

ストライド

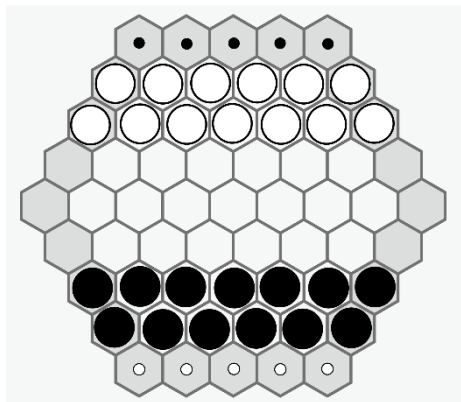
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

ストライドは、チェッカーやハルマからヒントを得てデザインされたゲームです。ジャンプアクションを行いながらボードの対辺に向かってコマを動かしていきますが、これらの古典ゲームとは違い、ジャンプ以外では動くことができません。

セットアップ

どちらのプレイヤーがどちらの色を使用するか決め、1辺5ヘクスのエリアに、各色13個のコマを下図のように配置します。

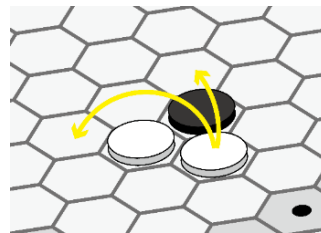


初期配置。黒と白の点はそれぞれのプレイヤーのゴール地点を示す。

ゲームプレイ

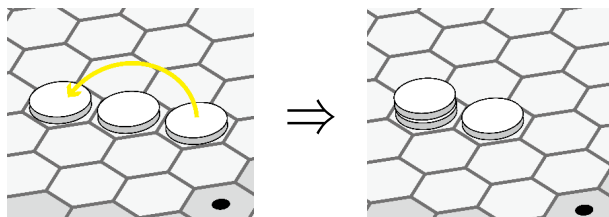
白のプレイヤーから始め、手番ごとに自分のコマを1つ動かします。パスはできません。

すべてのコマは、隣接するコマまたはスタック（どちらの色でもよい）1つを飛び越えて、その直後のヘクスに着地することによってのみ移動します。連続ジャンプはありません。



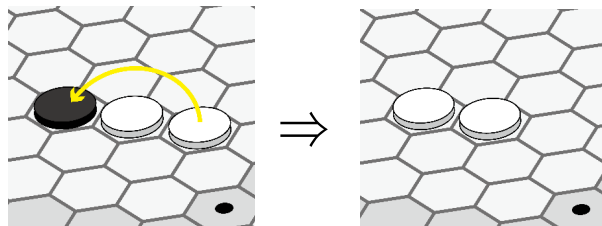
コマはジャンプでのみ移動する

着地するヘクスは、空きヘクスであってもいずれかの色のコマがあっても構いません。着地先に自分の色のコマがある場合、移動したコマをそのコマの上に重ねてスタックにします。スタックの高さに上限はありません。



自分のコマに着地した場合はスタックを作る

着地先に敵の色のコマがある場合、そのコマは捕獲されゲームから除外されます。敵のスタックがある場合は、そのスタックを丸ごと捕獲します。



相手のコマに着地した場合は捕獲する

自分のスタックからコマを動かす場合は、スタックの最上段にあるコマ1つのみを動かします。スタック全体を動かすことはできません。

裏面へ→

移動の制限

すべてのコマは、斜め前方へは（ジャンプによって）自由に移動できますが、横や斜め後方へジャンプするときには以下の条件に該当していなければなりません。

- ・横に移動するコマは、その移動によって相手のコマ、スタックを捕獲するか、移動前よりも高いスタック上の位置に移動する必要があります。
- ・後方へ移動するコマは、その移動によって相手のコマまたはスタックを捕獲する必要があります。

ゲームの終了

相手側の一番奥のヘクスのいずれかに自分のコマの一つが到達できれば勝利です。

自分の手番で動かせるコマがない場合は敗北になります。