

# Estate

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

エステートは、六角形ボードを使用する接続ゲームです。このボードは同心円状に5つのエリアに分かれており、エリアごとに価値が異なります。プレイヤーはあたかも土地を買うかのように、手番ごとに与えられるポイントをエリアに応じて支払ってコマを配置し、向かい合う辺をコマで繋ぐことを目指します。

## コンポーネント

- ・同心円状のリングで構成された、一辺5ヘクスの正六角形ボード
- ・明・暗2色のコマ（各35個）

## ゲームプレイ

どちらのプレイヤーがどちらの色でプレイするかを適当な方法で決めます。はじめボードは空です。

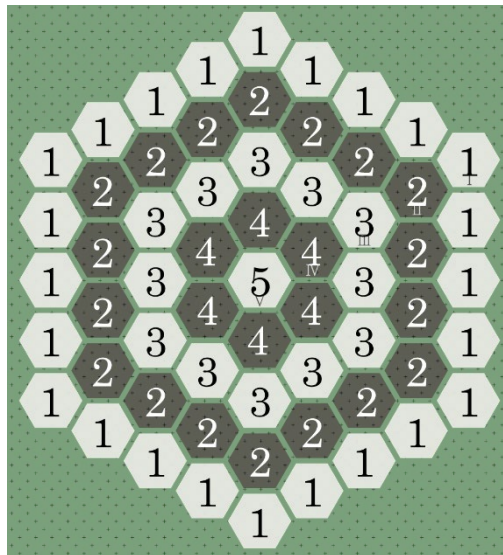
明色のプレイヤーからはじめ、交互に手番を行います。手番プレイヤーは以下のルールに従って、自分の色のコマを1～5個ボード上に配置します。

## 配置ルール

手番プレイヤーは、毎手番の開始時に5ポイントを所持しています。このポイントを使用して、ボード上のどこにいくつのコマを配置するかを決定します。

ボードは中心から5つのリング状のエリアに色分けされています。中心のエリア（1ヘクス）が最も価値が高い5ポ

イントで、そこから離れるごとにエリアの価値が1ポイントずつ減少し、最も外側のエリアは1ポイントです。



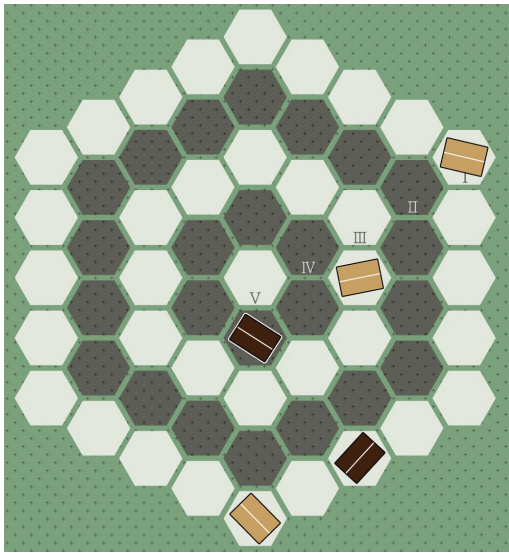
(図1) 各スペースにコマを置くために必要なポイントを示す

プレイヤーはコマを1つ置くごとに、そのエリアの価値に応じたポイントを支払うことになります。

例えば中心に置く場合は5ポイントが必要になるため、その手番では1つのコマしか置くことができません。すべて一番外側のエリアに置く場合は5つのコマを置くことができます。合計が5ポイントを超えないかぎり、異なるエリアに2つ以上のコマを置くこともできます。

複数のコマを置く場合、それらのコマを互いに隣接させる必要はありません。

ポイントをすべて使い切る必要はありませんが、ポイントを次の手番のために貯蓄することはできません。パスはできません。



(図2) 配置の例。明色のプレイヤーは、最初の手番でIIIのエリアに1つ、Iのエリアに2つのコマを置いた。次に暗色のプレイヤーはIVのエリアに1つ、Vのエリアに1つのコマを置いた。

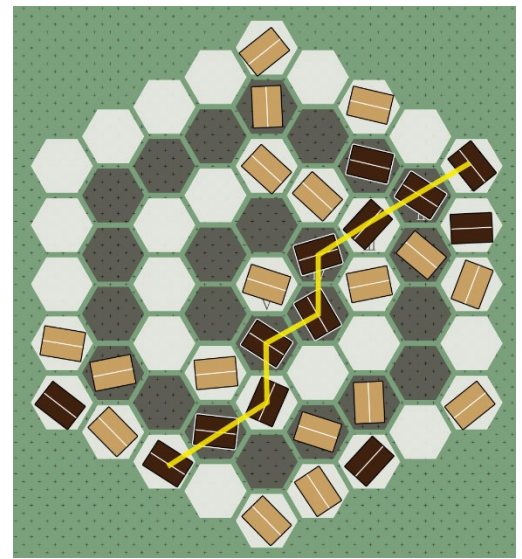
#### パイルール (オプション)

先手の有利を調整するためのオプションルールとして、後手のプレイヤー (暗) は先手 (明) の第一手の後で担当する色を交換することができます。色を交換した場合、先手だったプレイヤーは後手 (暗) としてそのまま手番を行います。

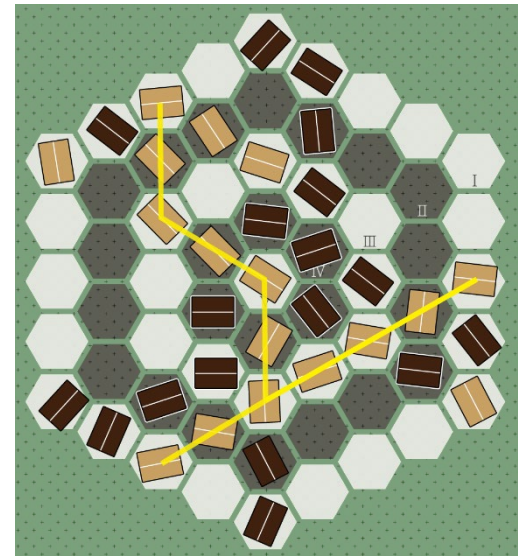
#### ゲームの終了

互いに向き合うボードの辺どうしを自分の色のコマでつなげたプレイヤーがただちに勝利します (コーナーは両方の辺に属します)。

稀な例ですが、たがいに隣り合わない3つの辺をつなげることによっても勝利することができます。



(図3) 向かい合う辺をつなげたため、暗色のプレイヤーの勝利 (コーナーは2辺に属することに注意)



(図4) たがいに隣り合わない3辺をつなげたため、明色のプレイヤーの勝利。