

dominoes

double-seven binary-coding

with three bonus games by Néstor Romeral Andrés

導入

ドミノは、世界中の異なる文化圏で遊ばれている、伝統的なゲームです。標準的なダブル・シックスのセットは28枚の牌があります。

ダブル・セブン2進数ドミノは、0から7の数字が2進数で描かれた、36枚の牌で構成されています。標準的なピップ(●)の代わりに、このドミノセットでは、同心円を用いて2進数で表しています。中央の点が1、小さい円が2、大きい円が4を表します。



例3 - 6

普通のドミノとして遊びますが、各プレイヤーに7枚ではなく9枚配ります。

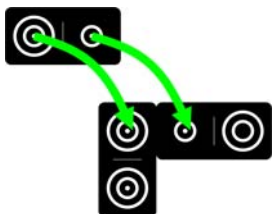
このルール集にはこのセットで遊べる2種類のゲームが含まれていますが、是非、自分自身でゲームをデザインしてみてください。

ボーナスゲーム：ドミナツプ

ドミナツプは2～4人用のゲームです。

ドミナツプには、2種類の牌の配置があります。どちらの場合も、仮想的なマス目に沿って牌を置きます。

- **「登はん(クライム)」** 既にプレイされている、同じ高さで隣接する2枚のタイルの上に、同じ数が重なるよう牌を1枚置く。



「登はん」の例

- **「拡張(エクスパンド)」** 既にプレイされているテーブル上の(訳注：最下層の)牌のうち、少なくとも1枚に隣接するよう、牌を1枚置く。

【ディール】

プレイ人数に応じて、全ての牌を均等に配りきります。

- 2人プレイ時 18枚
- 3人プレイ時 12枚
- 4人プレイ時 9枚

【プレイ】

手牌に7のダブル牌(7-7)があるプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、7のダブル牌をテーブル中央を向かってプレイします。スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーが2番手となり、反時計回りで順にプレイしていきます。

スタートプレイヤーの初手番を除き、手番プレイヤーは、まず可能な限り「**登はん**」で牌を置き、その後「**拡張**」で牌を1枚置きます。

【ゲームの終了】

手番終了時に手牌が無くなったら、そのプレイヤーが勝利します。プレイヤーが望むのであれば、その他のプレイヤーでプレイを継続し、2位、3位、4位を決めても構いません。

【ヴァリエント】

Misere Dominup (ミゼール ドミナツプ)

正式ルールとは逆に、最初に手牌が無くなったプレイヤーの負けとなります。

BONUS GAME: DOMINOMEGA

ドミノメガは3人用のゲームで、**オメガ**の得点方法をこのドミノセットに適用したものです。

【ディール】

牌を伏せて山とし、各プレイヤーに1枚を初期の手牌として配ります。

【プレイ】

ゲーム開始前に、各プレイヤーが担当するシンボルとして、点、小さい円、大きい円から一つをそれぞれに割り当てます。

点、小さい円、大きい円、の順で、各担当プレイヤーが手番を行います。手番プレイヤーは、既に配置されている牌に接するように手牌(1枚)をプレイします。このとき、仮想的なマス目に沿うように配置します。

牌を配置したら、山から1枚引きます。

【ゲームの終了】

36枚全てのタイルが配置されたらゲーム終了。

【得点】

自分の担当するシンボルが含まれる正方形(ドミノ牌の半分)の部分がつながっているグループの大きさ(正方形の数)を全て掛け合わせたものが得点となり、最多得点のプレイヤーの勝利となります。最多得点の理論値は531441点です。

注意：7には点、小さい円、大きい円、の全てが含まれています。

【ヴァリエント】

2人プレイでプレイするときは、小さい円を使用しません。

BONUS GAME: DOMINIMUM

ドミナムは、このドミノセットでプレイ出来る、ミスティック・エナジーの派生ゲームです。**ドミナム**は2-4人で遊べます。

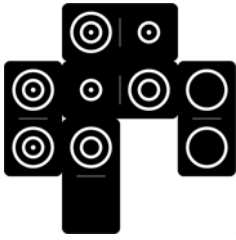
【ディール】

全ての牌を伏せてシャッフルし、各プレイヤー1枚ずつ引きます。引いた牌を、他プレイヤーから見えないように確認して手元に置きます。もし引いた牌がダブル牌だった場合は、牌を戻して新たに引き直します(ダブル以外の牌を引くまで繰り返す)。この牌はプレイヤーの「**指令タイル**」となります。

全員が指令タイルを手元に置いたら、各プレイヤーは牌をもう一枚引き、「**プレイタイル**」とします。

【プレイ】

スタートプレイヤーは、テーブル上にプレイタイルを置きます。右隣のプレイヤーが2番手となり、以降は反時計回りでプレイを行います。手番プレイヤーは既に置かれている牌に接するようにプレイタイルを置きます。このとき、仮想のマス目に沿うように置きます。その後、新たなプレイタイルとして伏せてある牌から1枚引きます。



正しい配置の例

【ゲームの終了】

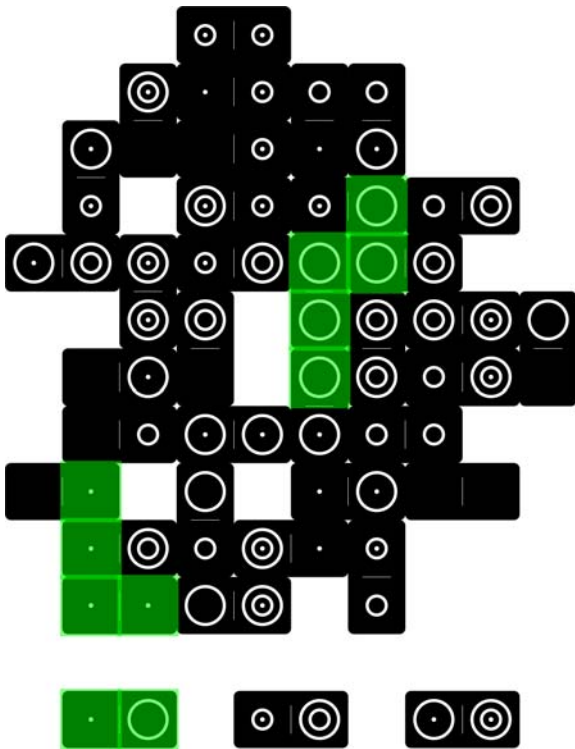
伏せられた牌が全てプレイタイルとして配置されたら、ゲーム終了。各プレイヤーは指令タイルを公開します。

【得点】

配置されたプレイタイルで、指令タイルの2つの数について、それぞれ何個つながっているかをカウントします。2つのカウント数を掛け合わせたものが得点となります。

注意 角で接触しているものは、つながっていると考へません。1つの数について、複数のグループがある場合、最大のものを得点計算に用います。

最少得点のプレイヤーが勝利します。同点の場合、手番が先のプレイヤーの勝利します。

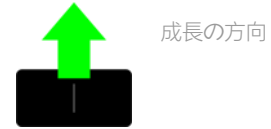


例：1 - 4の牌を指令タイルとしたときの得点
 $4 \times 5 = 20$ 点

ボーナスゲーム：ツリー

ツリーは、1 - 4人用のゲームです。プレイヤーに9枚ずつ牌を配り、残りを伏せて置きます。

最も目の数の小さいダブル牌を持つプレイヤーが、スタートプレイヤーとして牌を横向きに置きます。ダブルを持っているプレイヤーがいない場合、0を含む小さい牌（0 - X）、それもなく1を含む小さい牌、という具合に、最初にプレイする牌を決めます。樹木はこの牌から育っていくので、周囲に十分なスペースを取ります



成長の方向

定義：点、小さい円、大きい円をリングと呼びます。「牌を上に乗ける」とは、牌を既に配置した牌に接するように、成長の方向に配置することをいいます。

スタートプレイヤーの右隣が2番手となり、以降、反時計回りに、以下の条件を満たす様にプレイします。

- 既に配置されている牌に対して、成長方向（上方向）で半分接するように置く。
- 上方向に置いた牌は、下の牌のリングを含むとともに、1つ以上のリングを追加で含んでいる。



新たな牌の配置例。
点が追加されている。

- プレイした牌のもう半分も配置済みの牌に接する場合、もう半分もa)とb)の条件を満たす必要がある。このようにプレイできた場合、もう1手番を行う。



2つの牌の上に置く例。下の牌にそれぞれ円が追加されている。

- 凹みに牌を挿入する場合、下だけでなく上の牌に対しても、a)とb)の条件を満たす必要がある。このようにプレイできた場合、もう1手番行う。



牌の挿入の例
挿入した牌は下の牌より円（点）が多く、上の牌より円が少ない。

手番開始時にプレイできる牌が無い場合、伏せた牌から1枚引いて、次のプレイヤーの手番となります。

【ゲームの終了】

手番終了時に手牌が無くなっていたら、そのプレイヤーがゲームに勝利します。プレイヤーが望むなら、プレイを続行して2位以降を決めても構いません。

ツリーができあがったら、写真を boardgamegeek に投稿して下さい！

もし、伏せた牌が無くなり誰もプレイできなくなった場合は、誰も勝利しません。もう一回プレイしましょう。

日本語訳作成：倒福 (twitter:@8daofu8)