

# ASTERION

A tile-laying game for 2 to 4 players  
by Néstor Romeral Andrés



## はじめに

**Asterion** (ミノタウロスの別名)が真ん中で待ち受けている迷宮には、宝箱と、脱出に必要な羽根が散らばっています。プレイヤーは、アステリオンの角が他のプレイヤーの冒険者を突き刺している間に、自分の冒険者がうまく宝箱を持って迷宮から脱出できるよう、ゲームを進めます。凶暴なアステリオンの追跡と他のプレイヤーの罠をかいくぐり、宝箱を持って迷宮から脱出するのです！

## 遊具

- 迷宮カード 17 枚 x 4 セット (合計 68 枚)
- アステリオンカード 1 枚
- 黒いカウンターたくさん

## セットアップ

各プレイヤーは自分の色を決め、17 枚の自分の迷宮カードを持ちます。

各プレイヤーは自分のカードをよくきって裏返しに重ね、ドローデッキを作ります。次に他のプレイヤーに見えないように一番上のカードをひきます。

アステリオンカードをテーブルの中央に配置します。



アステリオンの角が指す方向に座っているプレイヤーがゲームを開始します。角が複数のプレイヤーを指していたり、誰も指していない場合は、その他の平和的方法で先手プレイヤーを決定します。

## PLAY

プレイヤーは下記のルールに従って、反時計回りに自分のカードを配置してゆきます：

- カードは、すでに配置されているカードのいずれかの1辺以上と角と角を合わせて接していなければなりません。
- アステリオンには、必ず迷宮の外に通じる道が確保されていなければいけません。

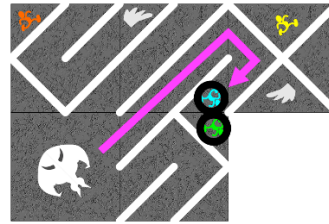


良い配置例



悪い配置例

カードを配置した結果、アステリオンと冒険者との間に通路が繋がったら、冒険者はアステリオンに捕獲されてしまいます。捕獲された冒険者の上には、黒いカウンターを置いて目印をつけます。



例: 黄色プレイヤーが右上のカードを配置したことで、青と緑の冒険者とアステリオンとの間に通路ができました。青と緑の冒険者は、アステリオンに捕獲されます。

ターンの最後にデッキから新しいカードを引きます。

## 終局

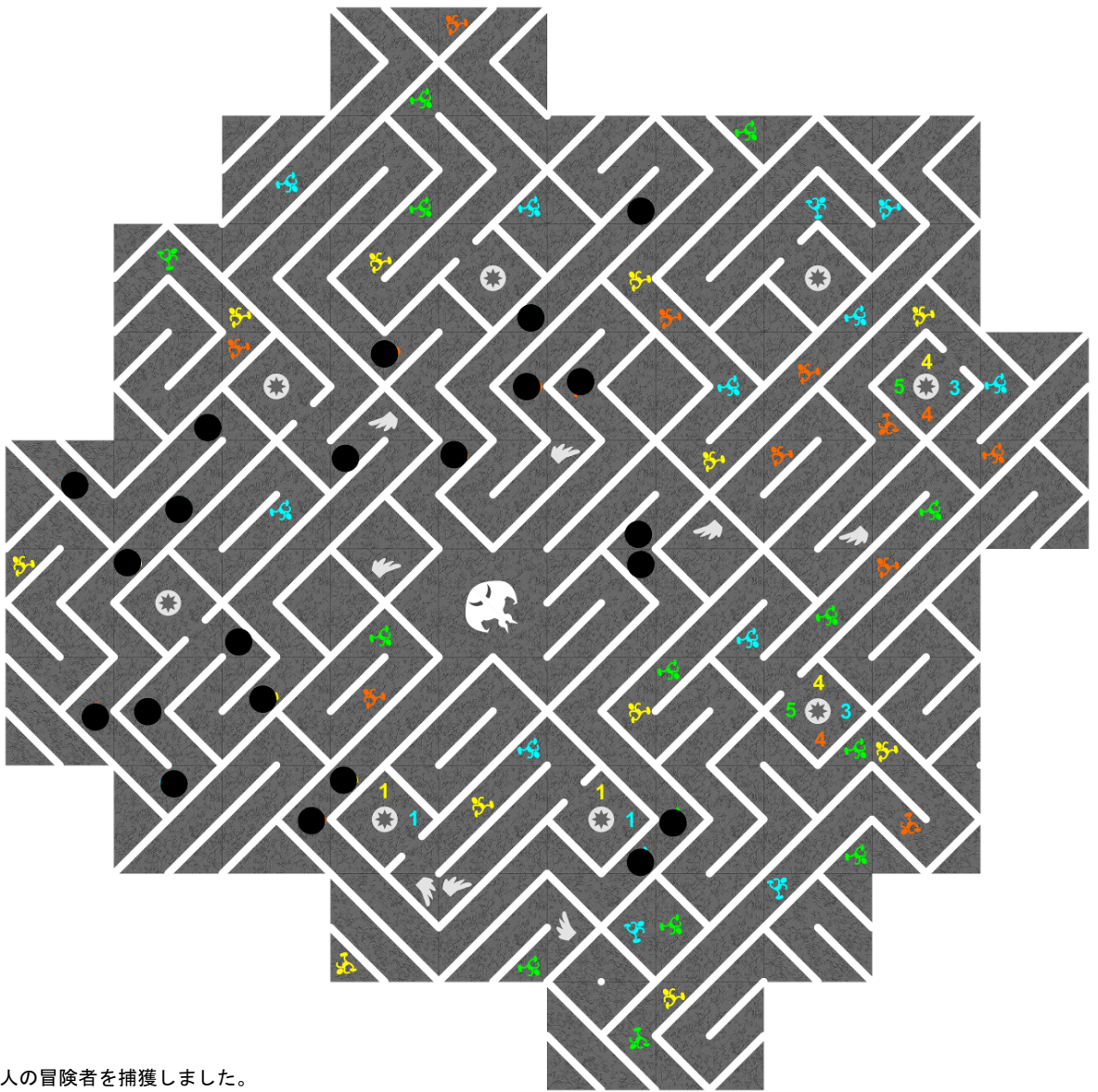
すべてのカードが配置されたら終局です。

迷宮の外に繋がっているか、2 つ以上の羽根と繋がっている冒険者は脱出できます。脱出できた冒険者が宝箱と繋がっていたら、そのプレイヤーの得点になります。

宝箱 1 つを 1 点(1 人の冒険者が 2 つの宝箱に繋がって脱出できたら 2 点)として計算し、最も得点の高いプレイヤーが勝ちです。同点の場合、宝箱なしで脱出した冒険者の数で比較します。それでも同点なら、もう一度プレーしましょう！

## 派生ゲーム

各自、敵の冒険者が捕獲された数の合計から自分の冒険者が捕獲された数を引いた数を自分のスコアとします。



4人プレーの終局例:

アステリオンは 22 人の冒険者を捕獲しました。

合計 4 つの宝箱が、アステリオンにみつからなかった冒険者たちによって、首尾よく迷宮から運びだされました。  
(うち 2 つは迷宮の外へと通じた通路を通して、別の 2 つは 2 枚揃った羽根によって運びだされました。)

黄色 の得点  $1 + 1 + 4 + 4 = 10$  点

青 の得点  $1 + 1 + 3 + 3 = 8$  点

赤 の得点  $4 + 4 = 8$  点

緑 の得点  $5 + 5 = 10$  点

黄色と緑は、宝箱得点で同点ですが、宝箱なしで逃げた冒険者の数で黄色が勝りました (黄色は 5 人、緑は 4 人)。  
黄色の勝ちです!