

オロチ

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

オロチは、やや変わったゴールを持つ配置ゲームです。空のボードにコマを配置していくゲームですが、自分の手番で敵のコマを置くこともできます。基本的にはなるべく長く自分の色を繋げることを目指すゲームであり、任意の大きさのボードで遊ぶことができますが、最初は1辺4ヘクスのサイズを推奨します。

定義

グループは、互いに隣接しあっている同色のコマの集まりを指します。グループのサイズは、そのグループに含まれるコマの数です。

あるコマが、それ自身と同じ色のコマと4方向以上で隣接している場合、そのコマは過剰隣接していると表現します。

ゲームの準備

使用するボードの大きさを決め、どちらのプレイヤーがどちらの色を担当するか決めます。白が先手です。

はじめに、白のプレイヤーはボード上の好きな場所に任意の色のコマを配置します（つまり黒のコマを置くこともできます）。次に黒のプレイヤーは、任意の色の組み合わせで2つのコマをボードに配置します。

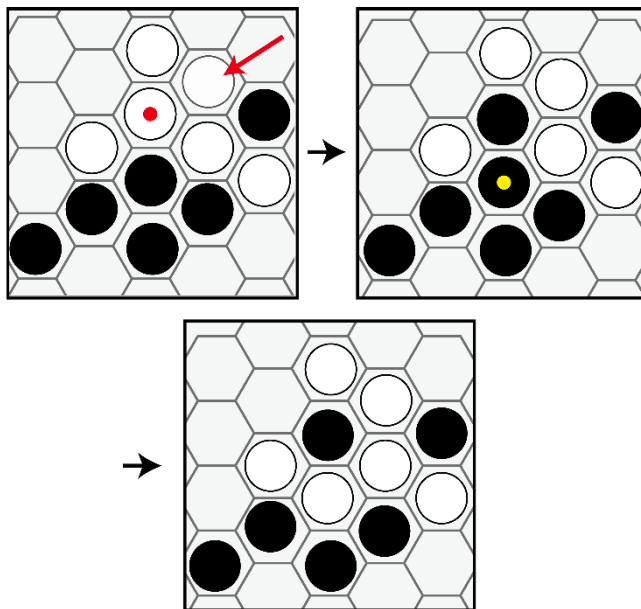
ゲームプレイ

再び白のプレイヤーから交互に手番を行います。パスはできません。

手番のプレイヤーは、空いているヘクスに任意の色のコマを一つ配置します。配置後、過剰隣接しているコマが1つなければ手番を終了します。

過剰隣接しているコマがある場合、そのコマを反対色のコマに置き換えます。過剰隣接しているコマが複数ある場合は、そのようなコマがなくなるまで1つずつ、任意の順序でそれらを反対色のコマに置き換えます。*

過剰隣接しているコマの置き換えを1つでも行ったプレイヤーは追加手番を獲得し、続けて新たなコマの配置を行うことができます。追加手番は、コマの配置が新たな過剰隣接のコマを作りださなくなるまで得続けることができます。



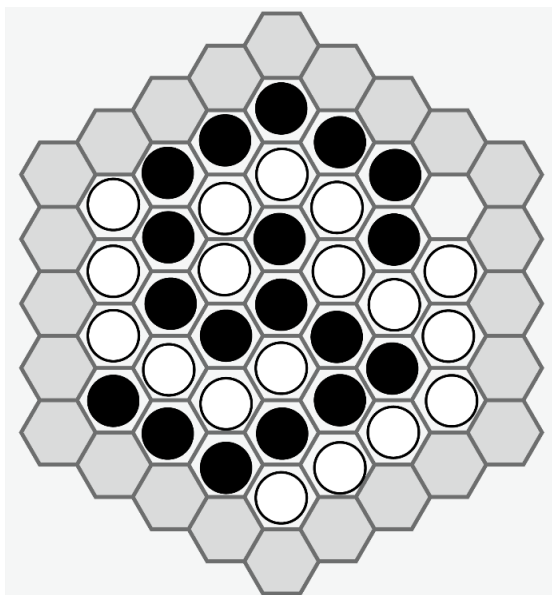
(図1～3) 赤い矢印の白いコマを追加したプレイヤーは、次に赤いドットで示した過剰隣接しているコマを反対色の黒いコマに交換する。するとその下の黄色いドットで示したコマが過剰隣接した状態になるため、さらにこれを白いコマに交換する。プレイヤーはこのあと追加手番を得る。

ゲームの終了

ボード上の空きヘクスが残り1つになったらゲーム終了です（最後の配置で過剰隣接したコマができる場合は、それらをすべて処理してから終了します）。

最後に残った空きヘクスに隣接している同色のコマのグループを比べ、より大きいグループが隣接しているプレイヤーが勝利します。同色のグループが複数隣接している場合、小さい方のグループは無視します。

グループのサイズがプレイヤー間で同数の場合、最後にコマを置いたプレイヤーの負けです。



(図4) 18対12で黒の勝利

註* 過剰隣接していたコマが、先に別のコマを置き換えたことによって過剰隣接でなくなることがあります。このようなコマは置き換えの対象になりません。