



チェス・テリトリアル

ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人用 | プレイ時間：約30分 | 対象年齢：8歳以上

チェス・テリトリアルは、チェスヴァリエント（変則チェス）の一つとしてデザインされたゲームです。通常のチェスセットでプレイできるゲームですが、通常のチェスとは異なり駒の移動や捕獲はなく、相手より多くの領土を占領することを目指します。プレイする上で高度なチェスの技術は必要ありませんが、チェスの駒の種類と動かし方は事前に知っておく必要があります。

コンポーネント

- ・チェスセット一式

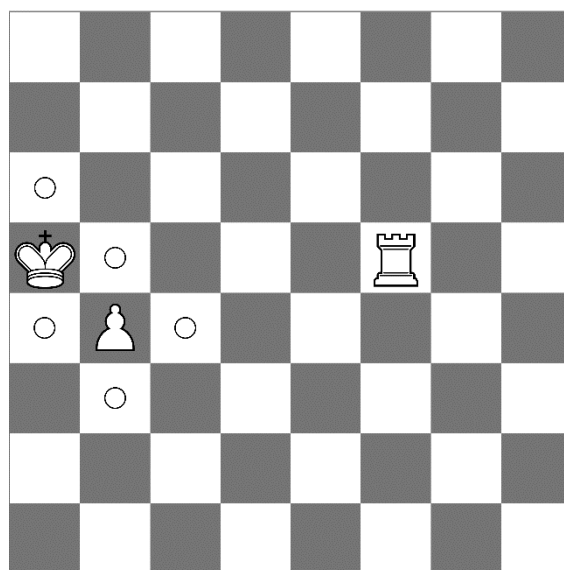
-ゲーム中、ボードの明るいマスは白い駒に、暗いマスは黒い駒に対応するマスと見なされます。

定義

請求 - 自分の駒が同色の空きマスに縦か横で隣接しているとき、そのマスはあなたによって請求されているマスと見なされます。

領土 - あなたが請求しているマスや、あなたの駒が置かれているマスが縦横でつながっているスペース全体をあなたの領土と呼びます。領土のサイズは、そこに含まれているマスの数です。

ハイピース - ポーン以外のチェス駒をこのゲームではハイピースと呼び、ポーンと区別します。

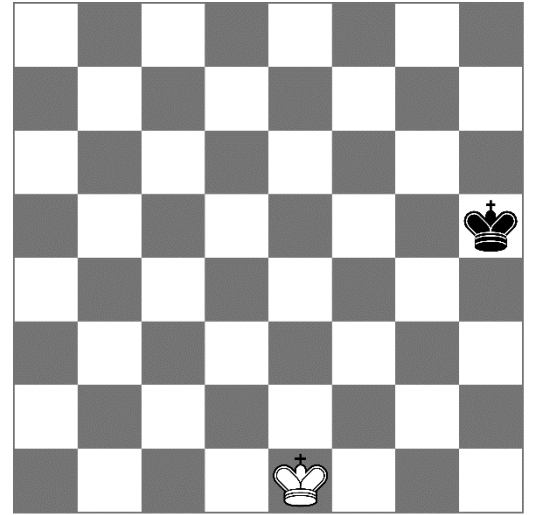


(Fig.1) 図の左側は、白のサイズ7の領土を示す。○は白が請求しているマス。右側のルークが置かれているマスもサイズ1の領土と見なされる。(この図では黒は省略している)

ゲームプレイ

適当な方法で各自の使用する色を決めます。白が先手です。ボードには始めは何も置かれていません。まず白のプレイヤーは、自分のキングをボード端に接するマスのどれかに配置します。次に黒のプレイヤーも同様の配置を行います。

次の白の手番以降、手番プレイヤーは以下の配置ルールに従って、自分の駒を1つボード上に配置します。配置が不可能でない限り、パスはできません。



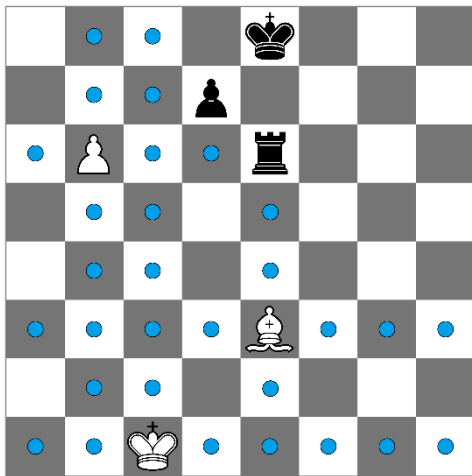
(Fig.2) 初期配置の例

配置ルール

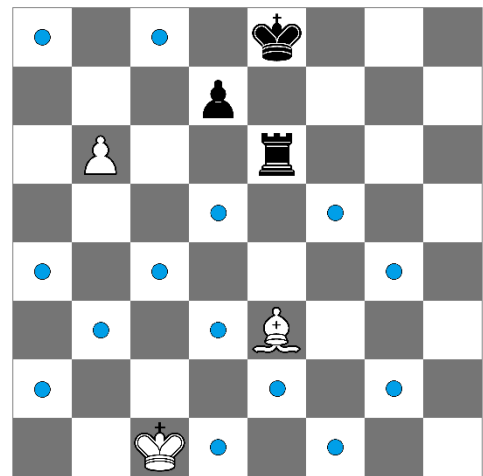
駒を配置できる場所は、その駒の種類と、すでに置かれている自分の駒の位置によって決定されます。

A) ハイピースの配置ルール

ハイピースは、その駒が通常のチェスのルールに従って、既に置かれている自分の駒のどれかに到達できる空きマスのいずれかに配置することができます。



(Fig.3-1) 白がルーク ♖ を置ける位置を示す



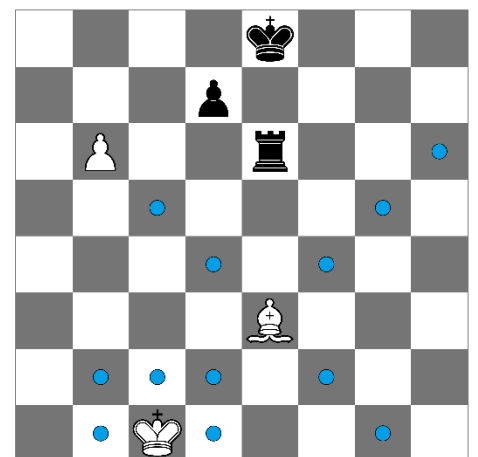
(Fig.3-2) 白がナイト ♞ を置ける位置を示す

B) ポーンの配置ルール

ポーンは、既にボードに配置されているハイピースから、そのハイピースが通常のチェスのルールに従って到達できる空きマスのいずれかに配置することができます。

クィーンの配置制限

黒のプレイヤーは、クィーンを最後の駒として残してはいけません。



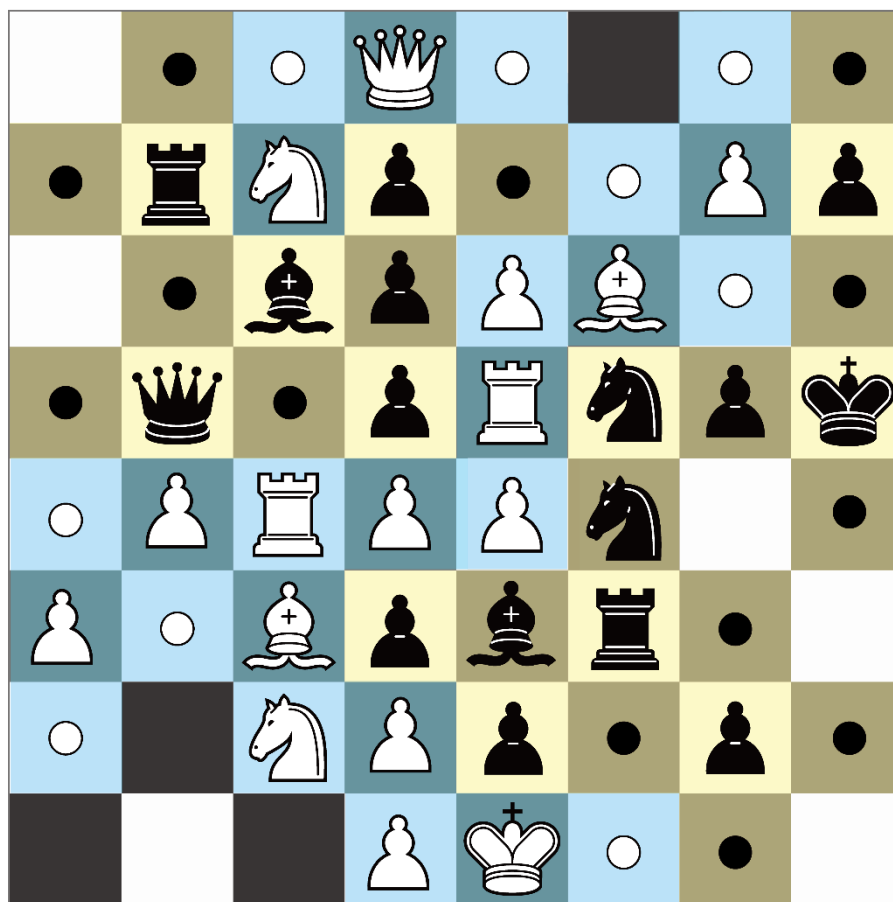
(Fig.4) 白がポーン ♙ を置ける位置を示す

ゲームの終了

駒を置き切るか、それ以上置けなくなったらゲーム終了し、スコアを計算します。

あなたのスコアは、あなたのすべての領土に含まれるマスの総数です。ただし、キングを含む領土と、クィーンを含む領土は2倍で計算します。※キングとクィーンの両方を含む領土は4倍ではなく、2倍で計算します。

同点の場合、クィーンを含む領土が大きい方のプレイヤーの勝ちです。それも同点の場合は引き分けです。



(Fig.5) 白 50 (21*2+4*2)、黒 58 (17*2+12*2) で黒の勝利