

アンレース

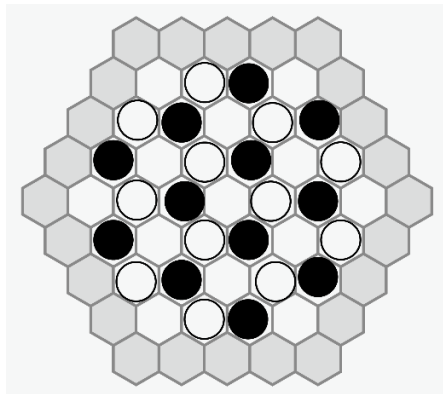
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

アンレースは、スキッシュの派生ゲームです。スキッシュと同じ初期配置から、純粋なステイルメイトゲーム（移動の余地を奪い合うゲーム）を作れないかという考えから考案されました。スキッシュとは逆に、自分のコマを先に統合してしまうとしばしば負けになります。

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。

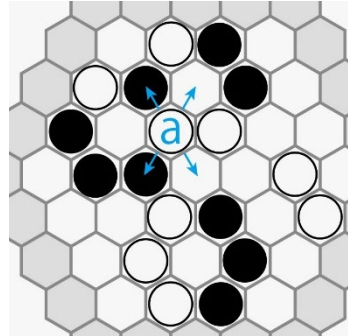
定義

グループは互いに隣接しあう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。

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。ただし、移動したコマは、移動前よりも大きいグループに属してはなりません。

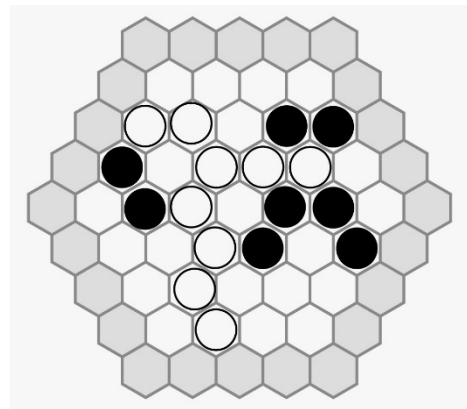
移動先に敵のコマがある場合、その敵のコマは捕獲されゲームから除外されます。味方のコマがあるヘクスには移動できません。



サイズ2のグループに属するaのコマは、矢印の隣接ヘクスにのみ動くことができる。

ゲームの終了

自分の手番で移動できなかったプレイヤーが負けになります。



白の手番で移動できなかったため、黒の勝利

© 2021 Kanare Kato

Special Thanks: Dale Walton