

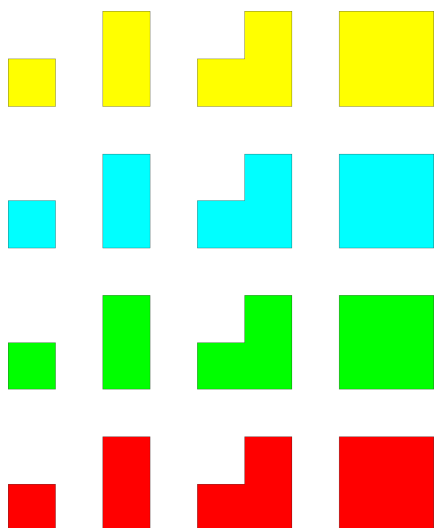
FOUR

A game for 2 players by
Stephen Tavener

FOUR(フォー)は、4つの制約に従って、4つの色の4つの図形を仮想的なグリッドに配置するゲームです。

内容物

各プレイヤーは以下に示す16コマのセットを受け取ります。

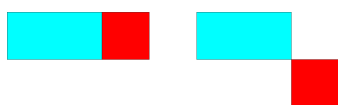


遊び方

一方のプレイヤーがコマを配置できなくなるまで、制約に従って仮想グリッド内でコマを配置していきます。最後にコマを置いたプレイヤーの勝ちです。

制約

- **接続:** 最初のコマの後は、配置する各コマは1個以上の他のコマと縦横に触れていなければなりません。



正 誤

- **異なる手:** 相手が今配置したコマと同じ色や形のコマを配置することはできません。
- **非隣接:** 同じ色や形のコマに隣接して配置することはできません。

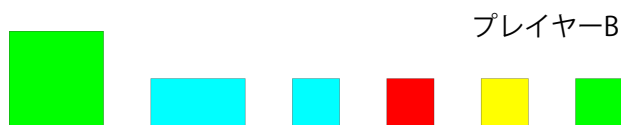


正 誤
同じ形 同じ色

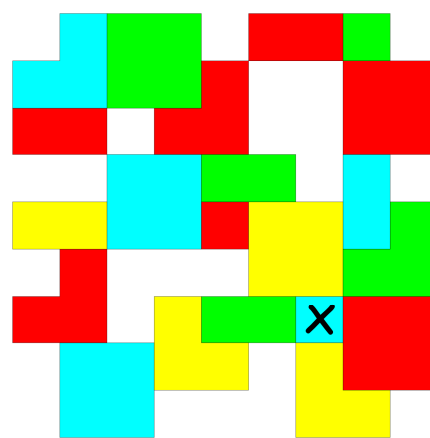
- **仮想グリッド:** どの方向においてもプレイエリアが9マスを超えるようなコマの配置はできません。

例

プレイヤーA(下側)が青の小さい四角(X)を配置しました。プレイヤーB(上側)は配置できるコマがないので負けです。



プレイヤーB



プレイヤーA

初めてゲームをプレイする場合

プレイエリアを7マス以内にして、サイズが1~3マスのコマだけでプレイしましょう。