

# ISAAC

A board game for 2 players by  
Emiliano "Wentu" Venturini

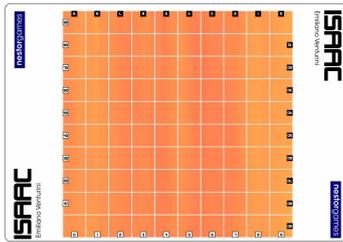
## はじめに

ISAAC(アイザック)は、2人のプレイヤーで10x10マスのボードに長方形のコマを置き、次にそれらを取り除いて得点を獲得し、最高得点を競います。

## 内容物

アイザックには以下のものが含まれます。

- 10x10マスのボード



- 以下の値(コマに表示)と個数からなる長方形コマ15個が2セット(白と黒)

1x		6	
2x		4	
3x		3	
4x		2	
5x		1	

- 白のカウンター1個と黒のカウンター1個
- キャリングケース

## 準備

各プレイヤーは、同色のコマとカウンターを受け取ります。プレイヤー間にボードを置き、黒い0~9の数字がある側を黒のコマとカウンターを持つプレイヤーに向けます。

## 遊び方

このゲームは配置フェーズと得点フェーズの2つのフェーズで構成されています。

### 配置フェーズ

配置フェーズはボードに何も無い状態で始まります。

黒プレイヤーから始まります。プレイヤーは交互に手番を行い手番では自分のコマ1個をボードの空きマスに置きます。

自分の手番で手元に残っているコマを置けない場合はパスし相手は置けるコマを置きます。

両プレイヤーがボード上にいずれのコマも置けなくなったら配置フェーズは終了です。残った全てのコマは別にしておき同点時の勝敗決定に使います(後述)。

### 得点フェーズ

得点フェーズ開始時は両プレイヤーとも0点です。これを示すため、両プレイヤーは自分のスコアカウンターを自分の座標の00マスに置きます(つまり各自の正面の列の左端マス)。そのマスがコマの下になっている場合は、スコアカウンターをコマの上に置きます。

配置フェーズで先にパスしたプレイヤーから得点フェーズを始めます。プレイヤーは交互に手番を行い、手番ではボードから自分のコマを1個取り除きます。取り除いたコマは、そのプレイヤーが既に取り除いたコマの長さ以上のコマでなければなりません(例えば、プレイヤーがこれまでに4マスの長さのコマを取り除いていた場合、3マスの長さのコマはもう取り除けません)。(色に関わらず)スコアカウンターの下になっているコマは取り除けません。

取り除いた各コマについて、次のように得点を獲得します。

- 取り除いたコマの列に横たわっているか横切っているコマの総数を数えます。
- この数字に、取り除いたコマに書かれている数を掛けます。
- この列に、(いずれかの色の)スコアカウンターが1個あれば結果を2倍にします。2個ともあれば結果を4倍にします。

この最終結果がコマの除去により獲得した得点となります。これはスコアカウンターが移動可能なマスの最大値を表しています。例えばスコアカウンターが45の位置にあり、プレイヤーが24点を獲得した場合、そのプレイヤーは自分のスコアカウンターを45から69(45+24)までのいずれかのマス(つまりどこにでも)に移動します。

カウンターは(色に関わらず)コマの上に置くことができますが相手のカウンターと同じマスには置けません。

いずれかのプレイヤーが100点以上獲得したらゲーム終了です。自分の手番で自分のいずれのコマも取り除けないプレイヤーはパスして終了します。両プレイヤーともパスするとゲーム終了です。

両プレイヤーが得点フェーズ終了まで同点だった場合、各プレイヤーは配置しなかった全てのコマを一直線に並べ、その直線が長いプレイヤーの勝ちです。直線の長さが同じ場合はスタートプレイヤー(黒)の勝ちです。各コマの長さはボードのマス数ちょうどではなく若干短いことに注意してください。

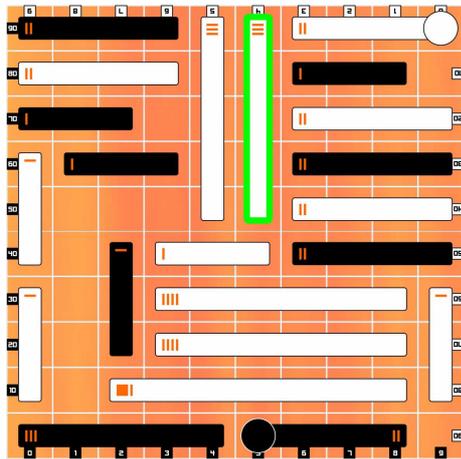
次のページでは得点の例を示します。

## 備考と謝辞

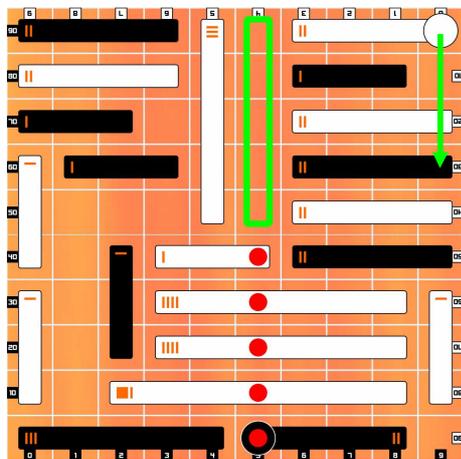
アイザックは "Tutto è numero" Caldè Mathematical Festival 2011 Abstract Game Design Contest と "Nestorgames continuous abstract game design contest" で10番目に優勝しました。

The author wishes to thank: Katja, Ivan and Nicola for their patience; papà Giorgio for his mastery of woodworking; Danilo Bersani, Paolo Mori, Bruno Cathala, the many testers at the Circolo Argonne in Parma and during IDEAG 2011 in Turin and PL>Y 2011 in Modena for their help and their great support. Finally, a big "Thank You" to all the voters: janus, Jefforama, Senso, Ohmnibus, magaolimpia, Pa'L, Francescopela, zefquaavius, daniloparma, mic helesommi, UanarchyK, il\_dominio, Javest, Axum, magicsiro, buzzlightyear, schwarzspecht, ddyer, Maccheek, spesnknight, caselpd, aoc\_, Jugular, MENAREUS2000, Rev Robbo 1, metalchorus, makropulos, Tickman, paulfuni, kristopherjwolff, J0n4s, Pepo, ASutherland, pillolo, Oecolampad, Gundadin, panteo, MadAx, Izraphael, TinuZ, tocoking, dave doma, raist\_idg, Favar, oxon, MagoBaol, Paxcow, fantavir, Rugerfred, Mariov, KooriNecros, J0tar0Kjo, BoldBoldness, Gibbon27, printgames, mipe, Aiken Drum, lucachiapponi, Markus Hagenauer, MarcoTibaldini, wallover, kurthi33t, dakkar\_plus, Pard, LanaDove, Pasquale, f2ilbarado, AndreaP, roscodigital, gbparker, zauk, vmedina, totola, Brichs, Dubbelnisse, Ashitaka, pear, bebe76, indigopotter, lucacerrato, wikayelb, magocharlie, franc\_bo, AnnuverScotinExile, alexscarcella, Kilamdil, Saremie, Salkaner, TrentonTron, irene85, allefer, Sarahhh, Emilio85, Matteo7419, Sol Invictus, boudie, lycaine, fluzz, lucalferi, dma69, andy, Profesario, mathgrant, ivyco, pak zoubauoum.

## 例1

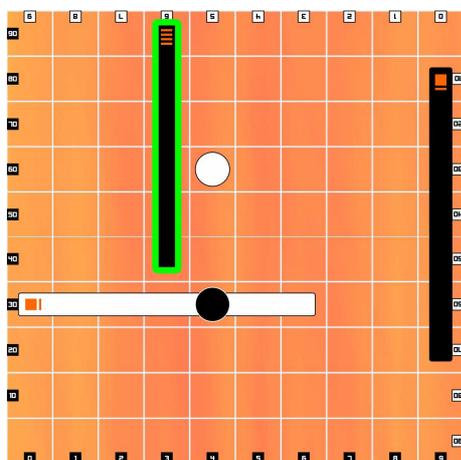


これは白プレイヤーの手番で、04と44のマ스에다가って置かれている緑で囲まれたコマを取り除くことにしました。プレイヤー毎に座標があるため、座標04-44はボード上の白側(上と右)で確認しなければならないことに注意してください。

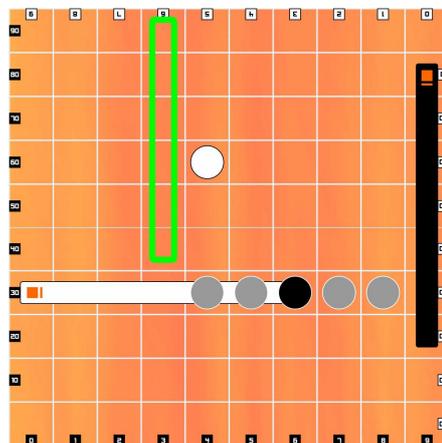


緑で囲まれたコマが取り除かれた列に横たわっているか横切っているコマが5個(白が4個と黒が1個)あります。取り除かれたコマに書かれていた数は3でした。さらに、黒のスコアカウンターが同じ列(黒の座標の05)にあります。したがって、この除去によって得られる結果は、 $5 \times 3 \times 2 = 30$ 点です。白プレイヤーは獲得した点数を全て使うことにより、自分のスコアカウンターを00から30に移動します(白の座標を参照)。

## 例2



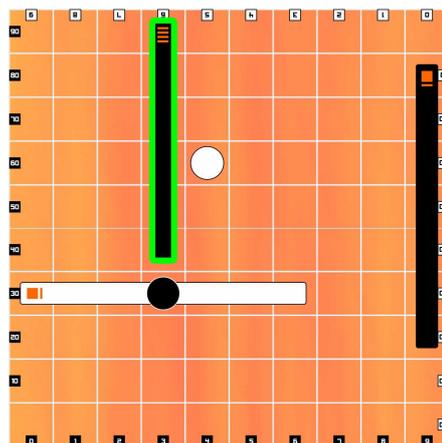
これは黒プレイヤーの手番で、(黒の座標の)43のマスから93のマ스에다가って置かれている緑で囲まれたコマを取り除くことにしました。



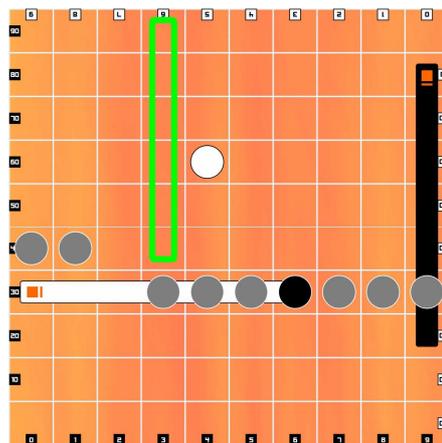
緑で囲まれたコマが取り除かれた列を横切っているコマが1個あります。取り除かれたコマに書かれていた数は4でした。したがって、この除去によって得られる結果は  $1 \times 4 = 4$ 点です。黒プレイヤーは自分のスコアカウンターの移動先としていくつかの選択肢があります。

- 自分のスコアカウンターを38に移動して、白プレイヤーに最後の移動を許します。この場合、白プレイヤーは自分の最後のコマを取り除き、16点(値6 x 列に1コマ x 列に黒のスコアカウンターがあるため2倍)を獲得するでしょう。
- 黒プレイヤーは獲得した点数を"犠牲にし"、自分のカウンターを上図のように36に移動して白プレイヤーの最後のコマをブロックし、白プレイヤーを終了させることができます。

## 例3



今回は黒のカウンターが黒のコマに並んでいます。



黒プレイヤーは値4のコマを取り除き、 $1 \times 4 \times 2 = 8$ 点を獲得します。黒プレイヤーは自分のスコアカウンターの移動先としていくつかの選択肢があります。

- 自分のスコアカウンターを41に移動し、白プレイヤーに最後の移動を許します。この場合、白プレイヤーは自分の最後のコマを取り除き、6点(値6 x 列に1コマ)を獲得するでしょう。
- 黒プレイヤーは前の例と同様に獲得した点数を"犠牲にし"、白プレイヤーをブロックします。