

# ノード

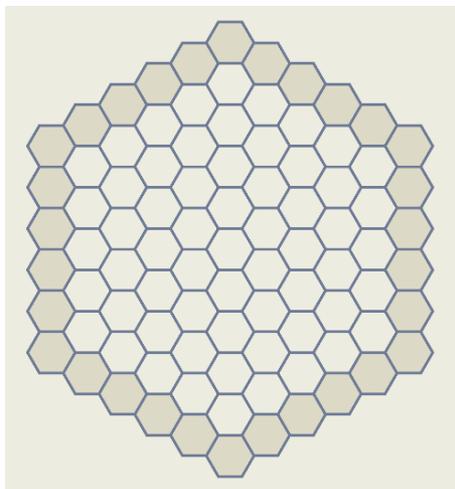
ゲームデザイン：加藤香流

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

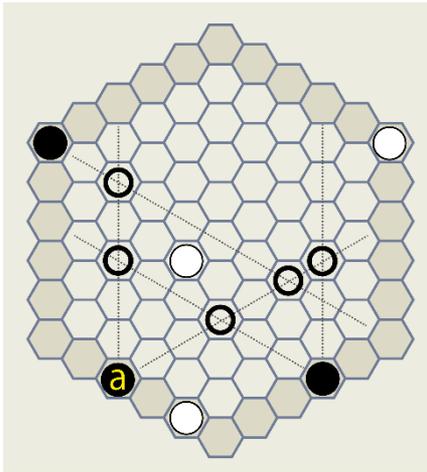
次の白の手番以降、各プレイヤーは自分の手番で以下のアクションの両方をこの順番で行います。

- 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)

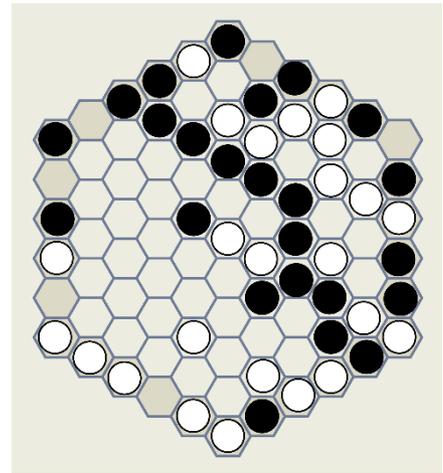
なお、2) で用いる2つのアンカー同士は同一直線上にあってはなりません。

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。



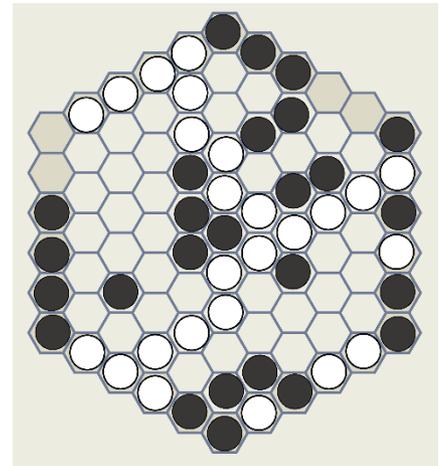
(図3) 黒の勝利

#### 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