

36

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

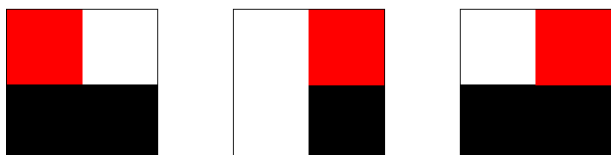
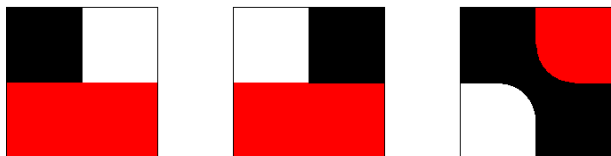
概要

36は、2～3人でプレイする、自分のディスクをできるだけ早くなくすことを目指す種まきゲームです。

ボードはモジュラー式で、9種類のタイルを組み合わせせて3×3の正方形のボードを作ります。

内容物

- タイル 9枚



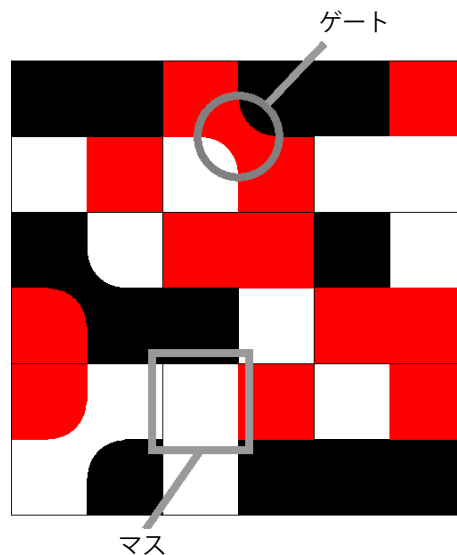
- 3色のディスク 36個 (各色12個)

- コーン 3個 (各色1個)

準備

9枚のタイルをランダムに並べて3×3のボードを作ります。

このボードは3色の小さな「マス」36個で構成されています。また、それらのうちいくつかは「ゲート」でつながっています(次の図を参照)。



初期配置例

平和的な手段でスタートプレイヤーを決めます。
(ゲーム開始後は時計回りの順に手番を行います)

手番順の逆順に、各プレイヤーは自分の色を決めます。

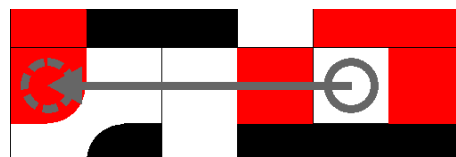
各プレイヤーは自分の色のコーンとディスクを全て受け取ります。

遊び方

ゲーム開始時、各プレイヤーは手番順にボード上から自分の色の任意の空きマスを1つ選び、そこに自分のコーンを置きます。

これ以降、自分の手番では以下の2つのどちらか**1つ**だけを**必ず**行います。

- a) 自分のコーンを、ボードの辺に対して並行かつ直線上にある**空きマス**まで、好きなマス数だけ移動させます。



例: 白プレイヤーの直線移動

- b) 自分のコーンを、**ゲート**でつながれた隣接する**空きマス**に移動させます。



例: ゲート移動

次に、可能であれば**移動先のマスと同じ色のディスク1個**を自分の手元から移動先のマスに置きます。最後に、そのディスクの上に自分のコーンを置きます。

もし、自分のコーンの移動中に**他のプレイヤーのコーンがある**マスを通過した場合、自分の手元にある任意のディスク1個をそのプレイヤーに渡します。

自分の手番で有効な移動ができない場合はパスしなければなりません。

勝利条件

自分の手元のディスクを最初になくしたプレイヤーの勝利です。

全員が連続してパスした場合、手元のディスクが最も少ないプレイヤーの勝利です。同数の場合は再度ゲームを行います。

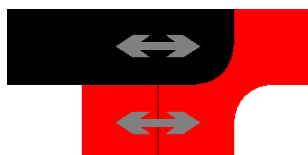
トーナメントルール

プレイ人数と同じ回数だけゲームを行い、各プレイヤーは少なくとも1回ずつスタートプレイヤーになります。

各プレイヤーは、それぞれのゲームで手元に残ったディスクを合計して自分の点数とします。合計の点数が最も低いプレイヤーがトーナメントに勝利します。

ボーナスパズル

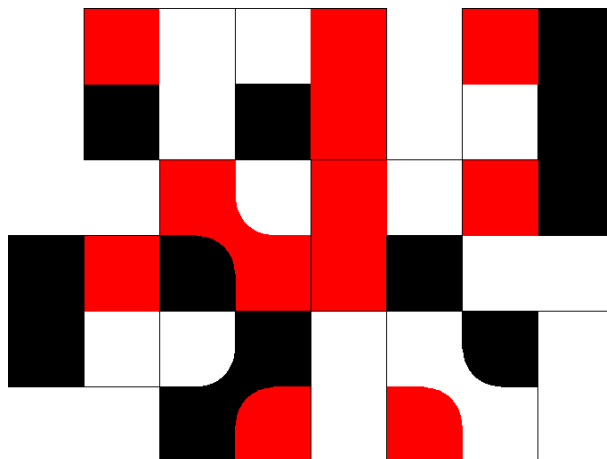
全ての辺の色が一致して、かつ3×3のボードになるようにタイルを並べてください。



辺の色が一致する例

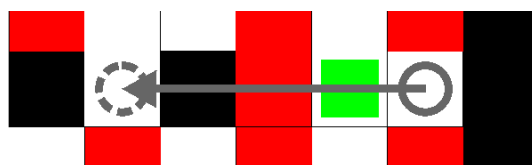
上級ルール

準備フェイズ中、3×3ではなく自由にタイルを並べます。ただし、孤立したグループがあってはならず(つまり他のタイルと1マスはつながっていなければなりません)、全てのマスが正方形のグリッドに沿うように並べます。



上級ルールの初期配置例

ゲームのルールは同じです。ただし、タイルが無い場所(穴)を飛び越えることができます。



上記の初期配置例における穴(緑で示された部分)を通過する移動の例