

consequence

A two-player abstract strategy board game by
Jonas Lidström Isegrim

はじめに

コンシークエンス(Consequence)では、プレイヤーは交互にグリッド上にタイルを伏せて置き、タイルの色に関係なく相手よりも多く自分のシンボルのペアをつくることを目指します。青のプレイヤーは月のペアで、赤のプレイヤーは太陽のペアで得点を獲得します。シンボルの並びは交差する場合があります。縦横斜めで複数のペアの一部になっているタイルは、得点計算時において(縦横斜め方向の)それら全ての一部と見なします。

内容物

- ゲームボード(4×4のグリッド)
- 青のタイル 7枚 (月3枚、太陽1枚、ドット3枚)
- 赤のタイル 7枚 (太陽3枚、月1枚、ドット3枚)
- キャリングケース

準備

ボードをテーブルの中央に置きます。

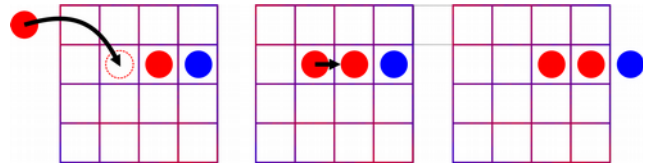
月のプレイヤーは青のタイルを全て取り、太陽のプレイヤーは赤のタイルを全て取ります。

各プレイヤーは自分のタイルを相手から隠し、ゲーム中はタイルを隠したままにおきます。

月のプレイヤーがボードのマスのタイルを1枚伏せて置いてゲームを開始します。伏せるとは、シンボルがある面を下にして何も無い面を上にするを意味します。

これより後手のプレイヤーから始め、プレイヤーは交互に下記3つのアクションから1つだけを選んで実行します:

- **タイルを1枚置く:** ボード上のいずれかの空きマスに1枚のタイルを置きます。
- **タイルを1枚移動する:** 色に関わらず、ボード上に既にタイルが配置されていれば、**1枚のタイル**を縦横斜めに隣接した空きマスに移動させることができます。**相手が移動させた直後のタイルは移動できません。**
- **タイルを1枚置いて押し出す:**
 - 空きマスに新たなタイルを1枚置き、
 - 今タイルを置いたマスから見て縦横斜め方向のいずれかの列を選んで他のタイルをその列方向へ1マスずつスライドさせて押し出し、空いたマスにその新たなタイルを置きます。列は2枚以上のタイルで構成されていなければなりません。この押し出し移動によってグリッドの外へ出たタイルは、色に関係なく、押し出したプレイヤーが相手に手渡します。**相手が置いた直後のタイルはグリッドの外へ押し出せません。**



例: 赤のプレイヤーは新たにタイルを1枚置いて列を押し出す。これによって青のタイルがボードから取り除かれる。

共通ルール:

自分の手元にあるタイルは色に関係なく置くことができます。

ボード上のタイルは色に関係なくどちらのプレイヤーが移動させても構いません。

押し出しの結果として相手から渡されない限り、タイルが自分の手元に戻ってくることはありません。

ボード外に押し出されない限り、ボードに置かれたタイルが何のシンボルか確認しようとめくることはできません。

ゲーム終了と得点計算

一方のプレイヤーがタイルを使い果たしたらゲーム終了です。もう一方のプレイヤーがまだ自分の手元にタイルを持っている場合、他のタイルを移動させたり押し出したりせずそれらを全てボード上の空きマスに伏せて置きます。

得点計算

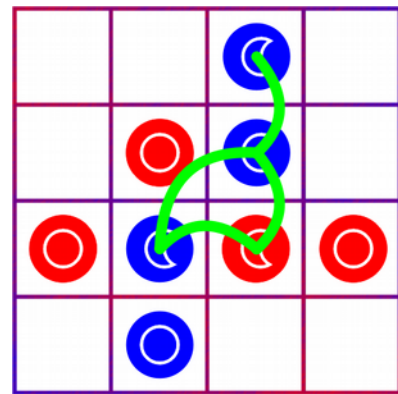
ボード上に置かれた全てのタイルを裏返して得点を計算します。各プレイヤーは、自分のシンボルが縦横斜めに隣接しているペア1つにつき1点を獲得します。

タイルが自分のシンボルで、少なくとも1つの同一シンボルのペアになっていれば、色に関係なく得点を獲得することに注意してください。シンボルの並びは交差する場合があります。得点計算時は(縦横斜め方向の)それら全ての一部と見なします。

計算しやすくするために、ドットのタイルおよびペアになっていないタイルは全て取り除きます。

勝利条件

得点の高いプレイヤーの勝ちです。同点の場合、同じシンボルを1列に4つ並べていたプレイヤーが、同じ得点のいかなる組み合わせにも勝ちます。



ゲーム終了例: 月のプレイヤーが4ペアで勝ち。太陽のプレイヤーは2ペアのみ。