



OMEGA

A strategy board game for 2 to 4 players by
Néstor Romeral Andrés

概要

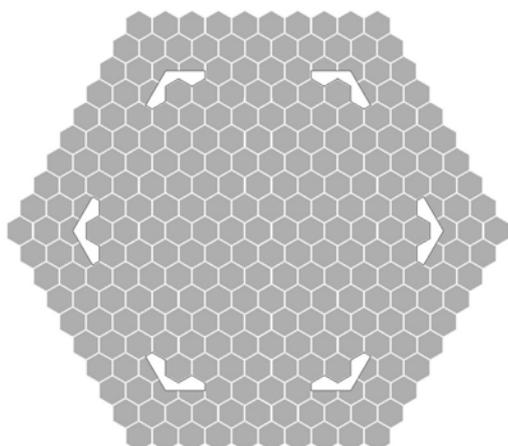
OMEGA(オメガ)では、プレイヤーは六角形のグリッドに駒を置いて自分の色のグループを作り、最高得点を目指します。各色の最終得点は、その色の各グループのサイズを掛けて計算します。

内容物

- オメガボード (1辺が10ヘクスの六角形グリッド)
- 「コーナー」 6個
- 白の駒 134個 (プレイヤーA)
- 黒の駒 134個 (プレイヤーB)
- 赤の駒 90個 (プレイヤーC)
- 青の駒 64個 (プレイヤーD)
- 筒

準備

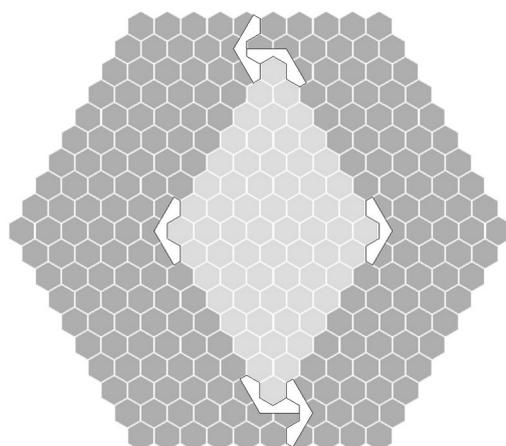
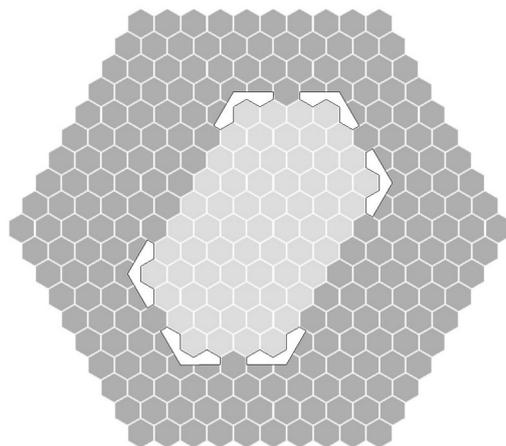
プレイ人数(2~4人)とゲームのグリッドサイズ(1辺が5~10ヘクス)を決めます。希望のサイズに合わせて6個の「コーナー」をボード上に置きます。



1辺が7ヘクスの場合の配置

バリエーションとして、ボードをその他の形にすることもできます。

例:



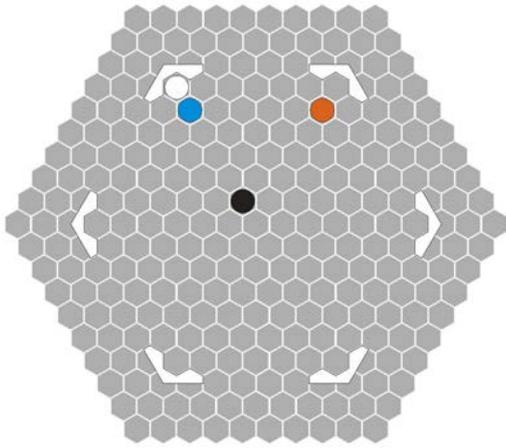
2人プレイでは白と黒の駒を使います。3人目のプレイヤーは赤の駒を、4人目のプレイヤーは青の駒を使います。

各プレイヤーは1色を担当します。**自分の色を示すため**に駒を1個取って自分の前に置きます。これは自分の「**カラーマーカー**」であり、ゲームでは使用しません。

遊び方

白プレイヤーから始め、プレイヤーは色順(白、黒、赤、青)に手番を行います。

各手番では、**今回のゲームで使用している各色の駒を**ボード上の空きヘクスに**1個ずつ置かなければなりません**。つまり、2人プレイでは手番プレイヤーが白・黒の駒を1個ずつ置き、3人プレイでは白・黒・赤の駒を1個ずつ置き、4人プレイでは白・黒・赤・青の駒を1個ずつ置きます。

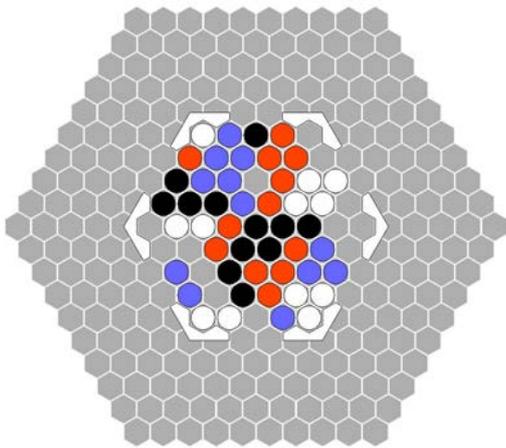


例: 4人プレイ時における白プレイヤーの初手

ゲーム終了

1ラウンド分(全プレイヤー分)の手番をプレイできないなら、**白プレイヤーの手番が始まる前に**ゲームが終了します。2人プレイなら1ラウンドで空きが4ヘクス以上必要です。3人プレイなら9ヘクス、4人プレイなら16ヘクス必要です。いくつかのヘクスはゲーム終了時に空いたままになります。

ゲーム終了時には、同色の駒でつながったいくつかのグループが作られています。グループに含まれる駒の数がそのグループの「価値」となり、自分の色の全グループの価値を**掛けたもの**が自分の点数になります。最も点数の高いプレイヤーの勝利です。引き分けの場合、それらのプレイヤーの中で最終手番のプレイヤーの勝利です。



ゲーム終了例(1辺のサイズ=5ヘクス,プレイ人数=4人)。
今は白プレイヤーの手番で、1ラウンド分のプレイに必要な空きヘクスが足りないためゲーム終了。
(16ヘクス必要なのに対して空きが13ヘクス)。

白の得点 $1 \times 2 \times 2 \times 4 \times 3 = 48$ 点

黒の得点 $1 \times 4 \times 7 = 28$ 点

赤の得点 $1 \times 5 \times 2 \times 4 = 40$ 点

青の得点 $6 \times 2 \times 3 \times 1 = 36$ 点

白プレイヤーの勝利！

パイルール

必須ではありませんが、2人プレイにおいてゲーム開始前に**パイルール**を適用しても構いません。

この場合、まずプレイヤーAが通常通り駒を置いた後、プレイヤーBは以下のいずれかを選びます。

- ボードに駒を置いて通常通りプレイします。
- 「カラーマーカー」を相手と交換してプレイヤーカラーを入れ替えます。その後、プレイヤーAが再び駒を置き、通常通りゲームを続けます。

2人プレイ用トーナメントルール

トーナメントでは、プレイヤーは「白」で1回、「黒」で1回、計2回プレイします。各プレイヤーは「白」でプレイした時の点数と「黒」でプレイした時の点数を合計します。合計得点の高いプレイヤーがトーナメントで勝利します。

トーナメントではパイルールを適用できません。

備考と戦略

オメガは複雑さと直感的な計算の試みとして生まれました。この小さなモンスターを生み出すために2つのコンセプトがタッグを組んだのです。

プレイ中に得点を計算する(グループの価値を掛ける)必要がないことはすぐ分かりますが、代わりに直感的な戦略を使います。どうやって?それはあなた自身が見いださなければなりません*1。

ゲーム終了時にいくつかの空きヘクスがあることに注意しましょう。このスペースが非常に重要です！

8ヘクス以上のサイズでの2人プレイは経験豊富なプレイヤーにのみおすすめします。得点は大幅巨大になります。

*1 まあいいでしょう。3かそれに近いサイズのグループを作るようにして、1は避けるようにしてください。