

A board game for 3 players by Néstor Romeral Andrés

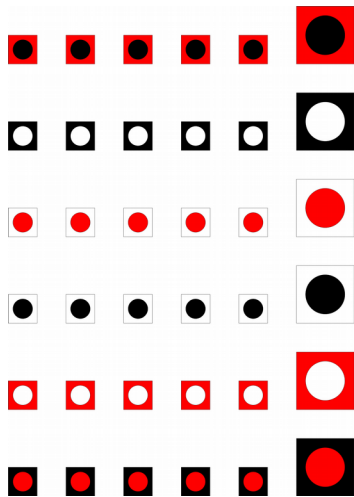
はじめに

RED は、黒・白・赤の○(サークル)と縁(ボーダー)を組み合わせたタイルを配置して、3人で遊ぶゲームです。プレイヤーはそれぞれ自分の色を選びます。

プレイヤーはテーブルの上にタイルを配置し、自分の色のサークルとボーダーでグループを作ってゆきます。

遊具

下記のような 36 枚のタイルと、黒・白・赤それぞれの色のカウンターを使います。ボーダーとサークルに黒・白・赤を組み合わせた 6 パターン x 6 枚(大 x1, 小 x5)のタイルがあります。

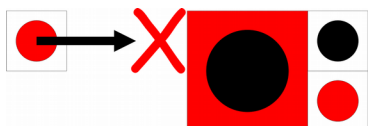


ルール

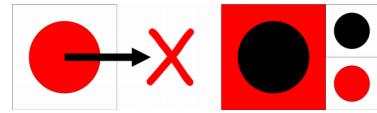
タイルを配置する場所を中央に空け、その脇にすべてのタイルを表向きにして並べます。各プレイヤーは自分の色を選び、同じ色のカウンターを自分の前に置きます。カウンターはプレイヤーの色を示すためのものです。

白のプレイヤーが最初に、次に黒、最後に赤の順番でプレイします。各プレイヤーは自分のターンで、脇に置いたタイルから任意の 1 枚を選び(自分の色ではないタイルも選べます)、次のルールに則って配置してゆきます。

- 白の初手で大タイルは配置できません。
- 白の初手以外では、すでに配置されたタイルに、一つ以上の辺と辺、角と角をぴったり接して配置します。このとき、必ず 1 つ以上の小タイルの隣に、辺を接して置かなければなりません。



- 大タイルは別の大タイルの隣りに配置することはできません。(角を接して配置することはできます。)



合法手がなくなったとき、ゲームは終了です。

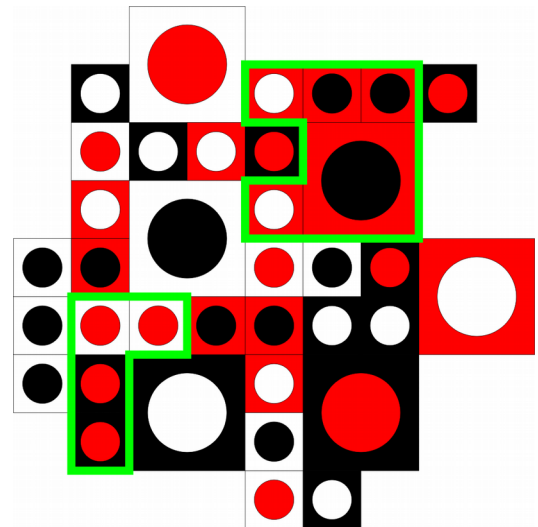
得点計算

各プレイヤーは、自分の色のボーダーが繋がった最も大きいグループと自分の色のサークルが繋がった最も大きいグループのスコアをカウントします。小タイルは 1 点、大タイルは 2 点です。

次にその 2 つのスコアを掛けあわせて得点を算出します。

例: 赤プレイヤーのボーダータイルの最大グループと、サークルタイルの最大グループは、緑の線で囲われています。5 つ(大 x1, 小 x4)の連続したボーダータイルのグループのスコアは 6、4 つ(小 x4)の連続したサークルタイルのスコアは 4 なので、赤の得点は $6 \times 4 = 24$ です。

この時、白の得点は $9 \times 4 = 36$ 、黒の得点は $6 \times 8 = 48$ です。



最も得点の高かったプレイヤーの勝ちです。もしも 2 人が同点で高得点の場合、最も得点の低いプレイヤーが勝ちです。もしも 3 人が同点なら、もう一度プレイしましょう!

派生ゲーム

配置するタイルを裏返しに並べておきます。

2-PLAYER ゲーム

すべてのタイルを使って 2 人で遊びます。3 つ目の色は、相手をブロックするために使います。相手が直前のターンで使ったタイルと別のタイルを使う、という制限をつけるとより面白くなります。