

hexdominoes

double-seven binary-coding

With four bonus games by **Néstor Romeral Andrés**

概要

ドミノは世界中の様々な文化圏でプレイされている伝統的なタイルゲームです。標準的なセットは28枚のタイルからなる「ダブルシックス(W6)」のセットです。

ダブルセブン・バイナリコーディング・ヘクスドミノは、隣り合わせの(0~7の数字を持つ)六角形2つで構成された36枚のタイルからなります。このセットでは、通常の「ピップ(点)」の代わりに特殊な同心円状の2進表現を使用します。中央の点が1、小円が2、大円が4を表します。



例: 3-6タイル

通常のドミノと同じようにプレイしますが、各プレイヤーには7枚ではなく9枚のタイルを配ります。

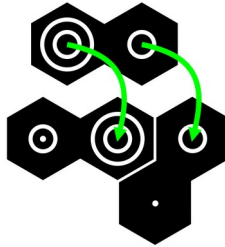
このルールブックには、私がデザインした、このセットでプレイできるいくつかのゲームが含まれます。

ヘクスドミナップ (HEXDOMINUP)

ヘクスドミナップは、同じデザイナーによるドミナップ(Dominup)から派生した2~4人用ゲームです。

ヘクスドミナップには2種類の配置方法があります。どちらの場合においても、タイルは仮定の六角形グリッドに沿っていなければなりません。

- **重ね置き:** 同一階層の隣接した2枚のタイルの上にタイルを配置します。配置するタイルの数字(シンボル)は、その直下にある各タイルのシンボルとそれぞれ一致していなければなりません。



重ね置きの正しい配置例

- **拡張:** (他のタイル上ではなく)テーブル上の1枚以上の配置済みタイルと隣接させて、タイルを配置します。隣接させるタイルとシンボルを合わせる必要はありません。

遊び方

(ドミノのように) タイルを伏せて全てのプレイヤーに均等に配ります。

ダブルの7のタイルを持つプレイヤーがテーブルの中央にタイルを置いて開始します。その後は2番手のプレイヤーから始めて、ゲームの終了条件に達するまで反時計回りの順に手番を行います。手番では以下の手順を**この順序で全て**行います。

1. 自分のタイルが1枚でも**重ね置き**可能なら、**重ね置き**しなければなりません。そのようなタイルが複数ある場合はどれを配置するか選択できます。このアクションをこれ以上**重ね置き**できなくなるまで繰り返します。
2. その後、1枚でも自分のタイルが残っていれば**拡張**を1回行います。

自分の手番終了時、手元にタイルがなければ勝ちとなり、ゲームは終了します。必要に応じて2~4位を決めるために残りのプレイヤーでゲームを続けても構いません。

バリエント: ミゼール・ヘクスドミナップ

このバリエントでは、最初にタイルを使い果たしたプレイヤーを負けとします。

ヘクスドミノメガ (HEXDOMINOMEGA)

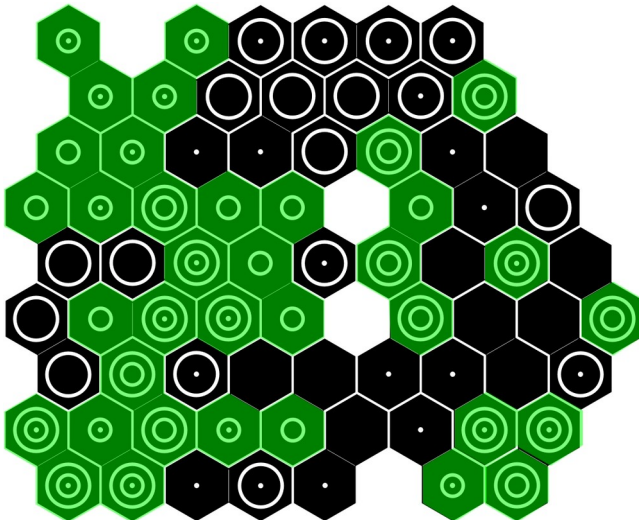
ヘクスドミノメガは、同じデザイナーによるドミノメガ(Dominomega)から派生した3人用ゲームで、このドミノセットにオメガ(OMEGA)の乗法得点計算を適用したものです。

各プレイヤーは3つのシンボル(点、小円、大円)のうち1つを担当します。ゲーム開始前に全てのタイルを伏せてシャッフルします。各プレイヤーはタイルを1枚引きます(他プレイヤーには見せないようにします)。

点のプレイヤーから順に手番を行います(点 - 小円 - 大円 の順)。手番ではテーブル上にタイルを1枚配置します。配置済みのタイルがあるなら、少なくとも1枚のタイルに隣接させて仮想の六角形グリッドに沿うように配置します。その後(可能なら)サプライから新たなタイルを1枚引きます。隣接させるタイルに数字(シンボル)を一致させる必要はありません。

36枚のタイルが全て配置されたら、各自の得点を計算します:

自分のシンボルが含まれる六角形(タイルの半分)の各グループの大きさを全て掛けたものが自分の得点です。いくつかの六角形には複数のシンボルが含まれていることに注意してください(例: 7のタイルには全てのシンボルが含まれています)。それぞれのシンボルがちょうど36個あることにも注意してください。**最も得点が高いプレイヤーの勝ち**です。獲得可能な最高得点は531441点です。



ゲーム終了例。小円のプレイヤーの得点は $25 \times 4 \times 1 \times 1 \times 1 \times 4 = 400$ 点

2人用バリエーション: 両プレイヤーとも小円を担当しません(小円が勝つこともあり得ます!)

ヘクスドミニナム (HEXDOMINIMUM)

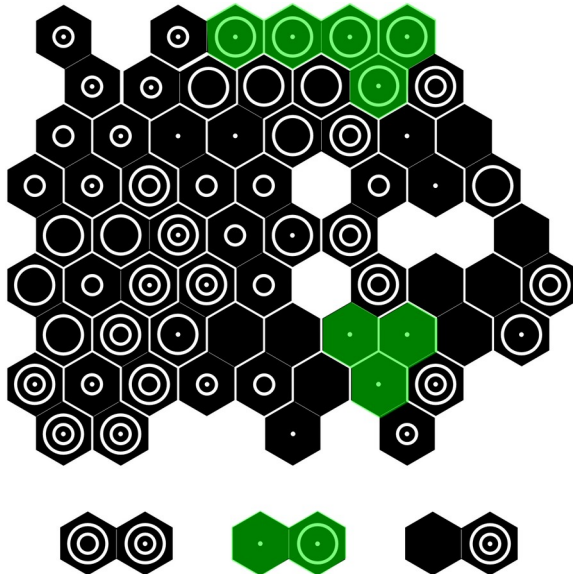
ヘクスドミニナムは、ミスティーク・エナジー(Mystique Energy) および ドミニナム(Dominimum)と同じデザイナーによる、それらから派生したゲームで、このドミノセットでプレイすることができます。ヘクスドミニナムは2~4人用です。

準備としてテーブル上にタイルを伏せてシャッフルします。各プレイヤーは他プレイヤーに見せないようにタイルを1枚引いてそれを確認し、他プレイヤーから見えないようにして自分の前に立てて置きます。そのタイルの2つのシンボルが同じ場合(つまりダブルタイル)はサプライに戻し、2つのシンボルが異なるタイルを引くまで引き直します。その後はサプライを再度シャッフルします。これが各自の「ミッションタイル」となります。その後、各プレイヤーは2枚目のタイルを引き、各自の「プレイングタイル」とします。

1番手は自分のプレイングタイルを表向きでテーブル上に配置します。その後、2番手から始めて反時計回りに手番を行います。手番では、自分のプレイングタイルを少なくとも1枚の配置済みタイルに隣接させて仮定の六角形グリッドに沿うように配置します。その後(可能なら)サプライから新たなプレイングタイルを1枚引きます。隣接させるタイルに数字(シンボル)を一致させる必要はありません。

最後のタイルがテーブル上に配置されたらゲーム終了となり、各プレイヤーは自分の得点を計算します。自分のミッションタイルに描かれた2つのシンボルそれぞれで、そのシンボルが最も長く連続してつながっているグループを探し、そのグループの六角形の数を数えます。それら2つの数を掛けたものが得点です。

最も得点が低いプレイヤーの勝ちです。引き分けの場合、引き分けたプレイヤーの中で最初に自分の最後のタイルを配置したプレイヤーの勝ちです。



例: 1-5のミッションタイル(緑)を持つプレイヤーの得点は $3 \times 5 = 15$ 点

ヘクストラ (HEXTRA)

ヘクストラは、2~4人用のドミノゲームです。

タイルを伏せてシャッフルし、プレイヤー全員に均等に配ります。(ドミノのように)各プレイヤーは他プレイヤーに見えないようにして自分の前に立てて置きます。

ダブルブランクのタイルを持つプレイヤーがテーブル中央に自分の**任意**のタイルを配置してゲームを始めます。

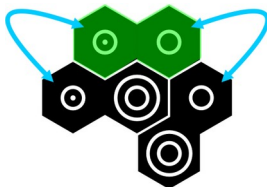
これ以降、2番手から順に手番を行います。手番では配置済みのタイルに隣接させて自分のタイルを1枚配置します。その際、配置するタイルの数字(シンボル)2つのうち、**少なくとも1つは**、隣接させる六角形に一致させます(つまり、シンボルが一致するペアを新たに作らなければなりません)。タイルは複数の配置済みタイルに隣接させても構いません。常に仮定の六角形グリッドに沿うようにしてください。ルールに従って配置できるタイルが手元に1枚もない場合はパスします(これは非常に稀です)。



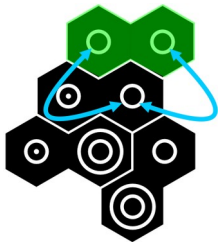
正しい配置例(緑):

少なくとも1つのシンボルが隣接して一致(他のタイルに接していても問題ありません)

さらに、新たに置いたタイルの両方のシンボルが**それぞれ異なる**タイルの隣接シンボルと一致している場合、そのプレイヤーは追加手番を獲得します。これによって追加手番の連鎖が起こることもあります。



新たに置いたタイルの両方のシンボルが、配置済みのタイルの六角形と一致している場合であっても、それが**同一**のタイルの場合は追加手番を獲得できません:



ただし、(両方のシンボルが同じであっても) それらが異なる六角形とそれぞれ一致しているのであれば追加手番を獲得します:



1人のプレイヤーが自分のタイルを使い果たすとゲームが終了し、そのプレイヤーの勝ちとなります。