

2 人用 / 5 分×3 本勝負

ビアヘックスは王冠を駒として使った気軽に(ビールを飲みながらでも)楽しめる心理戦のゲームです。互いに1つずつ王冠を伏せてボードに置いていきます。王冠の内側にはチップが付いており、自分のシンボルが付いてるものと相手のシンボルが付いてるものとがあります。王冠は伏せて置くためどちらのシンボルを置いたか相手にわかりません。ゲームの目的は、自色のシンボルで自色の対



辺をつなげることです。これを防ぐには2つの方法あります。1つは相手の進路に自分のシンボルを置き塞ぐことです。もう1つは「アタック」をすることです。アタックとは、伏せてある王冠を3つ指定し、もし3つすべてが同一のシンボルならボード上から取り除きます。つまり、まっすぐに自分のシンボルを並べてつなぎにいくと相手からアタックを受けて一網打尽にされてしまうかもしれないということです!

コンポーネント

- 金の王冠 … 13 個 (内訳は、中が金)のシンボル 7 個、銀 のシンボル 6 個)
- 銀の王冠 … 13 個 (内訳は、中が銀像のシンボル7個、金線のシンボル6個)
- 5x5 のヘックスボード … 1枚
- ヒントトークン(マグネットピン) … 6 個。バリアントルール用

準備

一方は金の王冠、もう一方は銀の王冠をそれぞれ 13 個ずつ持ちます。王冠の内側には磁石でチップがついています。もし王冠に傷がつき、それを目印に内側のシンボルが判別できそうな場合は、遊ぶ度にチップを入れ替えてください。







ゲームの進行

最初のゲームは、適当な方法で先手後手を決めます。以降は前回のゲームで負けた方が先 手後手を選びます。3本勝負を行い、先に2本取った方が真の勝者です。ゲームは以下の手 順で進行します。

- 1. 勝利宣言(任意)
- 2. アタック (任意)
- 3. 王冠配置(必須)

以降、手番を交代して1~3を繰り返します

王冠配置

空いているマスに自分の王冠を1つ伏せて置きます。

先手の初手に限り、中央のマスに置けません。それ以外はどこにでも置けます。 自分が置いた王冠は、後から内側のシンボルを確認してもかまいません。

アタック

隣接する伏せた状態の王冠3つを指定し、公開します。

指定する3つの王冠は、自分の色でも相手の色でもその混合でもかまいません。

公開した王冠の内側のシンボルが3つすべて同一:

➡ 成功。3つの王冠をすべて取り除き、所有者に戻します。 続けて手順3(王冠配置)を行います。

公開した王冠の内側のシンボルが同一ではない:

→ 失敗。自分のシンボルの王冠を取り除き、手番を終了します。 相手のシンボルは公開状態のまま盤上に残ります。 これらはゲーム終了まで取り除かれることはありません。

勝利宣言

勝利を宣言し、すべての王冠を公開します。自分の色の対辺同士を自分のシンボルでつないでいれば宣言者の勝ち、そうでなければ相手の勝ちです。

ルメモ

- ▼ 勝利宣言は自分の手番の最初に行います。したがって自分が王冠を置いた直後に 宣言することはできません。相手のターンを1回待たなければなりません。
- ✓ このゲームに引き分けはありません。必ずどちらか一方だけが繋がります。

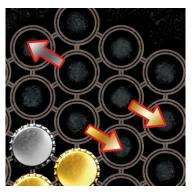
アタックの例



銀のプレイヤーがアタックし、 ABC の王冠を指定しました



公開した結果、内側のシンボルがすべて同一でした



成功: 王冠をすべて取り除き、元の所有者に返します。 銀プレイヤーは続けて王冠を配置します。





公開した結果、すべて同一 ではありませんでした



失敗: アタックした側のシンボル(銀プレイヤーがアタックしたので銀のシンボル)を取り除き、元の所有者(王冠が金色なので金プレイヤー)に返します。 銀プレイヤーの手番はこれで終了です。 このターンは王冠を配置できません。

ルメモ

- ✓ アタックは隣接する王冠3つを全部指定してから公開します。とりあえず1つ めくり、その結果を見てから次にどれをめくるか決めることはできません。
- ✓ アタック失敗時に取り除く王冠を間違えないよう気をつけてください。 内側のシンボルがアタックした側のものを取り除き、それを外側の王冠の色を 見て元の所有者に戻します。最初は少し分かりづらいと感じるかもしれません がすぐに慣れるでしょう。

特殊ケース

- **✓ すべてのマスが埋まった:**ただちにすべての王冠を公開し勝敗を確認します。
- ✓ どちらかの手持ちの王冠が無くなった: 王冠が残っているプレイヤーは、手持ちの王冠を一方的に空きマスに置きボードを埋めます。途中、アタック等はできません。その後すべての王冠を公開し勝敗を確認します。
- ✓ **これ以降いくら置いても相手は対辺を繋げることができない:**勝利宣言をし「あなたは どうやっても繋げられない」と告げます。その後、ボード上と手持ちのすべての王冠を 公開します。宣言を受けたプレイヤーは双方の手持ちの王冠を自由にボード上に置きま す。それによってもし繋がった場合は宣言者の負け、繋がらなければ宣言者の勝ちです。
- ✓ これ以降いくら置いても自分は対辺を繋げることができない: あなたが勝つ手段がないと判断した場合、対戦相手からの勝利宣言を待つ必要はありません。自ら敗北を宣言しましょう。

バリアントルール: ヒントトークン

慣れたらこちらのルールにも挑戦してみてください。ボードに置いた王冠は自分の色でも中を見てはいけません。代わりに記憶の補助として、いま自分が置いた王冠の上にヒントトークン(マグネットピン)を乗せることができます。例えば相手のシンボルを置いた時にはトークンを乗せます。ただし使い方がワンパターンだと相手に読まれてしまうため、時々パターンを変えたりブラフを混ぜたりする必要があるでしょう。トークンが置かれた王冠が公開されたらトークンを手元に戻します。

ヒントトークンの使い方を巡って読み合いが生まれます。また自分が置いたシンボルを忘れ、繋がったと思っていたものが繋がらなかったりその逆だったりと意外な展開が楽しめるでしょう。

トークンの数が足りないと感じた時は、台所に行って似たようなものが冷蔵庫のドアに付いてないか探してみてください。

ルール問合せ

https://boardgame.web-saito.net/beerhex/



ゲームデザイン: 齋藤 隆 (BrainBrainGames)

アートワーク: 福島 了 (HappyGames)

Special Thanks: サニーバードカフェの仲間たち

初版: 2020年11月