

jaleo

A two-player strategic game, designed by
José Manuel Astilleros García-Monge

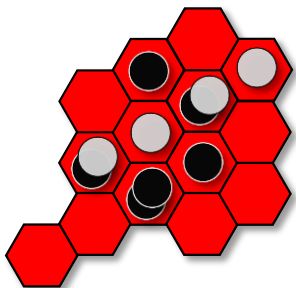
ハレオ (Jaleo) とは、ごちゃ混ぜといった意味を含むスペイン語の言葉です。この広がり続けるボードにディスクを追加し、重ね、移動してごちゃ混ぜにし、4個が並んだ直線を作りましょう！

内容物

- 六角形の赤いタイル 28枚
- 黒いディスク 16枚
- 白い「氷の」ディスク 16枚

勝利条件

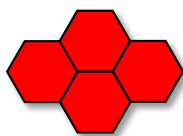
自分のディスクまたはスタック、あるいはその両方が4個並んだ(つまり上から見て4個並んだ)直線を作ることです。



白が勝ったゲームの例

準備

テーブル中央に4枚のタイルが菱形になるように置き、残りのタイルはプールとして脇に置きます。各プレイヤーは自分の色を選んでその色のディスク16枚を受け取ります。そしてスタートプレイヤーを決めます。



初期配置

変形配置バリエーション: タイルを1枚ずつ順番に置いて、初期タイルの4枚を配置します。後続の各タイルは、ハニカムパターン(蜂の巣状)を維持して(つまり辺がずれないようにして)、少なくとも他のタイルと1枚は接していなければなりません。

定義

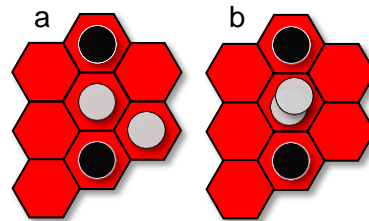
スタックとは、色に関係なくディスクが2枚重なったものです。スタックの上側にあるディスクのプレイヤーがそのスタックの所有者です。

単独のディスクはスタックと見なしません。

遊び方

(手番プレイヤーかどうかに関係なく) 手番終了時にどちらかのプレイヤーが勝利条件を満たすまで、プレイヤーは交互に手番を行います。手番では、ディスクを重ねるか、追加するか、移動させます。もし重ねることができる場合は必ず重ねなければなりません。そうでない場合は追加か移動を選択できます。

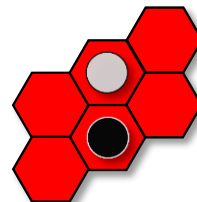
重ね置き(強制): 自分の手番開始時に自分の単独ディスク同士が2枚以上隣接している場合、それら単独ディスクのうち1枚を隣接する自分の単独ディスク1枚に重ねなければなりません。これで手番は終了です。



白プレイヤーの手番。彼の単独ディスク同士が隣接しているため、一方をもう一方の上に重ねなければなりません。彼は右下の白のディスクを右上の白のディスクに重ねることにしました。これで手番は終了です。

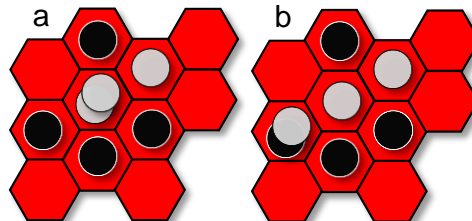
重ねる必要がなかった場合、ディスクを1枚追加してさらにタイルを1枚置くか、ディスクを1枚移動させなければなりません(ただし両方はできません)。

- いずれかの空きタイルに自分のディスクを1枚追加します。次に、(プールにタイルがまだ残っていれば)他のタイルに少なくとも1枚は隣接させてタイルを1枚置きます。



両プレイヤーが1手番目を行った後の例

- いずれかの自分のスタックの上側のディスク(つまり自分のディスク)を、隣接する(任意の色の)単独ディスク上に移動させます。既にスタックになっている場所や空きタイル上には移動できません。



白プレイヤーの手番です。彼はいずれかの空きタイルに新たにディスクを1枚追加してさらにタイルを1枚置くか、自分のスタック上のディスクを隣接する黒または白の単独ディスクに移動させることができます。彼はスタック上のディスクを左下の黒のディスクの上に移動させることにしました。それによってできた新たなスタックは白プレイヤーが所有することになります。これで手番終了です。

同じ配置が3回現れた場合、または2人が引き分けに合意した場合、ゲームは引き分けで終了となります。

備考:

- 隣接する単独ディスクの組み合わせが複数ある場合は、そのうちの1つだけを重ねて手番終了となります。
- 自分のディスクを移動したことで相手のディスクが覆われていない状態になり、それによって相手が勝利条件を満たした場合、相手の勝ちです。
- 自分のディスクの移動によって両プレイヤーとも勝利条件を満たした場合、自分の負けです。
- タイルプールにタイルが残っていない場合でも、ディスクを重ねたり、移動したり、追加したりすることは可能です。単にディスク追加後のタイル配置をスキップするだけです。

クレジット

ゲームのテストプレイと、貴重なコメントや提案をしてくれた José Arroyo Pérez, Cameron Browne, Jesús Molina Cabrerizo, Néstor Romeral Andrés, Antonio Salmerón Mateos, Ken Shoda に感謝します。