

TAILS

A two-player abstract strategy board game by
Grant Fikes

はじめに

タイリッツ(TAILITS)は、日本のロジックパズルのリッツ(LITS)とボードゲームの太極(TAIJI, Néstor Romeral Andrés作)を組み合わせたような2人用ボードゲームです。この作者の過去作品であるバトル・オブ・リッツ(Battle of LITS)の続編にあたります。

タイリッツは、以前のバトル・オブ・リッツのようにL型、I型、T型、S型のタイルを使ってプレイします。各タイルには黒の四角が2つ、白の四角が2つあります。2人のプレイヤー(黒と白)はボード上に交互にタイルを置き、自分の色のマスで可能な限り大きなグループを作ることを目指します。

各タイルには相手の色の四角が2つ含まれるため、相手に有利な位置に置かないよう注意しなければなりません！

内容物

タイリッツでは以下のコンポーネントを使用します:

- (4マスからなる)テトロミノ 24個: それぞれ白の四角2つと黒の四角2つを含む4種類の形(L, I, T, S) 各6個
- 11×11マスのボード 1枚

準備

各プレイヤーにおける最大のグループと2番目に大きいグループのどちらを得点とするかを事前に決めます。どちらが白でどちらが黒のプレイヤーとなるかをランダムに決め、白の四角が白プレイヤーの側に、黒の四角が黒プレイヤーの側になるようにして、プレイヤーの間にボードを置きます。両プレイヤーが見やすく取りやすいようテトロミノをボードの脇に置きます。

遊び方

黒プレイヤーから始め、プレイヤーは交互に共有のサプライからボードにいずれかのテトロミノを置きます。黒プレイヤーの初手は(点でマークされた)ボード中央のマスを覆うようにテトロミノを置かなければならず、以降のテトロミノは全て下記3つの配置ルールに従わなければなりません。

- 全てのテトロミノは、少なくとも1つは他のテトロミノと辺を共有しなければなりません。(図1参照)
- 同じ形のテトロミノ同士が辺を共有してはいけません。(テトロミノは形によって色分けされており、同じ形のテトロミノは同じ色です。図2参照)
- 2×2の並びにおいて4マス全てがテトロミノに覆われてはいけません。(図3参照)

ボード上にテトロミノが置ける限り、パスはできません。上記のルールに違反しないでテトロミノを置くことができなくなったらゲーム終了です。

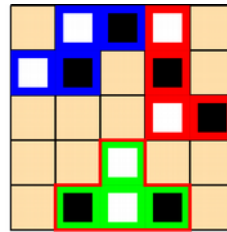


図1: 誤った配置。テトロミノが他のテトロミノと辺を共有していない。

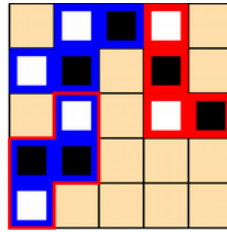


図2: 誤った配置。テトロミノが同じ形(色)のテトロミノと辺を共有している。

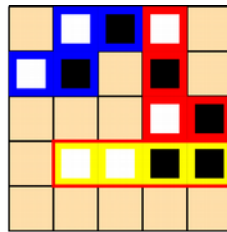


図3: 誤った配置。2×2のエリアの4マスを覆っている。

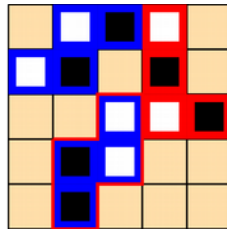


図4: 正しい配置。

ゲーム終了

これ以上テトロミノが置けなくなったらゲーム終了です。各プレイヤーは自分の四角が(縦横斜めに)つながった最大のグループのサイズを確認します。最大サイズのグループを作ったプレイヤーの勝ちです。同じサイズの場合、最後にテトロミノを置いたプレイヤーの勝ちです。つまり**タイリッツ**に引き分けはありません。

勝敗のバリエーション(ゲーム開始前に決めなければなりません): 各自の最大のグループではなく2番目に大きいグループを比較します。それが同じサイズの場合、最大のグループを比較します。それも同じサイズの場合、最後にテトロミノを置いたプレイヤーの勝ちです。

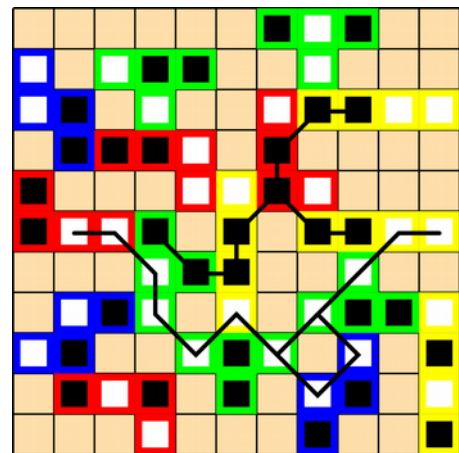


図5: 黒プレイヤーの最大グループは10、白プレイヤーの最大グループは13。白プレイヤーの勝ち。

ダブルゲーム

太極のセットを持っていれば、さらなるチャレンジとして2種類の「ダブルゲーム」をプレイすることができます。

タイリッツ+太極: タイリッツで各プレイヤーの最大のグループと2番目に大きいグループのどちらを得点とするか、そして太極でいくつのグループを得点とするかを事前に決めます。黒プレイヤーが先手となってタイリッツをプレイします。最後にテトロミノを置いたプレイヤーは追加で0.5点を獲得します。次に白プレイヤーが先手となってタイリッツ上で太極をプレイします。ルールは太極と同じですが、1つ追加ルールがあります。それぞれの太極図(太極のコマ)はボード上あるいは1~2個のテトロミノ上にフラットに置かなければなりません(太極図を他の太極図の上に置いてはいけません)。太極ではテトロミノの黒と白の四角は数えませんが、タイリッツの得点を太極の得点に加えて勝者を決めます！

太極+バトル・オブ・リッツ: 太極でいくつのグループを得点とするかを事前に決めます。白プレイヤーが先手となって太極をプレイします。次に白プレイヤーが先手となって太極のボード上でバトル・オブ・リッツをプレイします(その際はテトロミノの黒と白の四角は無視し、見えたままになっている太極図のマスだけを数えます)。スワップルールを思い出してください。黒プレイヤーの初手でのみ、黒プレイヤーはテトロミノを置かずにボードを180度回転させて白プレイヤーと色を交換することができます。そうした場合は、白プレイヤーは黒プレイヤーとなって2手目のテトロミノを置きます。以降は通常通り交互に手番を行います(太極の得点は入れ替わらないことに注意してください。もし太極の後に白プレイヤーが3点リードしていれば、そのプレイヤーは色を交換した後も3点リードしたままです)。太極の得点をバトル・オブ・リッツの得点に加えて勝者を決めます！バトル・オブ・リッツで引き分けの場合は、通常通り最後にテトロミノを置いたプレイヤーの勝ちです。