

PILUS

An abstract strategy game
For 2 to 4 players
Playing time: 45 minutes

by Kris J Wolff

PILUS (パイルス)では、プレイヤーは色の領域を作るためにカラフルなタイルを置いていきます。より大きくより高い領域が高得点を獲得できます。プレイヤーは自分のコマを使って自分の領域を守ることもできます。全てのタイルが置かれた時、最も得点の高いプレイヤーの勝ちです！

内容物

- タイル 30枚
- ポーン 4個
- キャリングケース

ゲームの準備

タイルをシャッフルし、伏せた状態でいくつかのスタックにして脇に置きます。スタックの一番上からランダムにタイルを1枚取り開始タイルとしてテーブル中央に表向きで置きます。各プレイヤーは自分のポーンを取って自分の前に置きます。次に各プレイヤーはスタックの一番上から各自3枚ずつタイルを引いて自分の「手札」とします。これは他のプレイヤーには見せません。

各プレイヤーの手番数が同じになるように、ゲームから一定数のタイルを取り除きます。

- 2人用ゲーム: 1タイル**取り除きます。
- 3人用ゲーム: 2タイル**取り除きます。
- 4人用ゲーム: 1タイル**取り除きます。

スコアを記録するために紙とペンを用意します。

遊び方

スタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーから手番を行い、その後に左隣のプレイヤーが続き、以降も時計回りに続けます。各手番では、以下の手順を順番に行います：

- タイルの配置
- 自分のポーンの移動 (任意)
- 得点の獲得

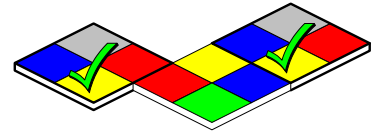
タイルの配置 (必須)

プレイヤーは自分の手札からタイルを選んでそれを置きます。

タイルはテーブルか他のタイルの上に置くことができます：

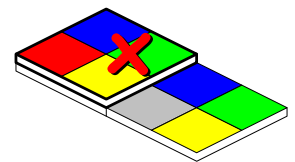
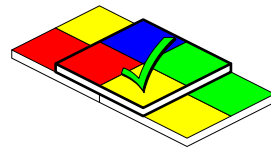
テーブルに置く場合...

新たに置くタイルが既に置かれているタイルに少なくとも1マスは隣接するようにしてタイルを置きます。新たに置くタイルは、タイルの高さや色に関係なく他のタイルの隣に置くことができます。

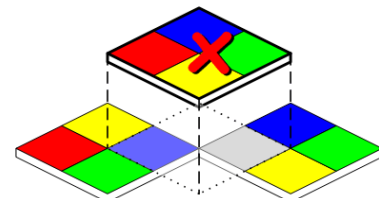
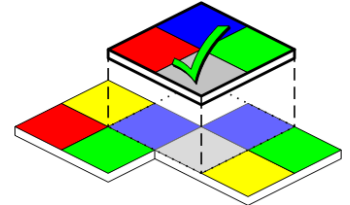


他のタイルの上に置く場合...

タイルは少なくとも2枚のタイルに乗っていない限り、単に他のタイルの上にそのまま置くことはできません。



タイルは他のタイルに3マスか4マスは乗っていない限り、下にあるタイルに1マスか2マスしか乗っていない場合は置くことはできません。言い換えれば、タイルの下に存在できる空きマスは**1マスだけ**です。

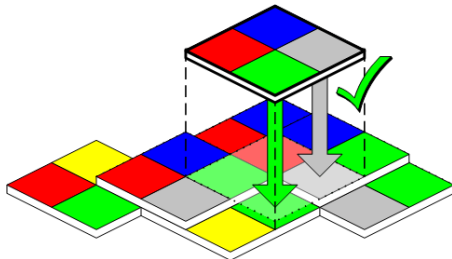


(2マスにしか乗っていない！配置不可)

相手のポーンが置かれているマスの上や、相手のポーンによって守られているマスの上にはタイルを置けません。(ポーンを参照)

2段目(1段目のタイルの上)にタイルを置くには、そのタイルの少なくとも**1マス**を同じ色のマスの上に置かなければなりません。3段目(2段目のタイルの上)にタイルを置くには、そのタイルの少なくとも**2マス**を同じ色のマスの上に置かなければなりません。4段目と5段目ではそれぞれ3色と4色が一致していなければなりません。(したがってタイルを6段目に置くことはできません)

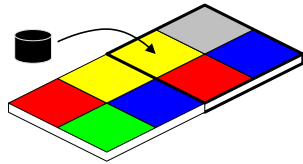
他の色の一致例



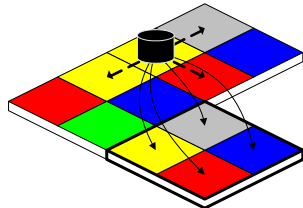
(**2段目に置くには2色一致させなければならない。灰色は一致しており、すぐ下の段でない緑でも一致している)

ポーンの移動 (任意)

各プレイヤーは、最初の手番で自分が置いたタイルの4マス of いずれか1マスに自分のポーンを置きます。

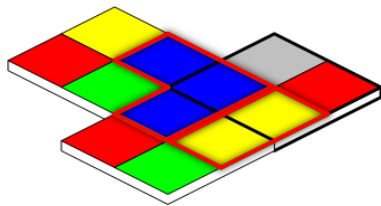


タイルを置いて手番が終了した後、プレイヤーは自分のポーンを今自分が置いたタイルのいずれかのマスか、自分のポーンの現在地に縦横に隣接するいずれかのマスに移動することができます。他のポーンによって守られている領域には置けません。(後述のポーンを参照)



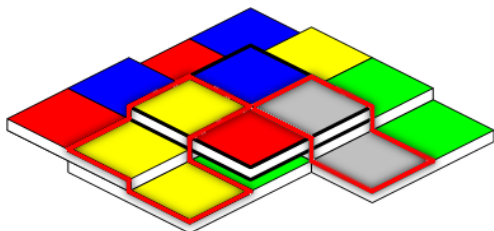
得点の獲得

タイルを置いた後(そしておそらくポーンを移動した後)、プレイヤーは色付きの領域について得点を獲得します。今置いたタイルのマスを含む2マス以上つながった単色のグループが「得点領域」です。テーブル上にタイルを置いた場合、各得点領域の点数は領域内の1マスにつき1点です。



タイルを2段目に置いた場合、領域は1マスにつき2点です。3段目なら1マスにつき3点などです。

(新たなタイルは3点の青い領域と2点の黄色い領域を作った)



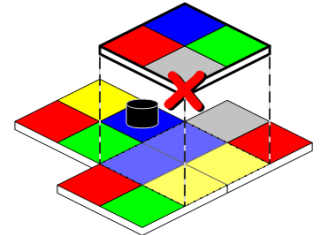
(一番上に置いた新たなタイルは黄色の領域と灰色の領域を作る(合計5マス)。3段目にあるため、得点は5x3=15点)

ポーン

ポーンは、それがある領域を相手から守ります。プレイヤーのポーンがある領域には次のルールが適用されます:

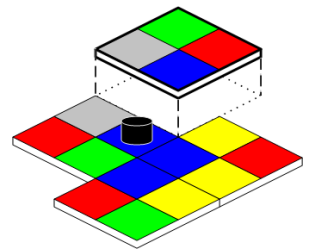
- 他のプレイヤーはその領域のいずれのマスも覆うことができません。

(青色の領域が円のポーンに守られているため、三角のプレイヤーはここに置くことができない)



- 他のプレイヤーがその領域を広げても、そのプレイヤーには得点が入りません。

(三角のプレイヤーはここにタイルを置いて灰色の領域から2点を獲得できる。しかし、青色の領域は円のポーンに守られているため、三角のプレイヤーはこの領域から得点を獲得できない)



注意: プレイヤーのアクションがそのプレイヤー自身のポーンによって影響を受けることはありません。プレイヤーは自分のポーンがあるマスにタイルを置くことさえ可能です。その場合、一時的にボードからポーンを取り除き、タイルを置いた後にポーンを再度置きます。

手番終了後、プレイヤーはタイルを1枚引きます。

ゲーム終了

これ以上引くタイルがなく、全てのプレイヤーが手札のタイルを置ききったらゲームが終了します。最も得点の高いプレイヤーの勝ちです。

ルールの明確化

- 配置したタイルが4マス中3マスにだけ乗っている場合「一致する色」はそのすぐ下の段に置かれているものでなくても構いません。つまり、直下ではなく間に隙間があったとしてもマスの色は一致していると見なされます。(2ページの**の例を参照)
- ポーンに守られている2つの領域同士がつながるようなタイルの置き方はできません。