

# HEXELLATION

A strategy board game for 2 or more players  
designed by Néstor Romeral Andrés.

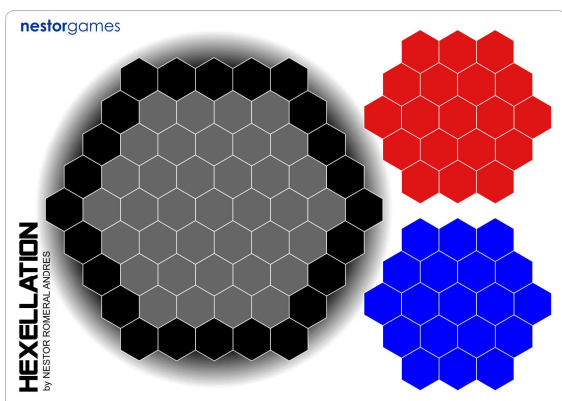
## はじめに

HEXELLATION(ヘキセレーション)では、**'アポイド'**と名付けられた星座を作ることなく**'モデル'**と名付けられた星座を作ることを目指します。先にそれを達成したプレイヤーがゲームに勝ちます。引き分けはありません。

このゲームは3人以上でもプレイでき、その場合は反時計回りでプレイします。

## 内容物

- 3つ分の空を表すヘキセレーションボード  
大が1つ(灰色)と小が2つ(赤と青)



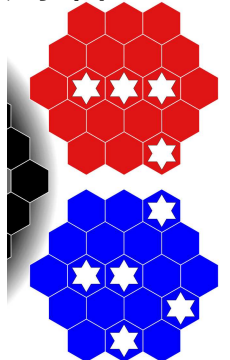
- 星42個と惑星1個

## ゲームの準備

スタートプレイヤーをランダムに選びます。

星座とは決まった方法でボード上に置かれた星のグループです。

### アポイド



### モデル

スタートプレイヤーは小さい**青**のエリアにランダムに星座を作ります。それが、星座**'モデル'**になります。このエリアには4~5個の星を置きます。ただし、星は1マスにつき1個までです。

次のプレイヤーは小さい**赤**のエリアで同様に行いますが、今回は星を1個少なくして、星座**'アポイド'**を作ります。

**アポイド**座は、**モデル**座のサブセットであってはなりません。つまり、**モデル**座に**アポイド**座が含まれてはなりません。

ゲームタイプ(初級または上級)を決めます。初級では内側の灰色のエリアのみ使用します。上級では空の全てのエリアを使用します。

ゲームを始めます。

## 遊び方

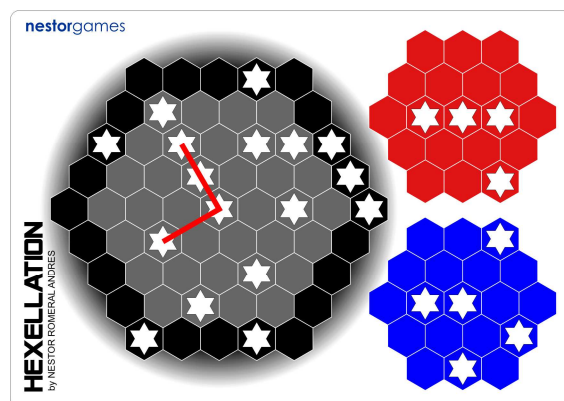
手番では、プレイエリア(大きいエリア)の空きマスに星を1個置きます。

プレイエイド: 両者が合意すれば、**惑星**(丸いコマ)を使い、最善手が見つかるまでボード上の色々なマスに惑星を置いてみて自分の次の手を考えても構いません。手を打つ前には惑星を取り除いてください。

## 勝利条件

勝つためには、**モデル**と同じ星座を作ります(回転した形でも可)。ただし、**アポイド**と同じ星座を作ってはなりません(回転した形も不可)。

**アポイド**と同じ星座を作ってしまった場合(回転した形でも)、そのプレイヤーは直ちに負けます。



例: プレイヤー1は**アポイド**(の回転した形)を作ってしまったため負けます。

バリエーション: もし誰かが**アポイド**または**モデル**と同じ星座を作ったものの他のプレイヤーがそれに気付いていなかった場合、誰かがそれを発見して勝つまでゲームを続けます!