

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〇〇、相手のプレイヤーが設置した〇〇

OO_Ally

自分の〇〇、自分が設置した〇〇

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、どちらの〇〇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

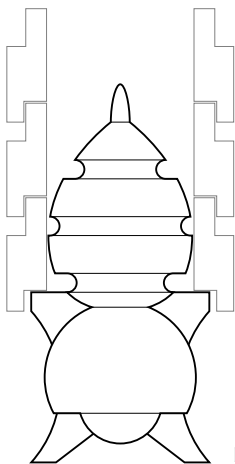
その時、コマを動かしたことによって行動不能な状態が解除された場合、通常のターン制に戻る

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

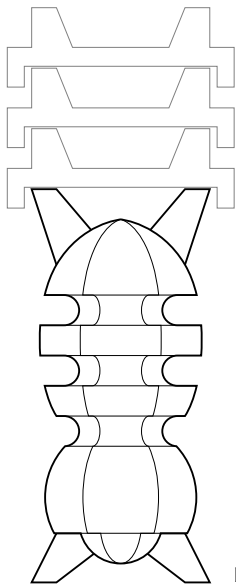
最終的に Lid の数が多いプレイヤーの勝利になる

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

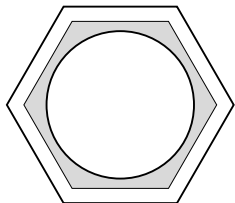
Parts_List



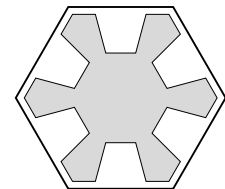
Piece_Worker



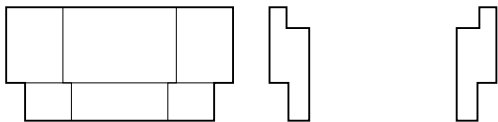
Piece_Queen



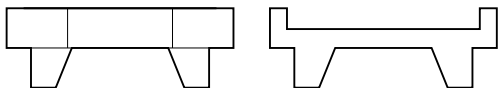
Wall



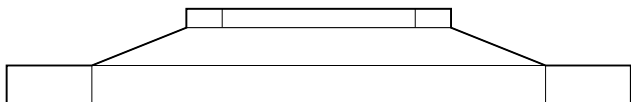
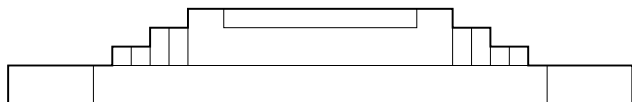
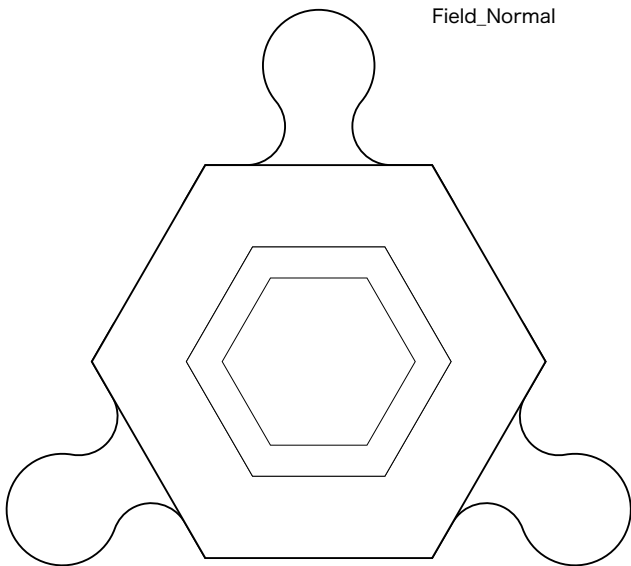
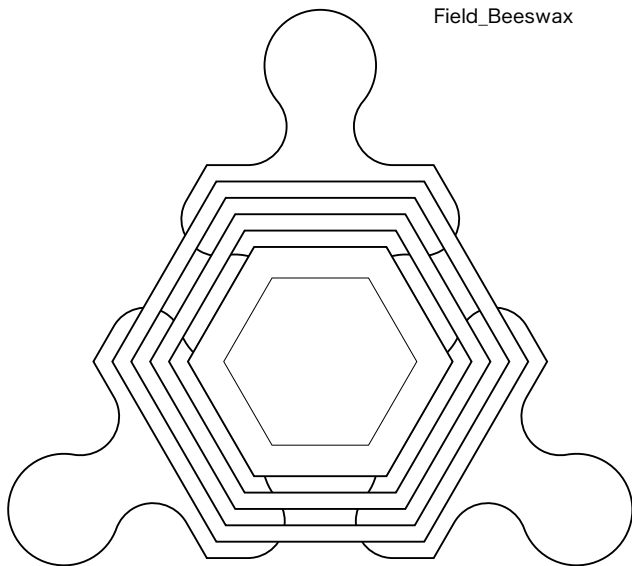
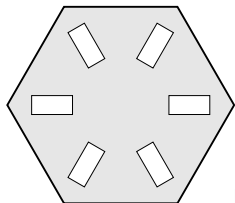
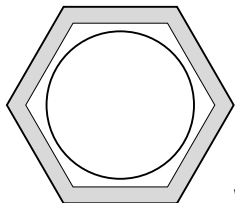
Lid



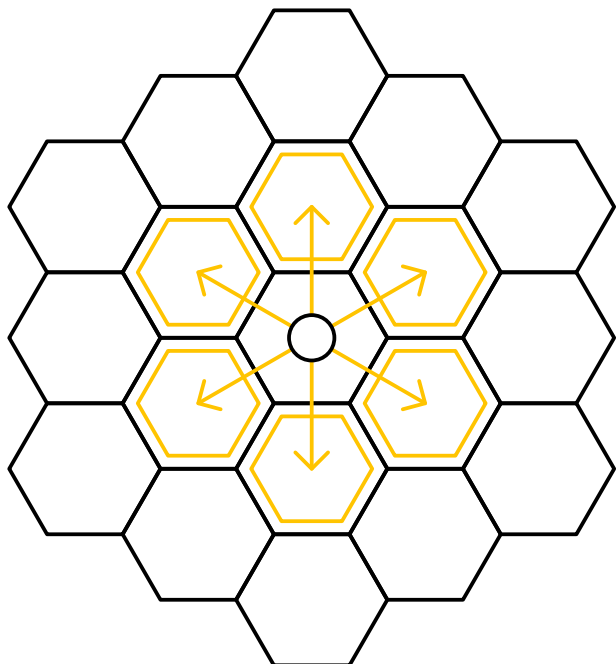
Field_Beeswax



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

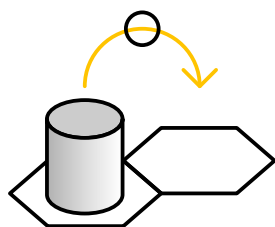
【設置】

＊1 ターン消費する

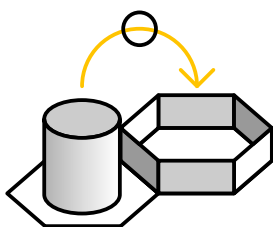
＊ストックが 0 の場合は行うことができない

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

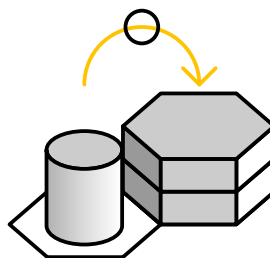
＊設置の条件は Wall の項目を参照



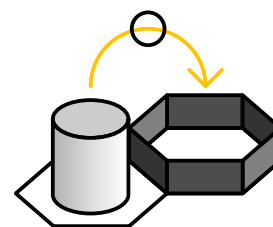
Field の上



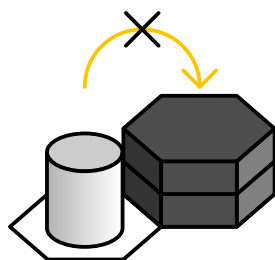
Wall_Ally の上



Lid_Ally の上

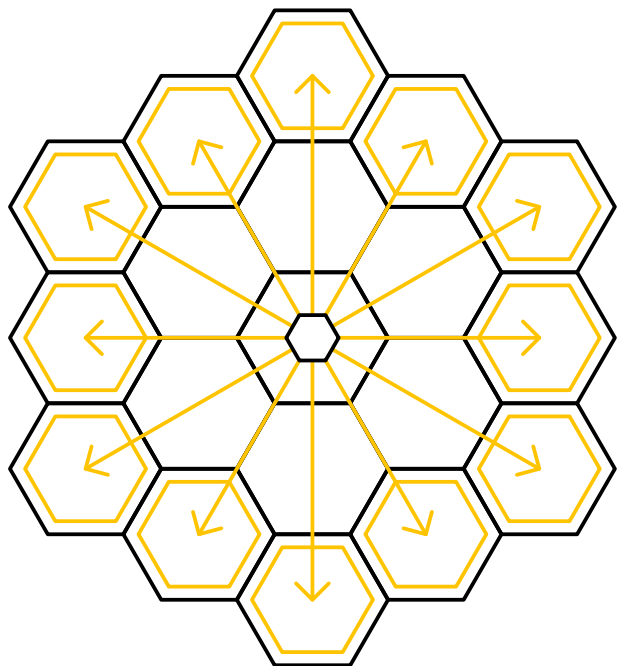


Wall_Enemy の上



Lid_Enemy の上

Piece_Queen



Worker の移動範囲

【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_Energy 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

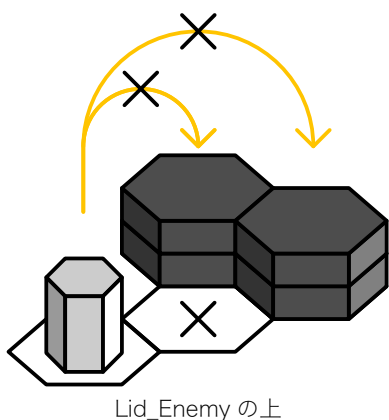
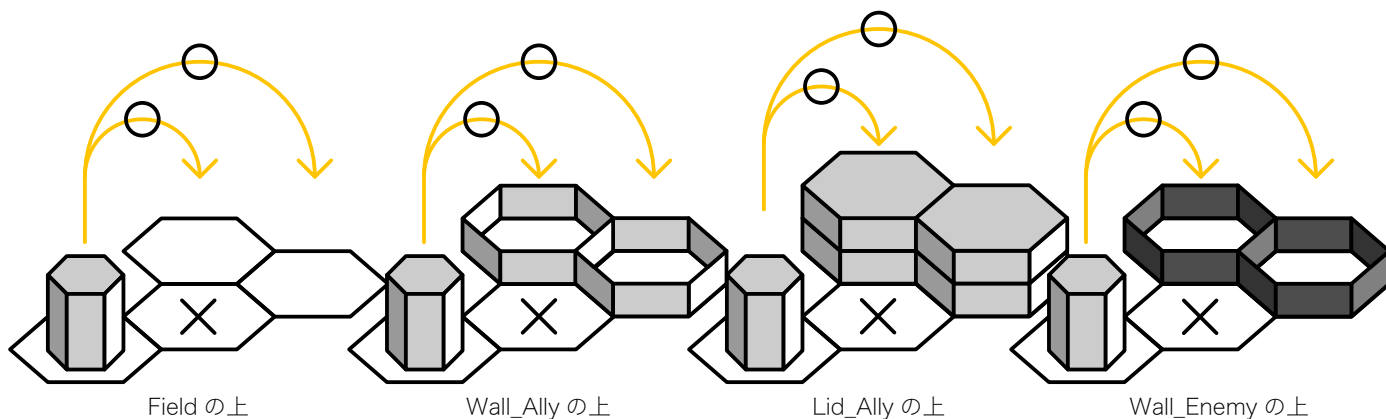
【設置】

＊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



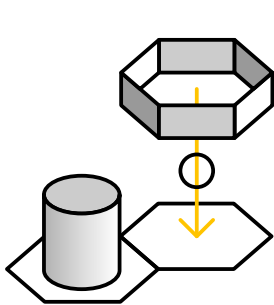
Lid_Energy の上

Wall

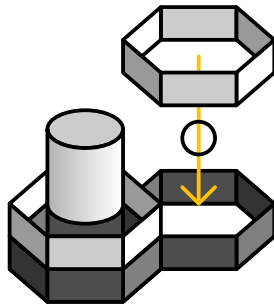
Worker の周囲一マスの Field 上に設置できる

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

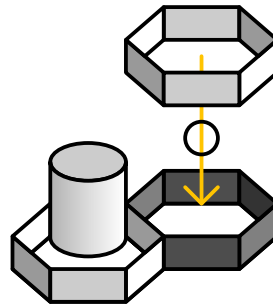
Worker の周囲一マスであっても、Wall_Ally、Lid、Piece があるマスには設置できない



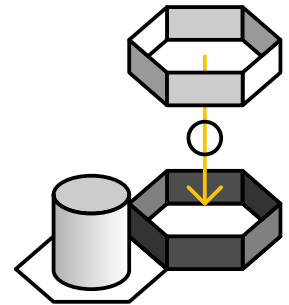
Field の上



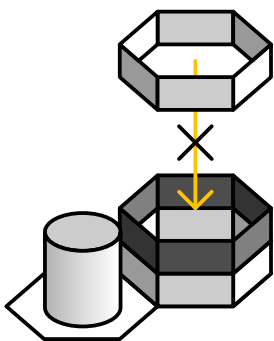
Piece_Worker_Ally より
下の
Wall_Enemy の上



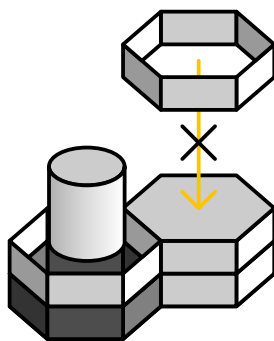
Piece_Worker_Ally と
同じ高さの
Wall_Enemy の上



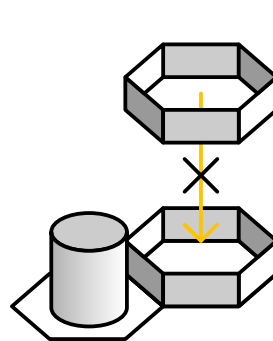
Piece_Worker_Ally より
1 段高い
Wall_Enemy の上



Piece_Worker_Ally より
2 段以上高い
Wall_Enemy の上



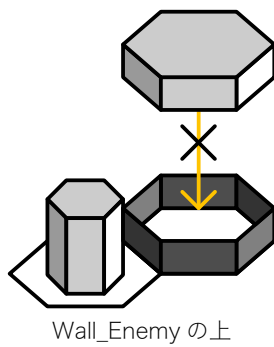
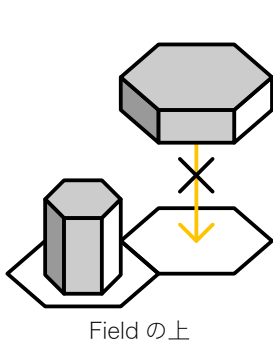
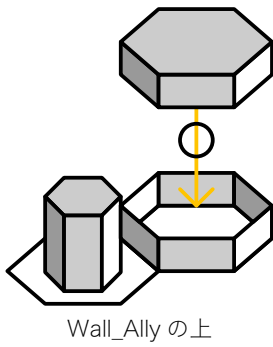
Lid の上



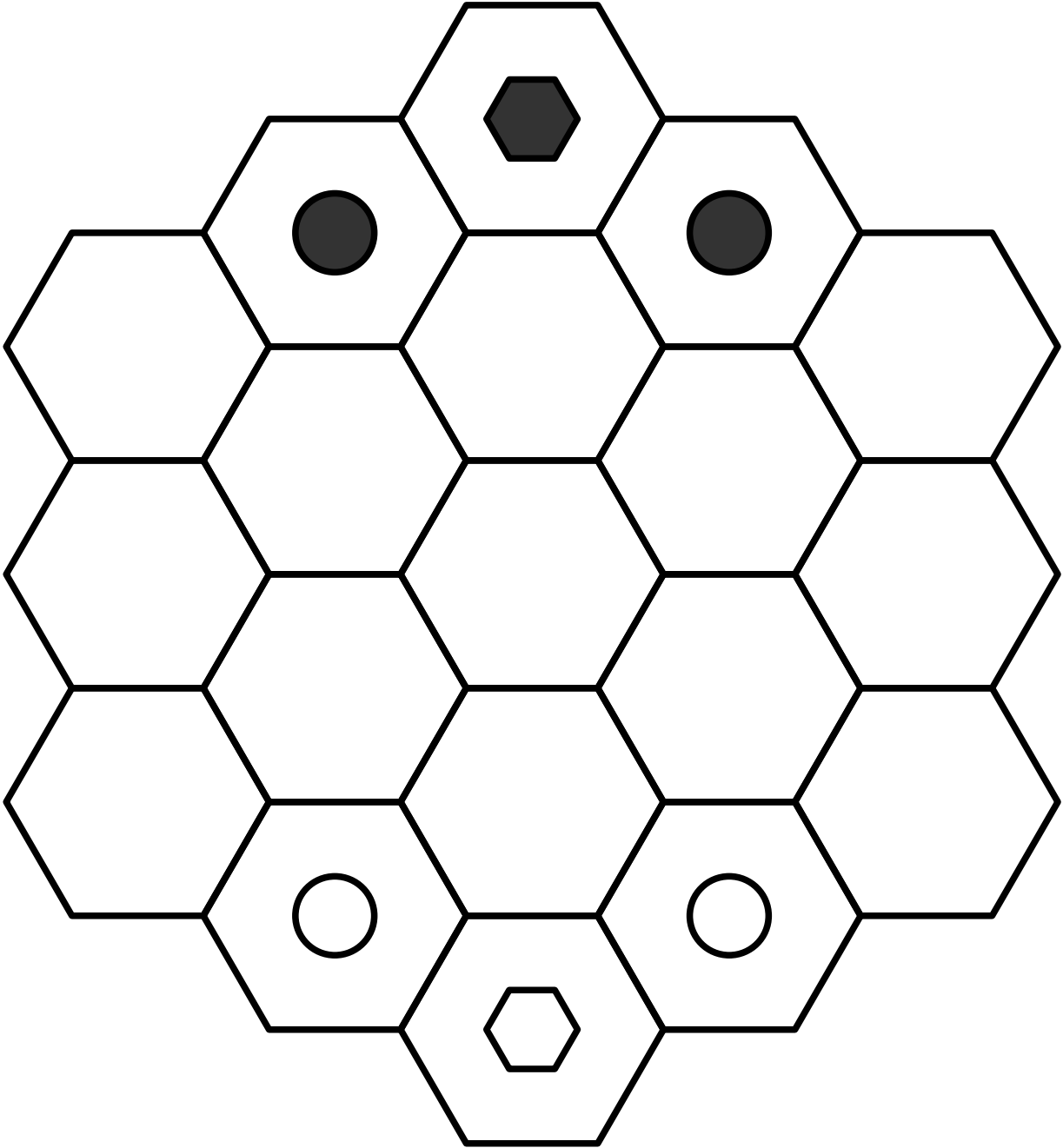
Wall_Ally の上

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



Initial_Placement

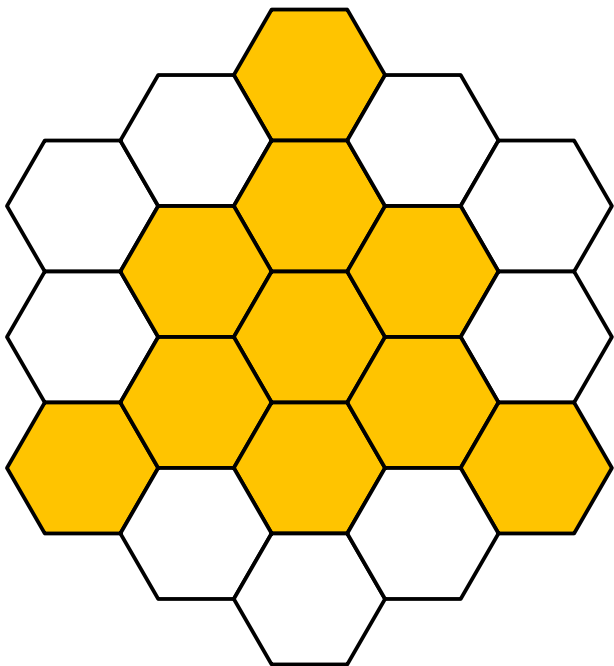


Map_LV.1

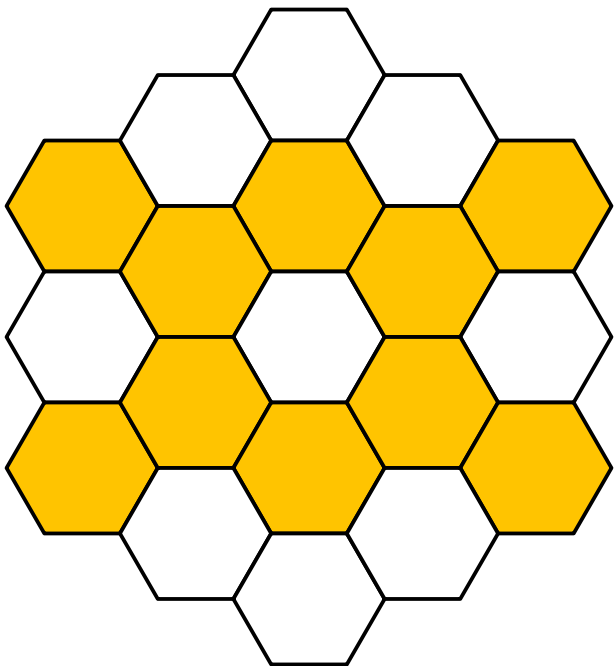


 Beeswax

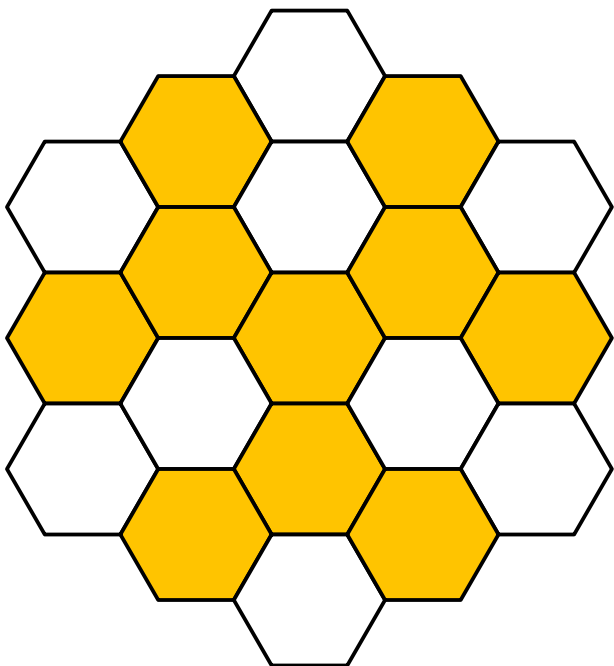
 Normal



The_Oasis



The_Island



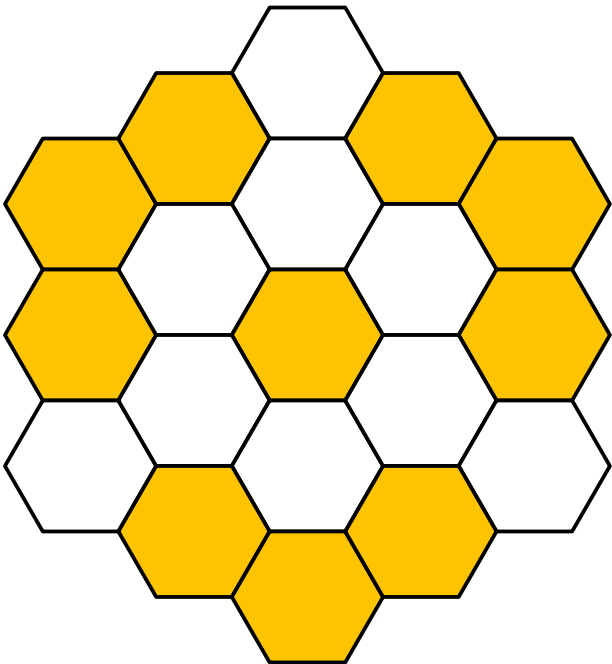
The_Coral

Map_LV.2

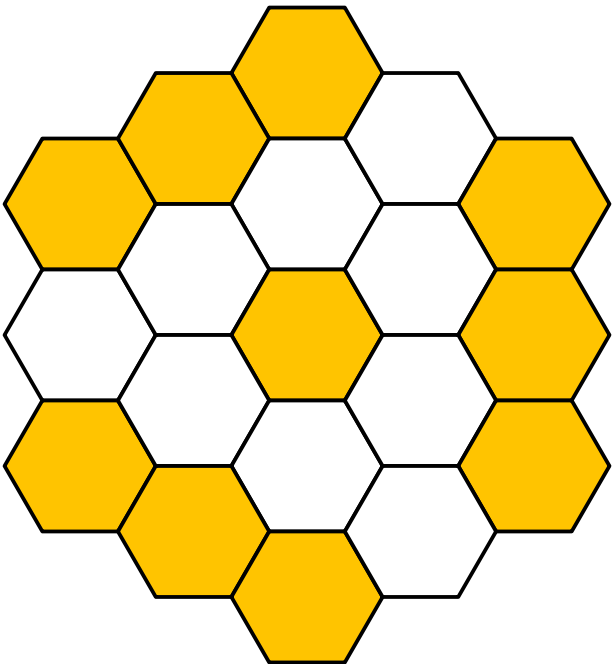


 Beeswax

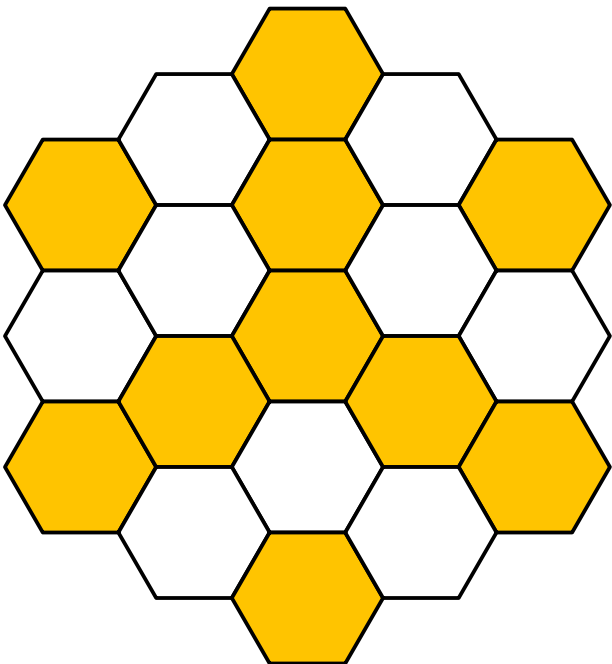
 Normal



The_Lake



The_Delta



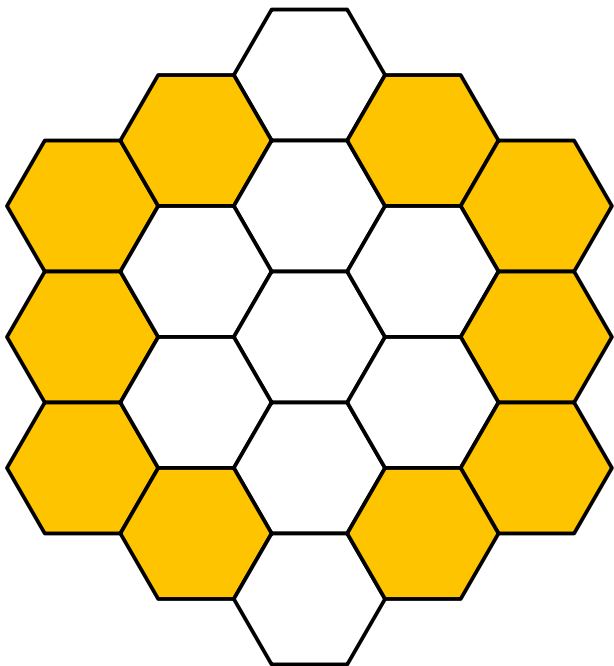
Map_Propeller

Map_LV.3

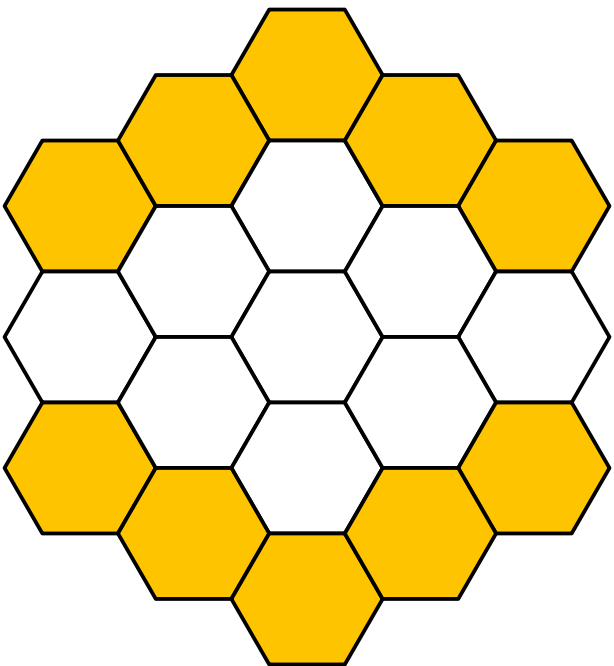


 Beeswax

 Normal



The_Wilderness



The_River