

LETILES

エルタイルズ

かぶきけんいち 作

2～3人用 7歳以上 プレイ時間：20～30分

タイルの辺と辺をつなげて自分の陣地《エリア》を広げていき、最終的にすべてのエリアを得点化します。ただし、広げすぎると減点され、さらには失点することもあります。いかに自分のエリアを、高得点になる「ほど良い大きさ」にとどめておくことができるか？簡潔なルールながらジレンマの効いた陣取りゲームです。

【内容物】

タイル72枚（3色各24枚）、得点チップ60枚（青1点×15枚、赤3点×18枚、黄6点×15枚、緑ボーナス3点×12枚）、タイルスタンド3本（3色各1本）、説明書1枚、拡張タイル9枚

【ゲームの準備】（3人プレイの場合）

- すべてのタイルを裏向きで色ごとに分け、各プレイヤーは好きなタイル1色全部と同色のスタンドを手元に置き、タイルをよく混ぜます。これを「ストック」と呼びます。
- 各プレイヤーはストックから5枚のタイルを1枚ずつ引き、自分だけ見えるようにスタンドにセットします。
- 次に最適な方法でスタートプレイヤーを決定します。

【ゲームの流れ】

- スタートプレイヤーは5枚のタイルから1枚選んで場の中央に置き、そのあとストックから1枚補充します。
- それ以降時計回りの順番で全員同様にプレイします。
- ※少なくともタイルは、既に置かれたタイルの一边（辺の長さや色は問いません）と辺同士でぴったりつながるように置きます。

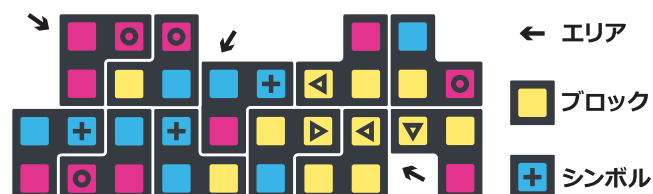


【ゲームの終了】

- プレイヤー全員がストック及びスタンド上のタイルをすべて使い切るとゲームは終了し、得点計算に移ります。

【得点計算】

タイルはすべて3つの正方形で構成され、1つの正方形を「**ブロック**」、ブロックに描かれている印を「**シンボル**」、同じ色のブロックが**4つ以上**つながっている集まりを「**エリア**」と呼びます。



- 各プレイヤーはスタンドの得点表を参考に、自分のブロック数とボーナスをそれぞれ得点化します。

ブロック	0-3	4-6	7-9	10	11	12	13-	ボーナス
得点	0	1	3	6	3	1	0	3

■**最大エリアボーナス**：最もブロック数の多いエリアのプレイヤーが**3点**を獲得します。（※ブロック数が**13以上**も可能）

■**最多エリアボーナス**：最も多いエリア数（ブロック数が**4つ以上**）のプレイヤーが**3点**を獲得します。

※上記のボーナスは対象プレイヤーが複数でもそれぞれが獲得。

■**シンボルボーナス**：同じ形のシンボルが**4つ以上**つながっている**エリア1つ**につき、そのシンボルを担当するプレイヤーが**3点**を獲得します。

※**1つのエリア内**でシンボルが4つ以上つながったり、シンボルボーナスの対象箇所が複数あっても得点は**3点**です。

【得点チップの使い方】

各プレイヤーはそれぞれエリアの上に該当する得点チップを置きます。ブロック数13以上のエリアは得点チップを裏向きで**0点**と表示。ボーナスチップはすべて**緑**のチップを使用し、全員が得点チップを置き終えたら、それらの得点チップを各プレイヤーの手元に戻します。（※最多エリアボーナスは**緑の得点チップ以外**で、得点チップの**獲得枚数の一番多い**プレイヤーが獲得します。）

【勝利条件】

エリアの得点とボーナスの得点の合計が最も高いプレイヤーが、同点の場合はエリア数が最も少ないプレイヤーが勝者です。それと同じ場合は引き分けです。

【2人プレイ】

2色のタイルだけを使用します。
得点計算では使用しない色のエリアの計算は行いません。

【短時間ルール】

各2枚ずつある6種類のタイル（ただし、ブロックがすべて同色の単色タイルは含まない）から、それぞれ1枚ずつ取り除いた、合計**18枚**でプレイします。

【差し替えルール】

シンボル2個、及びシンボル3種類が描かれたタイル（各色3枚）を、**同じ配色**のタイルと差し替えてプレイします。ハンデキャップとして使用しても良いでしょう。

Blog：http://gameno-wa.seesaa.net/

Mail：kabuken215@gmail.com

頒布元：ゲームNOWA



For 2-3 players. Age: 7+. Play time: 20-30 min.

Join tiles edge to edge to expand your territory and finally turn your areas into victory points.

Watch out though, making your areas too big detracts from your score and can even lead to losing points. Can you keep your areas at just the right size to get the highest score? It's a territory control game with concise rules and interesting dilemmas.

[Contents]

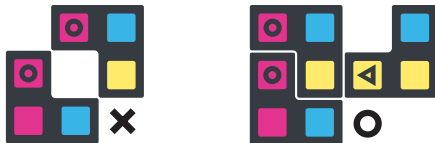
72 Tiles (3 colors with 24 each), 60 Victory Point(VP) markers (1pt x 15, 3pt x 18, 6pt x 15, Bonus x 12, all have 0pt on reverse), 3 tile stands (1 per color), this rule sheet, 9 expansion tiles.

[Game Preparation]

For 3 Players: Sort all the tiles into the 3 colors and place them all face down. Give all the tiles on one color and that color's tile stand to each player and then each player should shuffle their tiles thoroughly. This forms the player's stock. Each player takes 5 tiles from their stock and places them on their tile stand, so that only they can see them. Choose a start player.

[Game Flow]

The start player chooses one of his 5 tiles from his tile stand and places it in the middle of the table then draws one replacement tile from the stock. Then in clockwise order each player plays in the same manner. Following tiles placed must share at least 1 edge (regardless of color or length) with a piece already in play.

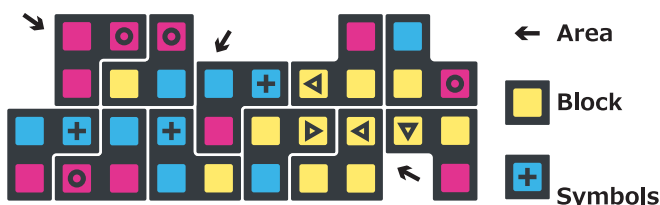


[Game End]

The game ends when all players have played all their tiles from their tile stand and stock, then final scoring begins.

[Final Scoring]

Each tile consists of 3 squares. Each square is referred to as a 'block'. Some blocks contain 'symbols'. When 4 or more of the same color blocks are connected then they create an 'area'.



Using the back of the tile stand as a reference each player converts his areas and bonuses into victory points.

Block	0-3	4-6	7-9	10	11	12	13-	Bonus
Point	0	1	3	6	3	1	0	3

Largest Area Bonus: The player with the largest number of blocks in a single area earns 3 points. (including areas of 13+ blocks)

Most Areas Bonus: The player with the most areas (with at least 4 blocks each) earns 3 points.

Symbol Bonus: For areas containing 4 or more of the same symbol that symbol's owner earns 3 points per area. (Even if the area contains more than 4 the area earns 3 points.)

[Using the VP markers]

Each player places the appropriate VP marker on any area that scores. On areas with more than 3 blocks place a flipped VP marker, so that it shows zero points. All bonuses use the green markers.

When all players have finished placing VP markers, each player takes their VP markers.

(The Most Areas Bonus is awarded to the player with the most VP markers NOT including the green ones.)

[Winning]

The player with the highest score (area VPs + bonus points) is the winner. In case of a tie, the player with the least number of areas is the winner. If there is still a tie then the game ends in a draw.

[For 2 players]

Use only 2 sets of tiles.

When calculating final scoring the unused color is ignored.

[Short Version]

In each player's tiles there are 6 different tiles (not including the tile that has 3 of the same colored tiles) that have 2 copies each. Remove one of each of those tiles. Play the game using only 18 tiles.

[Alternative Rule]

There are 3 expansion tiles per color that have 2 or more symbols. Replace the 3 tiles that have the same color configuration before playing. This can be used as a handicap.

Game Design: Kenichi Kabuki

English translation: Nathan Hunley(Cafe Meeple)

Blog : <http://gameno-wa.seesaa.net/>

Mail : kabuken215@gmail.com

Publisher : GAME NOWA