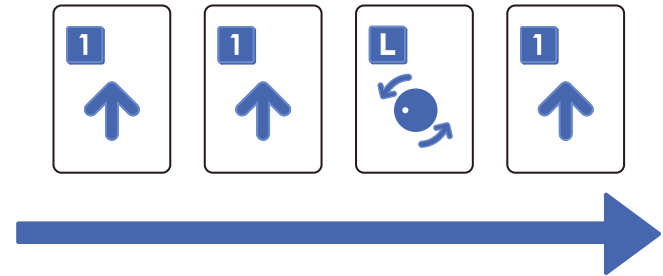


制御カード | 動きを処理する流れを変化させる



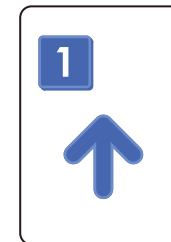
コードカードの使い方

コードカードは必ず左から1枚ずつ順番に実行します。



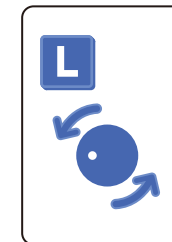
動きカード

〈 1 歩前 〉



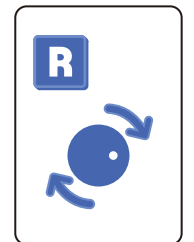
1 マス前進

〈 左に90度回転 〉

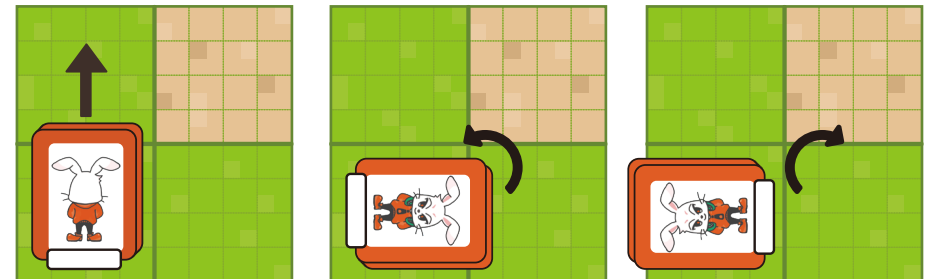


アバターから見て左(矢印)の方向に90度回転。

〈 右に90度回転 〉



アバターから見て右(矢印)の方向に90度回転。

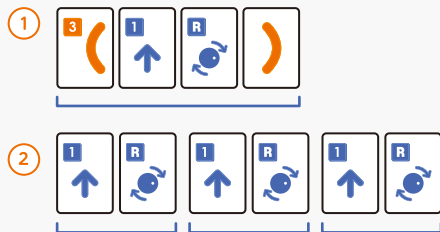


制御カード

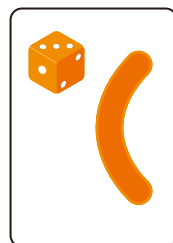
〈 3回くり返す 〉 ※閉じるカードと必ずセットで使用



例 ①のコードは、②のように動きカードを並べたコードと同じ動きになります。



〈 サイコロの目の回数くり返す 〉 ※閉じるカードと必ずセットで使用

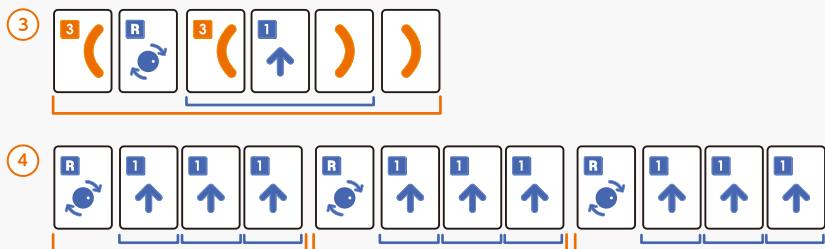


例 サイコロを振って出た目（プログラミングでは「乱数」と言います）の回数くり返します。例は 2 が出たとします。



例 「3 回繰り返す」、「サイコロの目の回数くり返す」、「閉じる」は、入れ子にして使用することも可能です。

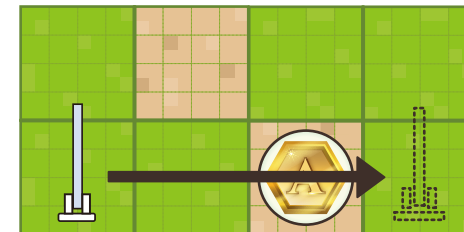
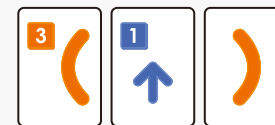
③のコードは、④のように動きカードを並べたコードと同じ動きになります。



〈 アルゴグラのルール その① 〉

アルゴは、アルゴのあるマスに止まらなくても、通過してもゲットできます。

例 3マス進む



〈 アルゴグラのルール その② 〉

障害物（木）は通り抜けできません！ 動きの途中で進行方向に障害物があった場合、障害物の手前のマスでストップします。次のカードがあった場合は、次のカードに処理を移します。



進行方向に木があった時

ボードの端にいる場合

進行方向に
他のアバターがいる場合

〈 アルゴグラのルール その③ 〉

繰り返し（制御）カードは必ず「閉じる」カードとセットで使います。



このような場合は「バグ（プログラムの間違い）」となり、アバターを動かすことはできません。

◎ 実行可能



カッコの中に動きカードがないのでアバターは動きません

〈 ゲームの目的・勝利条件 〉

プレイヤーは、アバターをコードカードでプログラミングして動かし、ゲームボード上に散らばっている

トークンに混じっているバクダンを全て見つけ出そう！

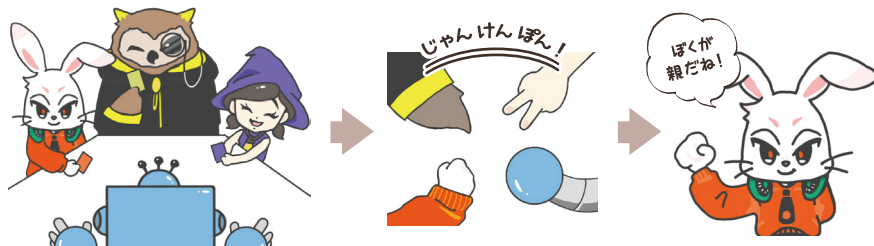
プレイヤーが協力して、ボード上に隠された **全てのバクダン** を撤去すれば **ゲームクリア**！

残ったアルゴが全てバクダンになってしまったらゲームオーバー（アルゴグラワールド崩壊）！

〈 準備 〉

裏表紙の「ALGOGLA2.0 準備シート」を見ながら必要なものをそろえよう！

- 1 プレイヤーはそれぞれ、自分のアバターとなるコマを選びます（ケンカしないでね！）
じゃんけんを親を決めます。



- 2 親はゲームボードの配置を決めます。

ゲームボードの枚数はプレイヤーの人数によって変えます。

2人の場合 … 2枚

3人の場合 … 3枚

4人の場合 … 4枚

どのボードを使うか、表、裏、どちらを使うか、どのように並べるかも親が自由に決めましょう。

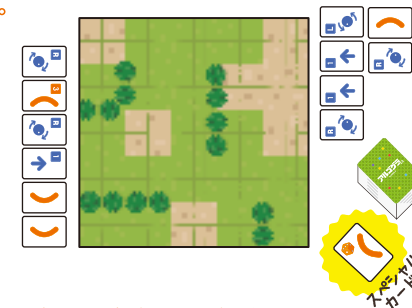


- 3 ゲームボードの配置が決まったら、親はコードカードをよく切って、自分を含めたプレイヤーにコードカードを6枚ずつ配ります。

注意

「サイコロの目の回数繰り返す」カードはスペシャルカードとして、山札の近くに1枚だけ表にして置きます。

余ったカードは裏返して山札にします。



- 4 アルゴを表（Aの文字）にしてシャッフル。親から時計回りの順番で、ゲームボードの緑（草地）のマス目にトークンを表にしたまま1枚ずつ配置していきます。

トークンの数もプレイヤーの人数で変えます。

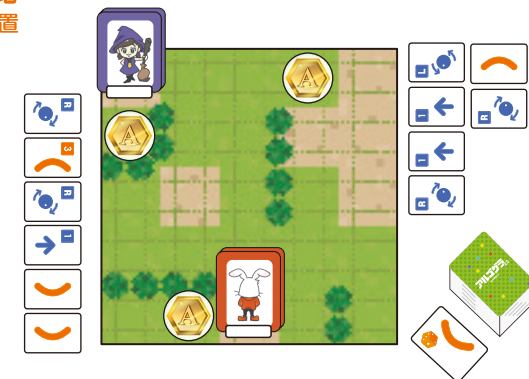
2人の場合 … 「バクダン」3枚 / 「I」4枚 / 「II」4枚 / 「III」2枚

3人の場合 … 「バクダン」4枚 / 「I」5枚 / 「II」5枚 / 「III」4枚

4人の場合 … 「バクダン」5枚 / 「I」5枚 / 「II」5枚 / 「III」5枚



- 5 親から順番に、ゲームボードの砂地のマス目に、自分のアバターを配置します。（アバターの向きは自由です）



準備完了！

〈 ゲームの流れ 〉

親から順番に、時計回りで手番を交代してゲームを進めます。各手番は4つのフェイズで行います。



1

カードの交換

自分の手番が来たら、他のプレイヤー1名と1枚だけカードを交換できます。もちろん交換しなくても OK！



アルゴをゲットしていれば、1ポイント（※）を支払ってパスすることができます。

※ちょうど1ポイントなければ2ポイント以上支払います。支払ったアルゴはゲーム中、2度と使う事ができないので、箱に戻すなどしましょう。

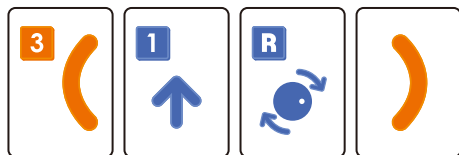
2

プログラミング

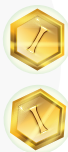
手札のコードカードの中から好きな枚数（1～6枚）を使ってコードを組み（プログラミング）、他のプレイヤーに見えるように並べます。

この時、アルゴをゲットしていれば2ポイント（※）を支払って「スペシャルカード」をコードに加えることができます。（その場合は7枚までカードをつかうことができます。）

\\「プログラミング!」//



2アルゴあるから
スペシャルカードに
しようかなあ...



※ちょうど2ポイントなければ3ポイント以上支払います。支払ったアルゴはゲーム中、2度と使う事ができないので、箱に戻すなどしましょう。

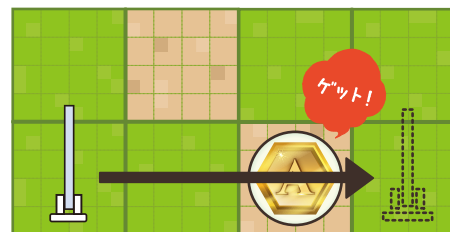
3

コードの実行

『ラン』とコールしてコードの通りにアバターを動かします。

『ラン』コール後はカードの変更はできません。

『ラン』コール前であればカードの交換をやり直したり、プログラムを組みなおしても OK です。



アルゴの置かれているマス目を通過、または止まったら、そのアルゴをゲット!裏を見てポイントを確認します。



バクダンの場合は、山札の近くに置きます。裏表紙のバクダンシートを切り取って使うと便利です。

4

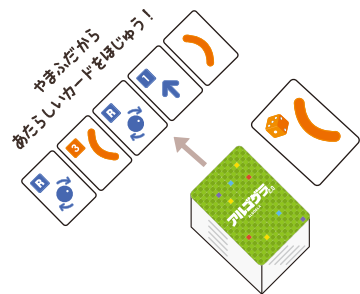
カードの補充

アバターを動かし終えたら、使用したコードカードを捨て札にします。

そして捨てた枚数分のカードを山札から補充します（常に手持ちのカードは6枚になります）。

スペシャルカード（サイコロの目の回数くり返す）は必ず山札の横に戻します。

山札が尽きたら、捨て札をシャッフルして山札にします。



以上で、次の手番に移ります。

バクダンサーチルール



バクダンサーチとは、**ニセモノ(バクダン)のアルゴーを特定する**、とっておきの方法です！

どうしてもバクダンが見つからない時に使うと一挙にゲームクリアに近づけるかも？

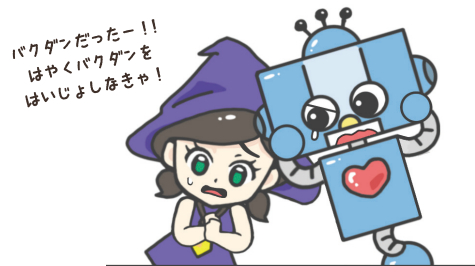
でも、使うタイミングをまちがうと思わぬしっぺ返し…

自分の手番の時(交換フェーズから補充フェーズの間)、自分がゲットしたアルゴー4ポイント(※)を支払って、ゲームボード上のアルゴーを1枚だけ裏返すことができます。裏返したアルゴーはそのマスにそのまま置いておきます。※ちょうど4ポイントなければ5ポイント以上支払います。



ただし、バクダンサーチによって残ったバクダンの在りかが全て判明した場合は、サーチを行ったプレイヤーを除いて、全プレイヤーが1ターンしかプレイできません(※)。

もし、1ターンでバクダンをボード上から撤去出来なかった場合はバクダンが爆発し、ゲームオーバーとなります。



※プレイヤー①、②、③、④がいたとして、①がバクダンサーチを行った場合、プレイヤー②、③、④がそれぞれ1ターンでバクダン全てを撤去しなければなりません。



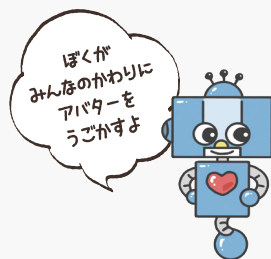
制限時間ルール

スマホなどのタイマーを使って、制限時間を決めよう!
時間内にバクダンが撤去できなければゲームオーバー!



オリジナルカード

白紙のカードにオリジナルのスペシャルカードを描いて、ゲームで使ってみよう!



コンピューター役をたてる

もし、プレイヤーにお子さんや初心者の方が多い場合、ルールやコードカードの使い方を良く知っている人がコンピューター役になって、ゲームボード上のアバターを動かしてあげてください。

ALGOGLA
特設サイト

他にもたのしい遊び方やオリジナルルールを紹介しているよ!
YouTubeでルールの解説も配信中!

ALGOGLA または アルゴグラ で 検索

<https://algogla.com/>





ALGOGLA の原点

プログラミングに興味を持ったらこちらもおススメ!



- ✓ パソコンがなくても
「プログラミングの基礎」が学べる!
- ✓ 遊びの中で楽しみながら
「プログラミング的思考」が身に付く!
- ✓ オリジナルルールを考えるなど、
「創造力」が養われる

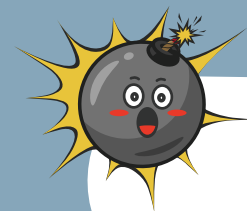
アルゴグラ 2.0 遊び方説明書
Ver.1.0

発行元 合同会社スイッチオン
〒955-0844 新潟県三条市桜木町12-38 三条ものづくり学校212
電話 0256-46-8370
<https://switchon.jp.net/>

ゲームデザイン：田代 英一郎 デザインワーク：小山 菜々美 キャラクターデザイン：川口 かおり

©algotla2.0 by SwitchOn!.

ALGOGLA 2.0 準備シート



バクダンシート