

Herati

ヘラティ

【1～4人用ボードゲーム 5～20分】

コンポーネント

タイル 25枚

ルールブック 1部

概要

ヘラティ(Herati)は、同じ模様の描かれたタイル25枚を使い、これらを並べてパターンを作るゲームです。このルールブックでは、一人用のルール「織機」と、2人から4人用のルール「工房」を紹介します。

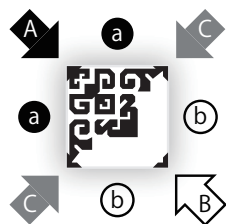
用語解説

まずは、このルールブックで用いられる用語や概念について解説します。

タイルの表裏

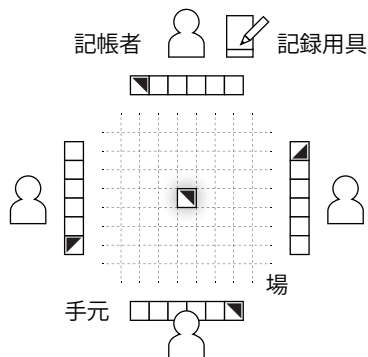
模様のある面が表、模様のない面が裏です。

タイルの部位の名称と種類



- a 「黒の辺」 模様の描かれている辺
- b 「白の辺」 模様の描かれていない辺
- A 「黒の角」 黒の辺に挟まれた角
- B 「白の角」 白の辺に挟まれた角
- C 「中間の角」 黒の辺と白の辺に挟まれた角

「場」



ゲームは、テーブルなどの平面上で行います。場とは、ゲームを行う平面上の、参加プレイヤー全員の手が届く場所のことです。場には、仮想の方眼があるものと考えます。各参加プレイヤーは、場に対してこの方眼の縦軸の伸びる2方向、横軸の伸びる2方向のいずれかにつきます。

「場に置く」

断りがない場合、場にはタイルを置

きます。このときタイルは、場の仮想の方眼に沿って置いてください。またこのとき、隣り合うタイルの辺は辺どうし、角は角どうしで接するように置いてください。

「プレイヤーの手元」

参加プレイヤーは、各々自分の手の届くところに、手元と呼ばれるエリアを持ちます。手元は場に含まれません。

「手元に置く」

断りがない場合、手元には自分のタイルを並べて確保します。タイルを手元に並べて置くときは、場の仮想の方眼の、自分から見た横軸に対し平行の向きに並べます。

「ヘラティパターン」

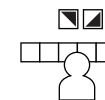
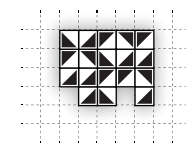
これは、場の4枚のタイルによって形成されるパターンです。簡単にいえば、白いひし形か黒いひし形の模様を形作る4枚のタイルのことです。厳密に言えば、4枚のタイルは、それぞれ他の3つのタイルと「同じ種類の角」で接するような角を持っている必要があり、さらにその角は、「黒の角」か「白の角」である必要があります。



(ヘラティパターンの例。右図は2つとして数える。)

◆ルール1 「織機」

【プレイヤー: 1人】【時間: 5分】



(プレイの例)

◇1.1 概要

このゲームでは、織機で布を織るようにしてパターンを作っていきます。目標は、できるだけたくさん「ヘラティパターン」を作ることです。

◇1.2 セットアップ

タイル25枚全てを、裏にしてよく混ぜます。それら全てを手元に並べ(いくつかの列に分けて構いません)、2枚を表にします。

◇1.3 プレイ

手番では、手元の表のタイル1枚を、回転させずに場に置きます。タイルを配置するには、それが以下の配置規則に則っている必要があります。

- すでに場にタイルがあるなら、そのうち1枚以上と接するように配置されていること。
- 配置したタイルの少なくとも1辺が、隣のタイルと同じ種類の辺で接していること。

- タイルを配置した結果、場のタイル全体の幅がタイル 5 枚分以下となっていること。
- 配置したタイルが、まだタイルを置ける横列に含まれるタイルの左右の辺と接すること。
- あるいは、もうタイルを置けない横列に含まれるタイルの手前の辺と接すること。

補足

上の規則に従った場合、ゲームは幅がタイル 5 枚分の長方形を、奥から手前へ作っていく流れとなります。その構成単位は横に並んだタイルの列であり、手前の列が横に 5 枚揃うまで、次の列に取り掛かることはできません。

もし配置規則に則って場に置けるタイルが手元がない場合、手元の表のタイル 1 枚を脇に避けます。なお、まだ場に置けるタイルが手元にある場合、これを行うことはできません。

タイルを配置するか、脇に避けるかしたら、手元の裏のタイル 1 枚を表にし、次の手番に移ります。裏のタイルがなければ、単に次の手番に移ります。

◇ 1.4 ゲームの終了

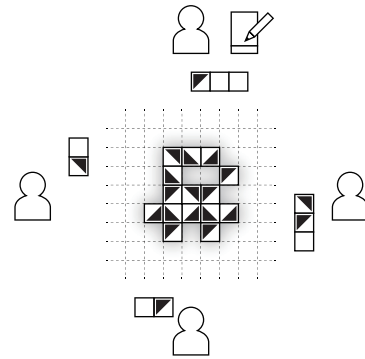
手番終了時、手元にタイルがなければゲーム終了です。

場の「ヘラティパターン」の数が、今回の得点です。

基準点が 4 点、目標点は 6 点です。

◆ルール 2 「工房」

【プレイヤー: 2~4 人】【時間: 20 分】【必要なもの: 「記録用具」(得点を記録する紙、筆記具など)】



(4 人でのプレイの例)

◇ 2.1 概要

このゲームでは、他のプレイヤーとともにパターンを作り、どれだけ多くのヘラティパターンを作れたかを競います。

◇ 2.2 ゲームのセットアップ

タイル 25 枚全てを、裏にしてよく混ぜます。

そのうちの 1 枚を場に置き、残りの 24 枚を均等に参加者に配り、各々の手元に並べます。

公平な方法で最初の手番を行うプレイヤーを決めます。最初の手番を行うプレイヤーが、今回の「記録者」です。「記録者」は参加プレイヤーに得点が発生する度に、それを「記録用具」に記録してください。

場のタイルと、各々の手元のタイル 1 枚ずつを表にしたら、ゲームを始めます。

◇ 2.3 手番のプレイ

手番では、手元にある表のタイル 1 枚を回転させずに場に置きます。タイルを配置するには、配置した結果が以下の配置規則に則っている必要があります。

- タイルを配置した結果、場のタイル全体が、仮想の方眼に沿った縦幅タイル 5 枚分、横幅タイル 5 枚分の四角形の領域に収まっていること。
- 場の全てのタイルが、隣のタイルと同じ種類の辺で接していること。

なお、まだ場に置けるタイルが手元にある場合、タイルを場に配置せず手番を終えることはできません。

タイルを場に配置した後、手元に表のタイルがない場合、手元の裏のタイル 1 枚を表にし、手番を終えます。

手番でタイルを置くことができなかった場合も、手元の裏のタイル 1 枚を表にし、手番を終えます。

上のいずれにも当てはまらない場合、また裏のタイルが手元がない場合には、単に手番を終えます。

もしこの手番で場に新たな「ヘラティパターン」ができた場合、その個数の分だけ、手番プレイヤーが得点します。「ヘラティパターン」は、場合によっては一度に 2 つ出来ることがあります)

手番が終わったら、左隣のプレイヤーに手番が移ります。

◇ 2.4 ゲームの終了条件

手番終了時、手番プレイヤーの手元にタイルがなければゲーム終了です。

また、もし全員の手元のタイルが表になり、なおかつ誰も場にタイルを出せない状況となった場合も、ゲーム終了です。

獲得得点が最も高いプレイヤーの勝ちです。

そのようなプレイヤーが複数いる場合、勝利を分かち合います。

◇ 2.5 ゲームの続行

ゲームを何度か繰り返し、その累計得点で勝敗を決することもできます。その場合、各プレイヤーが時計回りの順番で、最初に手番を行うプレイヤー(「記録者」となります。

そして、参加プレイヤーの誰かが累計 5 点以上を獲得した時、そのプレイヤーの勝利をもってゲームを終えます。

クレジット

2017 年 はくし, <http://kuuri.net> 空理計画, 初版 ゲームマーケット 2017 春