

dominoes

double-seven binary-coding

Four games by Néstor Romeral Andrés

概要

ドミノは世界中の様々な文化圏でプレイされている伝統的なタイルゲームです。標準的なセットは28枚のタイルからなる「ダブルシックス(W6)」のセットです。

ダブルセブン・バイナリコーディング・ドミノは、(0~7の数字を持つ) 36枚のタイルからなります。このセットでは、通常の「ピップ(点)」の代わりに特殊な同心円状の2進表現を使用します。中央の点が1、小円が2、大円が4を表します。



例: 3-6タイル

通常のドミノと同じようにプレイできますが、各プレイヤーには7枚ではなく9枚のタイルを配ります。

このルールブックには本セットでプレイできるゲームが4つ掲載されていますが、ぜひあなた自身でデザインしてみてください。

ドミノメガ (DOMINOMEGA)

ドミノメガはオメガ(OMEGA / Néstor作)から派生した3人専用ゲームです。

各プレイヤーは3つのシンボル(点、小円、大円)のうち1つを担当します。ゲーム開始前に全てのタイルを伏せてシャッフルします。各プレイヤーはタイルを1枚引きます(他プレイヤーには見せないようにします)。

点のプレイヤーから順に手番を行います(点 - 小円 - 大円 の順)。手番ではテーブル上にタイルを1枚配置します。配置済みのタイルがあるなら、少なくとも1枚のタイルと縦横に隣接させて仮想の四角形グリッドに沿うように配置します。その後(可能なら)サプライから新たなタイルを1枚引きます。

36枚のタイルが全て配置されたら、各自の得点を計算します。

自分のシンボルが含まれるマス(タイルの半分)の各グループの大きさを全て掛けたものが自分の得点です。いくつかのマスには複数のシンボルが含まれていることに注意してください(例: 7のタイルには3つ全てのシンボルが含まれています)。それぞれのシンボルがちょうど36個あることにも注意してください。最も得点が高いプレイヤーの勝ちです。なお、獲得可能な最高得点は531441点です。

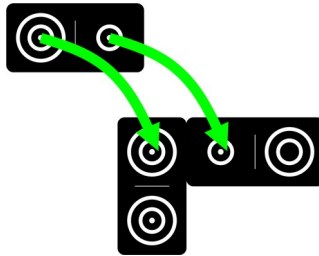
2人用バリエーション: 小円は使用しません。

ドミナップ (DOMINUP)

ドミナップは2~4人用ゲームです。

ドミナップには2種類の配置方法があります。どちらの場合においてもタイルは仮定の四角形グリッドに沿っていなければなりません。

- **重ね置き:** 同一階層の隣接した2枚のタイルの上にタイルを配置します。配置するタイルの数字(シンボル)は、その直下にある各タイルのシンボルとそれぞれ一致していなければなりません。



重ね置きの正しい配置例

- **拡張:** (他のタイル上ではなく)テーブル上の1枚以上の配置済みタイルと隣接させてタイルを配置します。

遊び方

(ドミノのように) タイルを伏せて全てのプレイヤーに均等に配ります。

ダブルの7のタイルを持つプレイヤーがテーブルの中央にタイルを置いて開始します。

その後は2番手のプレイヤーから始めて、ゲームの終了条件に達するまで反時計回りの順に手番を行います。手番では以下の手順をこの順序で全て行います。

1. 自分のタイルが1枚でも**重ね置き**可能なら、**重ね置き**しなければなりません。そのようなタイルが複数ある場合はどれを配置するか選択できます。このアクションをこれ以上**重ね置き**できなくなるまで繰り返します。
2. その後、1枚でも自分のタイルが残っていれば**拡張**を1回行います。

自分の手番終了時、手元にタイルがなければ勝ちとなり、ゲームは終了します。必要に応じて2~4位を決めるために残りのプレイヤーでゲームを続けても構いません。

バリエーション: ミゼール・ヘクスドミナップ

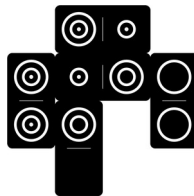
このバリエーションでは、最初にタイルを使い果たしたプレイヤーを負けとします。

ドミニマム (DOMINIMUM)

ドミニマムは、同じデザイナーのミスティーク・エナジー(Mystique Energy)から派生したゲームでこのドミノセットでプレイすることができます。ドミニマムは2~4人用ゲームです。

準備としてテーブル上にタイルを伏せてシャッフルします。各プレイヤーは他プレイヤーに見せないようにタイルを1枚引いてそれを確認し、他プレイヤーから見えないようにして自分の前に立てて置きます。そのタイルの2つのシンボルが同じ場合(つまりダブルタイル)はサプライに戻し、2つのシンボルが異なるタイルを引くまで引き直します。その後はサプライを再度シャッフルします。これが各自の「ミッションタイル」となります。その後、各プレイヤーは2枚目のタイルを引き、各自の「プレイングタイル」とします。

1番手は自分のプレイングタイルを表向きでテーブル上に配置します。その後、2番手から始めて反時計回りに手番を行います。手番では、自分のプレイングタイルを少なくとも1枚の配置済みタイルに隣接させて仮想の四角形グリッドに沿うように配置します。その後(可能なら)サプライから新たなプレイングタイルを1枚引きます。

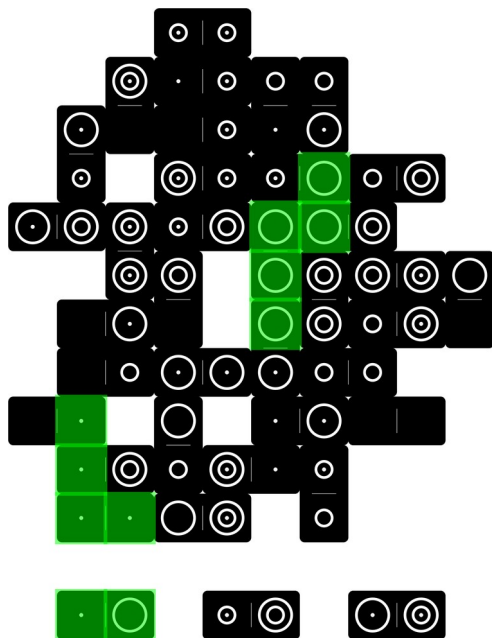


正しい配置例

最後のタイルがテーブル上に配置されたらゲーム終了となり、各プレイヤーは自分の得点を計算します。自分のミッションタイルに描かれた2つのシンボルそれぞれで、そのシンボルが最も長く縦横に連続してつながっているグループを探し、そのグループのマス数を数えます。(注: 斜めはつながっていると見なしません!)

各シンボルの最大グループのマス数を数えた後、それら2つの数を掛け合わせたものが得点となります。

最も得点が低いプレイヤーの勝ちです。引き分けの場合、引き分けたプレイヤーの中で最初に自分の最後のタイルを配置したプレイヤーの勝ちです。

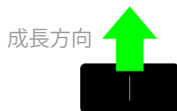


例: 1-4のミッションタイル(緑)を持つプレイヤーの得点は $4 \times 5 = 20$ 点

ザ・ツリー (THE TREE)

ザ・ツリーは1~4人用ゲームです。

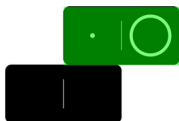
ダブルブランクタイルをテーブル上に配置します。このタイルからツリーが成長していくため、周囲に十分なスペースを確保しておきます(下図参照)。(ドミノのように)各プレイヤーに9枚のタイルを配り、残りのタイルは裏向きのまま置いておきます(これをサプライとします)。4人プレイの場合、最終手番のプレイヤーが受け取るタイルは8枚だけになります。



定義: タイルのシンボルを構成している中央の点、小円、大円を「リング」と呼びます。以降の説明においてタイルを「上」に配置するとは、少なくとも1枚の配置済みタイルに対して、成長方向に向かって水平に隣接させて配置することを意味します(タイルを積み重ねるわけではありません)。

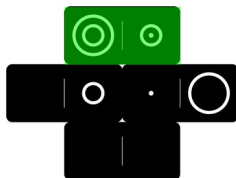
これより、スタートプレイヤーから始めて反時計回りの順に手番を行います。手番では自分の手元のタイルから1枚を選んで以下のように配置します。

- 配置済みタイルの半分に今回配置するタイルが半分だけ接するようにして、「上」に配置しなければなりません(「上」の定義を思い出してください)。
- 上のシンボルは下のシンボルと全く同じリングを含むと共に、もう1つだけ追加のリングを含んでいなければなりません。



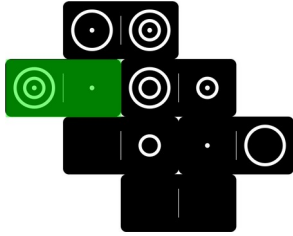
正しい配置例:
新たなタイルにはリングが1つ追加されています。
(この場合はブランクに対して点が追加されています)

- タイルのもう半分も配置済みタイルの上に触れるようにして配置する場合、そのシンボルについてもルールbに従わなければなりません。この場合、**追加の手番をプレイします**。



2枚のタイルの上に配置する例:
新たなタイルには下のシンボル2つに対してそれぞれリングが1つずつ追加されています。

- 上にタイルがあるような形で隙間にタイルを「挿入」する場合、上のタイルのシンボルもルールbに従わなければなりません。この場合、**追加の手番をプレイします**。



正しい挿入例:

新たなタイルは、下のシンボルに対してはリングが1つ多く、
上のシンボルに対してはリングが1つ少なくなっています。

自分の手番開始時、ルールに従ってタイルを配置できない場合、(もしあれば) サプライからタイルを1枚引き、パスします。

自分の手番終了時、手元にタイルがなければ勝ちとなり、ゲームは終了します。必要に応じて2~4位を決めるために残りのプレイヤーでゲームを続けても構いません。もし終了時点で全てのタイルを使ったツリーができたならBoardGameGeekに写真を投稿してください！

もしサプライのタイルが全てなくなり、かつ全員が連続してパスした場合、勝者不在となり再度プレイしてください。