

# サイト

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 20 分 / 対象年齢：10 歳以上

サイトは、アルケルクのボードでプレイできる、「視線」のメカニズムを使用したゲームです。ボードの状態によって、コマの配置アクションと移動アクションの2種類を使い分け、相手の合法手をなくすことを目指します。

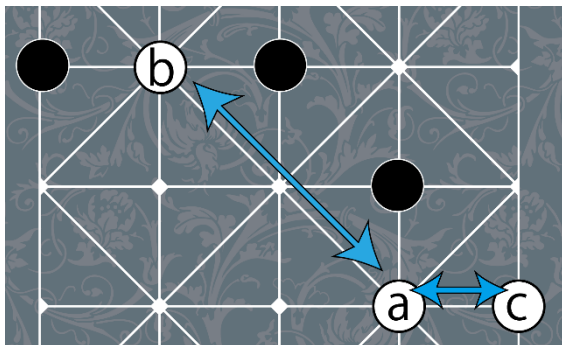
## セットアップ

5×5交点のアルケルクボードを使用します。ボードは始めは空です。適当な方法で各自の使用する色を決めます。

## 定義

このゲームでは「スタック」は2段以上重ねられた同色のコマを指します。単独のコマはスタックではありません。

ボード上の2つのコマがグリッドの同一直線上にあり、かつその間に他のコマがないとき、その2つのコマは互いに「見えている」または互いの「視線にある」と表現します。グリッド線上で隣接するコマも互いが見えています。



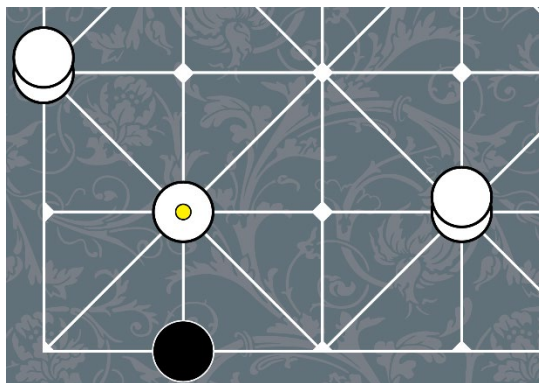
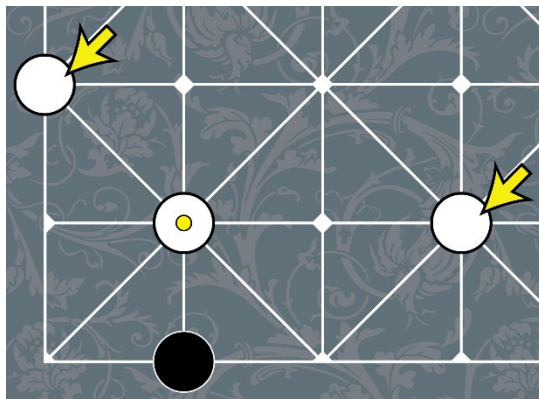
(図1) 白のaとb、aとcはそれぞれ互いが見えている。  
黒の三つのコマはどれも互いが見えていない。

## ゲームプレイ

白のプレイヤーが先手となり、交互に手番を行います。手番ではボードの状態によって、以下のアクションのどちらかを行わなくてはなりません。

### A) ボード上に自分の色のスタックがないとき

自分の色のコマを1つ、空の交点に配置します。もし配置したコマの視線上に味方のコマがあった場合、そのすべてに手持ちから自分のコマを追加し2段のスタックにします。



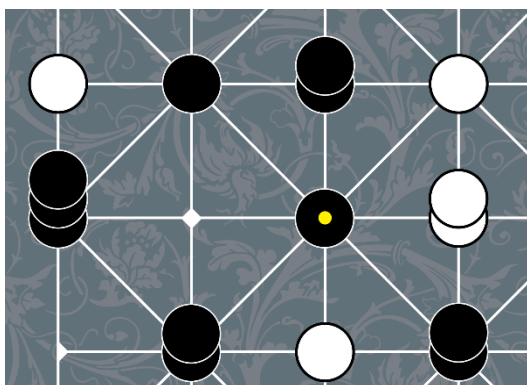
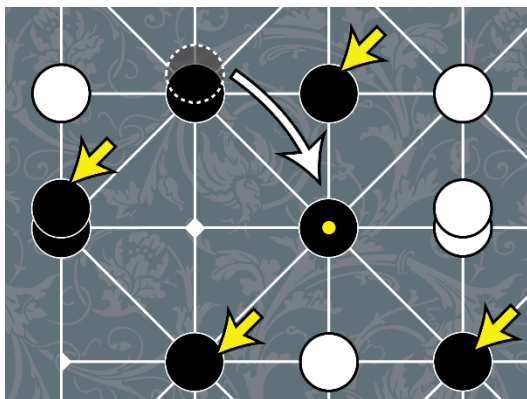
(図2-1, 2-2) 白プレイヤーが黄色のドットで示したコマを新たに配置すると、矢印で示した味方のコマの上にコマが追加される。

裏面へ→

## B) ボード上に自分の色のスタックがあるとき

自分のスタックの1つから、その一番上のコマを隣接する空き交点に移動させます。複数のスタックがある場合は、もっとも段数の高いスタックが優先されます。高さに差がない場合は手番プレイヤーが選ぶことができます。

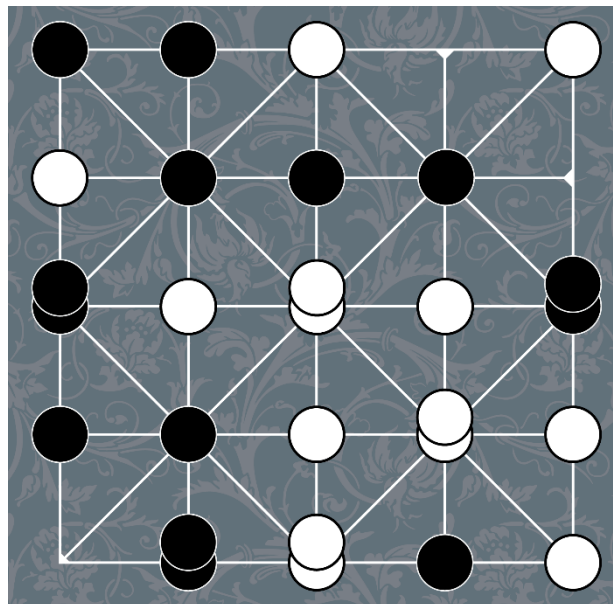
移動したコマの視線線上に、同色のコマまたはスタックがあった場合、そのすべてに自分のコマを追加して重ねます。移動元のコマ・スタックは影響を受けません。



(図 3-1, 3-2) 黒プレイヤーが左上のスタックから黄色のドットで示したコマを移動させると、矢印で示したコマ・スタックに1つずつコマが追加される。

## ゲームの終了

自分の手番で合法手がないプレイヤーは負けになります。これは手番開始時にボードのすべての交点のコマ・スタックで埋め尽くされている場合も含まれます。



(図 4) 白プレイヤーの手番で自分のスタックからコマを移動できなかったため、黒プレイヤーの勝利。