

# スカート

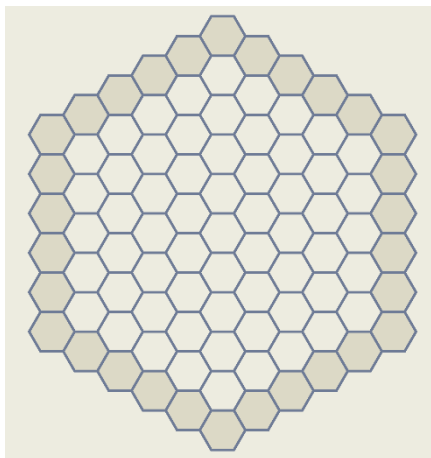
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約30分 / 対象年齢：8歳以上

スカートはヘックスと同じカテゴリに属するゲームで、ボードの両端を自分の色のコマによって繋げることを目的とします。しかし、どの辺を繋げる必要があるかはゲームの進行しだいです。任意の大きさの六角形ボードでプレイできますが、推奨サイズは1辺6ヘックスです。

## ボード

ボードは外部エリアと内部エリアに分かれています。外部エリアは、使用するボードの最外周のすべてのヘックスです。角にあるヘックスはそれぞれ2つの辺に属していると思えます。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ックスです。(図1)



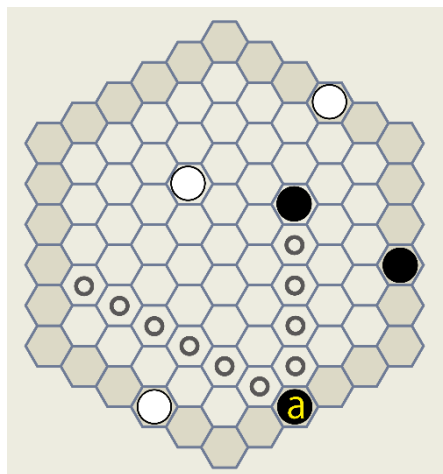
(図1) 1辺6ヘックスのゲームに用いるボード。濃い色の領域は外部エリアを示す。

## ゲームプレイ

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使用するか決めます。白が先手です。まず白のプレイヤーは、外部エリアのいずれかのヘックスに自分のコマを1つ配置します。

次の黒のプレイヤーの手番以降、プレイヤーは自分の手番で以下の2つのアクションをこの順に行います。

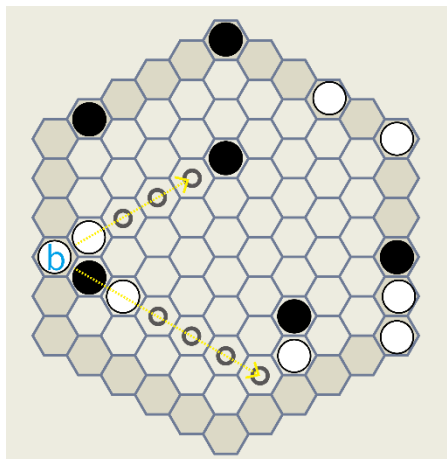
- 1) まず、外部エリアの空のヘックスに自分の色のコマを1つ置きます。
- 2) 次に、今置いたばかりの外部エリアのコマと同一直線上にあり、かつその間に他のコマがない内部エリアの空のヘックスのいずれかにもうひとつの自分のコマを配置します。(図2)



(図2) 黒のプレイヤーがaの位置にコマを置いた場合、続いてグレーの○の位置のいずれかに2つ目のコマを置くことができる。

ただし、1つ目のコマに隣接して置かれている内部エリアのコマがある場合、そのコマ、およびそれに途切れなくつながっている一連のコマの列は無視して(飛び越えて)、2つ目のコマをそのむこうの空のヘックスのいずれかに置くこと

ができます。隣接しているコマ（またはコマの列）を飛び越えたコマは、それ以外のコマを再び飛び越えることはできません。（図3）



（図3）白のプレイヤーがbの位置にコマを置いた場合、続いてグレーの○の位置のいずれかに2つ目のコマを置くことができる。

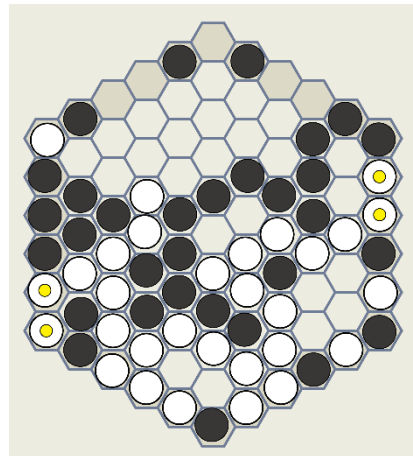
上記の1)をスキップして、すでに置かれている外部エリアの自分のコマをもとに2)のアクションを実行することもできます。手番全体をパスすることはできません。

### ゲームの終了

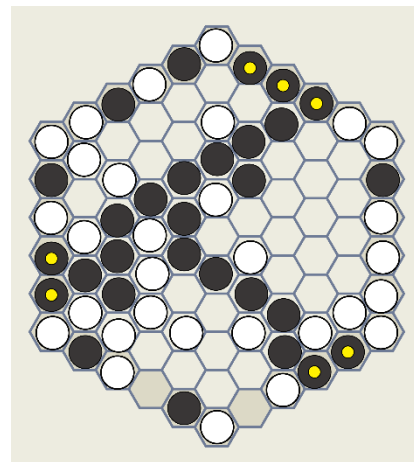
外部エリアにおいて互いに反対側の辺に置かれている自分のコマのいずれか同士を、自分のコマの途切れのない線で接続したプレイヤーがただちに勝利します。（図4）

代わりに、互いに隣り合っていない3つの辺を繋げることも勝つことができます。（図5）

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（黄色い点は勝利条件を満たしている外部エリアのコマを示す）



（図5）隣り合わない3つの辺を繋いだことにより黒の勝利