

スネイクトレイル[®]

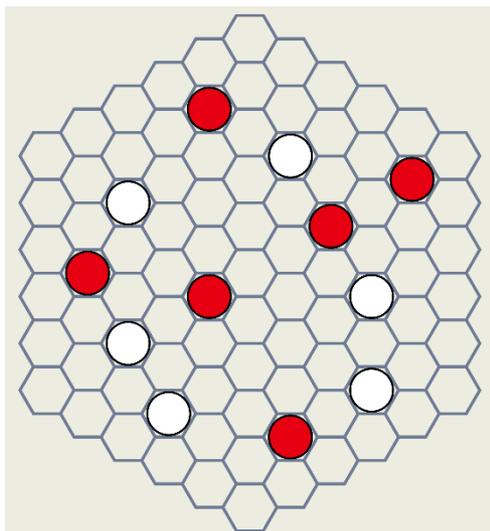
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：15分 / 対象年齢：8歳以上

スネイクトレイルは、共有コマを使ってループ（輪）を作成するゲームです。常に相手が最後に置いたコマに接するようにコマを追加していき、ループの中により多く自分の色のコマを入れることを目的とします。ビル・テイラーのスライムトレイル、ドン・グリーンのスネイクトレイルに触発されており、両者と同じ配置ルールを用いています。

セットアップ

1辺5または6ヘクスの六角形ボードを使用します。まず適当な方法でセットアップを行うプレイヤーを決めます。このプレイヤーは、任意の数の白と赤のコマを同数ずつ、ボード上にランダムに配置します。このとき、いずれのコマも他のコマやボード端に接しないようにします。

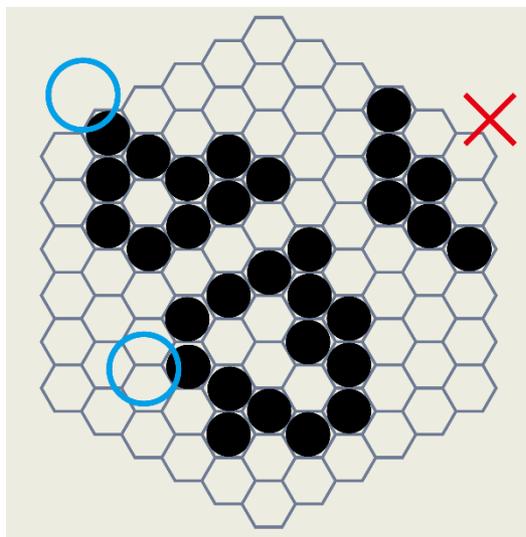


(図1) 1辺6ヘクスのボードでのセットアップ例

セットアップを行わなかった方のプレイヤーは、先手を取るか、自分の使用する色を白と赤のどちらにするかを決めることができます。先手を取った場合は、他方のプレイヤーが自分の使用する色を決めます。

定義

ボード上で途切れなくつながっている複数の同色のコマによって、最低1つの別の色のコマまたは空きマスが完全に囲まれている状態をループと呼びます。ボード端はループには含まれません。

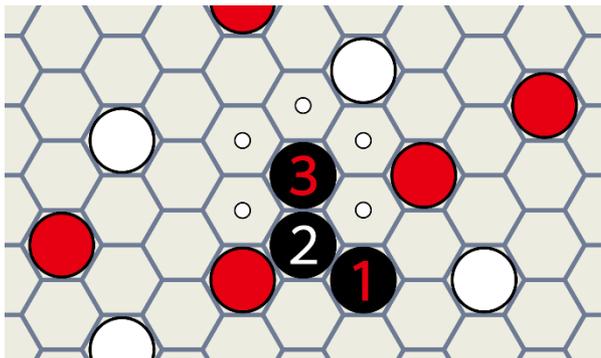


(図2) ループの形状の例。右上の形状はループではない。

ゲームプレイ

先手となったプレイヤーからはじめ、交互に手番を行います。先手の最初の手番では、黒のコマを任意の空きマスに1つ配置します。

以降の手番では、直前に相手が置いた黒のコマに隣接する位置に、黒のコマを1つ配置します。パスはできません。



(図3) 白いドットは、手番プレイヤー（白）が黒いコマを配置できる位置を示す。番号は配置された順番を示している。

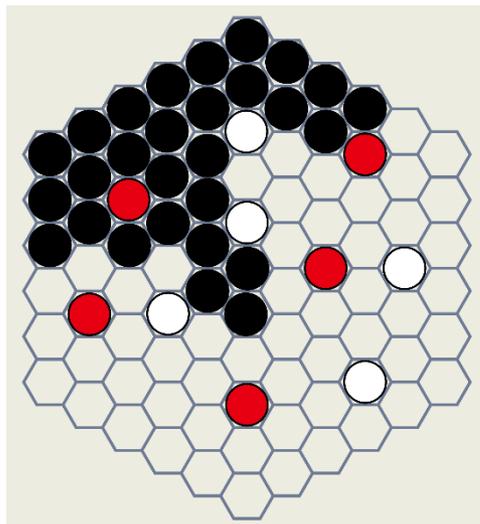
配置制限

黒のコマの配置は、内側に白か赤のコマを含むループを作れなくなる行き止まりの方向へ進めることはできません。

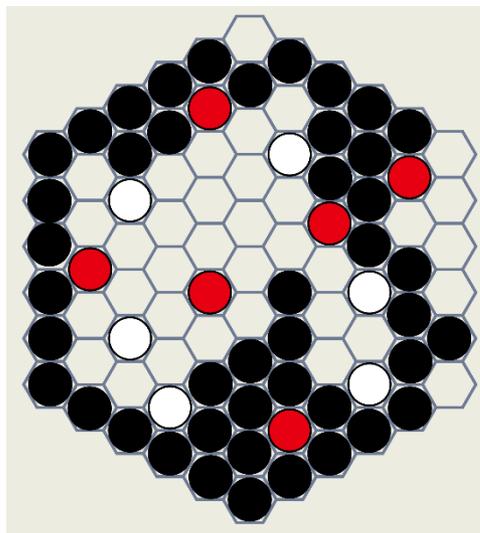
ゲーム終了

黒のコマがループを作ったらゲーム終了です。ループの内側により多く自分の色のコマを置いているプレイヤーが勝利します。同数の場合、ループを完成させたプレイヤーの負けになります。

同時に複数のループが作られた場合、両方のループ内のコマを合算して勝利判定を行います。



(図4) 1 - 0 で赤の勝利



(図5) 6 - 5 で白の勝利