

DIETER STEIN

abande

はじめに

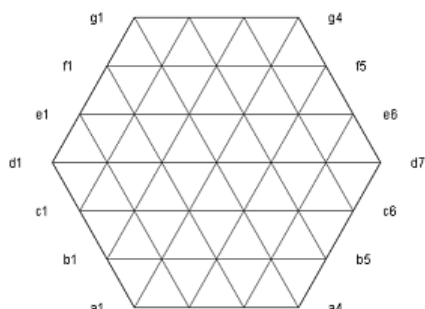
Abande(アバンデ)はアブストラクトゲームです。手番ではボードに新たなコマを置くか、相手のコマを捕らえるために既に置かれているコマを動かします。そして、より高得点のプレイヤーの勝利となります。

遊具

- 37個のスペースからなる六角形のボード
- 2色(白と黒) × 18コマ

ボード

Abande(アバンデ)は37マスの六角形のボード上でプレイします。



コマは線の交点に置きます。
六角形のボードの特殊な座標系に注意してください。

コマ

各プレイヤーは各々18個の積み重ね可能な白または黒のコマを持ち、それを自分の前に置きます。これらは"手持ちのコマ"と呼ばれます。

ボードに何も無い状態から始めます。

目的

プレイヤーは最高得点を目指します。プレイヤーのコントロール下にあるボード上のコマやスタックが最終スコアに加算されます。スタックに関しては、一番上のコマで所有者が決まります。

遊び方

プレイヤーは交互に手番を行います。黒のプレイヤーがボード上の任意の場所にコマを置いてゲームを開始します。これは"初手"と呼ばれ、通常の動きとは異なります。通常の動きは以下のいずれかになります。

- **ボードに新たなコマを追加する。**または
- 隣接する相手のコマ(またはスタック)の上に、ボード上に既にあるコマ(または完成したスタック)を**移動する。**または
- **パスする。**これは手持ちのコマがない場合のみ可能です。

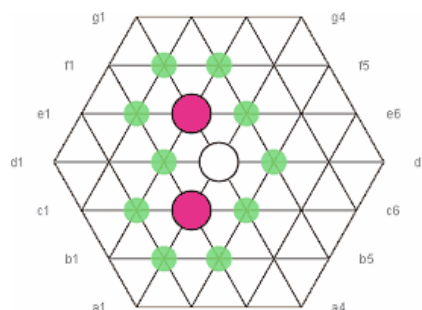
両方のプレイヤーが続けてパスすると、ゲームが終了します。

"バンド"

いかなる段階であってもボード上の全てのコマはつながっていなければなりません。つまり、単一の"バンド(紐)"でなければならないのです(これがアバンデの由来)。このバンドには、フォークやネットワークのようなパターンが含まれることに注意してください。

新たなコマの追加

手持ちのコマがある限り、ボードに置かれているコマを**移動**したくないあるいは**移動**できないなら、バンドにつながるように空いたマスへ新たなコマを**追加**する必要があります。



新たなコマはボード上に既に置かれている他のコマ(またはスタック)に隣接するように置かなければなりません。

