

veletas

A 2-player game by Luis Bolaños Mures

はじめに

Veletas(ベラタス)は、Amazonsの近縁で、引き分けがない白と黒の2人用テリトリーゲームです。これは10x10マスの四角形ボードでプレイします。

両プレイヤーは多くの赤い中立コマをコントロールしそこから自分の色のコマを撃ちます。勝つためには、中立コマを相手より大きい自分のコマのグループで囲み、中立コマの過半数を獲得しなければなりません。

このゲームは他の4ゲームとともに[BoardGameGeek Best Combinatorial 2-Player Game of 2013 Award](#)を獲得しました。

内容物

- 赤のディスク 7個 (シューター)
- 白のディスク 50個
- 黒のディスク 50個
- ボード(10x10マス)
- プラスチックの'L' (コーナー)
- キャリングケース

定義

コマとは、シューター(赤)、黒のコマ、白のコマです。

グループとは、縦横に隣接した同色の1個以上のコマです。グループのサイズとは、それに含まれるコマの数です。シューターの上にあるコマはいずれのグループにも属しません。

動けないシューターとは、現在の位置からどこにも動くことができないシューターです。

遊び方

ボードに何も無い状態で始めます。黒プレイヤーからゲームを始め、ボード上の空きマスに3個のシューターを置きます。同様に、白プレイヤーは残り4個のシューターを置きます。どちらの場合もシューターを他のシューターの縦横斜めに隣接するマスに置いてはいけません。この制約は以降のゲームでは適用しません。

これ以降、黒プレイヤーから始めて交互に手番を行います。手番では、他のコマを飛び越えることなくシューターを縦横斜めの直線上の空きマスに移動させることができます(必須ではありません)。次に、移動したシューターの移動先のマス(移動していない場合はいずれかのシューターのマス)から、縦横斜めの同一直線上にある空きマスに自分のコマを1個置かなければなりません。その直線上に他のコマがあってははいけません。これを**射撃**と呼びます。獲得されたシューター(後述)は移動も射撃もできません。

この時点でボード上にまだ獲得されていない動けないシューターが1つでもある場合、それらの各シューターについて、縦横に隣接している最大グループのプレイヤーがそのシューターを**獲得**します。

そのようなグループがないか、各色の最大グループが同じサイズだった場合、そのシューターは相手が獲得します。対応する色のコマをその上に置くことでシューターの獲得を表します。獲得されたシューターが以降のゲームで変わることはありません。

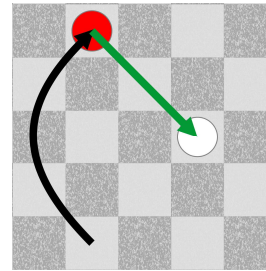
どちらかのプレイヤーが過半数のシューターを獲得した場合、つまり4個以上獲得したらゲームが終了し、そのプレイヤーの勝ちです。引き分けはありません。

短縮バージョン

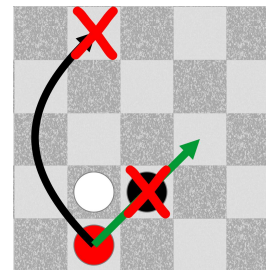
短いながらも適度なゲームにするなら、次のようなバリエーションをおすすめします(ボードサイズを適宜縮小するためにプラスチックのコーナーを使います)。

- シューター3個の7x7ボード。黒プレイヤーが初手でシューターを1個置き、白プレイヤーが残り2個を置きます。シューターを2個獲得したプレイヤーの勝ちです。
- シューター5個の9x9ボード。黒プレイヤーが初手でシューターを2個置き、白プレイヤーが残り3個を置きます。シューターを3個獲得したプレイヤーの勝ちです。

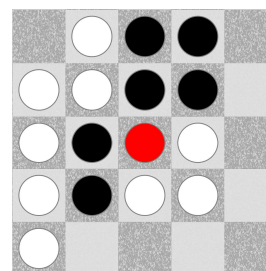
例



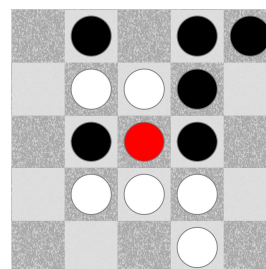
白プレイヤーがシューターを移動し、自分のコマを撃ちます。



誤り: シューターの移動と射撃において他のコマ(白のコマ、黒のコマ、シューター)は飛び越えられません。



黒プレイヤーは動けないシューターに縦横に隣接する最大グループであるためこのシューターを獲得します。左にある白のグループはシューターに対して斜めにしか隣接していないため無関係です。



白プレイヤーはシューターを動けなくして手番を終了しました。動けないシューターに縦横に隣接する黒と白の最大グループサイズは引き分けのため、相手がシューターを獲得します(この場合は黒プレイヤー)。