

■ インコレクトチェッカー □

ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約30分 / 対象年齢：8歳以上

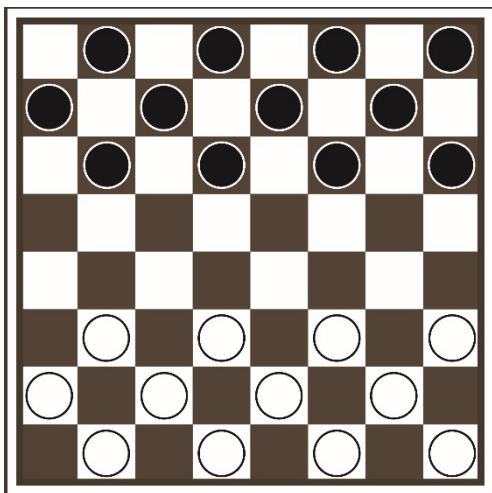
インコレクトチェッカー（間違ったチェッカー）は、チェッカーの間違ったセットアップから生まれたゲームです。チェッカーの名を冠してはいますが捕獲はなく、ハルマやダイヤモンドゲームのように他のコマをジャンプしながらゴールを目指します。

コンポーネント

- ・ 8×8マスのチェッカーボード
- ・ 2色のコマ、それぞれ12個ずつ

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ます。以下のようにコマを配置します。



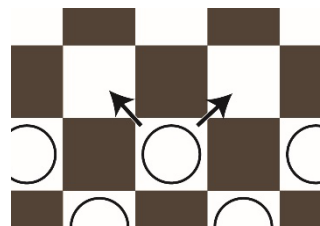
(図1) 初期配置

ゲームプレイ

黒のプレイヤーから始めます。手番では自分のコマの一つをステップまたはジャンプによって移動します。このゲームでは、白のコマは常に白のマスに、黒のコマは常に黒のマスに移動します。

ステップ

コマの斜め前方が空きマスである場合、そのマスへ一歩移動できます。

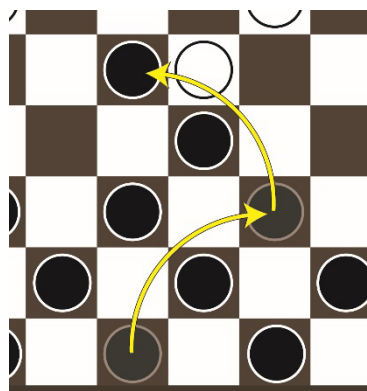


(図2) ステップの進行方向

ジャンプ

移動するコマが他の味方のコマに斜めに隣接しており、その直後が空きマスになっている場合、そのコマを飛び越して移動することができます。

移動後の位置からさらにジャンプが可能の場合は連続ジャンプをすることができます。途中でジャンプの方向を変えることもできます。



(図3) 連続ジャンプの例

連続ジャンプする場合、斜め後方へジャンプすることもできますが、移動したコマの最終的な位置は手番開始時よりも前進していなければなりません。連続ジャンプ中に同じコマを2度飛び越えることはできません。

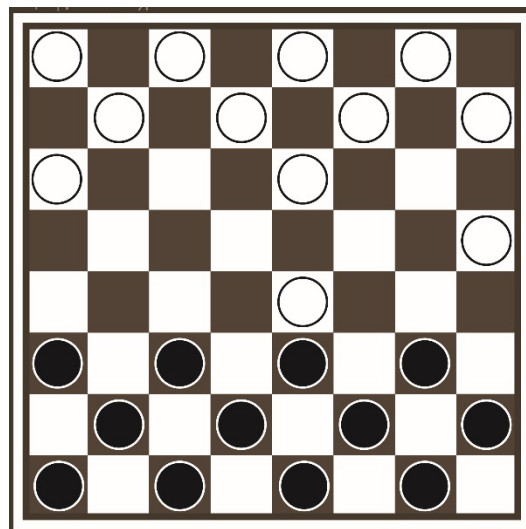
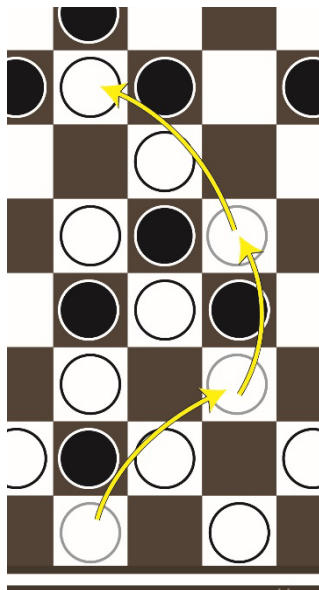
ジャンプは強制ではなく、連続ジャンプ中も任意のタイミングでジャンプを止めることができます。

敵のコマをジャンプする

ジャンプで移動する際、一手番につき一つだけ敵のコマを縦または横方向にジャンプすることができます。これは連続ジャンプの中に組み込んだり、正面にある敵のコマを飛び越えて前進することによって行われます。

移動後のコマは移動開始前より前進している必要があるため、横方向のみの単独ジャンプはできません。

(図4) 敵コマのジャンプを含む連続ジャンプの例



(図5) 黒の勝利

コマの後退

前述のように、移動したコマは原則として移動開始前より前進している必要がありますが、そのコマのいる位置から到達可能なゴール地点（後述）がすべて自分のコマで塞がっている場合にのみ、斜め後方へステップ移動を行うことができます。後退時にジャンプを行うことはできません。

ゲームの終了

自分のコマをすべてボードの奥の3列に到達させたプレイヤーが勝利します。