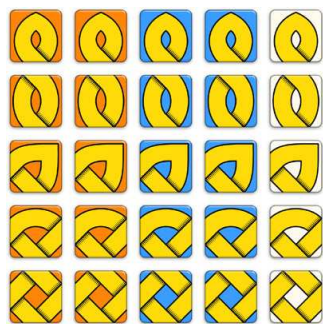


CELTIC!

A strategy board game for 2 players by Cameron Browne.

内容物

このゲームは経路の一部を表す25枚のタイルを使ってプレイします。先手(オレンジ)は背景がオレンジのタイルを10枚、後手(青)は背景が青のタイルを10枚持ちます。そして背景が白の中立タイル5枚は両プレイヤーで共有します。



ゲームルール

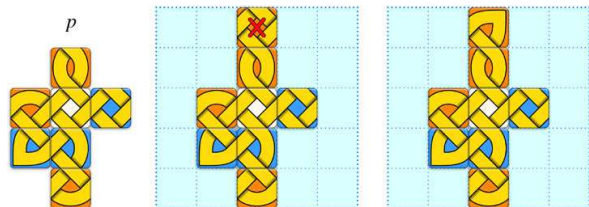
交差点が最も多い中立タイルをプレイエリア中央に配置してゲームを始めます。



プレイヤーは交互に手番を行います。手番では、配置済みタイルの少なくとも1つの末端を拡張するように、自分の色のタイルか中立タイルを1枚配置します。隣接するタイルの背景色が一致する必要はありませんが、以下のように末端が切れてはいけません。



経路は常に5x5マスの仮想的なグリッドに収まっている必要があります。この制限を超えるような配置はできません。例えば、プレイヤーが下記例のpの位置に配置したい場合、中央の図では5x5マスの外側に経路が開いてしまうため配置できません。一方、右の図では5x5マスに収まるため配置できます。



5x5マスのグリッドを超えるような経路の拡張はできない

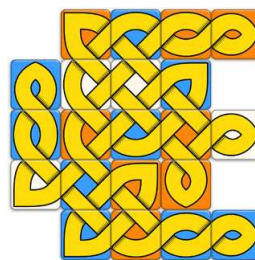
手番が行えない場合はパスしなければなりません。

目的

どちらのプレイヤーも手番を行えなくなったらゲーム終了です。これは通常、全ての経路が閉じて結びとなった時に発生します。結びとは単に末端がない閉じた経路、つまり経路を指で辿ると開始位置に戻るということです。

最も高い結びのスコアを獲得したプレイヤーの勝ちです。結びのスコアとは、単一の結びが通過する自分のタイルの枚数です。

例えば、以下のゲームでは3つの結びができて終了しました。最も短い結び(下側)は青タイルを2枚、オレンジタイルを2枚通過しており、次に短い結び(中央右側)はオレンジタイルを3枚、青タイルを3枚通過しています。最も長い結びはオレンジタイルを7枚、青タイルを9枚通過しています。したがって結びのスコアが高かった青プレイヤーの勝ちです。



青プレイヤーの勝ち

引き分けの場合、次に高い結びのスコアを比較します。それでも引き分けならその次に高い結びのスコアを比較し、以降も同様です。全ての結びが同点の場合は引き分けです。

備考

もしもうっかり5x5マスの制限を超えてタイルを配置してしまった場合、タイルは戻されてそのプレイヤーは手番を失います。

各プレイヤーの最も高い結びのスコアは必ずしも同じ(最長の)結び同士で比較する必要はありません。

できるだけ多く自分のタイルを配置しましょう。相手のタイルの方が多く経路は先々拡張できないように閉じてしましましょう。相手にとって最も良い経路は中立タイルを使って妨害しましょう。

全てのタイルが使用されることはほとんどありません。開始タイルは常に中央である必要はありませんが、常に9枚の中央タイルの1つにはなります。

パズル

簡単なパズル: 25枚全てのタイルを5x5マスに収めてください。

難しいパズル: 25枚全てのタイルで5x5マスの単一の結びを作ってください。

Cameronのページはこちら: www.cameronius.com