

Hexagonal Geomancer

壺の六角方士

KOTENDO
壺天堂

2022-7-9

This is a simple game to pass the time by rolling dice. The map is generated randomly once per day. To play, three six-sided dice are used, at least one, as well as something to mark the position on the map.

The setting is based on late Heian Japan, during which it was believed that a travelling individual needed to consult a geomancer in order to avoid certain inauspicious directions, lest risk offending one of various gods present in the area.

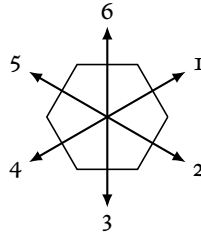
The objective is to return to the capital (京) after having collected all of the hexagonal pots (壺) from the castles (城) on the map.

For each move, roll the three dice and assign the value of each die to **direction**, **distance** and **days of food**. This represents the geomancer determining the appropriate course for travel and the time that must pass before the next attempt.

The distance determines the maximum travel distance for the turn, and the distance travelled does not change the time from the die value, unless affected by the terrain. It is not required to travel or to travel the full amount determined by the designated die, but the full days of food are used nevertheless, and conditions imposed upon crossing terrain apply again.

Before starting, roll the three dice, and add the values to determine the starting number for days of food. Upon exhausting food, collected pots may be broken for additional days of food, the sum of three dice. Failing this, the game is over.

For every marked tile passed in travel, follow the instructions on the following page. If travel is impossible (at the edge of the map or affected by the terrain) or undesirable, choose a die for expending days of food before rolling again.



森
Forest

On each tile must roll *two* dice: if both dice are even, add the highest die to food; if both are odd, subtract the highest die from food.

丘
Hill

On each tile may roll *one* die to determine an optional change of direction to follow for the remaining distance.

山
Mountain

On each tile, roll only *two* dice for direction and days. Distance is always 1. Upon entering mountains, travel stops and the required food for that move is consumed.

沢
Stream

On each tile must roll *two* dice: if both dice are even, add lowest die to food; if both are odd, subtract lowest die from food.

沼
Marsh

Requires two units of distance to traverse.

川
River

Cannot be crossed, but may be followed alongside to an adjacent river tile.

瀬
Ford

Can be crossed. Must roll *two* dice: if both dice are even, add lowest die to food; if both are odd, subtract lowest die from food.

湖
Lake

Impassable.

村
Village

Consume no food if ending move on tile or rerolling from tile. Upon first visit only, roll *two* dice to add days of food.

城
Castle

Consume no food if ending move on tile or rerolling from tile. Upon first visit only, mark one hexagonal pot and roll *three* dice to add days of food.

賽子を振って簡単な時間つぶし遊戯。地形図は安易な^{プロシージャル}程序化生成によって一日当たり一枚制作されるようになっている。それ以外に必要なものは地図に置ける駒と六面賽子三個、少なくとも一個。

旅などの際にその方角の吉凶を占って、天一神や太白神^{なかがみ たいはくじん}という方位神の怒りを買うまいと、凶と見做された方角を避けて遠回りをする方^{かた}違^{たが}えや方^{かた}忌^いみといった風習が流行った平安後期が設定の背景にある。なお、これを占うことは当時「陰陽道」と呼ばれる範疇内にあったが、「方士」とは似て非なる術者を指すそれ以前中国明朝の言葉だ。

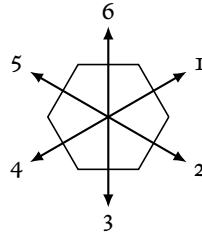
目的は、全ての城から『壺』を集めて、京へ帰ること。

移動の際に、三個の賽子を振り、各自に「方角」、「距離」、「日数」の役目を適切に割り当てる。これは適切な方位と待ち時間を方士が占うことを表す。日にちの経過は食糧の消費を要し、一日分がその単位。

「距離」の出目は決まった「日数」以内に移動可能な最長距離であって、移動距離にかかわらず待ち日数は出目の通りがが、占い毎に必ずしも移動をしなければならないわけではない。ただし、待ち日数分の食糧は移動しなくても消費される。地形による渡渉する際の条件があれば再び課されることになる。

出発の際に、賽子を三個振り、出目を足して食糧の日数分とする。それが全て消費された場合には、集めた壺を壊して賽子三個分の食糧を追加すること。尽きると遊戯^{ゲームオーバー}終了。

地形印の説明は対向頁にある。地形や地図の端に立つなど移動が不可能、或いは望ましくない場合、「日数」の出目だけ決め、食糧の備蓄から差し引いてからまた賽子を振ること。



- 森** 賽子を二個振って、双方が偶数なら最大出目の食糧日数分を
足し、或いは双方が奇数ならば最大出目の食糧日数分を引く。
- 丘** 賽子を一個振って方格を変えることが出来る。出発点の場合
には移動する前にも可能。
- 山** 「距離」が一つに制限され、賽子を二個のみ振る。山間に入ると移動が止まり、それまでの移動分の食料を消費してからまた振る。
- 沢** 賽子を二個振って、双方が偶数なら最小出目の食糧日数分を
足し、或いは双方が奇数ならば最小出目の食糧日数分を引く。
- 沼** 渡渉するに「距離」単位が二つ必要。
- 川** 渡渉は不可能だが、立ち入って隣接した川の六角への沿岸移動は可能。
- 瀬** 渡渉可能。賽子を二個振って、双方が偶数なら最小出目の食糧日数分を足し、或いは双方が奇数ならば最小出目の食糧日数分を引く。
- 湖** 立入不可能。
- 村** 到着点の場合には食料を消費せず、出発点の場合には食糧を消費せずに再び振ることが出来る。一回目の訪問の際、賽子を二個振って足した出目の日数分を加える。
- 城** 到着点の場合には食料を消費せず、出発点の場合には食糧を消費せずに賽子を再び振ることが出来る。一回目の訪問の際、壺を一つと、賽子を三個振って足した出目の日数分を加える。

The game might instead be played rolling instead twelve-sided dice to allow for twice as many directions, following the historical practice. All other dice values are halved, rounded up. Provided that one of the intermediary tiles is passable, movement along the odd numbered directions requires two units, rather than one, and the effects of the passed intermediary tile also apply.

六面賽子を十二面賽子に替えることで、移動可能な方角を増やし、十二支の歴史的使用を模倣することが出来る。「方角」以外に賽子の出目は端数を切り上げて半分にし、中間六角のいずれかが渡渉可能ならば偶数の方角に移動する際には、「距離」の単位を二倍要し、渡渉した中間六角の影響も受ける。

