

GARDENS OF IO

Néstor Romeral Andrés

A board game for 2 to 5 players ages 8 and up by
Néstor Romeral Andrés

ルール改訂版

導入

火星の庭 (Garden of Mars) の愛すべき火星人们は木星の衛星イオへ旅立ちました。また、彼らは園芸の方法を見直し、花を踏まないように庭の周りを歩くことにしました。その代わり、今では成長の早い種を庭の外側から投げ入れています。

あなたの小さな火星人の庭師が **イオの庭 (Gardens of Io)** で最も壮かつ美しい庭を造ることができるよう、花を植えるのを手伝ってあげてください。最も庭仕事が上手い火星人の勝利です！(火星人の親指は緑色ではありません)

※訳注: "緑色の親指" = 園芸の才能のこと

内容物

- イオの庭(81マス)と得点トラックを表すボード1枚
(分かりやすくするためにチェッカー柄になっています)
- 6色の花 60個 (各色10個)
- 保管用の筒 1本
- 3種類の黒い火星人 6個 (各種2個)
- 2種類の白い火星人 4個 (各種2個)
- グレーの土がった木 3個
- グレーのカウンター 5個



ボット、アリ、マーティ、ポプ、ロビー

ゲームの準備

テーブルの中央にボードを置きます。

各プレイヤーは、3~5人プレイならグレーのカウンターを1個ずつ、2人プレイならグレーのカウンターを2個ずつ受け取ります。

全ての花を筒に入れておきます。各プレイヤーは以下の表に書かれている数の花を筒からランダムに引きます(いくつかの花は未使用のまま筒の中に残ります):

2人プレイ	花 27個
3人プレイ	花 18個
4人プレイ	花 14個
5人プレイ	花 11個

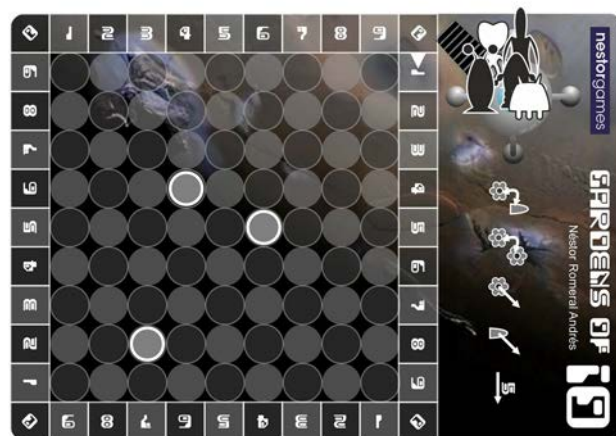
各プレイヤーは自分の前に色ごとに分けて花を置き、全てのプレイヤーから見えるようにします。

平和的な方法でスタートプレイヤーを決めます。ゲームは時計回りの順に手番を行います(得点トラックも時計回りに進みます)。

スタートプレイヤーは、庭のいずれかの空きマスに木を1個置き

ます。次に、2番目のプレイヤーも同様に行います。3番目のプレイヤー(2人プレイの場合は再びスタートプレイヤー)も同様です。木はプレイヤーが投げ入れる種をブロックします。

各プレイヤーは手番順にゲームで使う火星人を1種類選び(火星人の色に特に意味はありません)、そのうち1個をボードのUFO上に置き、もう1個を自分の前に置きます(これによって誰がどの火星人なのか分かります)。



2	1	3	2	2
3	2	3	0	2
4	2	0	4	0
1	4	2	3	0
0	2	2	2	4
2	1	2	1	4

5人プレイの例

遊び方

スタートプレイヤーから始めます。ゲーム中、プレイヤーは時計回りの順に手番を行います。

各プレイヤーは最初の手番で火星人を「0」のマスに置きます。

手番では以下の手順をこの順序の通りに行わなければなりません:

1. **任意で**、自分の手元にあるグレーのカウンターを**1個**使用し、まだカウンターで覆われていない「スペシャルアクション」を**1つ**使用することができます(使用後は自分のカウンター1個でそのアクションを覆います)^{※1}:



いずれかの木1個と既に植えられているいずれかの花1個の位置を入れ替えます。

既に植えられているいずれかの花2個の位置を入れ替えます。

既に植えられているいずれかの花1個を庭の他の空きマスに移動させます。

いずれかの木1個を庭の他の空きマスに移動させます。

得点トラック上の自分の火星人を5マス前進させます。

(最後の5点獲得のスペシャルアクション除き、スペシャルアクションの結果によって花や得点を獲得することはありません)

※1 このルールは改訂版での変更点です。

- もし、自分の火星人がいるマスから縦横斜めへ放射線状に伸びる直線上かつ放射線の途中が**木で遮られていない**空きマスが1つ以上ある場合、それらのいずれか1マスに自分の花を1個置きます。花を植えるマスが1つもない場合、この手番では1点を獲得したとみなして以下の手順4.に進みます。
- 今植えた花とつながって同色のグループを構成する花の数を数えます。**この数には今植えた花も含まれます**。縦横のみをつながっていると見なします(斜めはつながっていません)。(注:もしも今植えた花に同色の花が1個もつながっていない場合、花の数は1です) この花の数がこの手番で獲得する点数となります。
- この手番で獲得した点数と等しい数だけ、得点トラック上の自分の火星人を**空きマス**分だけ前進させます(他の火星人がいるマスはカウントせずスキップします)。

オプションルール(このルールを追加するかどうかはゲーム開始前に決める必要があります):もしも自分の火星人が**得点トラックを1周した場合**、つまり(UFOの隣の)0と1の間にあるスタートラインを通過した場合、枯渇している色(ボード上にその色の花が全て置かれている)以外で、ボード上に既に植えてあるいずれかの花1個を取って自分の手元に加えます(花がしなびたのであなたはUFOから代替りの種を取ってきたのです)。

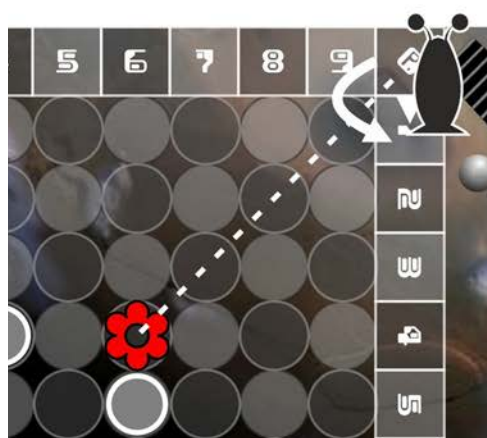
- 今植えた花がその色の最後の1個だった場合(つまりこの手番でその色の花がボード上に全て置かれた場合)、**追加手番**を行います。

ゲーム終了

いずれかのプレイヤーの手番終了時、その手番プレイヤーの**手元に花が1個も残っていません**らちにゲームが終了します。得点トラック上を最も進んでいた火星人の勝利です(周回した分も数えます)^{*2}。

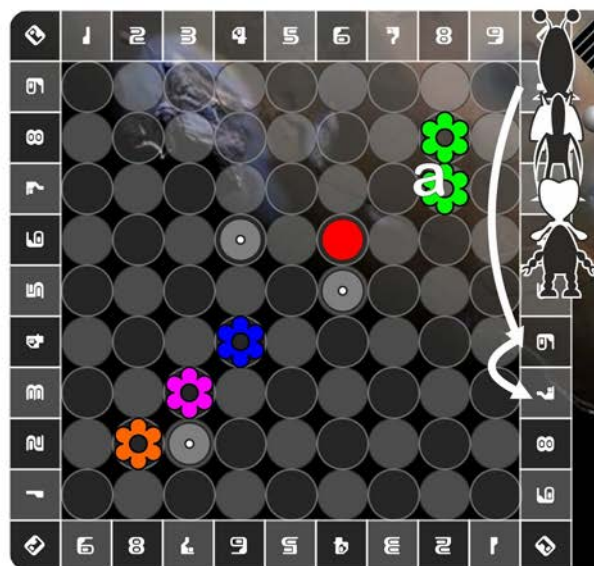
あるいは、ゲーム中に得点トラック上の先頭のプレイヤーが最後尾のプレイヤーを**追い越した**場合、ゲームは直ちに終了して先頭のプレイヤーの勝利となります。

例

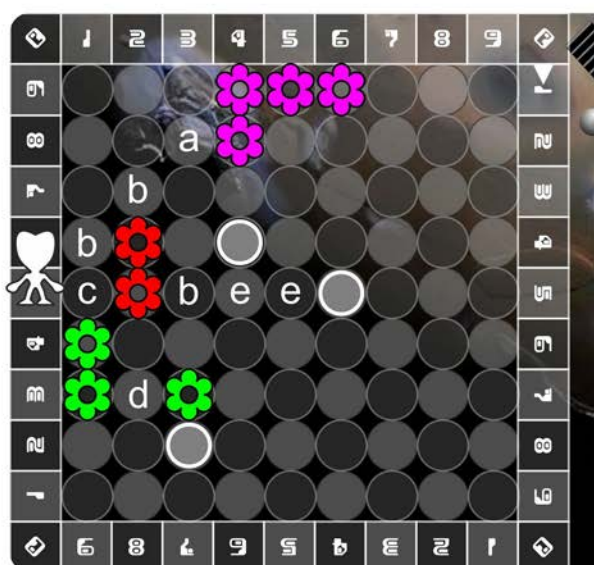


ボブはUFOを出発して「0」のマスに移動し、(0のマスから斜めへ放射線状に伸びるマスに)赤の花を植える。これにより1点を獲得し、1マス前進する。

^{*2} 自分の得点を知りたい場合は得点トラックに印刷された数字を利用してください。1周は40点です。



ボブは緑の花(a)を植えて花2個分のグループを作る。そして彼は途中何人かの火星人を飛び越えて空きマス2つ分前進する！



マーティには花を植えることのできるマスが8箇所ある。

- 紫の花を植えて5点、またはその他の色の花を植えて1点
- 赤の花を植えて3点、またはその他の色の花を植えて1点
- 赤の花を植えて3点、または緑の花を植えて3点、またはその他の色の花を植えて1点
- 緑の花を植えて4点、またはその他の色の花を植えて1点
- 任意の色の花を植えて1点

協力プレイバリエーション (2~5人用)

このバリエーションでは、最低点の火星人の得点がチーム全体の得点となります。果たして何点まで到達できるでしょうか？

GARDENS OF IO

Néstor Romeral Andrés

戦略のヒント

自分で戦略を見つけない人は読まないでください！

三角得点計算とその重要性

イオの庭(Gardens of Io) は火星の庭(Gardens of Mars)と同じ得点計算メカニズムを使っています。私はこれを「三角得点計算」と呼んでおり、以下のようになります:

プレイヤーAは孤立した赤の花を植えて12点を獲得します。プレイヤーBはその隣に赤の花を植えて2点を獲得します。プレイヤーCはそれらの隣に赤の花を植えて3点を獲得します。以降も同様です。

したがってその得点は1, 2, 3, 4... となります。

それらを棒グラフで表せば、三角形を形作ることが分かるでしょう。

			D		
		C	D		
	B	C	D		
A	B	C	D		

見ての通り、あなたがある色の花を植えるのを後にすればするほど、あなたが獲得する点数は高くなります。したがって、あなたはそれぞれの色について最後に植えたいと思うでしょう！

例えば、もしあなたが赤の花を6個持っており、それら全てを他のプレイヤーより先に植えたとすると、あなたが獲得する点数は $1+2+3+4+5+6=21$ 点です。しかし、もし他のあるプレイヤーが赤の花を4個だけ持っていて、あなたが6個とも植えるまで待ったとしたら、そのプレイヤーは $7+8+9+10=34$ 点も獲得します。たった4個の花にもかかわらずです！

さらに、各色の10番目の花は最大で10点になります。したがって半数の色(3色)で10番目の花を植えるだけで30点を獲得できます！

しかし、どうすれば後々まで花をとっておけるでしょうか。残念ながらそれはできません(常に木で遮られてでもいなければ)。したがってここで重要なのは、どの花を先に植えるか、そしてどのように植えるかを理解することです。それはあなたが何点獲得できるかということではなく、相手が獲得する点数を何点阻止できるかということなのです！

どうすれば相手に得点を取らせすぎないようにできるでしょう？

ヒント1: もしあなたが自分の花同士を隣り合わせに植えたなら、相手はそれらに隣接して花を植えることで、あなたがそれらをボードの離れた場所に植えた場合よりも多く得点を獲得してしまうでしょう。

例:

プレイヤーAは互いに隣接する2個の花を植えて $1+2=3$ 点を獲得します。プレイヤーBはそれらの隣に2個の花を植えて $3+4=7$ 点を獲得します(これはプレイヤーAよりも4点多くなります)。

しかし、もしプレイヤーAが花同士を十分離れた場所に植えれば彼が獲得する得点は $1+1=2$ 点、プレイヤーBの獲得する点数は(そのどちらかに隣接して植えることで) 最大でも $2+3$ 点になります。つまり5点です(得点差は4点ではなく3点になります)。

ヒント2: 特定の色のグループを他の色の花で取り囲んで、相手がそれらの隣に植えることができないようにしましょう。

ヒント3: 可能な限り各色の最後の花はとっておきましょう。あまり早く色を使い果たさないようにしてください。

ヒント4: これは達成が困難かもしれませんが、相手が最後の花を大きなグループに隣接して植えることができないように仕向けましょう。相手の計画を阻止したり変更させたりすることは火星よりもイオの方が難しいものの、イオでは相手を追い越すかどうか選ぶことができるため(その時点での獲得点数を調整できるため)それにより相手はその後不利なマスに止まることになります。あるいは可能ならスペシャルアクションを利用し、木でグループを分断することもできます。

その他のヒント

ヒント5: 三角得点計算のせいで最初にプレイするプレイヤーが不利だと言うプレイヤーもいますが、それは違います。最初のプレイヤーは手元の最後の花を真っ先に植えるチャンスが高いため、その有用性(最後の花の価値)を利用してゲームを強制的に終了させて勝利することができます。

ヒント6: 得点トラックの四隅は植える選択肢が著しく少なくなる(縦横方向に植えることができない)ため、最悪の場所です。何が何でも避けましょう。

ヒント7: 共闘は禁止されていません。したがって、あなたは他のプレイヤーと打ち手を示し合わせても構いません！

ヒント8: 最後まで余力を残しておきましょう。フィニッシュラインを超えて色の最後の花を植えることは、あなたがゲームに勝つために必ず必要なことです。それらに注力すると共に、相手が同じことをするのを防ぎましょう。

ヒント9: 先に述べたように、自分の手番で花を植えないことは悪いことではありません！少なくとも2回は花を植えられない状況になるようにしてみてください。終盤での爆発的な得点力を得られるでしょう。