

# Rosenkreuz

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

ローゼンクロイツは2人用のアブストラクトゲームです。プレイヤーはそれぞれ「薔薇」か「十字」のどちらかのシンボルを担当しますが、どちらの陣営にも黒のコマと白のコマが同数ずつ含まれています。3種類の捕獲方法を駆使して、相手陣営のどちらかの色をすべて捕獲したほうが勝利します。

## コンポーネント

- ・8×8 マスのチェッカーボード
- ・コマ 32 個 - 「薔薇」(黒・白)、「十字」(黒・白) 各 8 枚

## 定義

このゲームでは、グループは縦と横でつながっている同色のコマのまとまりを指します。つまり斜めにのみつながっているコマはグループとはみなされません。

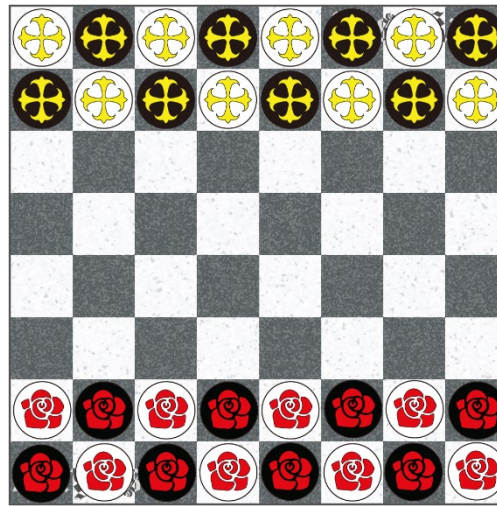
グループには2種類のシンボル(薔薇と十字)が含まれることがあります。グループ内に2種類のシンボルが含まれており、かつその2種類が同数の場合は均衡なグループ、同数でない場合は不均衡なグループと呼ばれます。

## セットアップ

どちらのプレイヤーがどちらのシンボルでプレイするかを決め、右図のようにコマを配置します。

## ゲームプレイ

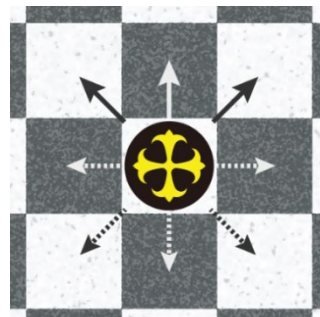
手番では、自分のシンボルのコマを一つ、ステップまたはジャンプによって移動させます。パスはできません。



(図1) 初期配置

## ステップ

すべてのコマは、将棋の王将のように8方向へ1歩移動することができます。ただし、横と後方、および斜め後方への移動は、その移動で捕獲ができる場合にのみ許可されます。



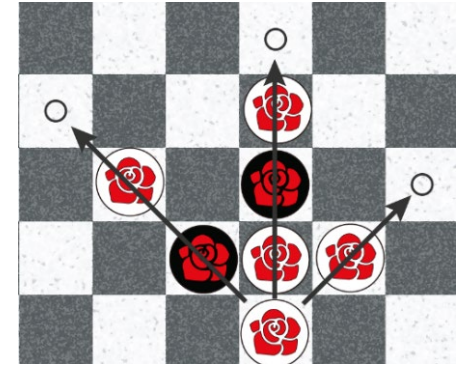
(図2) ステップ。横や後方へは捕獲が可能な場合しか移動できない

## ジャンプ

すべてのコマは、自分に隣接している味方のコマ、およびそのコマと途切れなくつながっている味方のコマの列を飛び越え、直後の空きマスに着地することによって移動することができます。

コマが同じ方向につながっている限りいくつでもコマを飛び

越えることができます。敵のコマを飛び越えたり、連続ジャンプしたりすることはできません。またステップと同様に、横、後方および斜め後方へは、その移動によって捕獲ができる場合にしか許可されません。



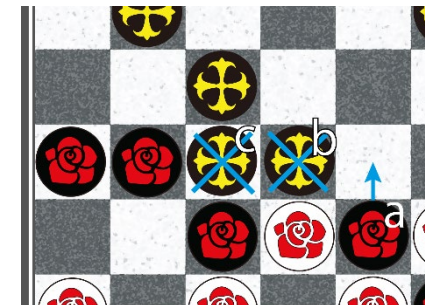
(図3) ジャンプの方法を示す。

## キャプチャ (捕獲)

移動の結果としてコマの捕獲が起こる場合があります。捕獲にはメジャーキャプチャ、マイナーキャプチャおよびアテインメント(到達)キャプチャの3種類があります。いずれの場合も、捕獲されたコマはゲームから除外されます。

## メジャーキャプチャ (グループキャプチャ)

自分のコマを移動した結果、ボード上のどこかに不均衡なグループができた場合、そのグループ内に含まれる少数派のシンボルのコマのうち、同色の敵のコマに縦か横で隣接しているコマがすべて捕獲されます。



(図4) aの薔薇のコマが進むと、バラ4個、十字3個からなる黒いコマのグループができる。このうち薔薇のコマに隣接しているb、cの十字のコマが捕獲される。

メジャーキャプチャで捕獲されるのは相手のコマとは限らないことに注意してください。不均衡なグループにおいて自分のシンボルの方が少数派の場合、自分の手番であっても自分のコマが捕獲されます。

均衡なグループから自分のコマを移動させた結果、不均衡なグループが残され自分のコマが捕獲される場合もあります。

#### マイナーキャプチャ（リプレースキャプチャ）

敵のコマが、そのコマ自身の色と反対の色のマスの上にある場合、そのマスの色と同色の自分のコマをそのマスに移動させることによって、その敵のコマを捕獲することができます。このときの移動はステップ、ジャンプどちらでも可能です。

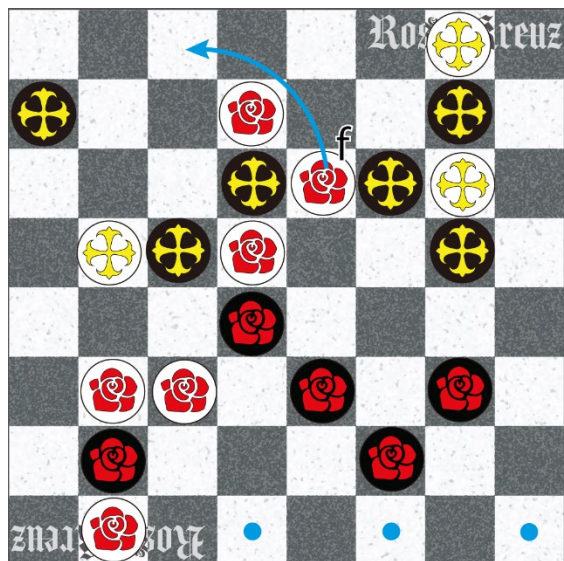


(図5) dの白い十字のコマは、eの白いマスの上にある黒い薔薇のコマを置き換えによって捕獲できる。

マイナーキャプチャを実行したことによって不均衡なグループができた場合、続けてメジャーキャプチャを実行します。この処理によって、マイナーキャプチャを行った自分のコマが捕獲されることもあります。

#### アテインメント（到達）キャプチャ

自分のコマが相手側のいちばん奥の列に到着した場合、ボード上の敵のコマをどれでもひとつ選んで捕獲することができます。端に到達したコマはこの捕獲を実行したのち、そのコマと同色の空きマスのうち、最も手前に近いマスのいずれかに再配置します。



(図6) fの薔薇のコマがジャンプによっていちばん奥の列に到達すると、敵のコマをどれでもひとつ捕獲した後、青いドットのマスのいずれかに再配置される。

コマがいちばん奥の列に到達したとき、およびコマをいちばん手前に再配置したとき、これらのいずれのタイミングでもメジャーキャプチャが起こる可能性があります。なお、いちばん奥の列に到達したときにメジャーキャプチャによってそのコマ自身が捕獲される場合、アテインメントキャプチャは実行できません。

#### ゲームの終了

自分のコマのうち、白か黒いずれかの色をすべて失ったプレイヤーはただちに負けです。自分の手番で移動できなかったプレイヤーは負けになります。

#### メモ

ローゼンクロイツはトルコチェッカーをベースにしたゲームですが、さらにクリスチャン・フリーリングのダメオ、マーク・スティアーのオーストからも影響を受けています。2021

年に Abstract Games Magazine のデザインコンペティションに応募した際は 7×7 のボードサイズでしたが、プレイのしやすさを考えて 8×8 に改良されました。