

# hexdominoes

double-seven binary-coding

with four bonus games by Néstor Romeral Andrés

## はじめに

ドミノは世界中の様々な文化圏でプレイされている伝統的なタイルゲームです。標準的なセットは28枚のタイルからなる「ダブルシックス(W6)」のセットです。

**ダブルセブン2進数ヘクスドミノ**は、隣り合わせになった(0~7の数字を持つ)六角形2つで構成された36枚のタイルからなります。このセットでは、通常の「ピップ(点)」の代わりに特殊な同心円状の2進数表現を使用します。中央の点が1、小円が2、大円が4を表します。



例: 3-6タイル

通常のドミノと同じようにプレイしますが、各プレイヤーには7枚ではなく9枚のタイルを配ります。

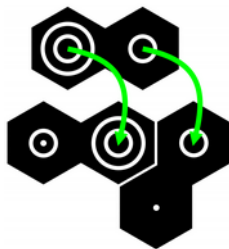
このルールブックには、私がデザインした、このセットでプレイできるいくつかのゲームが含まれます。

## ヘクスドミナップ(HEXDOMINUP)

ヘクスドミナップは、同じデザイナーによるドミナップ(Dominup)から派生した2~4人用ゲームです。

ヘクスドミナップには2種類の配置方法があります。どちらの場合においても、タイルは仮想的六角形グリッドに沿っていなければなりません。

- **重ね置き:** 同じ階層の隣接した2枚のタイルの上にタイルを置きます。配置するタイルの数字(シンボル)は、その下の各タイルのシンボルとそれぞれ一致していなければなりません。



重ね置きの正しい置き方の例

- **拡張:** (他のタイル上ではなく)テーブル上の少なくとも1枚のタイルと隣接させてタイルを置きます。隣接するタイルとシンボルを合わせる必要はありません。

## 遊び方

(ドミノのように)タイルを伏せて全てのプレイヤーに均等に配ります。

ダブルの7のタイルを持つプレイヤーがテーブルの中央にタイルを置いて開始します。

その後は2番手のプレイヤーからゲーム終了条件に達するまで反時計回りに手番を行い、手番では以下の手順を**順番**に行います。

1. 自分のタイルが1枚でも重ね置き可能なら、重ね置きしなければなりません。そのようなタイルが複数ある場合どれを配置するかは選択できます。このアクションをこれ以上重ね置きできなくなるまで繰り返します。
2. その後1枚でも自分のタイルが残っていれば拡張を1回行います。

自分の手番終了時、手元に自分のタイルがなければ勝ちとなり、ゲームは終了します。必要に応じて2~4位を決めるために残りのプレイヤーでゲームを続けても構いません。

## バリエント: ミゼール・ヘクスドミナップ

このバリエントでは、最初にタイルを使い果たしたプレイヤーを負けとします。

## ヘクスドミノメガ(HEXDOMINOMEGA)

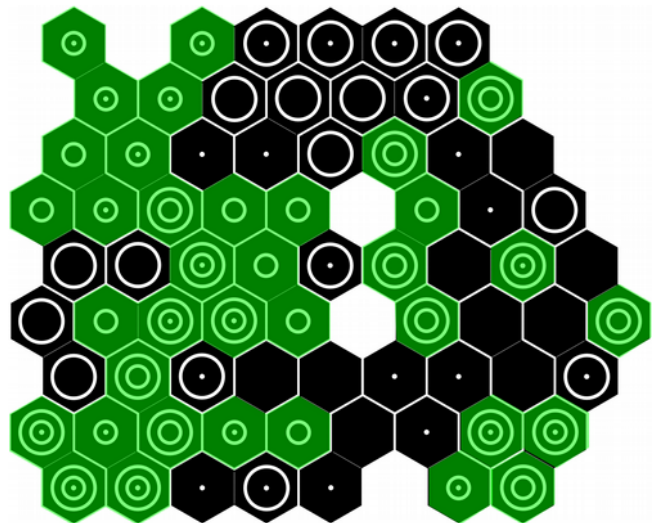
ヘクスドミノメガ(Hexdominomega)は、**ドミノメガ**(Dominomega)と同じデザイナーによる、ドミノメガから派生した3人用ゲームで、このドミノセットに**オメガ**(OMEGA)の乗法得点計算を適用したものです。

各プレイヤーは3つのシンボル(点、小円、大円)のうち1つを担当します。ゲーム開始前に全てのタイルを伏せてシャッフルします。各プレイヤーはタイルを1枚引きます(それを他プレイヤーには見せないようにします)。

点のプレイヤーから始めて順に手番を行います(点 - 小円 - 大円の順)。手番ではテーブル上にタイルを1枚置きます。既に配置済みのタイルがあれば少なくとも1枚のタイルに隣接させて仮想的六角形グリッドに収まるように置きます。そして、(可能なら)サプライから新たなタイルを1枚引きます。隣接させるタイルの数字(シンボル)は一致させる必要はありません。

全てのタイルが置かれたら各自の得点を計算します:

自分のシンボルが含まれる六角形(タイル半分)のグループのサイズを全て掛けたものが自分の得点です。いくつかの六角形には複数のシンボルが含まれることに注意してください(例:7のタイルには全てのシンボルが含まれています)。各シンボルがちょうど36個あることにも注意してください。得点が**最も高い**プレイヤーの勝ちです。取り得る最高得点は531441点です。



ゲーム終了例。小円のプレイヤーの得点は  
 $25 \times 4 \times 1 \times 1 \times 1 \times 4 = 400$  点

2人用バリエント: どちらのプレイヤーも小円を担当しません(それでも小円が勝つこともあり得ます!)

## HEXDOMINIMUM

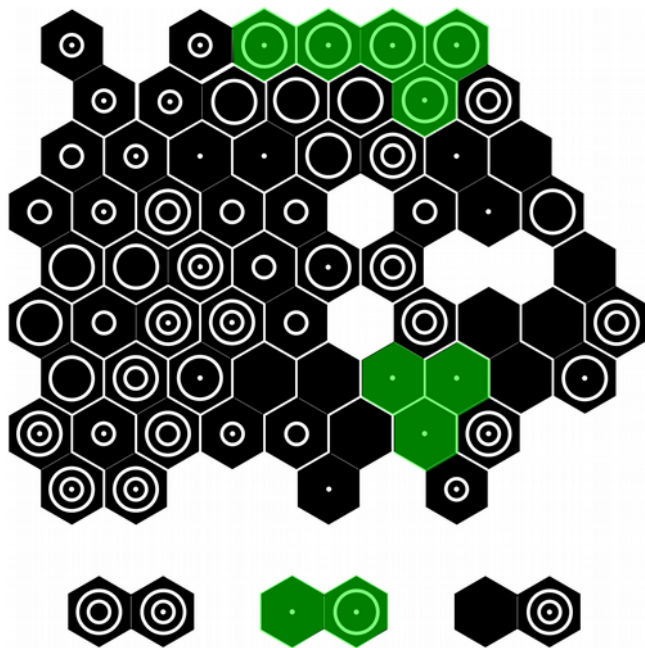
**Hexdominimum** is a derivative of *Mystique Energy* and *Dominimum* (by the same designer) that can be played with this dominoes set. **Hexdominimum** is for 2 to 4 players.

To set up, shuffle the tiles face-down on the table. Each player then draws a tile without showing it to the other players, looks at it, then places it standing up before them so the other players **can't** see it. If both symbols are the same (i.e. it is a double tile) then discard the tile to the supply and re-draw until you get a tile with two different symbols; then reshuffle the supply. This is your "*mission tile*". Each player then draws a second tile; this is your "*playing tile*".

The first player places her *playing tile* on the table face-up. Then, starting with the second player, players take turns in anticlockwise order, placing their *playing tile* on the table adjacent to at least one placed tile so that the tiles fit into an imaginary hexagonal grid, then drawing a new *playing tile* from the supply (if possible). The values of adjacent tiles don't need to match.

The game ends when the last tile has been placed on the table, and each player then calculates her score. For each of the two symbols on your *mission tile*, find the largest contiguous, connected group of that symbol. Count the number of hexagons in that group. Once you have counted the largest group for each of your two symbols, multiply these two values to determine your score.

The player with the **lowest** score wins. In case of a tie, the tied player who played her final tile first wins.



Example: The player with the 1-5 *mission tile* (green) scores  $3 \times 5 = 15$  points

## HEXTRA

**Hextra** is an upgrade on Dominoes for 2 to 4 players.

Shuffle the tiles facing down and deal all them evenly among the players. Each player places her tiles standing up before her so the other players can't see them (as in Dominoes).

The player with the double blank starts by placing **any** tile in the middle of the playing surface.

From now on, starting with the second player, players take turns in order placing a tile adjacent to a previously placed tile so that **at least** one of its values matches the value of its adjacent hexagon (this is, you must create a new pair of equal symbols). The tile can be adjacent to more than one placed tile. Consider the imaginary hexagonal grid as always. If none of the player's tiles can be legally played then she passes the turn (this is very rare).



Examples of valid placements (green):  
At least two adjacent symbols match (even if touching other tiles).

Additionally, if **each** of the two symbols of the newly placed tile match with adjacent symbols of **different** tiles, the player gets an extra turn. As a result of this, the player might achieve a chain of extra turns.



Notice that if both symbols of the new tile match with the **same** hexagon of an already played tile, no extra turn is awarded:



... but if they match different hexagons (even if both symbols are the same) the player gets the extra turn:



The game ends when a player gets rid of all her tiles, thus becoming the winner.