



A two-player strategic game designed by
Néstor Romeral Andrés and
José Manuel Astilleros García-Monge

アブストラクト(Abstrakto)は、シンプルな配置ルールに従って3種類の
 タイル(「ソリッド」「ライン」「クロス」)を配置していき、空いてい
 るエリアを取り囲むことでボード上のエリアを制していくゲームです。
 取り囲まれたエリアはその周囲に最もタイルを置いているプレイヤーの
 ものとなります。



タイル:「ソリッド」「ライン」「クロス」

内容物

- 7×7マスの四角形ボード 1枚
- 青のタイル 18枚 (各種6枚ずつ)
- オレンジのタイル 18枚 (各種6枚ずつ)
- 得点マーカー 30個 (青10個、オレンジ10個、グレー10個)

準備

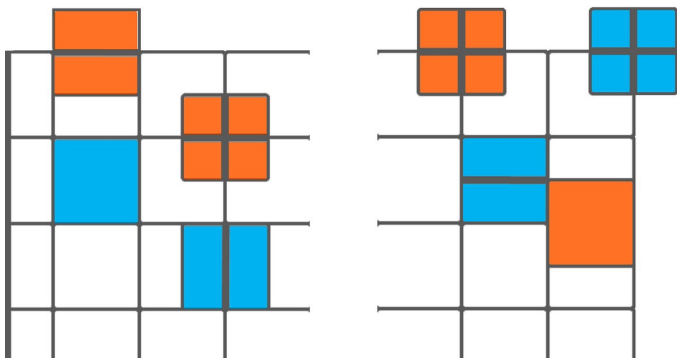
ボードに何も無い状態から始めます。一方のプレイヤーが青、もう一方
 がオレンジでプレイします。各プレイヤーは自分がプレイするタイルを
 15枚選び、残りの3枚は破棄します。これらはゲームで使用しません¹。

遊び方

ランダムに先手を決めた後、プレイヤーは交互に手番を行います。手番
 では配置ルールに従って自分のタイル1個をボード上に配置します。

配置ルール: ボードのグリッドに対してタイルの線が完全に重なるよう
 に配置しなければなりません。つまり、ボードはタイル配置時のテンプ
 レートとなります。これは以下のことを意味します:

- 「ソリッド」タイルはマスの中に配置しなければなりません。
- 「ライン」タイルは、タイル中央の線がマスの辺(ボード外周
 の辺も含みます)と重なるように配置しなければなりません。
- 「クロス」タイルは、線と線の交点为中心になるように配置し
 なければなりません。これにはボード外周の辺やボードの角は
 含まれません。それらの場所ではタイルの線がマスの辺をはみ
 出してしまうためです。



正しい配置例 (左) と誤った配置例 (右)

1 破棄するタイルは、ランダムに選んだり、非公開で選んだり(この場合はタイル
 を隠す衝立が必要になります)、どれを捨てるか2人で決めたりすることが
 できます。

ゲームの終了

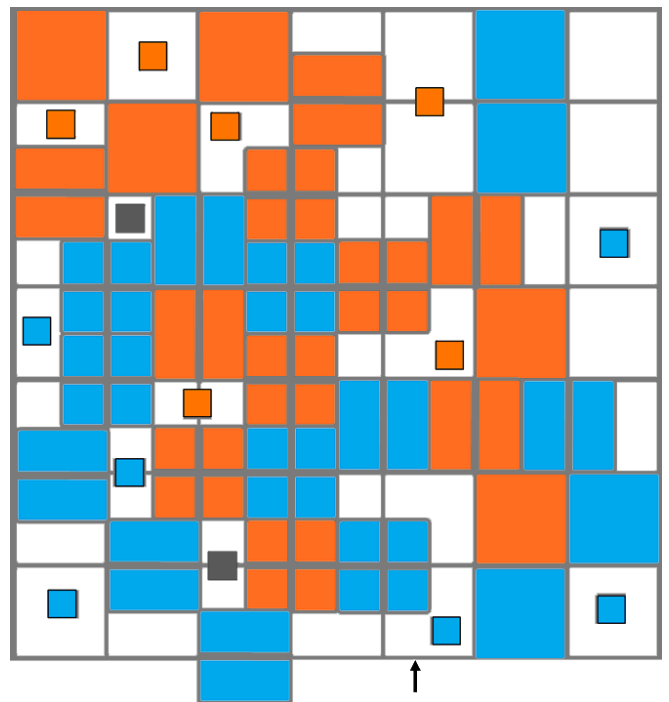
タイルが全て配置されるか、両プレイヤーともこれ以上タイルを配置
 することができなくなったらゲーム終了です。自分の手番でルールに
 従ってタイルを配置することができない場合はパスする必要があります。
 ただし、タイルが配置可能な限りパスすることはできません。

ゲーム終了後、タイルで覆われていないエリアをどちらのプレイヤー
 がより多く制しているかを数えます。各エリアはタイルやボード外周
 で囲まれており、エリアを囲んでいる(つまり、縦横に隣接している

エリアを制したプレイヤーは自分の得点マーカーをそのエリア内に置
 きます。もしもタイル枚数が同じ場合は中立のエリアとして代わりに
 グレーの得点マーカーを置きます。

より多くのエリアを制している(より多く得点マーカーを置いている)
 プレイヤーの勝ちです! もし同数の場合は「メインエリア」(中立でな
 いエリアのうち最も多くのタイルで囲まれているエリア)を制している
 プレイヤーの勝ちです。それでも引き分けの場合はもう一度プレイし
 ましょう!

注: 得点計算を楽にするため、プレイしながら得点マーカーを置いて
 いくと良いでしょう。つまり、これ以上周囲にタイルが配置されるこ
 とがなくなったエリアには直ちに適切な得点マーカーを置きます²。



ゲーム終了時の例: 青とオレンジがそれぞれ6つのエリアを制しており同数です。
 しかし、青が8枚のタイルで囲まれている「メインエリア」(黒の矢印で示されて
 いるエリア)を制しているため、青の勝ちです。(グレーのマーカーがある)2つ
 のエリアはどちらのプレイヤーも制していないことに注意してください。

ビギナーへのヒント

- 序盤は自分のタイルを戦略的な場所(角や辺)へまばらに配置し、
 1ヶ所に多くのタイルが集中しないようにしましょう。
- タイルを隣り合わせに配置してしまうと、エリアを制するための
 「ポテンシャル」が失われてしまいます。なるべく自分のタイル
 が隣り合わせにならないように配置しましょう。
- 配置するタイルの種類が偏らないようにしましょう。同じ種類の
 タイルを何手番も続けて配置するべきではありません。
- タイルを配置する際は常にそれらの柔軟性を念頭においてくださ
 い。「ライン」タイルは非常に柔軟性があり、ボードに何も無い
 状態であれば配置できる場所は112ヶ所(マスの辺のいずれか)もあ
 ります。それが「ソリッド」タイルなら49ヶ所(ボード上のマス)
 です。「クロス」タイルに至っては36ヶ所しかありません。

2 そのエリアに干渉できるタイルをこれ以上配置することができなくなるまで
 は、そのエリアの得点計算を待ってください。