

9

(nine)

A game for 2 to 4 players by Adam Kałuża

はじめに

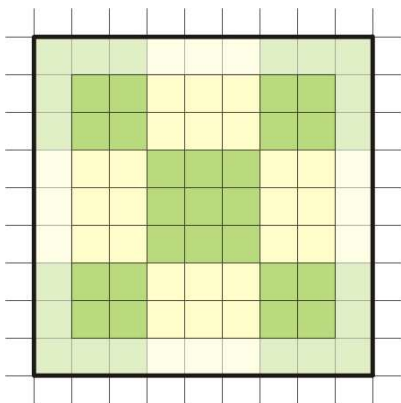
'9'では、プレイヤーは9つのセクションを'征服'するため、ボードの行あるいは列に沿って自分のコマを移動します。コマは途中でコマに当たるまで移動します。

内容物

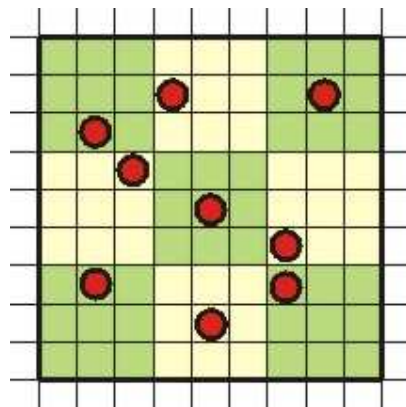
- ボード
- 赤のコマ 9個
- 黄のコマ 18個、青のコマ 18個、オレンジのコマ 12個、緑のコマ 9個
- キャリングケース

ゲームの準備

テーブルの中央にボードを置きます。ボードは各々3x3マスの9セクションに分かれています。準備フェーズでは、プレイヤーは順番に各セクションへ赤のコマ(中立)を1個ずつ置いていきます。これらのコマはボードの端のマスには置けません。



赤のコマは、グレーアウトしたマスには配置できない。



配置例

各プレイヤーは1色を担当し、以下の表に示された数だけコマを持ちます。

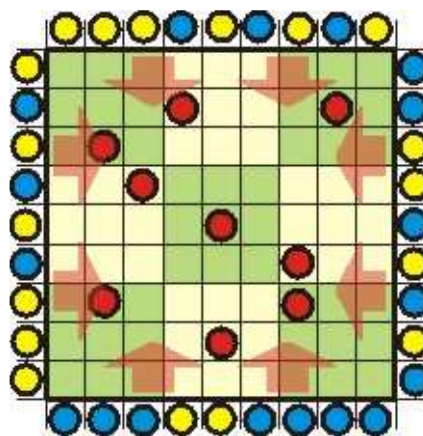
プレイヤー	色	プレイヤー毎のコマ数		
		2人プレイ	3人プレイ	4人プレイ
1人目	黄	18	12	9
2人目	青	18	12	9
3人目	オレンジ	-	12	9
4人目	緑	-	-	9

遊び方

このゲームは、配置と移動の2フェーズで行います。

配置フェーズ

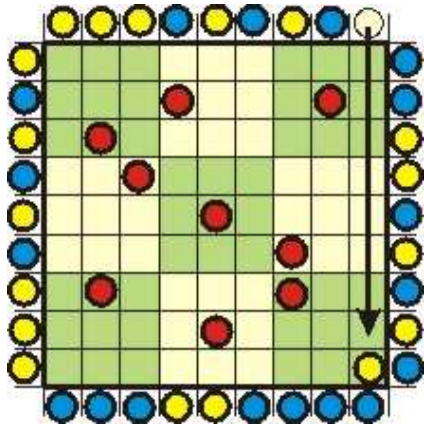
配置フェーズ中、プレイヤーは時計回りで手番を行います。手番ではボードの外側、つまり外周のふちの外側に自分のコマを置きます。その全てのマスにコマを置いたら配置終了です。



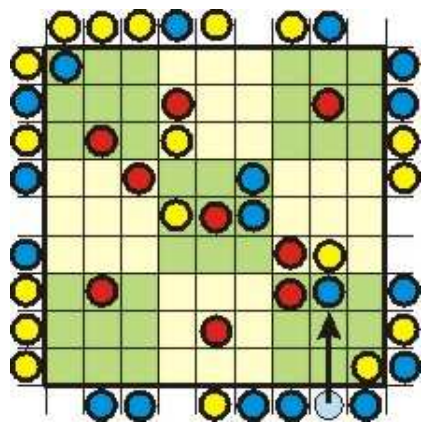
2人プレイ時の配置例。赤の矢印はコマが移動する方向を示している。

移動フェーズ

移動フェーズ中、プレイヤーは順番に手番を行います。手番では、ボードの外側にある自分のコマを1個選び、その行または列に沿って他の(いずれかの)コマに当たるかボードの反対側のふちに当たるまで移動します(これは大抵まだボード内に入ってきていない1~2個のコマをブロックすることになります)。



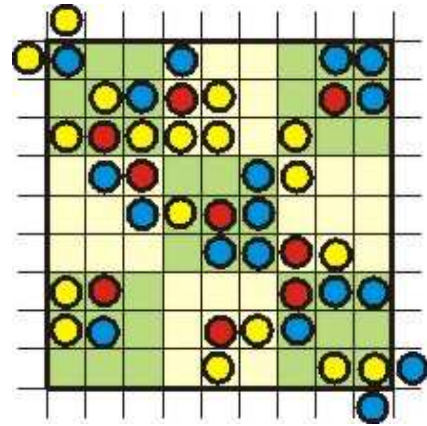
例: 黄プレイヤーは自分のコマをボードのふちで止まるまで移動する。この移動で黄プレイヤーは青のコマを2個ブロックしている。



例: 青プレイヤーは自分のコマを黄のコマの直前で止まるまで移動する。

コマが移動できない場合はパスします。

ゲーム終了

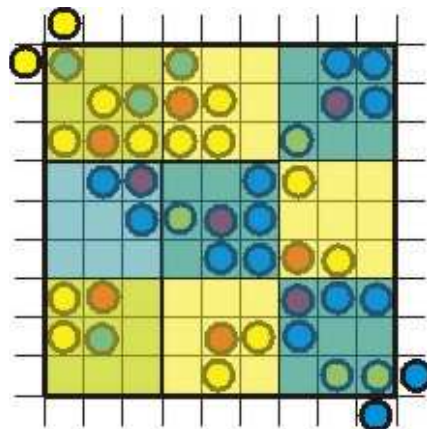


例: プレイヤーはコマを移動できない。

これ以上移動できない場合はゲーム終了です。各プレイヤーは自分が征服したセクション1つにつき1点を獲得します。そのセクションに最も多くのコマがあるプレイヤーがセクションを征服します。1つのセクションで複数のプレイヤーのコマが同数だった場合、そのセクションでは誰も点数を獲得しません。

点数の最も高いプレイヤーの勝ちです。引き分けの場合は、引き分けのプレイヤーの中で最も後手番だったプレイヤーの勝ちです。

例: 2人プレイで引き分けだった場合、2番目のプレイヤーの勝ちです。



得点計算例

この図では5つのセクションが黄プレイヤーに征服され、4つのセクションが青プレイヤーに征服されています。従って、黄プレイヤーの勝ちです。

2人用トーナメント

トーナメントでは、黄で1回、青で1回、計2回プレイします。各プレイヤーは黄の時の点数と青の時の点数を合計し、合計点数の高いプレイヤーがトーナメントに勝ちます。