

# マビ

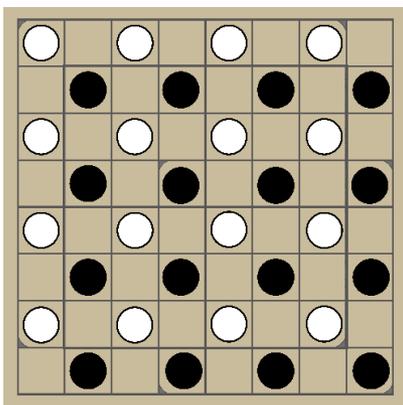
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

マビは、相手より大きい隣接グループを作ることを目標とする統合ゲームです。より大きいグループを隣り合わせることで敵のコマを動けなくする、という珍しいメカニクスを採用しています。

## セットアップ

8×8 マスのエリアに図のようにコマを並べます。どちらが白と黒のどちらの色でプレイするか決めます。



初期配置

## 定義

以下、このゲームでは「隣接」は常に縦か横方向での隣接を意味します。つまり斜めは隣接と見なされません。

「グループ」は互いに隣接しあっている同色のコマのグループを指します。

## ゲームプレイ

白が先手となり、プレイヤーは交代で自分の色のコマを一つ移動させます。白の最初の手番のみ、必ずボード端に接している7つの自分のコマのうちのどれかを動かします。

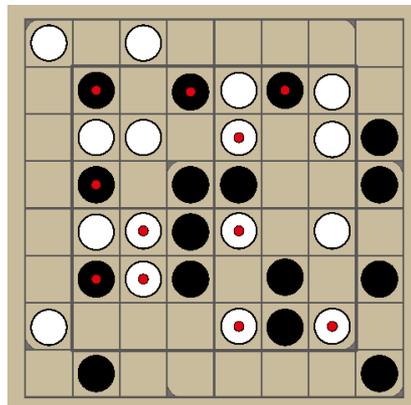
コマは「麻痺状態」(後述) でない限り、空きマスに向かって縦か横に1マスだけ移動します。ただし、ボード上にあるグループ(色を問わず)の中で一番大きいグループが一つだけある場合、そのグループに属しているコマを動かしてはいけません。

手番をパスすることもできますが、一度パスすると次に相手がパスするまで手番を行うことができなくなります。二人が続けてパスしたらゲームが終了します。

ボードの同じ状態を3回繰り返してはいけません。

## 麻痺状態

すべてのコマは、自分が属しているグループよりも大きい敵のグループに隣接していると麻痺状態となり、移動できなくなります(「マビ」は中国語の「麻痺」にちなんでいます)。

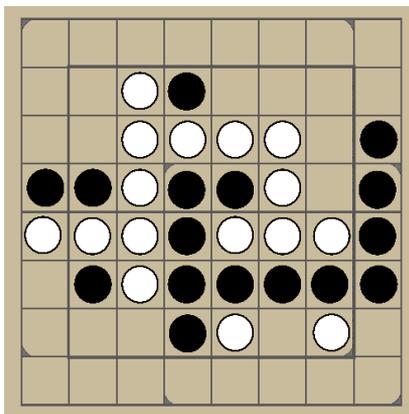


赤い点は麻痺状態にあるコマを示す

## 勝利条件

二人のプレイヤーが連続でパスしたらゲーム終了です。より大きいグループを持っているプレイヤーが勝利します。

同点の場合、先にその最大グループを作っていた方のプレイヤーが勝利します（プレイ中に一度作ったグループを解体するとカウントがリセットされます）。



14 対 12 で白の勝利