

# Lines of Fixation

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：10 歳以上

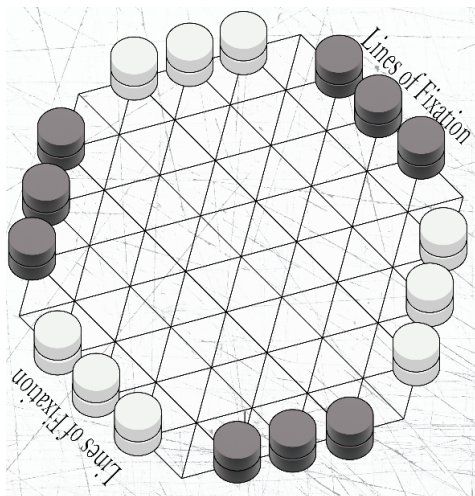
ラインズ・オブ・フィクセーションは、クロード・ソウシーのゲーム ラインズ・オブ・アクション (LoA) に触発されて作られたゲームです。LoA と同様、基本的には自分のコマをひとつのグループにまとめることを目指しますが、LoA とは異なりスタッキングメカニズムを利用した独自の移動メカニズムがあります。

## コンポーネント

- ・ 61 交点からなる正六角形ボード
- ・ 白と黒のスタック (積み重ね) 可能なコマ (18 個ずつ)

## セットアップ

2 段に重ねたコマ (スタック) をボードの各辺のグリッド交点に 3 つずつ、下図のように配置します。どちらのプレイヤーがどちらの色を使うかを適当な方法で決めます。



初期配置

## スタック

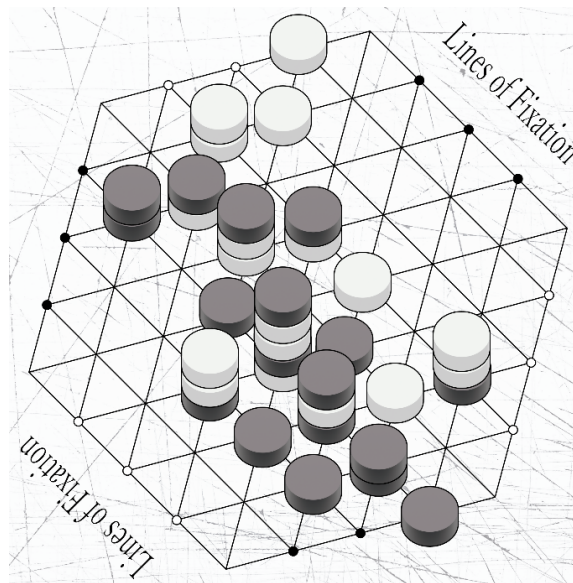
スタックは積み重ねたコマを指しますが、以下では便宜上、単独のコマも 1 段のスタックとして取り扱います。「単色スタック」は白または黒のみからなるスタック、「2 色スタック」は両方の色を含むスタックです。

ゲーム中、各スタックは一番上にコマが載っているプレイヤーが所有しコントロールします。

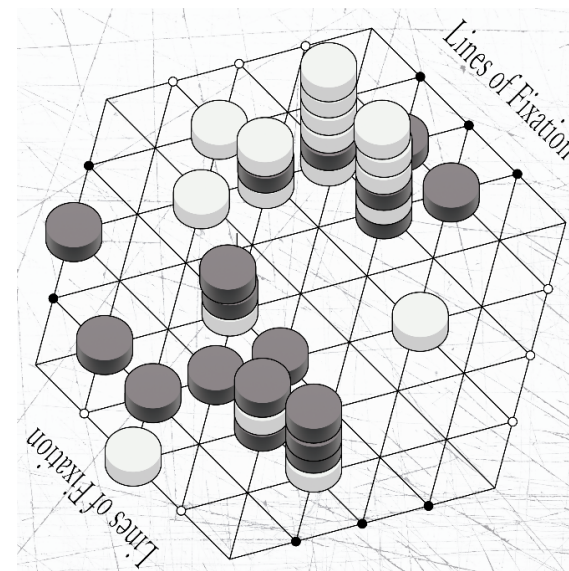
## 勝利条件

自分の所有するスタックをすべて、互いに隣接しあう一つのグループにしたプレイヤーが勝利します (相手のプレイヤーのスタック内にある自分のコマは考慮しません)。また、6 段の 2 色スタックを 2 つ所有下に置くことで勝利できます。

いずれの場合も、相手の移動によって達成した場合を含みません。2 人のプレイヤーが同時に勝利条件を達成した場合、最後に移動した方のプレイヤーが勝利します。



黒がすべてのスタックを繋げて勝利



白が 6 段の 2 色スタックを 2 つ所有して勝利

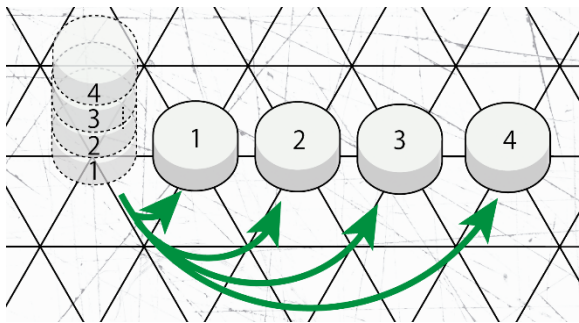
## ゲームプレイ

白が先手となり、手番ごとに自分が所有するスタックで、以下に説明する移動を 1 回だけ行います。パスはできません。もし自分の手番で移動が行えない場合は負けになります。

また、同じ盤面の状態を 2 度繰り返してはいけません。

## 移動

スタックは自分の高さと同じ距離を直線で (曲がらずに) 移動します。その際、通過するすべての交点に一つずつ、下から順にコマを落としていきます。移動前にスタックがあった地点は移動後ならず空になります。上記の条件を満たせない場合、そのスタックは移動できません。



4段スタックの移動の例。一番上のコマは常に一番遠い交点へ移動します。

### 捕獲と統合

上記の移動で、通過した交点に他のスタックがあった場合、それらのスタックの上に落とされたコマが載ることになります。これによってスタックの所有者が変わる場合は「キャプチャ (捕獲)」、所有者が変わらずに高さだけ加わる場合は「マージ (統合)」と呼ばれます。キャプチャとマージは一つの移動で同時に起こることがあります。

キャプチャは「半強制」です。手番開始時に自分の3段以上の単色スタックで相手のスタックをキャプチャできる場合、必ずそうしなければなりません。そのようなキャプチャが行える自分のスタックが複数あったり、キャプチャ可能な方向が複数あるような場合、手番プレイヤーがそのうちのひとつを選ぶことができます (最大捕獲数のキャプチャは強制されません)。

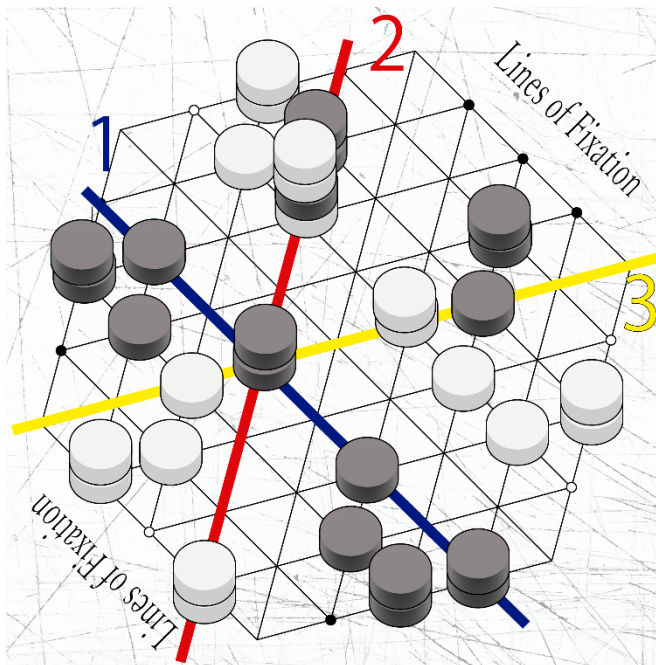
スタックの高さの上限は6段です。それ以上の高さのスタックを作るような移動は行えません。

上記の移動はゲーム中、常に以下に述べる「フィクセーション (固定)」と呼ばれる制約を受けます。

### フィクセーション

ボードの直線上で最も高いスタックが相手のものであった場合、その直線上のすべての自分のスタックは、その直線上を移動することはできません。

直線上で最も高いスタックを自分も相手も持っている場合、その直線上のすべてのスタックはその直線上を移動してマージを行うことはできますが、キャプチャはできません (なお、自分の移動で自分のスタックの上に相手のコマが載る場合もキャプチャに含まれることに注意してください)。



上図では黒のプレイヤーは、赤い直線上(2)では一番高いスタックの持ち主ではないので、2段スタック aはこのライン上を動かせません。黄色の直線上(3)では、黒と白はいずれも一番高いスタックを所有していますが、aがこのライン上を移動するにはキャプチャを行う必要があるため、このライン上も動かせません。aは青いライン上(1)のみ動くことができます。