

# フルーツ・プラッター

ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2 人用 / プレイ時間：20 分 / 対象年齢：8 歳以上

フルーツプラッターでは、プレイヤーは果物を表す 6 色のコマを動かしていき、自分の担当する 3 色をそれぞれ 1 つにまとめようとします。各色のコマはそれぞれ決まった辺に向かってしか動くことができず、移動を行うと列ごと位置がずれていきます。相手の妨害を受けないようにしながら慎重に移動するコマを選びましょう。

## セットアップ

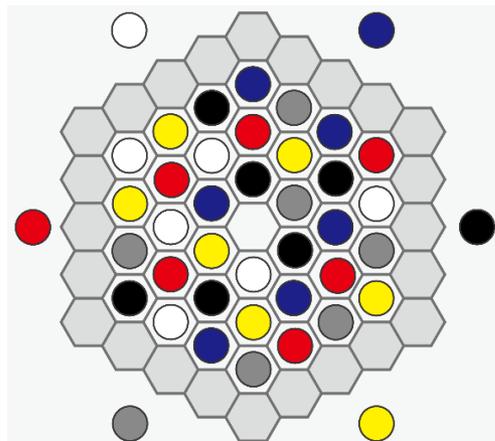
1. 1 辺 4 ヘクスの六角形ボードと 6 色のコマを使用します。まずボードの各辺の外に、1 辺に対して 1 色のコマ 1 つを置いておきます。6 色は赤・青・黄と黒・白・灰でそれぞれ組になるので、同じ組の色同士が隣にならないように置いてください。

これらの外のコマは、各色のコマが目指すのはどの辺かを示しています。コーナーのマスは両方の辺に属します。

2. 一方のプレイヤーは、ボードに 6 色のコマ 6 個ずつをランダムに配置します。中央のマスは空白にします。

3. 配置しなかった方のプレイヤーは、自分の担当する色の組を選ぶか、先手を取るかのどちらかを選ぶことができます（先手を取った場合、配置した方のプレイヤーが自分の色の組を選びます）。

※一回り大きい 1 辺 5 ヘクスのボードでプレイすることもできます。その場合は各色 10 個ずつコマを配置します。

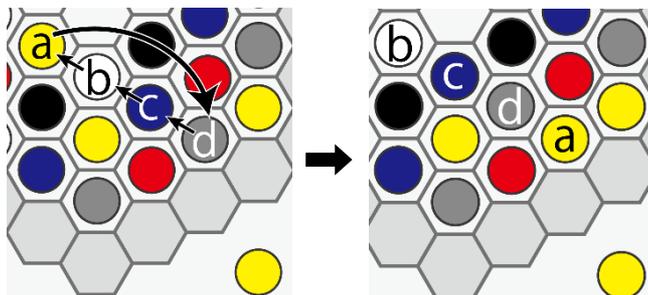


(図 1) セットアップの例。「汎用ボード へキサゴナル」を使用しており、最外周のマスは使用しません。

## ゲームプレイ

先手になったプレイヤーからはじめ、交互に手番を行います。手番では自分の担当する色のコマを 1 つ選び、以下のルールに従って移動させます。パスはできません。

コマはその色のコマが外側に置かれている辺の外周のマスに向かって一直線にジャンプします。このときジャンプの基点から到着点までのコマはすべて、空いたマスに向かってジャンプとは逆方向にずらされます (図 2-1, 2-2)。

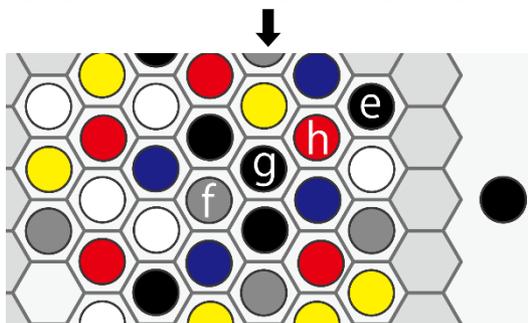
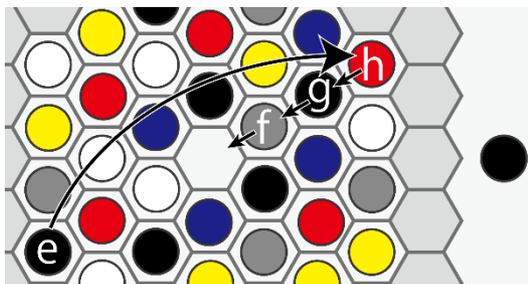


(図 2-1, 2-2) a の黄色いコマがボードの端に移動すると、飛び越されたコマ b、c、d は列ごと内側に移動する。

すでに対応する辺の外周マスに到着しているコマはそれ以上移動できません。

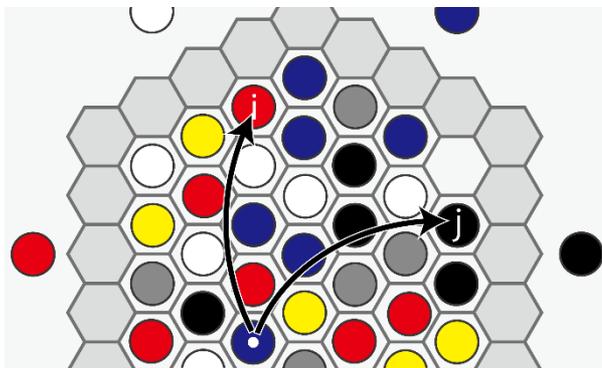
裏面へ→

移動するコマが空きマス飛び越えた場合、列の移動はその空きマスで止まります (図 3-1, 3-2)。また移動先の外周マスが空きマスであった場合、列の移動はおきません。



(図 3-1, 3-2) e の黒いコマが移動すると、列の移動は中央の空白マスで止まる。

対応する辺の外周マスのいずれに対しても同一直線上にないコマは、対応する辺の隣の辺のどちらかに向かって移動することができます。

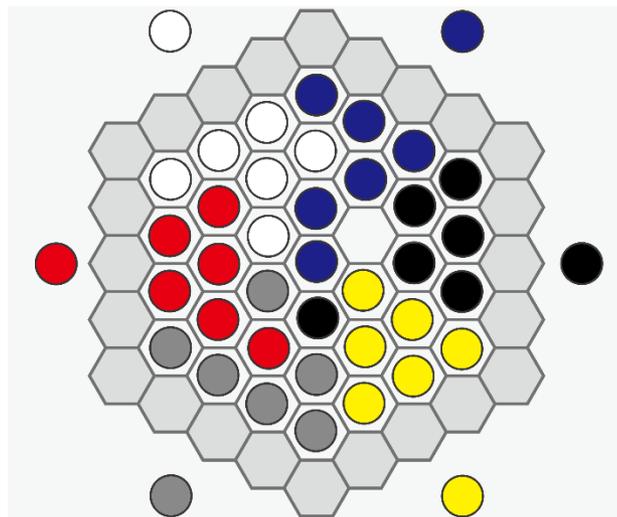


(図 4) ドットで示されている青のコマは、i か j のいずれかの位置へ移動することができる。

## ゲームの終了

自分の担当する色のコマが色ごとにそれぞれひとまとまりのグループになっており、かつそれらのグループがすべて対応する辺に隣接している状態になればそのプレイヤーが勝利します。

ひとつの移動で両方のプレイヤーが同時にこの状態になった場合、移動を行ったプレイヤーの勝ちです。



(図 5) 赤-青-黄のプレイヤーの勝利