

Borderland

ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約30分 / 対象年齢：10歳以上

ボーダーランドは、ヘックスのような接続の目標と囲碁のような領土の目標をあわせもつゲームです。配置と移動をうまく組み合わせてコマによるボーダー（境界）をつくり、ボードの半数以上を占める領土を作ることを目指します。このゲームはデイル・ウォルトンの Make Muster (2019) の影響を受けて作られました。

コンポーネント

- ・ 1辺6ヘックスの正六角形のボード（91ヘックス）
- ・ コマ60個（各色30個）

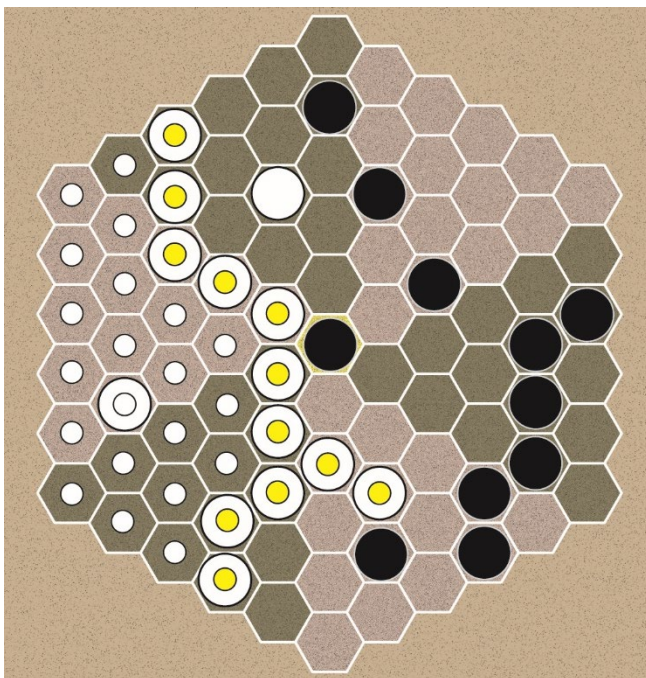
※ルール上はコマは無制限に使用できます。もしプレイ中にコマが足りなくなった場合、任意の代用品をコマとして使用することができます。

定義

互いに隣接しあう同色のコマのまとまりをグループと呼びます。グループが、ボードの互いに隣り合わない辺どうしをつないでいる場合、そのグループはボーダーと呼ばれます（ボードの角は2辺に属していると見なされます）。

プレイヤーがボーダーによってボードを2つ以上の領域に分割すると、そのなかで敵のコマ（ボーダーを含む）がもっとも多い領域以外の部分がすべてそのプレイヤーのテリトリーになります。敵のコマの数が領域間で同数の場合、手番プレイヤーがどちらをテリトリーにするか選ぶことができます。

ボーダーそのものも常にテリトリーに含まれます。一人が複数のボーダーを持つことも可能です。



（図1）ドットは白のプレイヤーのテリトリー、黄色いドットはそのボーダーを示す（ボーダーもテリトリーに含まれる）。右下の黒のグループは、隣り合う辺しかつないでいないためボーダーではない。

一方のプレイヤーのテリトリーが成立しても、自動的にそれ以外の部分がもう一方のプレイヤーのテリトリーになるわけではないことに注意してください。テリトリーを持つのは自分のボーダーを持っているプレイヤーだけです。

ゲームの目的

ボードの半数以上（46ヘックス以上）を自分のテリトリーとしたプレイヤーがただちに勝利します。

ボードの様子は、プレイ中にテリトリーの大きさの見当をつけるのに役立ててください（各三角形は15ヘックスです）。

セットアップ

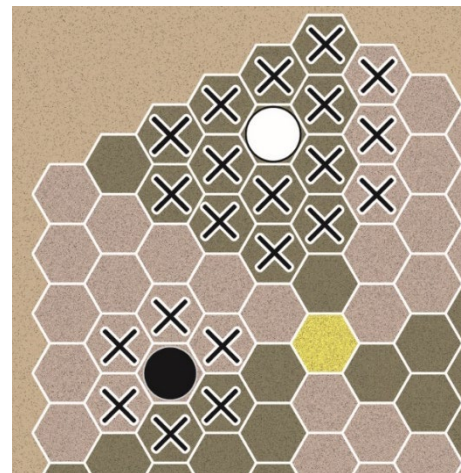
はじめに一方のプレイヤーが白と黒のコマを一つずつ、ボード上に好きなように配置します。次に他方のプレイヤーが白でプレイするか、黒でプレイするかを決めます（バイルール）。白が先手です。

ゲームプレイ

次の白のプレイヤーの手番以降、プレイヤーは自分の手番で以下の2つのアクションを、任意の順序・組み合わせで2つまで実行することができます。ただし、**一度の手番で「配置」を2回行うことはできません**。可能なアクションが何も無い場合を除き、手番全体のパスはできません。

・配置

自分のコマをボード上の空きマスに配置します。このとき、自分のすべてのコマから最低1ステップ、かつ敵のすべてのコマから最低2ステップ離れた位置に置く必要があります。敵のテリトリー内にコマを置くことはできません。



（図2）黒のプレイヤーは、×印の位置にコマを配置することはできない。

・移動

ボード上にある自分のコマを、隣接する空きマスへ一歩移動させます。

移動は同一手番で2回行うことができますが、同じコマを2回動かすことはできません。また、同一手番内で配置したコマを移動させることはできません。

上記をまとめると、プレイヤーが一つの手番で行えるアクションの組み合わせは以下の通りです。

- ・(一手目) 駒 A を新たに配置
 - ・(二手目) A 以外の駒を移動
 - ・(二手目) パス
- ・(一手目) 駒 A を移動
 - ・(二手目) A 以外の駒を移動
 - ・(二手目) 駒を新たに配置
 - ・(二手目) パス

捕獲

いずれかのプレイヤーがボーダーを作成したものの勝利条件を満たせなかった場合は、成立したテリトリー内にある敵のコマをすべて捕獲したあと、エマージェンシーフェイズに移行します(捕獲したコマは相手に返します)。

稀に、作成したテリトリー内に敵のボーダーが含まれる場合があります。このような場合はそのボーダーをなしている敵のコマもすべて捕獲されます。

エマージェンシーフェイズ

ボード上に最低1つのボーダーがある間は、ゲームはエマージェンシーフェイズにあると見なされます。手番の1つ目の

アクションでテリトリーが作られた場合は、その手番の2つ目のアクションからエマージェンシーフェイズに移行しません。

エマージェンシーフェイズでは、以下の点で通常時のアクションの制約が緩和されます。

- ・配置の際、敵のコマから1ステップ離れた位置に置くようになります(つまり、敵・味方のすべてのコマから最低1ステップ離れた位置に配置することになります)。
- ・移動を2回行うとき、同じコマを2度動かせるようになります。

ボーダーの解除

ボーダーが作られて以降も、ボーダーをなしている自分のコマを移動させることができます。この結果としてグループがボーダーの条件を満たさなくなった場合、ボーダーもそのプレイヤーのテリトリーも解除されます。

ボード上にどちらのプレイヤーのボーダーもなくなった場合、その時点でエマージェンシーフェイズは解除され通常のルールに戻ります。