

スクイッシュ

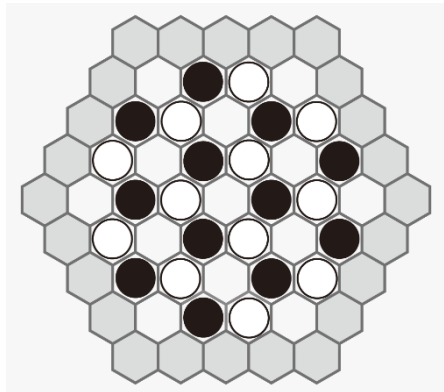
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

スクイッシュは、シンプルな移動ルールに基づく統合ゲームです。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4ヘクスまたは5ヘクスです。

セットアップ

1辺4ヘクスのゲームでは下図のようにコマを配置します。より大きいサイズのゲームでは、同じパターンを拡張してコマを配置します。



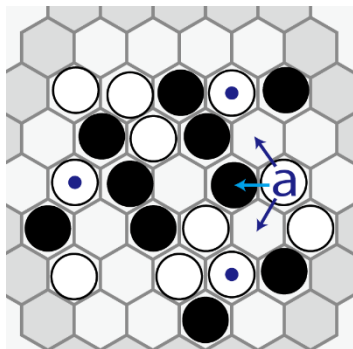
セットアップ

どちらのプレイヤーがどの色でプレイするか決めます。白が先手です。

ゲームプレイ

手番では自分のコマを一つ、隣接するヘクスへ移動させます。このとき必ず同一直線上にある味方のコマに近づくように動かしします。同一直線上に味方のコマがない場合、そのコマはその直線上を動くことはできません。

移動先に敵のコマがある場合、その敵のコマは捕獲されゲームから除外されます。味方のコマがあるヘクスには移動できません。

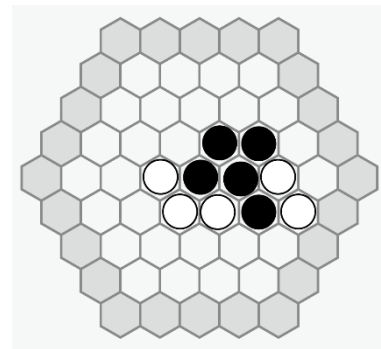


aで示されている白のコマは矢印の隣接ヘクスにのみ動くことができる。青い点がついている白いコマは、aが近づくことのできる同一直線上のコマを示す。

ゲームの終了

ボード上に残っている自分のすべてのコマを、たがいに隣接する一つのグループにまとめたプレイヤーがただちに勝利します。

自分の移動によって相手が上記の勝利条件を達成した場合、相手の勝ちになります。両プレイヤーが同時に勝利条件を達成した場合、その移動を行ったプレイヤーの勝ちです。自分の手番でコマを動かさなかった場合は負けになります。



黒の勝利

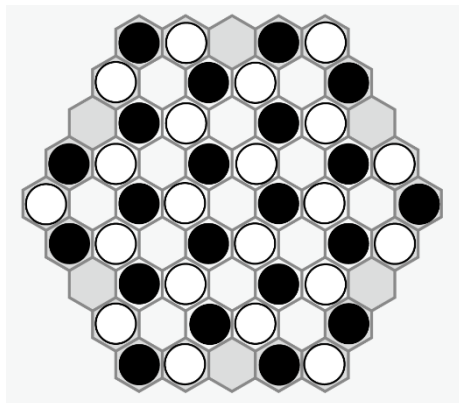
ルール上、このゲームはサイクル(先日手)が起こる可能性があります。両プレイヤーがサイクルに陥っていると判断した場合、ゲームは引きわけになります。

ヴァリエント（フローイッシュ）

前述のように、スキッシュにはサイクルに陥る可能性があるというデザイン上の欠点があります。スキッシュのゲーム性を保ちつつ、理論上サイクルに陥ることのないルールを設定したのが以下のヴァリエントです。

セットアップ

スキッシュと同じですが、推奨サイズは1辺5ヘクスです。



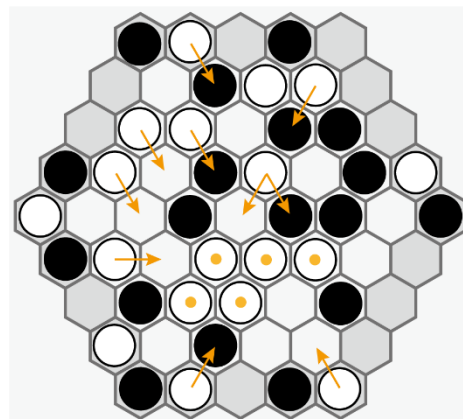
セットアップ（1辺5ヘクス）

定義

グループは互いに隣接しあっている同色のまとまりを指します。グループのサイズは、そこに含まれるコマの数です。単独のコマは定義上、サイズ1のグループと見なされます。

ゲームプレイ

白のプレイヤーが先手です。手番では、自分の色のコマをひとつ、隣接するヘクスにむかって動かします。ただし、このコマは自分の最大グループに属するコマのいずれかと同一直線上になければならず、またその最大グループに向かって、その直線に沿って動かさなくてはなりません。このような同一直線をフローラインと呼びます。



矢印は白の手番で動かせるコマとその方向を示す。点が付いているコマは白の最大グループを示している。

通常ルールのスキッシュと同様に、移動先に敵のコマがある場合はその敵のコマは捕獲されボードから除外されます。味方のコマのいる場所に移動することはできません。

もし動かそうとするコマが複数のフローライン上にある場合、もっとも近くにある最大グループのコマに向かって動かさなくてはなりません（その先に味方のコマがある場合は、そのコマは動かさません）。

手番の開始時に、自分のどのコマもフローライン上になかった場合は、コマのいずれか一つをもっとも近いフローラインに向かって動かします。

ゲームの終了

ボードに残っている自分のすべてのコマをひとつのグループにまとめたプレイヤーがただちに勝利します。自分のコマがひとつだけになった場合も勝利となります。

通常スキッシュと違い、このゲームは必ずどちらかのプレイヤーが統合を達成して終了します。 © 2021 Kanare Kato

Special Thanks: Dale Walton