

Firenze

A strategy game for 2 or 3 players by
Néstor Romeral Andrés

概要

フィレンツェ(Firenze)は、イタリアのフィレンツェにあるサンタ・マリア・デル・フィオーレ大聖堂の美しさに影響を受けた、2~3人用タイル配置ゲームです¹。そのバシリカの外観は緑、ピンク、白といった様々な色合いを持った多彩色の大理石で装飾されています。

このゲームは同デザイナーの太極(TAIJI)とオメガ(OMEGA)から派生したゲームです。

内容物

- 2色の正方形(マス)2つからなる長方形タイル² 60枚 (白、緑、ピンクのそれぞれの組み合わせにつき20個)
- 黒のピラミッド12個
- 箱

遊び方

各プレイヤーは1色(白、ピンク、緑のいずれか)を担当します。2人プレイの場合、3色のうちの1色は中立色として扱います(これには白をおすすめします)。

一番最近フィレンツェに滞在していたプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。複数いる場合は何らかの平和的な手段でスタートプレイヤーを決めます。全てのタイル60枚とピラミッド12個を全員の手の届く場所に置きます。より長く深くゲームを楽しむために、フィレンツェを1セットではなく2セット使用しても構いません。

- 1 決してその美しさを再現しようとしているわけではありません。それは無理というものです。これは単なるゲームです。
- 2 同じデザイナーによる太極(TAIJI)と同様のタイルです。

プレイヤーは時計回りの順に手番を行います。手番では以下のルールに従って、まだ配置されていないタイルをテーブル上に配置します。**3種類のタイルのうちどのタイルを配置しても構いません。**

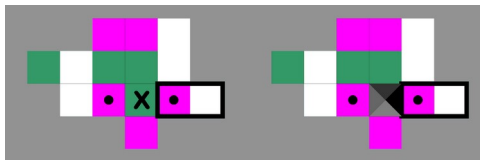
- a) タイルを構成する各マス同士がずれないように配置しなければなりません。
- b) 1枚以上の配置済みタイルに縦横³に隣接しなければなりません(当然ですが1枚目の配置時を除きます)。



2番手のプレイヤーによる正しいタイル配置例

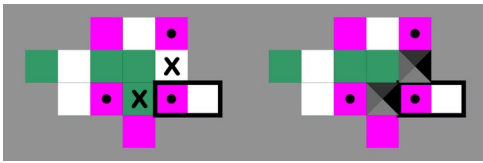
ランプレドット⁴

自分がタイルを配置した結果、**いずれかの色(自分の色であっても)のマス1つを自分の色のマス2つで「挟んだ」**場合、挟まれたマス1つに黒のピラミッド⁵を乗せることができます(これを「ランプレドット」と呼んでもいいでしょう)。1枚のタイル配置で複数のマスを挟むことができる点に注意してください。



ピンクのプレイヤーはピンク-白のタイル1枚を配置したことで緑のマス1つを挟み、そのマスの上にピラミッドを1個乗せた。

- 3 斜めは隣接していると見なしません。
- 4 フィレンツェの伝統的なサンドイッチのことです。
- 5 未配置のピラミッドが残っていなければ乗せることはできません。

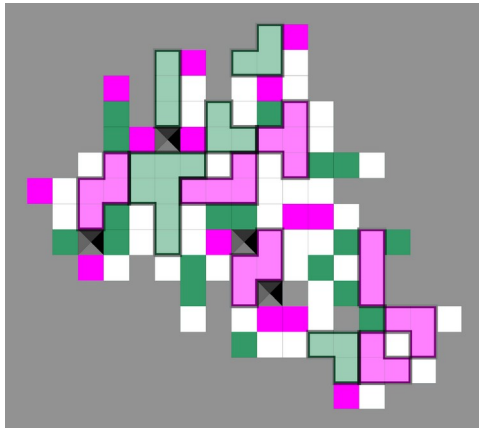


ピンクのプレイヤーはピンク-白のタイル1枚を配置したことで緑のマスの1つと白のマス1つを挟み、それぞれのマスの上にピラミッドを1個ずつ乗せた。
(一方だけに乗せる、あるいはどちらにも乗せないことも可)

ゲーム終了

全てのタイルを配置したらゲーム終了です。

各自、自分の色のマスが**3マス以上**縦横につながったグループの数が得点となります。最も得点の高いプレイヤーの勝ちです。引き分けの場合、その中で最も大きなグループを持つプレイヤーの勝ちです。それでも引き分けの場合は再度プレイしましょう。



2人プレイにおけるゲーム終了例。ピンクは3マス以上のグループが7つ。緑は5つ。
ピンクのプレイヤーの勝ち。

戦略のヒント

未配置のタイルに注意してください。序盤でアグレッシブにプレイしすぎると、最終に決め手となるタイルを使い果たしてしまう可能性があります(私はゲーム終了時に大逆転が起こるのを何度か見てきました)。

勝つためには相手よりボード上の「無意味な」マスを少なくすることが重要です。相手のマスが無意味になるようにタイルを配置しましょう。「無意味な」マスとは以下のいずれかです:

- 他のマスに囲まれていて3マスのグループにできない単独のマス
- 3マスのグループにできない2マスのグループ
- 1つのグループにおいて3マスを超える数のマス(後述するとおり、必ずしも無意味とは言えない場合もあります)

このゲームでは常にトレードオフが発生します。ある場所であたが得点を失ったとしても、別の場所で相手が得点を失います。これらのトレードオフで優位に立てるよう罫を仕掛けましょう。例えば近くにある相手の複数のマスを牽制することで、通常なら明らかに負けるマスを生かします。

ランプレッドは間違いなく自分が有利になるための鍵となります。相手のグループを小さくしたり、相手のグループが大きくなるのを妨げたり、自分の大きなグループ1つを小さなグループに分割したりすることもできます(7マスのグループ1つは1点ですが、3マスのグループ2つなら2点になることを思い出してください)。

自分のグループがランプレッドで分割されないようにタイルを配置しましょう。

残りのタイル枚数が少なくなるにつれ終了時の盤面が見えてきますが、その状況でもランプレッドは奥の手となります!

他のプレイヤーのグループが大きくなるのを妨げるために「穴」を利用しましょう。

慣れたプレイヤー同士ではグループの数が同数になることが多いため、その状況になっても勝てるように大きなグループ(6~7マス)を作るのも悪くありません。

もしマスをたくさん挟んだ場合はピラミッドが使い果たされるためこれによって自分のマスが他のプレイヤーから挟まれることを防ぐことができます(通常、7マス以上のピラミッドが配置されることはありません)。