

DIETER STEIN

# abande

## はじめに

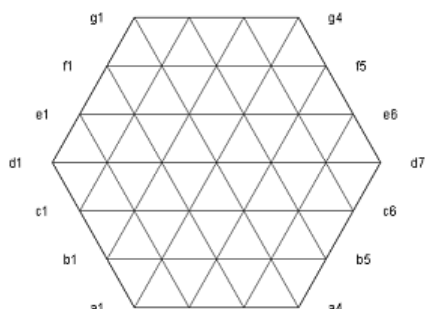
Abande(アバンデ)はアブストラクトゲームです。手番ではボードに新たなコマを置くか、相手のコマを捕らえるために既に置かれているコマを動かします。そして、より高得点のプレイヤーの勝利となります。

## 遊具

- 37個のスペースからなる六角形のボード
- 2色(白と黒) × 18コマ

## ボード

Abande(アバンデ)は37マスの六角形のボード上でプレイします。



コマは線の交点に置きます。  
六角形のボードの特殊な座標系に注意してください。

## コマ

各プレイヤーは各々18個の積み重ね可能な白または黒のコマを持ち、それを自分の前に置きます。これらは"手持ちのコマ"と呼ばれます。

ボードに何も無い状態から始めます。

## 目的

プレイヤーは最高得点を目指します。プレイヤーのコントロール下にあるボード上のコマやスタックが最終スコアに加算されます。スタックに関しては、一番上のコマで所有者が決まります。

## 遊び方

プレイヤーは交互に手番を行います。黒のプレイヤーがボード上の任意の場所にコマを置いてゲームを開始します。これは"初手"と呼び、通常の動きとは異なります。通常の動きは以下のいずれかになります。

- **ボードに新たなコマを追加する。**または
- **隣接する相手のコマ(またはスタック)の上に、ボード上に既にあるコマ(または完成したスタック)を移動する。**または
- **パスする。**これは手持ちのコマがない場合のみ可能です。

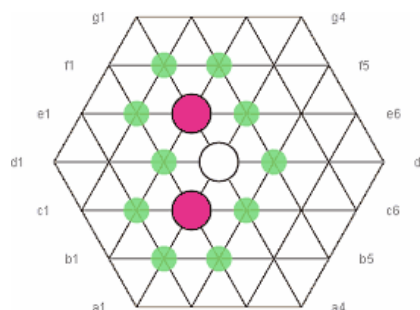
両方のプレイヤーが続けてパスすると、ゲームが終了します。

## "バンド"

いかなる段階であってもボード上の全てのコマはつながっていなければなりません。つまり、単一の"バンド(紐)"でなければならないのです(これがアバンデの由来)。このバンドには、フォークやネットワークのようなパターンが含まれることに注意してください。

## 新たなコマの追加

手持ちのコマがある限り、ボードに置かれているコマを**移動**したくないあるいは**移動**できないなら、バンドにつながるように空いたマスへ新たなコマを**追加**する必要があります。

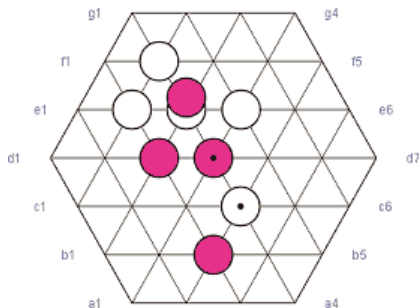


新たなコマはボード上に既に置かれている他のコマ(またはスタック)に隣接するように置かなければなりません。

## コマの移動

新たなコマを追加する代わりに、ボード上の自分のコマ(または自分のコントロール下にあるスタック丸ごと)を移動することもできます。

- コマ/スタックをボード上の6方向のいずれか1箇所に移す。
- コマ/スタックは、必ず相手のコマ/スタックの上に移動することで捕らえます。空きスペースや**自分の**コマ/スタックの上には移動できません。
- スタックの高さは3個以下です。
- スタックは分割できません。
- 黒プレイヤーが2個目の黒コマを追加した後からのみ移動できます。つまり黒プレイヤーは白プレイヤーの初手をすぐに捕らえることはできません。



白が可能な捕捉: e2-d3, e2-e3, e4-d4, e4-e3, f2-e3。  
同位置で黒が可能な捕捉: b3-c4, d3-e2, e3-e2, e3-e4, e3-f2  
(注: e3のスタックは丸ごと移動)。  
c4とd4のマークされたコマは固定されていて移動不可。

## パス

手持ちのコマがなければ手番をパスすることができます。つまり、移動しなくても構いません。以降の手番でまた移動することは可能です。

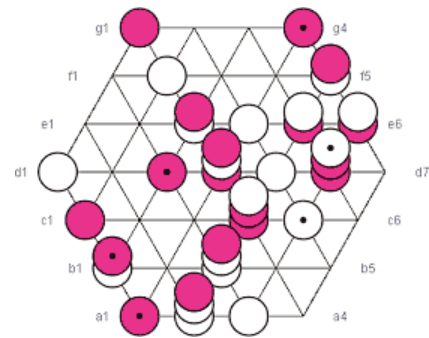
## 終局

両方のプレイヤーが**続けて**手番をパスした場合ゲームが終了します。

## 活動していないコマ

スコアを計算する前に、相手のコマにつながっていないコマ/スタックをボードから取り除きます(両者のコマが**混ざっている**スタックのコマはこの意味では接続されていないことに注意してください)。

活動していないコマを取り除くことでバンドが分割されることがあります。



マークが付いたコマとスタックは"活動していないコマ"であり、取り除かれる。

## 得点計算

その後、残った各コマ/スタックを数えます。

- 自分の色の単一コマ1つにつき1点
- 自分のコントロール下にある2段のスタック1つにつき2点
- 自分のコントロール下にある3段のスタック1つにつき3点

得点の高いプレイヤーの勝jです。同点の場合は引き分けとなります。

上記の例では12点对15点で黒プレイヤーの勝ちです。

ヒントと戦略については <http://abande.com> をご覧ください。