

EXXIT

by Vincent Everaert

世界はダンスから作り出された。

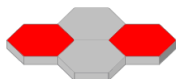
長い夢の始まり、シヴァ神は天地創造に着手しました。彼は2つの偉大なる力を呼び寄せ、あなたはそのうち1つを手に入れました。善と悪、秩序と混沌、冷気と熱気、物質と反物質、光と影など、あなたが世界をどうとらえるかによって、これらの原理はいかようにでも名付けられます。不変の相対する原理の複数の見方なのです。こうして、この力は外界、つまりExxit(エクシット)を求めて戦いました。これらの融和と素粒子間の魅惑のダンスで宇宙に生命が誕生しました。しかし、これら2つの力のどちらかだけがそれをコントロールするのです。

内容物

- リバーシブルな六角形タイル(赤/銀) 39枚
- 積み重ねられる赤のディスク 8個
- 積み重ねられる銀のディスク 8個
- キャリングケース

準備

4枚のタイルをダイヤモンド型に置いて**世界**を作ります。具体的には、銀のタイル2枚を隣接させ、それらで分断されるように赤のタイル2枚を置きます。



一般ルール

1. 自分のディスクが一番上にあるスタックは**自分のスタック**と見なします。
2. 世界はディスクがない外側(これを**外宇宙**と見なします)に囲まれています。

遊び方

銀プレイヤーが先手です。

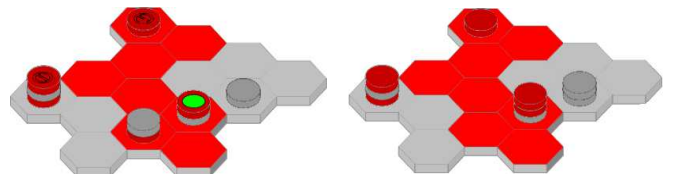
手番では、以下のアクションから実行可能な1つ目のアクションだけを行わなければなりません。

1. **破壊ダンス**が可能なら、そのうち1つを選んで実行しなければなりません。ただし、外宇宙にディスクを置ける破壊ダンスが可能の場合はそれらの中から選ぶ必要があります。
2. 世界の構築: **世界の拡張**または**ディスクの配置**。
3. パスします。

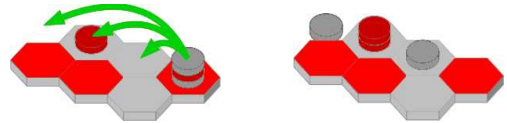
1. 破壊ダンス

破壊ダンスでは、自分のスタックを1つ取って、直線上(直交する直線)を移動しながら各スペースに下から順に1個ずつディスクを落とします(開始位置は除く)。以下の条件で破壊ダンスが有効かつ必須になります:

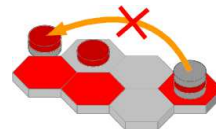
- 自分のスタックから相手のスタックまで、まっすぐかつ障害物のない"直行する"直線がある。
- 相手のスタックが自分のスタックより高くない。
- 自分のスタックの一部のディスクが相手のスタック上に着地する。
- 自分のスタックの一番上にあるディスクが外宇宙に着地する場合、その外宇宙が現在空いている。



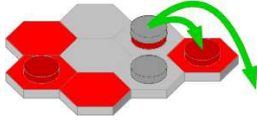
例: 高さ2の銀のスタックについて考えてみる。その左側には高さ3の赤のスタックがあり、そちらの方が高いため破壊ダンスを引き起こすことはできない。その上側には高さ1の赤のスタックがあるが、破壊ダンスでその上にディスクを落とすには遠すぎるため、破壊ダンスを引き起こすことはできない。その右側には高さ2の銀のスタックより高くなく、かつ近さも十分な、高さ2の赤のスタックがある。銀プレイヤーは図のようにその方向へ破壊ダンスを行わなければならない。



例: 銀プレイヤーは外宇宙に(結果的にディスク1個の)スタックを落とすことになる破壊ダンスを行わなければならない。この結果、今度は赤プレイヤーが破壊ダンスを行わなければならないだろう。



例: 銀プレイヤーは外宇宙にディスクを落とさなければならないが、その外宇宙は空いていないため、銀プレイヤーは破壊ダンスを行うことができない。



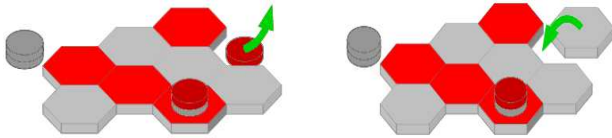
例: 高さ2の銀のスタックには可能な破壊ダンスが3つあり、高さ1の銀のスタックには1つある。しかし、前者の破壊ダンスの1つが外宇宙にディスクを落とすため、銀プレイヤーはそれを行わなければならない。

2. 世界の構築

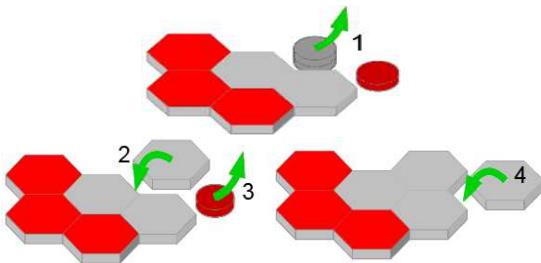
破壊ダンスが行えない場合、**世界の拡張**または**ディスクの配置**によって世界を構築することができます。

世界の拡張

世界の端の外にあり、かつ2枚以上のタイルに隣接したいずれかのスタック(色は関係ありません)を**自分の色**のタイルに置き換えます。この新たなタイルに隣接した外宇宙にあるスタックは2枚以上のタイルが隣接することになり、これらも同様に置き換えます。この連鎖が完了するまで続けます。取り除いたディスクは各々の所有者に戻します。



例: 銀プレイヤーの手番。破壊ダンスが不可能なため、銀プレイヤーは外宇宙にある赤のスタックを取り除いて世界の構築が可能。銀のスタックは1枚のタイルにしか隣接していないため選択できない。



例: 銀プレイヤーの手番。外宇宙に隣接したスタックが2つあり、それらのうち1つが既に2枚のタイルに隣接しているため、銀プレイヤーは銀のタイルを2枚追加することができる。まず銀のスタックを取り除いて銀のタイルに置き換え、これによって赤のスタックが2枚のタイルに隣接するようになる。このため、これも銀のタイルで置き換えることができる。

ディスクの配置

空いているいずれかのタイルの上に自分の色のディスクを置きます。

3. パス

破壊ダンスと世界の構築のどちらも実行できない場合はパスしなければなりません。

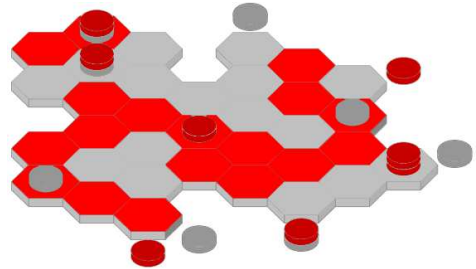
ゲーム終了

次のいずれかの条件が発生するとゲームが終了します:

- 全てのタイルが世界の一部になった。
- 両方のプレイヤーが連続してパスを行った。
- 同じ配置が3回繰り返された。
- 一方のプレイヤーが断念した。勝てる見込みがない時には丁寧に負けを認めましょう。

得点計算

プレイヤーが断念しない限り、得点の高いプレイヤーの勝ちです。世界にある自分の色のタイルの「島」を見てください。自分の最も大きい島(同じ大きさならそのうちの1つ)は1枚2点、それ以外の自分の島は1枚1点です。



赤: 34点、銀: 25点、赤プレイヤーの勝ち。

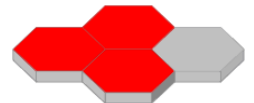
バリエーション

経験の差

一方のプレイヤーが他方よりも強ければ、バランスを取るために世界を異なる初期配置にすることができます。



赤プレイヤーが有利



赤プレイヤーが非常に有利

上級プレイヤー同士

各自3枚ずつ交互にタイルを置いて世界の初期配置を行います。

ブリッツゲーム

通常の39枚のタイルでは1ゲームに約30分かかります。ゲームを短縮するためにわずか29枚のタイルでプレイすることができます。初心者が素早くゲームの感覚をつかむため、19枚のタイルでプレイすることさえできます。