

# ストイック

ゲームデザイン：加藤香流

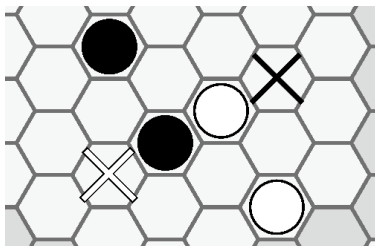
プレイ人数：2人 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

ストイックは、プレイヤーが一定のルールに従って交互にコマを置いていくだけのシンプルなゲームです。任意の大きさの六角形ボードでプレイできますが、推奨サイズは1辺4ヘクスまたは5ヘクスです。

## ゲームプレイ

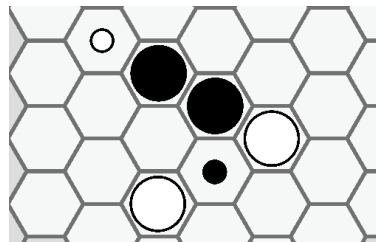
使用するボードの大きさを決め、どちらのプレイヤーがどちらの色でプレイするか決めます。白が先手です。

空のボードから始め、手番ごとに1つ、空いているヘクスに自分の色のコマを置いていきます。このとき、自分のコマ同士で相手のコマ1つを挟んでしまう位置にはコマを置くことはできません。



黒のプレイヤーは黒のX、白のプレイヤーは白のXの位置にコマを置くことができない。

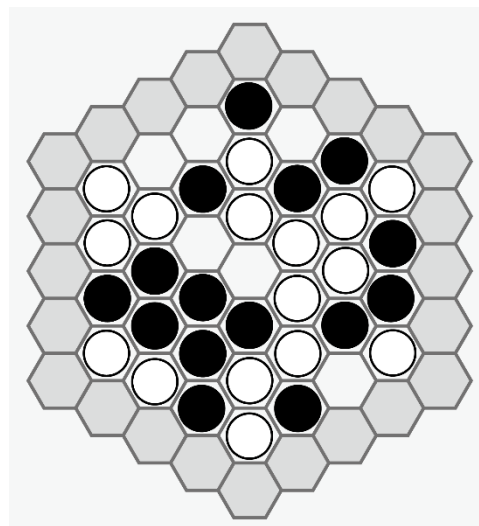
ただし、すでに置かれている相手の2つのコマの間に自分のコマを置くことは可能です。また、相手の2つ以上のコマからなる列を自分のコマで挟むことも可能です。



白のプレイヤーは白の点、黒のプレイヤーは黒の点の位置に（それ以外のヘクスと同様）コマを置くことができる。

## ゲームの終了

自分の手番でコマが置けなかったプレイヤーが負けます。



1辺4ヘクスのゲームでの終了時の例。黒の手番でコマを置くことができなかったため白の勝利。

# ストライド

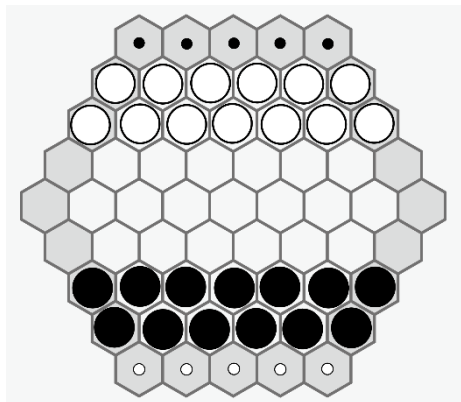
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

ストライドは、チェッカーやハルマからヒントを得てデザインされたゲームです。ジャンプアクションを行いながらボードの対辺に向かってコマを動かしていきますが、これらの古典ゲームとは違い、ジャンプ以外では動くことができません。

## セットアップ

どちらのプレイヤーがどちらの色を使用するか決め、1辺5ヘクスのエリアに、各色13個のコマを下図のように配置します。

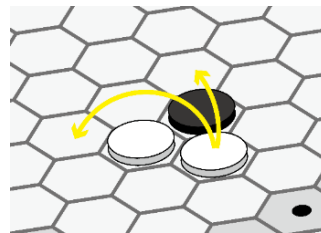


初期配置。黒と白の点はそれぞれのプレイヤーのゴール地点を示す。

## ゲームプレイ

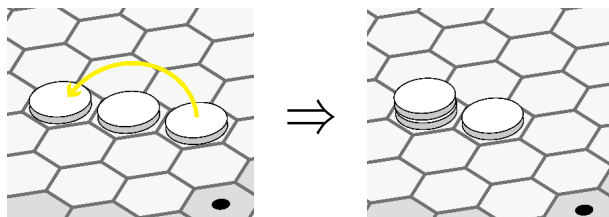
白のプレイヤーから始め、手番ごとに自分のコマを1つ動かします。パスはできません。

すべてのコマは、隣接するコマまたはスタック（どちらの色でもよい）1つを飛び越えて、その直後のヘクスに着地することによってのみ移動します。連続ジャンプはありません。



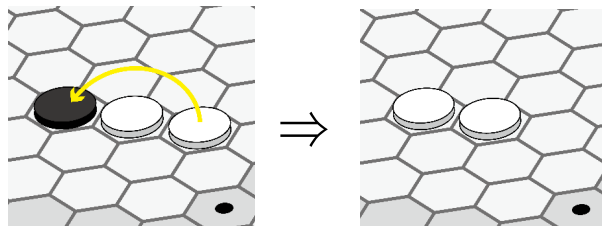
コマはジャンプでのみ移動する

着地するヘクスは、空きヘクスであってもいずれかの色のコマがあっても構いません。着地先に自分の色のコマがある場合、移動したコマをそのコマの上に重ねてスタックにします。スタックの高さに上限はありません。



自分のコマに着地した場合はスタックを作る

着地先に敵の色のコマがある場合、そのコマは捕獲されゲームから除外されます。敵のスタックがある場合は、そのスタックを丸ごと捕獲します。



相手のコマに着地した場合は捕獲する

自分のスタックからコマを動かす場合は、スタックの最上段にあるコマ1つのみを動かします。スタック全体を動かすことはできません。

裏面へ→

## 移動の制限

すべてのコマは、斜め前方へは（ジャンプによって）自由に移動できますが、横や斜め後方へジャンプするときには以下の条件に該当していなければなりません。

- ・横に移動するコマは、その移動によって相手のコマ、スタックを捕獲するか、移動前よりも高いスタック上の位置に移動する必要があります。
- ・後方へ移動するコマは、その移動によって相手のコマまたはスタックを捕獲する必要があります。

## ゲームの終了

相手側の一番奥のヘクスのいずれかに自分のコマの一つが到達できれば勝利です。

自分の手番で動かせるコマがない場合は敗北になります。

# スクイッシュ

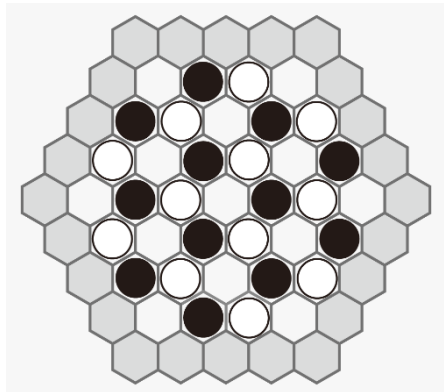
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

スクイッシュは、シンプルな移動ルールに基づく統合ゲームです。任意の大きさの六角形ボードでプレイできますが、推奨サイズは1辺4ヘクスまたは5ヘクスです。

## セットアップ

1辺4ヘクスのゲームでは下図のようにコマを配置します。より大きいサイズのゲームでは、同じパターンを拡張してコマを配置します。



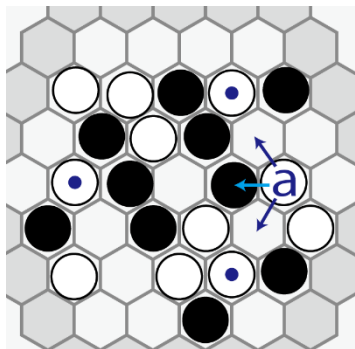
セットアップ

どちらのプレイヤーがどの色でプレイするか決めます。白が先手です。

## ゲームプレイ

手番では自分のコマを一つ、隣接するヘクスへ移動させます。このとき必ず同一直線上にある味方のコマに近づくように動かしします。同一直線上に味方のコマがない場合、そのコマはその直線上を動くことはできません。

移動先に敵のコマがある場合、その敵のコマは捕獲されゲームから除外されます。味方のコマがあるヘクスには移動できません。



a で示されている白のコマは矢印の隣接ヘクスにのみ動くことができる。青い点がついている白いコマは、a が近づくことのできる同一直線上のコマを示す。

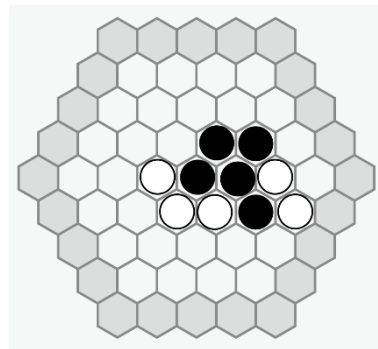
## ゲームの終了

ボード上に残っている自分のすべてのコマを、たがいに隣接する一つのグループにまとめたプレイヤーがただちに勝利します。

自分の移動によって相手が上記の勝利条件を達成した場合、相手の勝ちになります。

両プレイヤーが同時に勝利条件を達成した場合、その移動を行ったプレイヤーの勝ちです。自分の手番でコマを動かさなかった場合は負けになります。

ルール上、このゲームはサイクル（先日手）が起こる可能性があります。両プレイヤーがサイクルに陥っていると判断した場合、ゲームは引きわけになります。



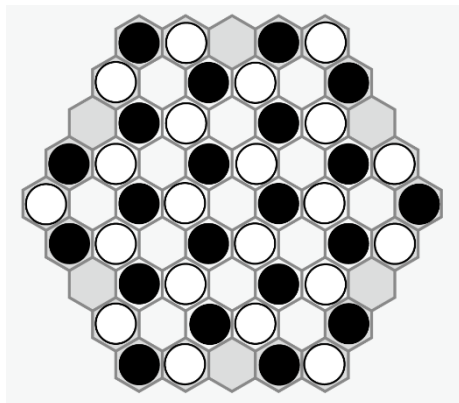
黒の勝利

## ヴァリエント（フローイッシュ）

前述のように、スキッシュにはサイクルに陥る可能性があるというデザイン上の欠点があります。スキッシュのゲーム性を保ちつつ、理論上サイクルに陥ることのないルールを設定したのが以下のヴァリエントです。

### セットアップ

スキッシュと同じですが、推奨サイズは1辺5ヘクスです。



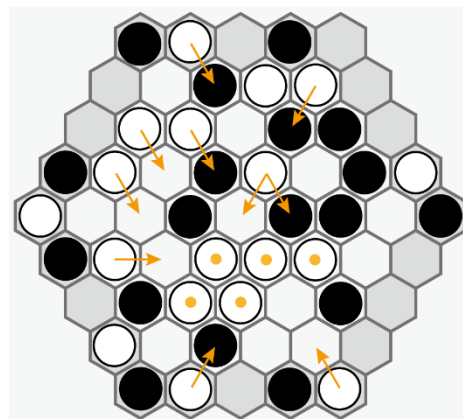
セットアップ（1辺5ヘクス）

### 定義

グループは互いに隣接しあっている同色のまとまりを指します。グループのサイズは、そこに含まれるコマの数です。単独のコマは定義上、サイズ1のグループと見なされます。

### ゲームプレイ

白のプレイヤーが先手です。手番では、自分の色のコマをひとつ、隣接するヘクスにむかって動かします。ただし、このコマは自分の最大グループに属するコマのいずれかと同一直線上になければならず、またその最大グループに向かって、その直線に沿って動かさなくてはなりません。このような同一直線をフローラインと呼びます。



矢印は白の手番で動かせるコマとその方向を示す。点が付いているコマは白の最大グループを示している。

通常ルールのスキッシュと同様に、移動先に敵のコマがある場合はその敵のコマは捕獲されボードから除外されます。味方のコマのいる場所に移動することはできません。

もし動かそうとするコマが複数のフローライン上にある場合、もっとも近くにある最大グループのコマに向かって動かさなくてはなりません（その先に味方のコマがある場合は、そのコマは動かせません）。

手番の開始時に、自分のどのコマもフローライン上になかった場合は、コマのいずれか一つをもっとも近いフローラインに向かって動かします。

### ゲームの終了

ボードに残っている自分のすべてのコマをひとつのグループにまとめたプレイヤーがただちに勝利します。自分のコマがひとつだけになった場合も勝利となります。

通常スキッシュと違い、このゲームは必ずどちらかのプレイヤーが統合を達成して終了します。 © 2021 Kanare Kato

Special Thanks: Dale Walton

# アンレース

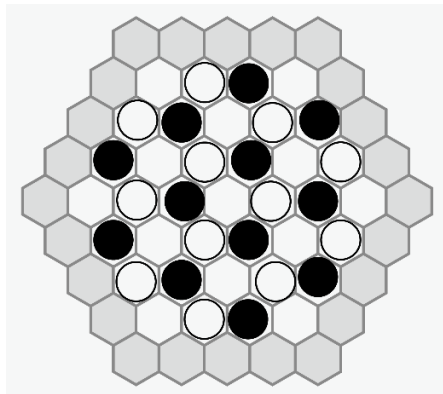
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

アンレースは、スキッシュの派生ゲームです。スキッシュと同じ初期配置から、純粋なステイルメイトゲーム（移動の余地を奪い合うゲーム）を作れないかという考えから考案されました。スキッシュとは逆に、自分のコマを先に統合してしまうとしばしば負けになります。

## セットアップ

1辺4ヘクスのゲームでは下図のようにコマを配置します。より大きいサイズのゲームでは、同じパターンを拡張してコマを配置します。



セットアップ

どちらのプレイヤーがどの色でプレイするか決めます。白が先手です。

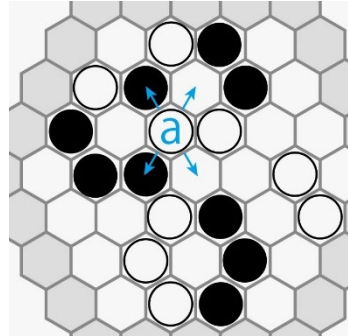
## 定義

グループは互いに隣接しあう同色のまとまりを指します。グループのサイズは、そこに含まれるコマの数です。

## ゲームプレイ

手番では自分のコマを一つ、隣接するヘクスへ移動させます。ただし、移動したコマは、移動前よりも大きいグループに属してはなりません。

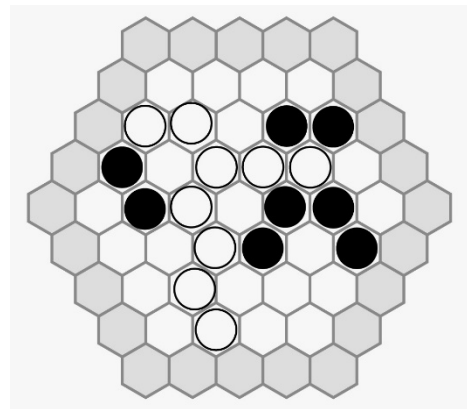
移動先に敵のコマがある場合、その敵のコマは捕獲されゲームから除外されます。味方のコマがあるヘクスには移動できません。



サイズ2のグループに属する a のコマは、矢印の隣接ヘクスにのみ動くことができる。

## ゲームの終了

自分の手番で移動できなかったプレイヤーが負けになります。



白の手番で移動できなかったため、黒の勝利

© 2021 Kanare Kato

Special Thanks: Dale Walton

# スカート

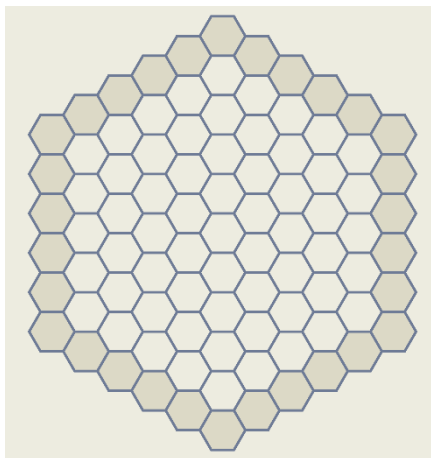
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約30分 / 対象年齢：8歳以上

スカートはヘックスと同じカテゴリに属するゲームで、ボードの両端を自分の色のコマによって繋げることを目的とします。しかし、どの辺を繋げる必要があるかはゲームの進行しだいです。任意の大きさの六角形ボードでプレイできますが、推奨サイズは1辺6ヘックスです。

## ボード

ボードは外部エリアと内部エリアに分かれています。外部エリアは、使用するボードの最外周のすべてのヘックスです。角にあるヘックスはそれぞれ2つの辺に属していると見なされます。内部エリアは、外部エリアに囲まれている内側のすべてのヘックスです。(図1)



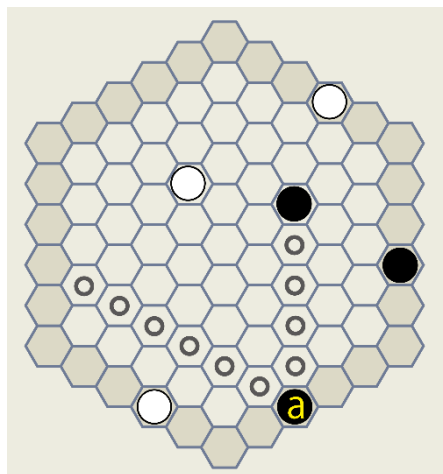
(図1) 1辺6ヘックスのゲームに用いるボード。濃い色の領域は外部エリアを示す。

## ゲームプレイ

ボードの大きさを決め、どちらのプレイヤーがどちらの色を使用するか決めます。白が先手です。まず白のプレイヤーは、外部エリアのいずれかのヘックスに自分のコマを1つ配置します。

次の黒のプレイヤーの手番以降、プレイヤーは自分の手番で以下の2つのアクションをこの順に行います。

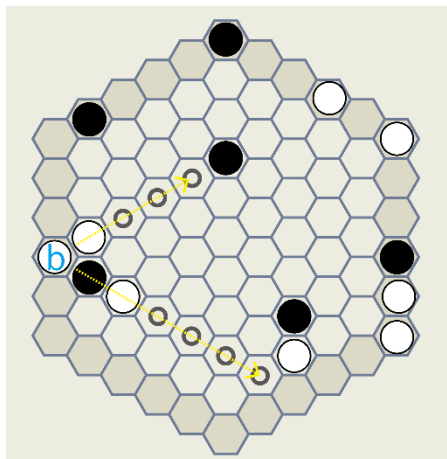
- 1) まず、外部エリアの空のヘックスに自分の色のコマを1つ置きます。
- 2) 次に、今置いたばかりの外部エリアのコマと同一直線上にあり、かつその間に他のコマがない内部エリアの空のヘックスのいずれかにもうひとつの自分のコマを配置します。(図2)



(図2) 黒のプレイヤーがaの位置にコマを置いた場合、続いてグレーの○の位置のいずれかに2つ目のコマを置くことができる。

ただし、1つ目のコマに隣接して置かれている内部エリアのコマがある場合、そのコマ、およびそれに途切れなくつながっている一連のコマの列は無視して(飛び越えて)、2つ目のコマをそのむこうの空のヘックスのいずれかに置くこと

ができます。隣接しているコマ（またはコマの列）を飛び越えたコマは、それ以外のコマを再び飛び越えることはできません。（図3）



（図3）白のプレイヤーがbの位置にコマを置いた場合、続いてグレーの○の位置のいずれかに2つ目のコマを置くことができる。

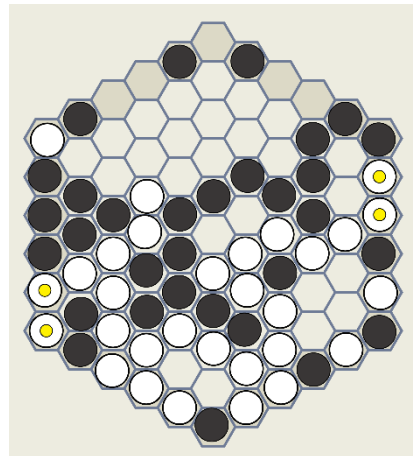
上記の1)をスキップして、すでに置かれている外部エリアの自分のコマをもとに2)のアクションを実行することもできます。手番全体をパスすることはできません。

#### ゲームの終了

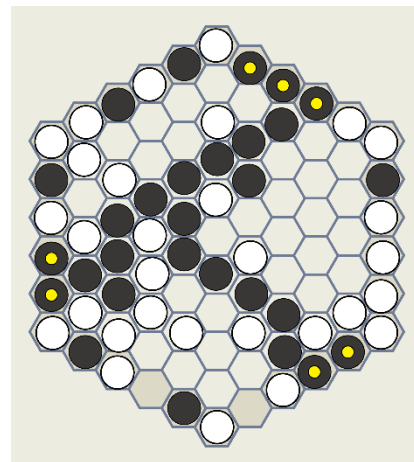
外部エリアにおいて互いに反対側の辺に置かれている自分のコマのいずれか同士を、自分のコマの途切れのない線で接続したプレイヤーがただちに勝利します。（図4）

代わりに、互いに隣り合っていない3つの辺を繋げることも勝つことができます。（図5）

コーナーは2つの辺に属することに注意してください。



（図4）白の勝利（黄色い点は勝利条件を満たしている外部エリアのコマを示す）



（図5）隣り合わない3つの辺を繋いだことにより黒の勝利



# ノード

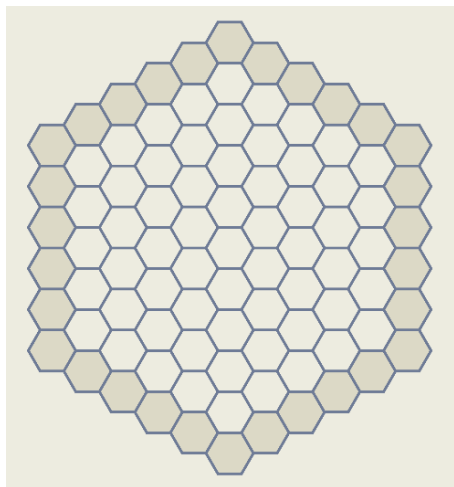
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約30分 / 対象年齢：8歳以上

ノードはスカートの姉妹作です。スカートと同じ条件でプレイしますが、手番中で2つ目のコマを置くルールがスカートと異なります。

## 用語

このゲームではボードを外部エリアと内部エリアに分けて考えます。外部エリアは、使用するエリアの最外周にあるすべてのヘクスです。外部エリアは6つの辺で構成されており、角のヘクスはそれぞれ2つの辺に属していると見なされます。内部エリアは、外部エリアに囲まれている内側のすべてのヘクスです。(図1)



(図1) 1辺6ヘクスのゲームに用いるボード。  
濃い色の領域は外部エリアを示す。

外部エリアに置かれた個々のコマはアンカー、内部エリアに置かれた個々のコマはノードと呼ばれます。

## 準備フェイズ

どちらのプレイヤーがどちらの色でプレイするか決めます。最初に白のプレイヤーが、自分の色のコマを1つだけ外部エリアのヘクスのいずれかに配置します。

次に黒のプレイヤーが、自分の色のコマを2つ、外部エリアの空きヘクスのいずれかにそれぞれ配置します。

## メインフェイズ

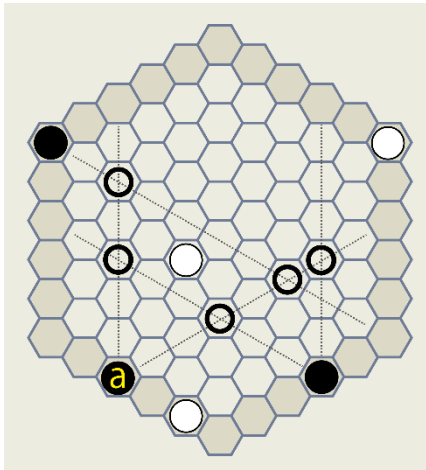
次の白の手番以降、各プレイヤーは自分の手番で以下のアクションの両方をこの順番で行います。

- 1) 外部エリアの空きヘクスに自分の色のコマ（アンカー）を1つ配置する。
- 2) 次に、1) で置いたばかりのアンカーと、それ以外の自分のアンカーのどれか一つの双方と同一直線上にある内部エリアの空きヘクスの1つに、自分の色のコマ（ノード）を1つ配置する。(図2)

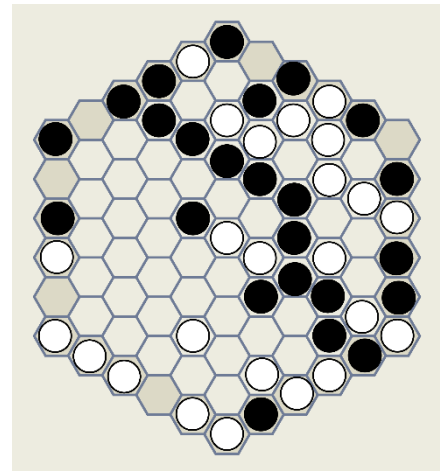
なお、2) で用いる2つのアンカー同士は同一直線上にあってはなりません。

上記の1) をスキップして、すでに置かれている自分のアンカーの2つを選び、その双方と同一直線上にある内部エリアの空きヘクスに自分のノードを置くこともできます。

手番全体をパスすることはできません。外部エリアにコマを置いたあと、それに対応する内部エリアの空きヘクスが残っていなかった場合は2)のフェイズのみスキップされます。



(図2) 黒のプレイヤーがaの位置にアンカーを置いた場合、続けて黒い○で示された位置のいずれかにノードを置くことができる。



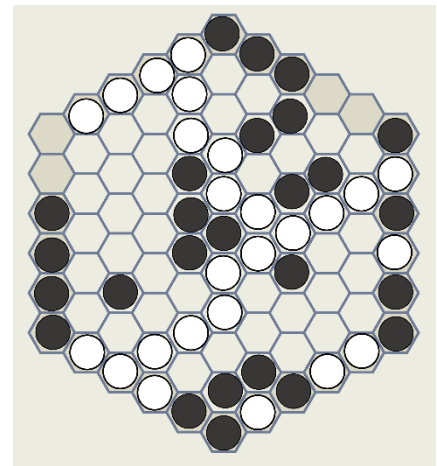
(図3) 黒の勝利

#### ゲームの終了

外部エリアにおいて互いに反対側の辺に置かれている2つの自分のアンカーを、自分のコマ(ノードかアンカーかを問わず)の途切れない線で接続したプレイヤーがただちに勝利します(図3)。

または、互いに隣り合わない3つの辺にあるアンカーを接続することでも勝利できます(図4)。

コーナーは2つの辺に属することに注意してください。



(図4) 白の勝利

# オロチ

ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

オロチは、やや変わったゴールを持つ配置ゲームです。空のボードにコマを配置していくゲームですが、自分の手番で敵のコマを置くこともできます。基本的にはなるべく長く自分の色を繋げることを目指すゲームであり、任意の大きさのボードで遊ぶことができますが、最初は1辺4ヘクスのサイズを推奨します。

## 定義

グループは、互いに隣接しあっている同色のコマの集まりを指します。グループのサイズは、そのグループに含まれるコマの数です。

あるコマが、それ自身と同じ色のコマと4方向以上で隣接している場合、そのコマは過剰隣接していると表現します。

## ゲームの準備

使用するボードの大きさを決め、どちらのプレイヤーがどちらの色を担当するか決めます。白が先手です。

はじめに、白のプレイヤーはボード上の好きな場所に任意の色のコマを配置します（つまり黒のコマを置くこともできます）。次に黒のプレイヤーは、任意の色の組み合わせで2つのコマをボードに配置します。

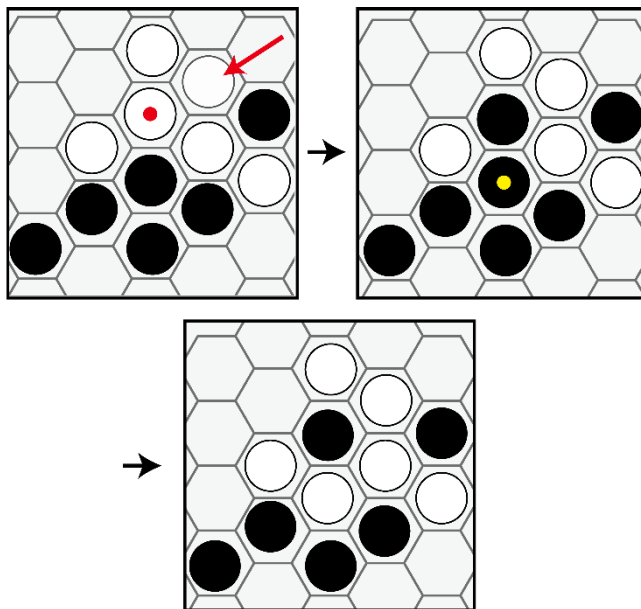
## ゲームプレイ

再び白のプレイヤーから交互に手番を行います。パスはできません。

手番のプレイヤーは、空いているヘクスに任意の色のコマを一つ配置します。配置後、過剰隣接しているコマが1つなければ手番を終了します。

過剰隣接しているコマがある場合、そのコマを反対色のコマに置き換えます。過剰隣接しているコマが複数ある場合は、そのようなコマがなくなるまで1つずつ、任意の順序でそれらを反対色のコマに置き換えます。\*

過剰隣接しているコマの置き換えを1つでも行ったプレイヤーは追加手番を獲得し、続けて新たなコマの配置を行うことができます。追加手番は、コマの配置が新たな過剰隣接のコマを作りださなくなるまで得続けることができます。



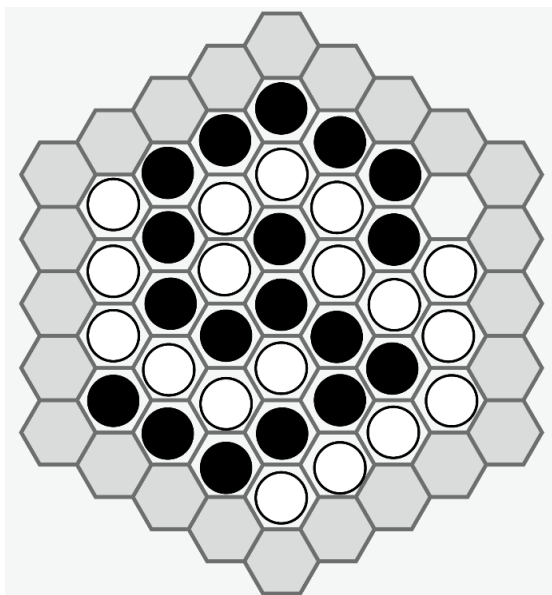
(図1～3) 赤い矢印の白いコマを追加したプレイヤーは、次に赤いドットで示した過剰隣接しているコマを反対色の黒いコマに交換する。するとその下の黄色いドットで示したコマが過剰隣接した状態になるため、さらにこれを白いコマに交換する。プレイヤーはこのあと追加手番を得る。

## ゲームの終了

ボード上の空きヘクスが残り1つになったらゲーム終了です（最後の配置で過剰隣接したコマができる場合は、それらをすべて処理してから終了します）。

最後に残った空きヘクスに隣接している同色のコマのグループを比べ、より大きいグループが隣接しているプレイヤーが勝利します。同色のグループが複数隣接している場合、小さい方のグループは無視します。

グループのサイズがプレイヤー間で同数の場合、最後にコマを置いたプレイヤーの負けです。



(図4) 18対12で黒の勝利

註\* 過剰隣接していたコマが、先に別のコマを置き換えたことによって過剰隣接でなくなることがあります。このようなコマは置き換えの対象になりません。

# シブリング

ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

シブリングは、オロチと同じくグループのサイズを競うゲームです。プレイヤーは一定のルールに従って2つずつコマを配置し、最終的なグループの大きさを競います。相手に勝つには、2つの大きなグループを互いに合流しないよううまく育てていく必要があります。

## 定義

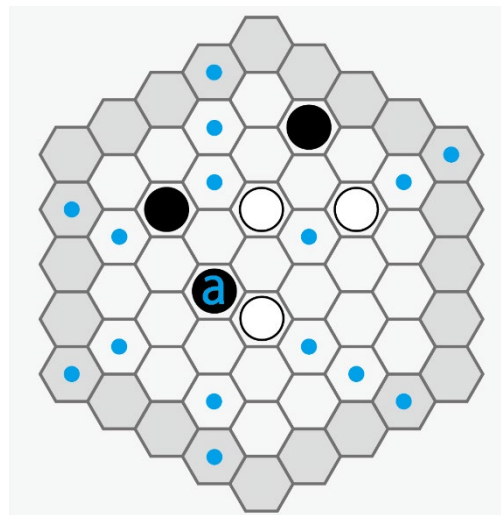
ボード上で互いに隣接しあっている同色のコマの集まりをグループと呼びます。グループのサイズは、そのグループに含まれるコマの数です。

## ゲームプレイ

使用するボードの大きさを決め、どちらのプレイヤーがどちらの色でプレイするか決めます。白が先手です。

ボードは始めは空です。白のプレイヤーは、まず自分のコマを1つ、任意のヘクスに配置します。

次の黒の手番以降、プレイヤーは自分の手番で少なくとも2つの自分のコマを、空のヘクスにそれぞれ配置します。この2つのコマはボードの6つの方向に沿って同一直線上に置かれなければならない、かつ互いに隣り合っていないはいけません(図1)。コマの間には他のコマがあってもなくてもかまいません。パスはできません。



(図1) 1辺5ヘクスのゲームの例。黒が手番のはじめにaの位置にコマを置いた場合、続いてドットの位置のどれかに2つ目の黒のコマを置く必要がある。

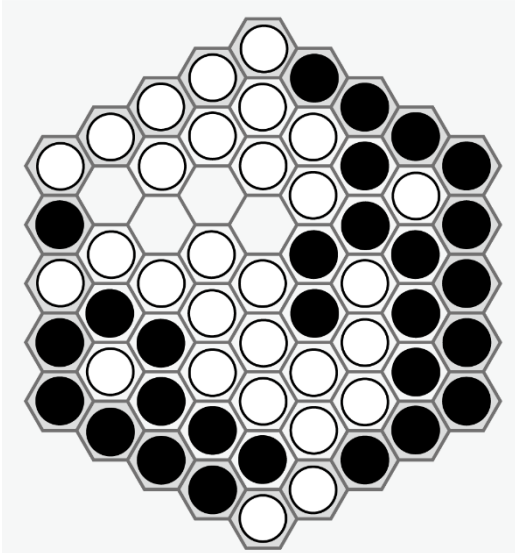
## ゲームの終了

前記のルールに従ってそれ以上コマが置けなくなったらゲームを終了します。ボード上の自分のグループのサイズを数え、2番目に大きいグループのサイズが相手より大きければ勝利です。(図2-1, 2-2)

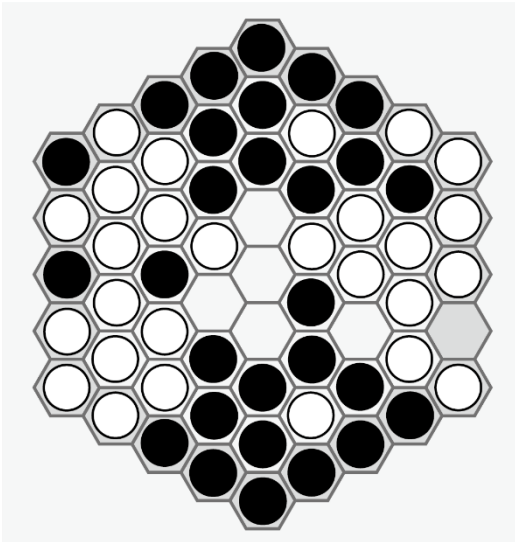
同数の場合、1番目に大きいグループ同士を比較し、それも同数なら3番目、4番目と比較していきます。引き分けは起こりません。

## パイルール

オプションルールとして、ゲームの開始時にパイルールを使用できます。この場合、白が最初にコマを置いたあと、黒は白としてプレイするか、そのまま黒としてプレイするかを選ぶことができます。パイルールを使用するかどうかは、ゲームの初めにあらかじめ決めておいてください。



(図 2-1) 終了時の例。白 11、黒 10 で白の勝利



(図 2-2) この例では白はどこにコマを置いても自分の2つのメイニンググループを合流させることになり、黒の勝利が確定する。