



QUERNI

A board game for 2 players
by Enrique Fernández Alcázar

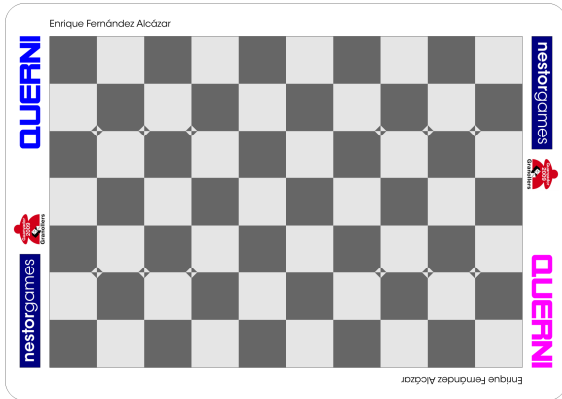
QUERNI is the winner 2009 Game design contest
"Ciutat de Granollers".

QUERNI (ケルニ) の目的は、自分の色の数字が連続するチェーンを作り、自分のコマを全て取り除くことです。

内容物

ケルニをプレイするのに必要なものは以下の通りです:

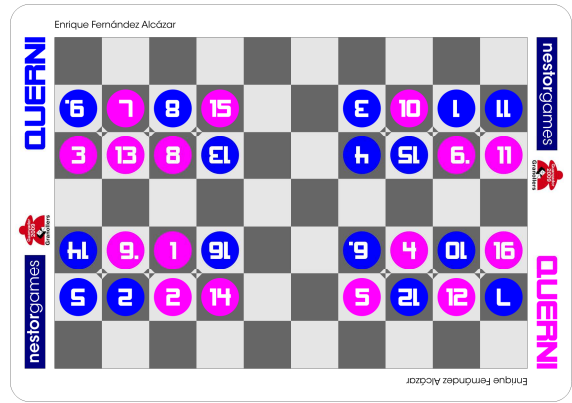
- ケルニボード



- 1~16の数字が描かれた青のタイル
- 1~16の数字が描かれたピンクのタイル

準備

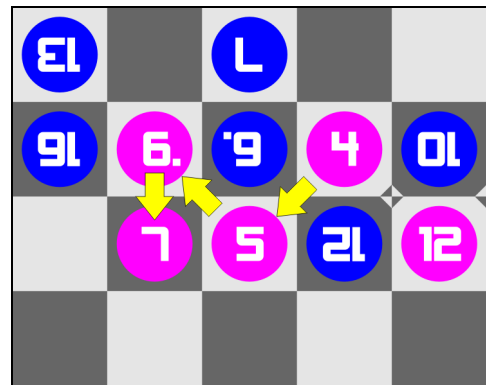
各プレイヤーには数字が描かれた相手と異なる色の16枚のタイルがあり、それらを10x7マスの市松模様ボードの決められた初期位置(マーク付き交点の周囲のマス)にランダムに配置します。



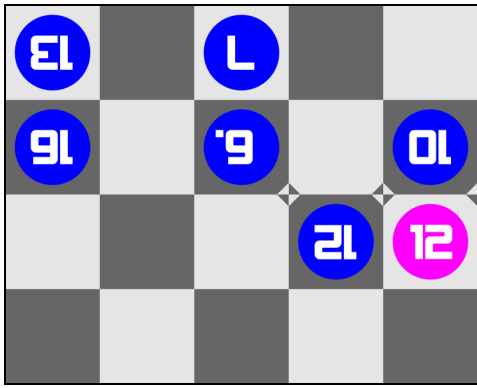
初期配置例

目的はボード上から自分のタイル16枚を取り除くことです。これを先に行ったプレイヤーの勝ちです。

タイルでチェーンが作られるとそれらを取り除くことができます。チェーンは少なくとも3枚のタイルの数字が連続し、かつ縦横斜めにマスが隣接していることで作られます。チェーンの開始タイルを除き、各タイルは数字が大きくなる順に隣接していなければなりません。



チェーンが作られ...



...取り除かれる

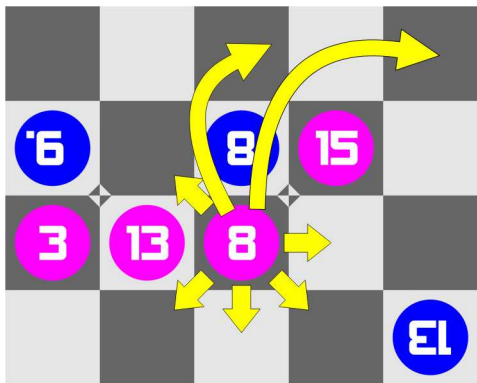
遊び方

各手番では以下のいずれかを行うことができます:

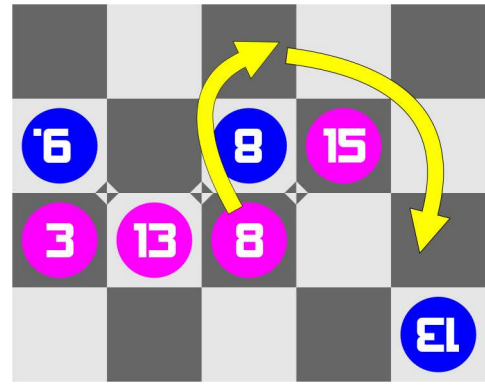
- タイルを移動するまたは
- チェーンを取り除く(1回だけ)または
- 上記の順で両方行う

タイルの移動には2種類あります:

- タイルを縦横斜めに隣接するいずれかの空きマスに移動します。この移動の場合、タイルは1マスだけしか移動できません。
- 他のタイル(どちらの色でも可)を飛び越えて空きマスに移動します。各ジャンプでは縦横斜めへ直線上に1枚のタイルしか飛び越えられません。可能であれば1手番で複数回連続してジャンプすることができ、各ジャンプで方向を変えることもできます。



タイルの移動



複数回のジャンプ

各手番では移動またはジャンプのいずれか1つしか行えません。手番中に複数回同じマスを通り過してはいけません。ブロックされて自分のどのタイルも移動できずどのチェーンも取り除けない場合はパスします。

チェーンを作った時に同一手番内にチェーンを取り除く義務はなく、(少なくとも3枚の連続する数字を取り除きさえすれば)チェーンを取り除く時にそれを構成している全てのタイルを取り除く必要もありません。

ゲーム終了

以下のいずれかが発生した時ゲームが終了します:

- いずれかのプレイヤーがボード上から自分のタイルを全て取り除いた(勝利)。
- どちらのプレイヤーも不連続な数字しか残っていないためこれ以上チェーンが作れない。この場合は引き分けです。
- どちらのプレイヤーもチェーンを取り除けないうまま30手番が経過する。この場合は引き分けです。

他のQUERNIGAMESのルールはNESTORGAMESのサイトでダウンロードできます!