

Game_Rules

ミツバチがモチーフのボードゲーム
プレイヤーは二手に分かれ、ターン制で陣取りを行う

【用語】

OO_Enemy

相手のプレイヤーの○○、相手のプレイヤーが設置した○○

OO_Ally

自分の○○、自分が設置した○○

Piece

コマ

Piece_Worker

働きバチのコマ、プレイヤーごとに2コマ

Piece_Queen

女王蜂のコマ、プレイヤーごとに1コマ

ストック

[生成]を行なった時 Wall や Lid をコマの上に重ねる、その重なった数

高さ

Field から積み重ねられた Wall、Lid の合計数、Wall、Lid どちらも高さ1としてカウントする

Wall

仮の陣地、壁、プレイヤーごとに40個

Lid

確定した陣地、蓋、プレイヤーごとに19個

Field

盤面

Field_Beeswax

生成マス、ミツロウ、10マス

Field_Normal

通常のマス、特に効果はない、9マス

【ルール概要】

*以下、Piece と書かれていた場合 Piece_Worker と Piece_Queen どちらのことも指す

*以下、Field と書かれていた場合 Field_Beeswax と Field_Normal どちらのことも指す

*以下、OO_Enemy、OO_Ally などの指定がない場合、相手と自分どちらかは関係なく、どちらの○○の場合でもという意味とする

*Wall、Lid はそれぞれ一つを高さ1としてカウントする

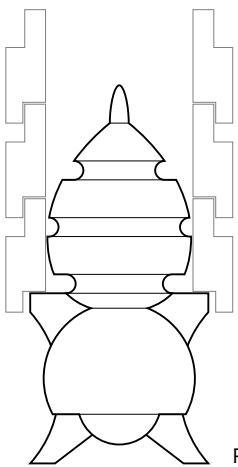
プレイヤーは、1ターンにいずれか1つの Piece_Ally に対して、[移動][設置]のいずれかの行動を一度だけ行うことができる
[生成]でターンは消費されず、[移動]を行なった時 Field_Beeswax か、Lid_Ally に侵入した時任意で行う

どちらかが行動不能になった場合、もう一方は自分が行動不能になるまで自分のターンが続く
その時、コマを動かしたことによって行動不能な状態が解除された場合、通常のターン制に戻る

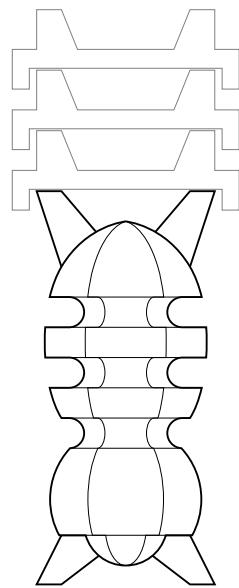
双方が行動不能になったり、全てのマスが Lid で埋まった時、ゲーム終了
最終的に Lid の数が多いプレイヤーの勝利になる

*コマごとの動きは Piece_Worker、Piece_Queen、Wall、Lid を参照

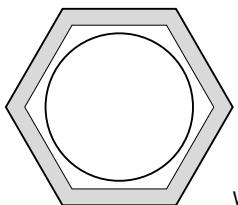
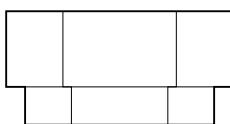
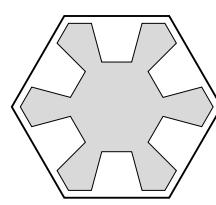
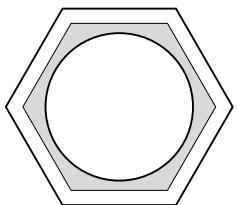
Parts_List



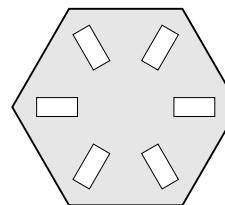
Piece_Worker



Piece_Queen



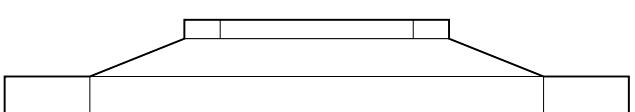
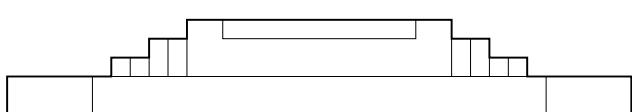
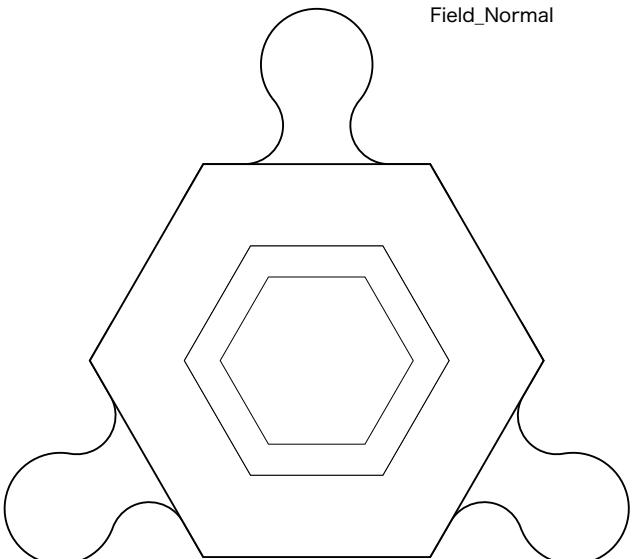
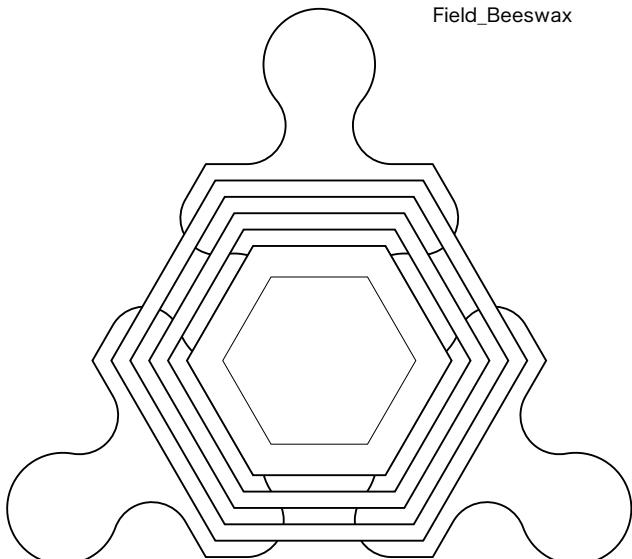
Wall



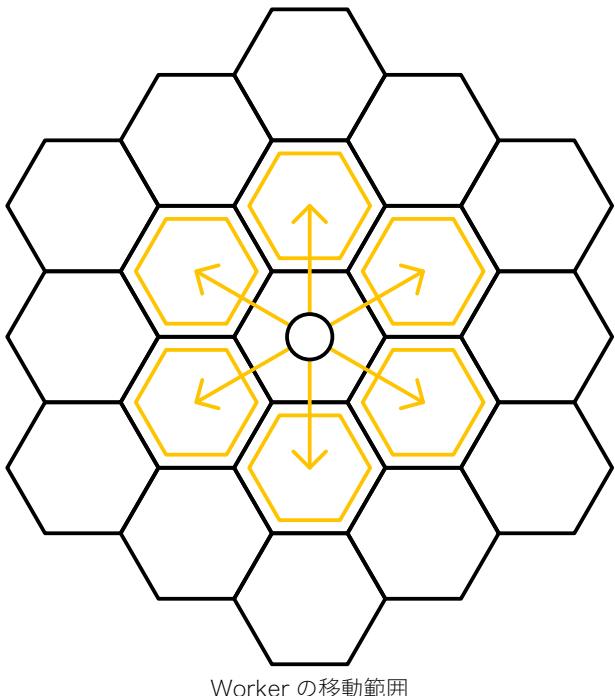
Lid

Field_Beeswax

Field_Normal



Piece_Worker



Worker の移動範囲

[移動]

* 1 ターン消費する

周囲 1 マスが、Field、Wall、Lid_Ally だった場合、高さは関係なく移動することができる
Lid_Enemy 上や、Piece があるマスには移動することができない

[生成]

* ターンは消費しない

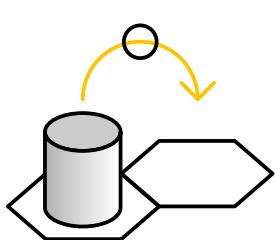
* ストックがすでに 3 個ある場合は行うことができない
Field_Beeswax や、Lid_Ally に侵入した時、Wall を一つ生成し
ストックしても良い（しなくても良い）
生成した Wall は、生成を行なった Piece_Worker に被せる

[設置]

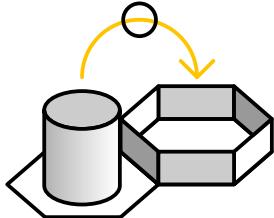
* 1 ターン消費する

* ストックが 0 の場合は行うことができない

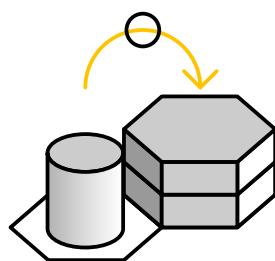
隣接した 1 マスに、自分のストックを一つ消費して Wall_Ally の設置をすることができる
* 設置の条件は Wall の項目を参照



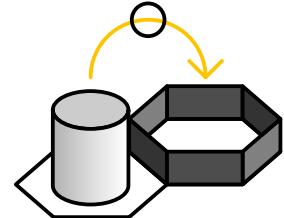
Field の上



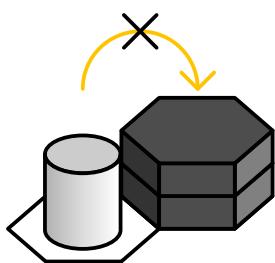
Wall_Ally の上



Lid_Ally の上

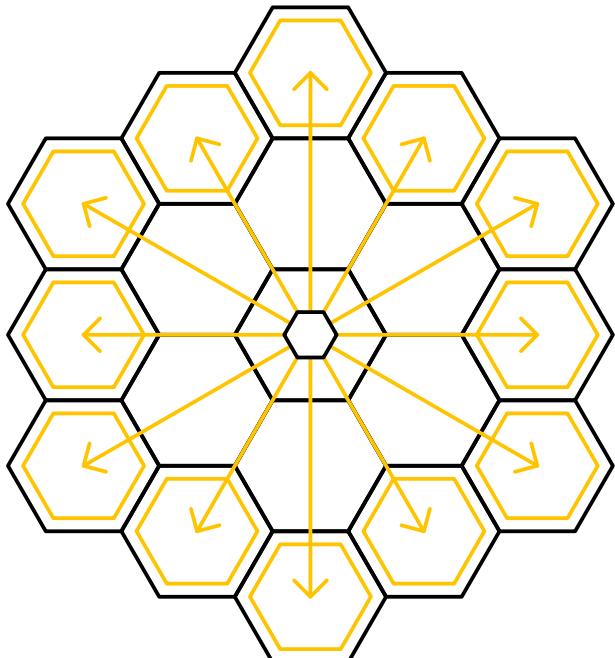


Wall_Enemy の上



Lid_Enemy の上

Piece_Queen



[移動]

* 1ターン消費する

2マス先が、Field、Wall、Lid_Ally だった場合、高さは関係なく、周囲 1 マスを飛ばして 2 マス先に移動することができる
周囲 1 マスには影響されず、飛び越えることができる
Lid_Enemy 上や、Piece があるマスには移動することができない

[生成]

* ターンは消費しない

* ストックがすでに 3 個ある場合は行うことができない
Field_Beeswax や、Lid_Ally に侵入した時、Lid を 1つ生成し
ストックしても良い（しなくても良い）
生成した Lid は、生成を行なった Piece_Queen に被せる

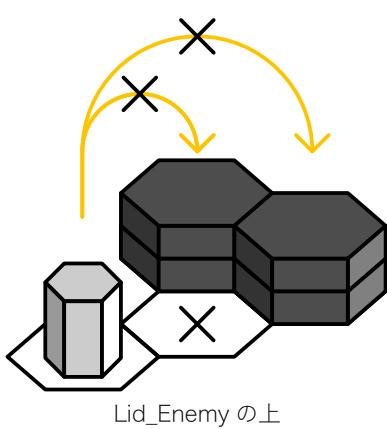
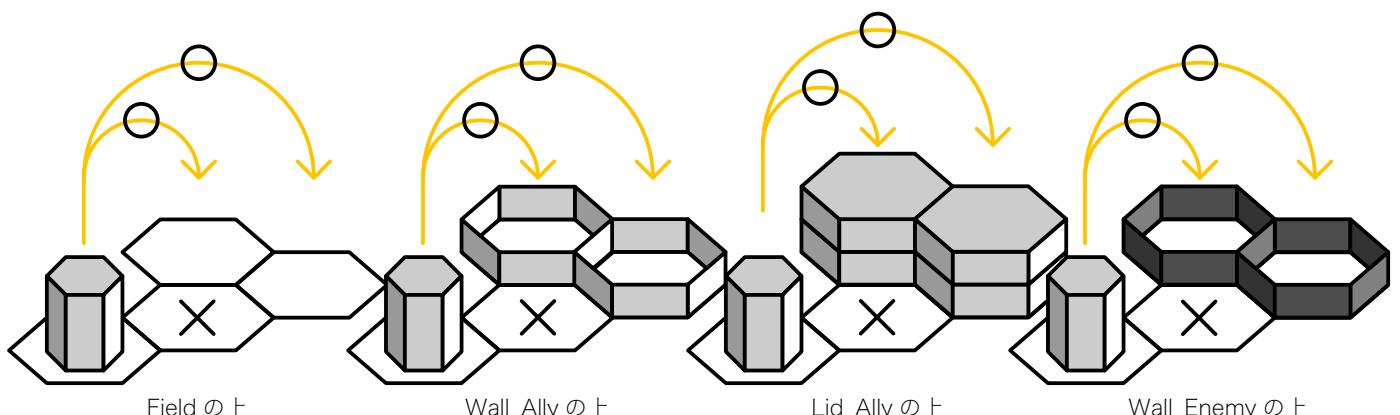
[設置]

* 1ターン消費する

* ストックが 0 の場合は行うことができない

隣接した 1 マスに、自分のストックを一つ消費して Lid_Ally の設置をすることができる

* 設置の条件は Lid の項目を参照

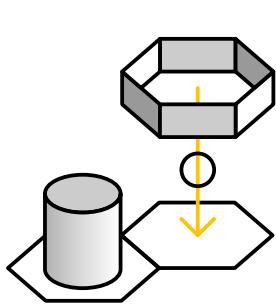


Wall

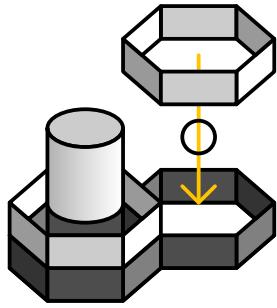
Worker の周囲一マスの Field 上に設置できる

Worker の周囲一マスが高さ + 1 以下の時に限り、Wall_Enemy 上に設置できる

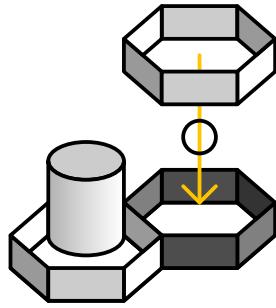
Worker の周囲一マスであっても、Wall_Ally、Lid、Piece があるマスには設置できない



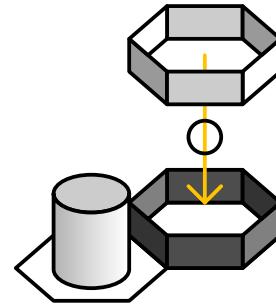
Field の上



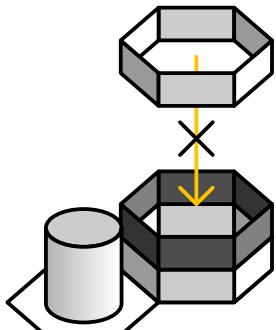
Piece_Worker_Ally より
下の
Wall_Enemy の上



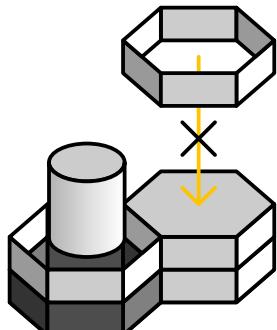
Piece_Worker_Ally と
同じ高さの
Wall_Enemy の上



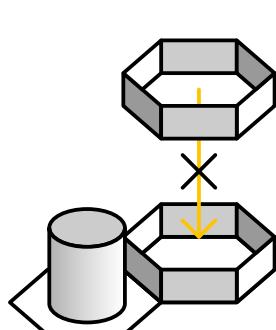
Piece_Worker_Ally より
1 段高い
Wall_Enemy の上



Piece_Worker_Ally より
2 段以上高い
Wall_Enemy の上



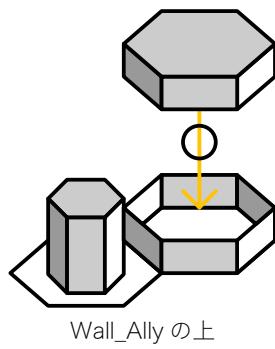
Lid の上



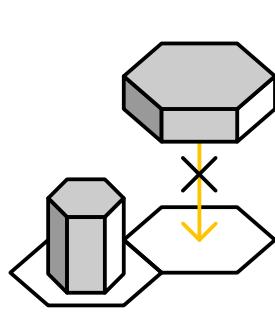
Wall_Ally の上

Lid

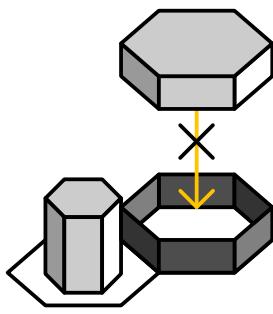
高さは関係なく、Queen の周囲一マスの、自分が設置した Wall 上に設置できる
Queen の周囲一マスであっても、Field、Wall_Enemy、Lid、Piece があるマスには設置できない



Wall_Ally の上

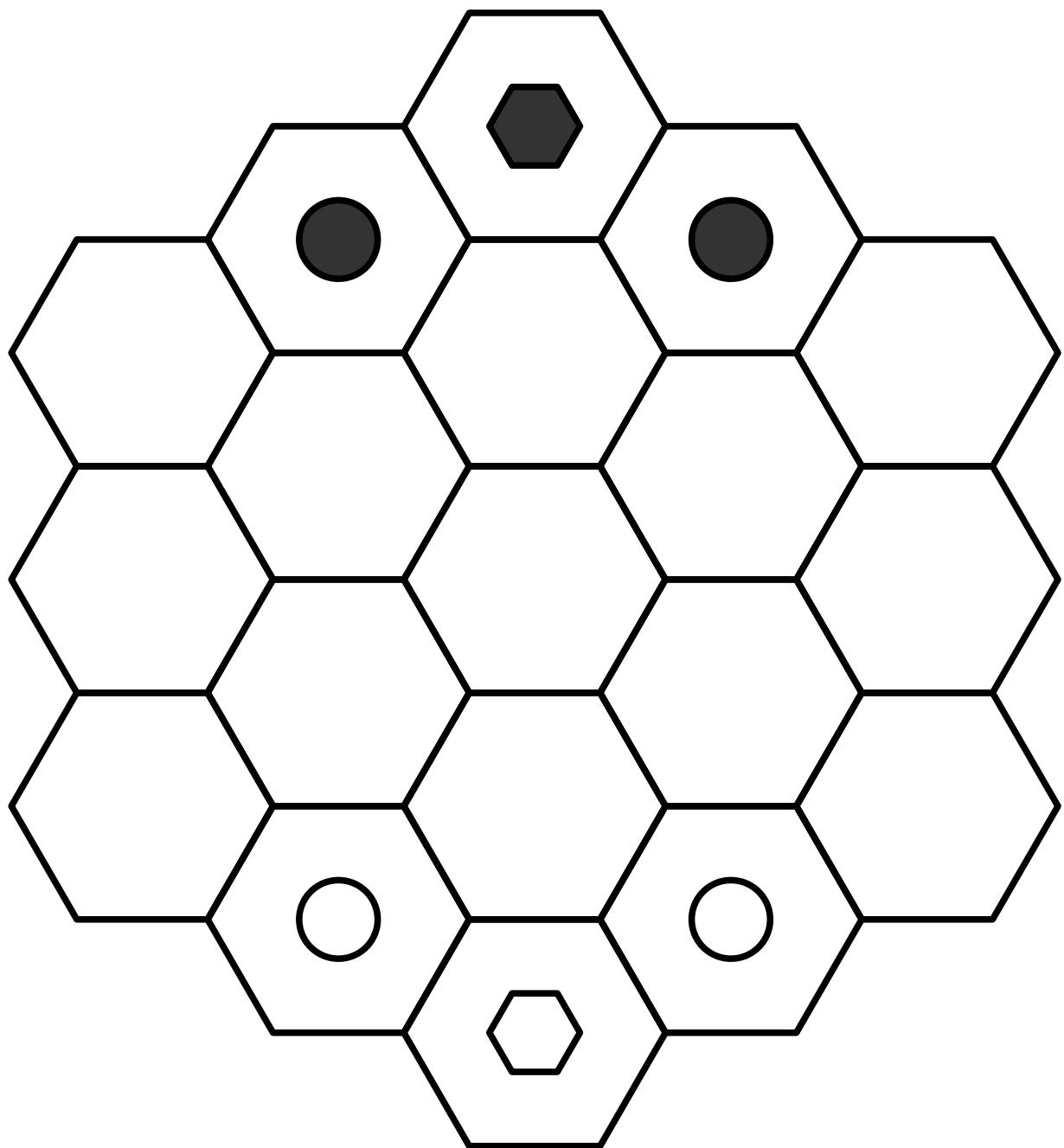


Field の上



Wall_Enemy の上

Initial_Placement

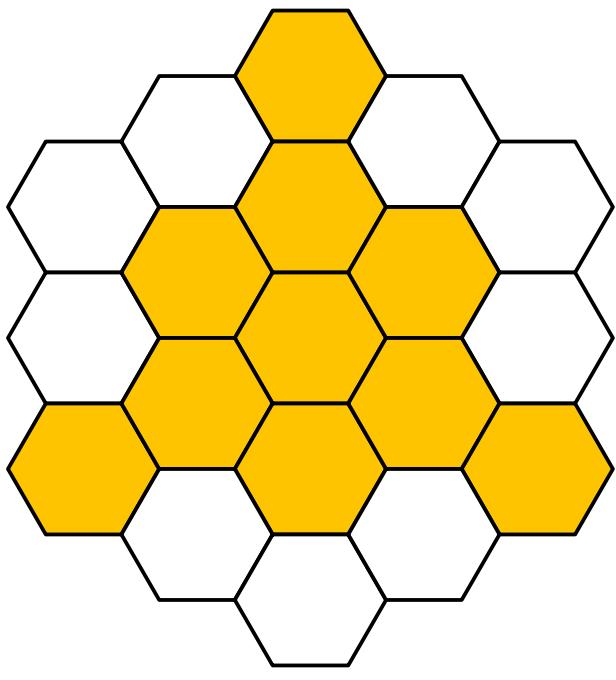


Map_LV.1

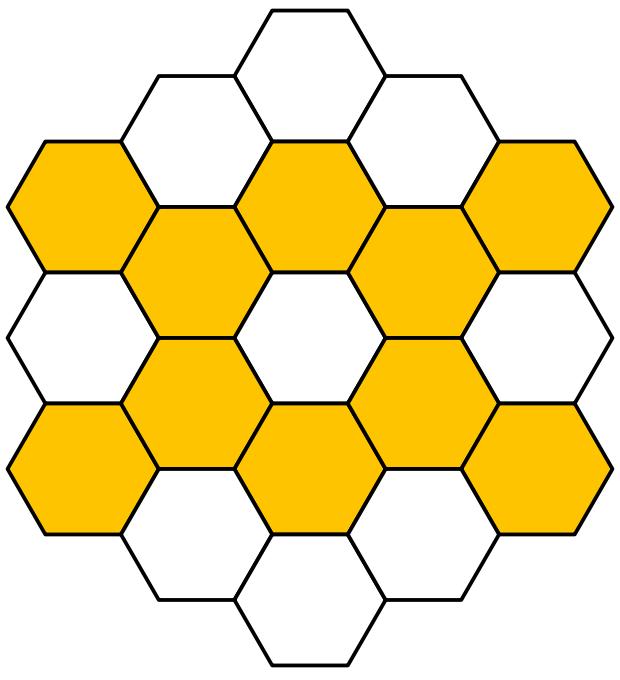


Beeswax

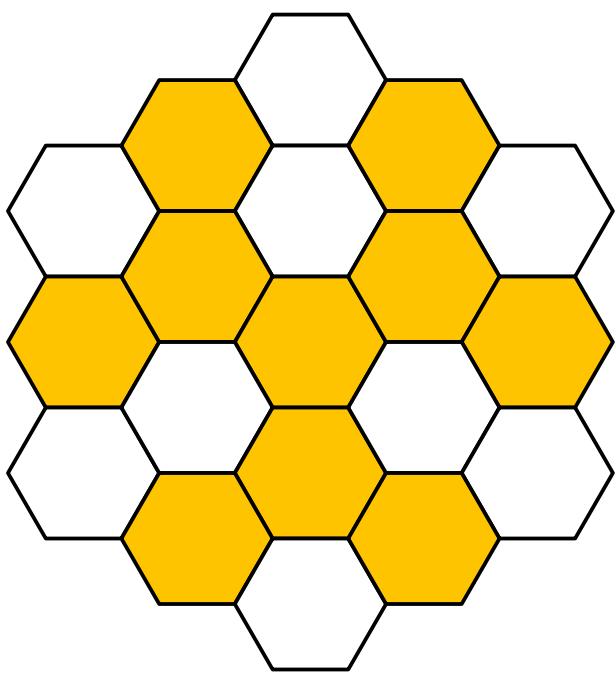
Normal



The_Oasis



The_Island



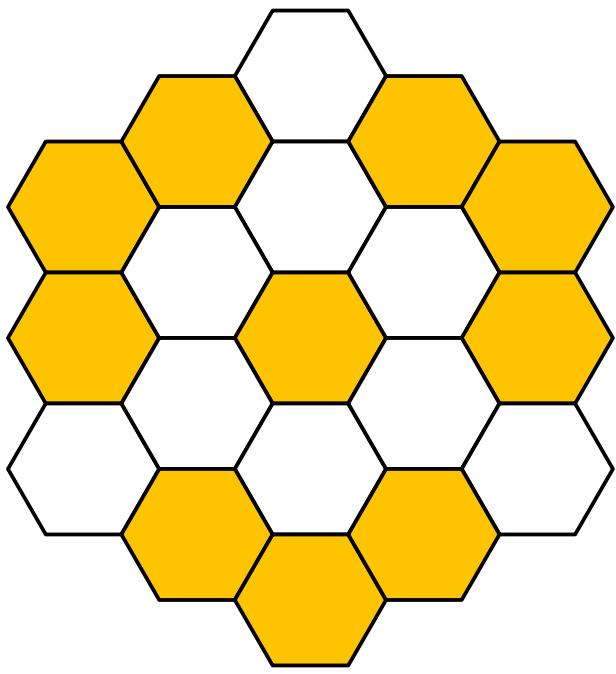
The_Coral

Map_LV.2

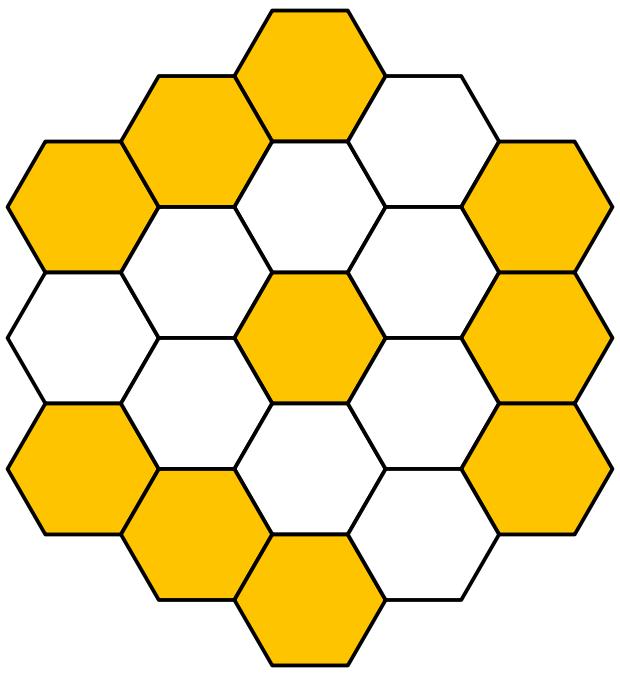


Beeswax

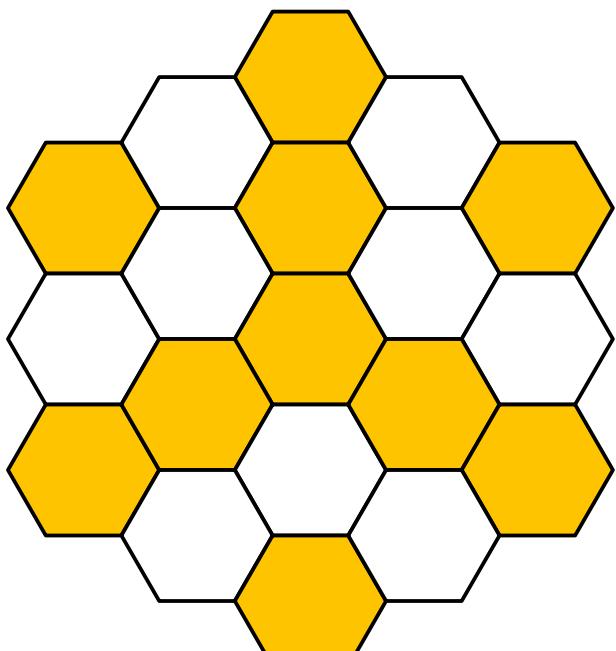
Normal



The_Lake



The_Delta



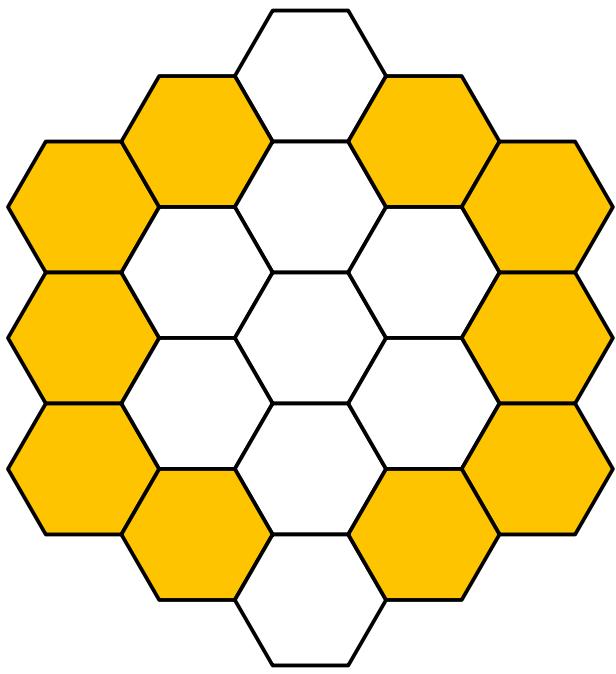
Map_Propeller

Map_LV.3

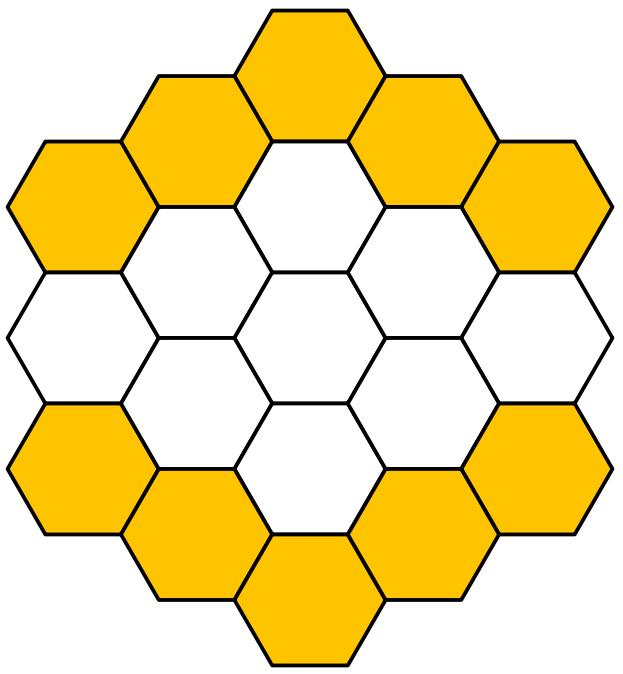


Beeswax

Normal



The_Wilderness



The_River