



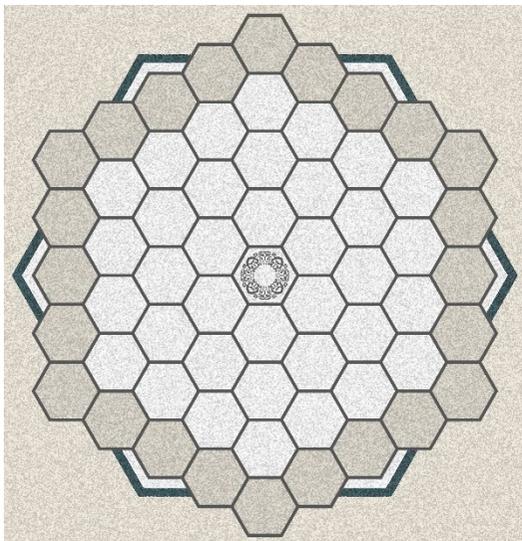
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約30分 / 対象年齢：12歳以上

イアーゴは、オセロ（リバーシ）をベースにしたアブストラクトゲームです。オセロと同様に相手のディスクを自分の2つのディスクで挟んで裏返すことができますが、ディスクの裏面はどちらも第三色の赤色になっており、一定の条件下でなければ再び裏返すことはできません。より多くの自分の色のディスクを残すことが目標になりますが、一方のエリアに偏っていると負けてしまうこともあります。

コンポーネント

- ・六角形のボード - 外周 24 ヘクスの外部エリアと、37 ヘクスの内部エリア（印のある中央ヘクスを含む）に分かれる
- ・ダブルディスク 61枚 - 黒/赤 31枚、白/赤 30枚



(図1) 使用するボード。濃い色のヘクスが外部エリア、薄い色のヘクスが内部エリア、印のあるヘクスが中央ヘクスを示す。

ゲームプレイ

まず、どちらが黒でどちらが白をプレイするか決めます。黒が先手です。それぞれ自分の色が含まれるダブルディスクをすべて受け取ります。

はじめボードは空です。手番のプレイヤーは以下の規則に従って、自分の色を上に向けてディスクを1つ、空のヘクスに配置します。

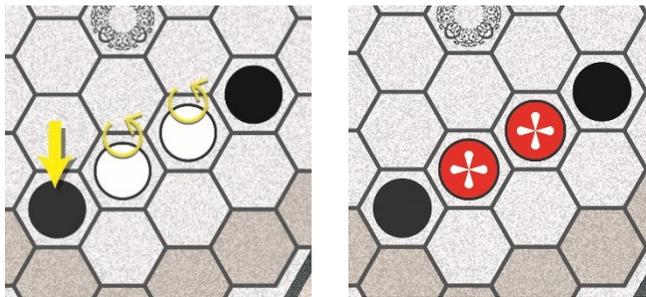
配置のルール

ボード上に捕獲できるディスクがない場合、プレイヤーは自分のディスクを、**中央ヘクスを除く内部エリア**のどこにでも自由に配置することができます。

外部エリアおよび中央ヘクスへは、そこに置くことによってフリップアクション（キャプチャリリース）を実行できる場合にのみディスクを配置することができます。

キャプチャ

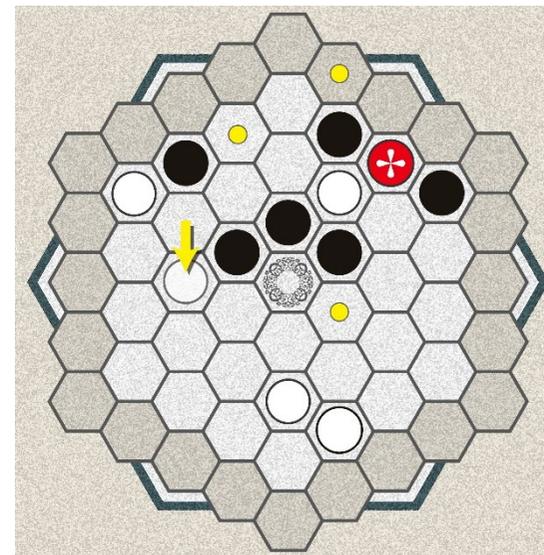
キャプチャ（捕獲）はオセロと同様です。すなわち、配置済みの自分のディスクと、新たに置く自分のディスクとで、相手の色が上になっているディスクを同一直線上で挟むことによって、その相手のディスクを裏返します。内部エリア（中央ヘクスを含む）のディスクも外部エリアのディスクも同様の方法で裏返すことができます。



(図2、3) 黒が矢印のディスクを置くと（左図）、キャプチャによって間の白のディスクを裏返せる（右図）

相手のディスクは一列につながっていればすべて裏返すことができますが、間に赤色を上にしたディスクがまざってはいけません。また同時に複数の方向で相手のディスクやディスクの列を挟んだ場合、すべての方向でディスクが裏返されます。

手番の開始時にキャプチャ可能な相手のディスクがある場合、プレイヤーは必ずそのディスクをキャプチャしなければなりません。キャプチャが実行可能な位置が複数ある場合、その手番で最も多くのキャプチャができる位置への配置が強制されます。キャプチャ可能なディスクの数が同数の場合は、手番のプレイヤーがそのうちのどこに置くかを選ぶことができます。



(図4) 白のプレイヤーは、1つのキャプチャができる黄色い点のいずれかではなく、2つのキャプチャができる矢印の位置にディスクを置かなくてはならない。

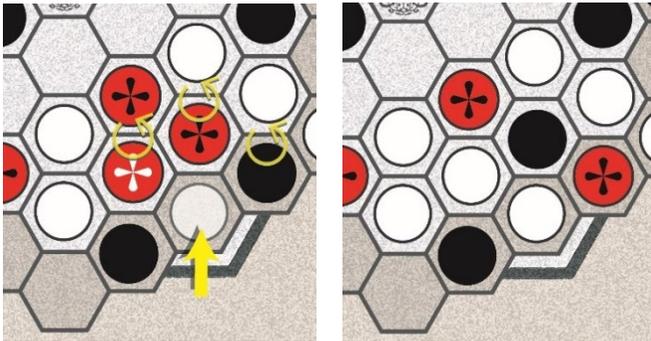
このゲームでは裏返されたディスクは味方のディスクにはならず、第三色の赤色になります（十字の色は単に下になっている色を示しています）。赤色になったディスクをキャプティブ（捕虜）と表現します。裏面へ⇒

リリース

キャプチャと同様に、赤い色のディスク（キャプティブ）を自分の色のディスク同士で挟むことによって、それらを再び裏返し元の色に戻すことができます。ただし、**キャプティブを挟む2つの自分のディスクのうち、少なくとも一つは必ず外部エリアか中央ヘクスになくはいけません。**外部エリアまたは中央ヘクスのディスクは、新たに置く方のディスクでも、すでに置かれている方のディスクでも構いません。

一列につながっているキャプティブは、敵のキャプティブか味方のキャプティブかに関わらずすべてリリースされますが、間に他の色（白や黒）を上にしたディスクが混ざっている場合はリリースを実行することはできません。

キャプチャと同様に、一度に複数の方向でのリリースをすることができます。また一方の方向でキャプチャし、同時に別の方向でリリースするという場合も起こります。



(図5、6) 白が矢印のディスクを置くと(左図)、3つの方向でキャプチャとリリースが同時に起こる(右図)

キャプチャと違い、**リリースは義務ではありません。**すなわち、手番の開始時にリリースが実行できる位置があっても、プレイヤーは別の位置にディスクを置くことができます。ただし、ディスクを置いた場所がリリースを行う条件を満たしている場合、たとえ不利になる場合でも必ずそのリリースを実行しなくてははいけません。

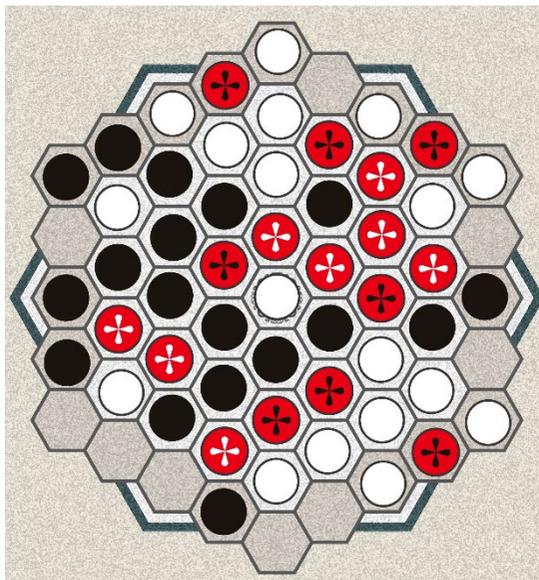
ゲームの終了

内部エリアのすべてのスペースにディスクが配置されたら、その時点（その配置がキャプチャやリリースを伴う場合は、それを実行した時点）でゲームが終了します。

※もし内部エリアの最後の空きヘクスが中央ヘクスであり、かつ手番プレイヤーが外部エリアのどこにもディスクを置くことができない場合、そのプレイヤーは制限を無視して中央ヘクスにディスクを置くことができます。

各プレイヤーは以下に従ってスコアを算出します。よりスコアの大きいプレイヤーが勝利します。

スコア=内部エリアにある自分のディスクの数×外部エリアにある自分のディスクの数



(図7) 72 (12×6) 対 72 (12×6) で同点だが、中央ヘクスに白のディスクが表の状態で置かれているため白の勝利。

中央ヘクスは内部エリアに属することに注意してください。どちらかのエリアで自分のディスクが0の場合、そのエリアの得点は1として計算します。

同点の場合、中央ヘクスにあるディスクをチェックします。そこにあるディスクが表を向いている場合、そのディスクの持ち主が勝利します。裏を向いている場合、そのディスクの持ち主の敗北になります。

オプションルール（ペナルティ）

イアゴには強制キャプチャのルールがありますが、プレイヤー同士がある程度慣れていないとキャプチャできる場所を見落としてしまう可能性があります。このオプションルールでは、プレイヤーが本来置かなければならない位置を見逃して手番を終え、かつ次の手番プレイヤーがその点を指摘した場合、指摘したプレイヤーはその手番にかぎり規定のルールをすべて無視してボード上の好きな場所（中央ヘクスや外部エリアを含む）に自分のディスクを置くことができます。それ以降の手番は通常のルールに従います。

ヴァリエント1 ルーズ・イアゴ

ルーズ・イアゴは強制キャプチャのないヴァリエントです。自分の手番でキャプチャが可能な場合でも、プレイヤーはそれ以外の場所にディスクを置くことができます。その他のルールは通常ルールと同じです。慣れたプレイヤー同士だとプレイが消極的になる可能性があります。強制キャプチャのルールが遊びにくいと感じたら試してみてください。

ヴァリエント2 シンプル・イアゴ

短時間ゲームのための簡易ヴァリエントです。このルールではリリースがなく、一度裏返ったディスクはゲーム中に二度と元に戻りません。またスコアは「内部エリアのディスク×外部エリアのディスク」ではなく、すべてのディスクを1点として数えます。