

バイナリー

ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

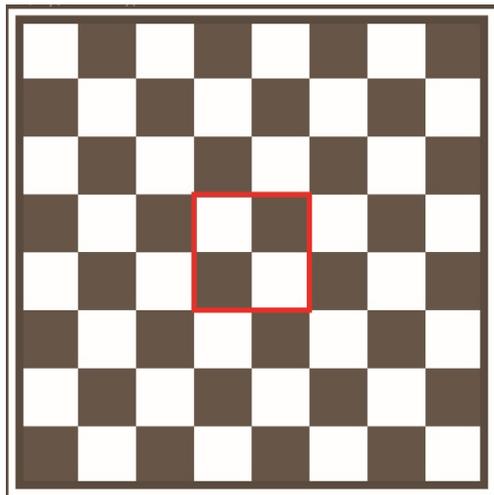
バイナリーは、チェッカーボードを使用する領土ゲームです。なるべく大きいグループを作成したプレイヤーが有利になりますが、このゲームの特徴はコマと同じ色の空のマスも自分の領土に含まれるということです。

コンポーネント

- ・ 8×8マスのチェッカーボード
- ・ 2色のコマ、それぞれ16個ずつ

※より大きいサイズでプレイする場合は、コマの総数がボードのマスの総数の半分になるように準備します。

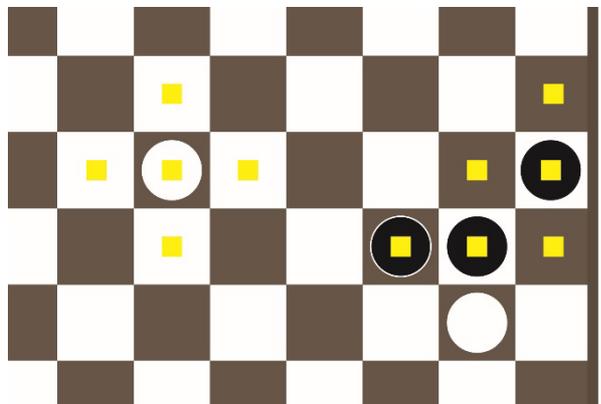
ボードの中央の2×2のスペースをセンタースペースと呼びます。



(図1) 赤い枠はセンタースペースを示す

テリトリー

縦か横でたがいに隣接している同色のコマのまとまりをテリトリーと呼びます。またコマに縦か横で隣接している、そのコマと同じ色の空きマスもテリトリーに含まれます。テリトリーのサイズは、そのテリトリーに含まれているコマと空きマスの総数です。



(図2) テリトリーの例。左は白のサイズ5のテリトリー、右は黒のサイズ6のテリトリーを示す。

テリトリーのサイズは常に2以上です。つまり単独の空きマスや単独のコマはテリトリーではありません。

セットアップ

どちらのプレイヤーがどちらの色を担当するかを適当な方法で決め、それぞれの色のコマをすべて受け取ります。

ゲームプレイ

はじめボードは空です。まず、黒のプレイヤーが自分のコマを黒いマスのどれかに配置します。黒のプレイヤーの初手ではセンタースペースには配置できません。

次の白のプレイヤーから、手番プレイヤーは以下のアクションのどちらか一つを行います。パスはできません。

1. 自分の色と同色の空きマスのうち2つに、自分のコマをそれぞれ配置する（1つにとどめても良い）
2. 自分の色ではない空きマスの1つに、自分のコマを配置する

センタースペース

ボードの中央の2×2のスペースはセンタースペースです。このスペースにコマを配置する場合は、以下の制限を伴います。

1. 自分の色と同じマスに配置する場合、その手番ではコマを1つしか配置できません。
2. 自分の色と異なるマスに配置する場合、自分の手持ちのコマ（ボードに配置していないコマ）から1つを廃棄し、ゲームから除外します。（手持ちのコマが1つもない場合、それらのマスには配置できません）

ゲームの終了

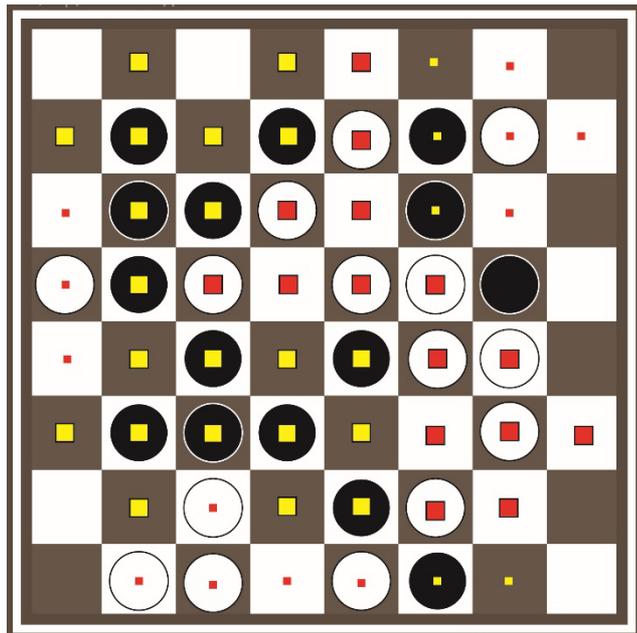
一方のプレイヤーがコマを使い切ったら、他方のプレイヤーは上記のルールに従って残りのコマをすべて配置しゲームを終了します。

以下に従って各自のスコアを算出します。

スコア＝最も大きいテリトリーのサイズ×2＋残りのテリトリーのサイズの合計

スコアがより大きいプレイヤーが勝利します。同点の場合、最大テリトリーのサイズを比較し、それでも同数の場合は2番目、3番目、というふうにサイズの差が出るまで比較していきます。最後まで同数であれば引き分けです。

※同サイズの自分のテリトリーが複数ある場合は、そのうちの一つを1番目、他を2番目、3番目というふうに順序を振り分けます。



(図3) 黒 49 (22×2+3+2)、白 42 (15×2+5+4+3) で、黒の勝利。