

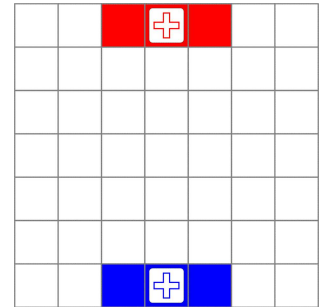
MENTIS

A board game for 2 players by Richard Wilkins

ゲーム概要

MENTIS(メンティス)は、真のアストラクターズアストラクトであり、鋭い分析ときめ細かな戦略を伴う激しい2人用対戦ゲームです。目的は相手のキング(王)を取ることです。キングは弱く、ボードの自分の丘から出ることができません。しかしスピーア(槍兵)、トレンチマン(塹壕兵)、ノーブル(貴族)の軍隊を派兵して丘を守り、ボードをまたがって戦います。

青い丘の中央のマスに青のキングを置き、赤い丘の中央のマスに赤のキングを置きます。残りのタイルを手元から置いていき、相手のキングを取れば勝ちです。もし同じ配置が3回繰り返されるか、両プレイヤーが引き分けに同意すれば引き分けとなります(例えば30手番終わっても勝負がつかなかった場合など)。



ルールサマリー

一方のプレイヤーは青、もう一方のプレイヤーは赤です。青プレイヤーは青のタイルを全て取り、赤プレイヤーは赤のタイルを全て取ります。ゲーム開始時、両プレイヤーは上記のようにキングを配置し、青プレイヤーから手番を始めます。

手番では、**配置**、**移動**、**捕捉**のいずれか1つだけを行うことができます。

タイルは自分の色のタイルが置かれているマスに置くことができます。このように同じマスを共有しているタイルは、"スタック"として積み重ねます。どちらのプレイヤーもスタックの中を見て何のタイルが含まれているか確認することはできません。

配置ルール

- 手番中、自分のキングの丘に縦横に隣接する1マスには、自分の手元から1~3枚のタイルを置くことができます。2枚以上タイルを置く場合は、それらのタイルを置く際に1枚ずつ相手に公開しなければなりません。
- タイルは空きマスか既に置かれている自分のタイルの上に置くことができます。ただしスタックがタイル3枚分より高くなってはいけません。
- 相手のタイルが1枚以上置かれたマスに隣接するマスには自分のいずれのタイルも置くことはできません。

移動ルール

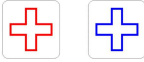
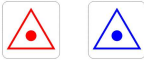

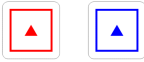
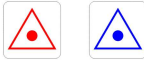

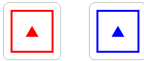
- タイルはボードのマスを前後左右に移動します(斜めには移動できません)。
- キング以外のタイルはどちらのキングの丘でも移動を終えることはできず、通過もできません。
- 相手のタイルが置かれているマスで移動を終えることはできず、通過もできません。
- スタックの中間や下からタイルを抜き出して移動することはできません。
- 自分のタイルは他の自分のタイルが置かれているマスで移動を終えたり通過したりできます。ただし、既に置かれているタイルの上においては、移動の途中や移動を終えた後にそのタイルの高さが3枚分を超えてはなりません。
- スタックの一番上以外のタイルは、一番上のタイルで隠されたままです。どちらのプレイヤーもスタックの中を見て何のタイルが含まれているか確認することはできません。
- スタックの一番上にあるタイルは移動でき、移動時は任意の数のタイルを運べます。そして、移動前あるいは移動中に通過する任意のマスに、スタックの下から順に任意の数のタイルを落とすことができます。

捕捉ルール

- 手番では、自分のタイルの1つで相手のタイルを捕捉する(取る)ことができ、マスに単独で置いてあるタイルあるいはスタックの**一番上**のタイルでのみ捕捉することができます。
- タイルは捕捉する時には**移動しません**。
- スタック上のタイルを捕獲する時は、スタックの一番上のタイルだけを捕捉します。
- 捕捉されたタイルはボードから取り除かれ、以降のゲームでは使用しません。
- 捕捉するには、上下左右のいずれか1方向しか攻撃できません。

- 攻撃するタイルから捕捉対象のタイルが上下左右に何マス離れていなければならないかは、その攻撃範囲によって決まります。それより離れていても近づいていてもいけません。
- キングを除く全てのタイルは、下表に示すように他の1種類のタイルからは捕捉されず免れることができます。
- あああああああああ

移動サマリー表

タイルの種類	移動するマス数	移動ルール	攻撃範囲	Cannot be captured by and can block captures by:
 キング	1	丘の上しか移動できません。	1	なし
 スピア	1		3	 ノーブル
 トレンチマン	2	直線かつ1方向のみです。	2	 スピア
 ノーブル	1-3	いずれかの方向へ1~3マス、かつ直線である必要はありません(注意: 途中で他のコマを落としたり拾ったりしない限り、移動元のマスに戻ることはできません)。	1	 トレンチマン

EXPANSION: THE WOLF

This expansion is not included with the game and can be purchased separately. The **Wolf** adds a new tile to your starting hand but is not considered part of the core game. The **Wolf** introduces an imbalance to the game (and its core strategies) which is why it is not considered part of the base game. It is intended as an extra tile to add just a little bit of lighthearted fun and a small token of appreciation to those who backed the game.

Deployment Rules

The Wolf obeys the regular deployment rules except that, unlike regular tiles, the Wolf *can* be deployed onto a tile adjacent to an enemy tile. The Wolf *cannot* be deployed as part of a stack.

Movement Rules

The Wolf tile can move only 1 square per turn and *can* move diagonally.

The Wolf tile can *never* form part of a stack, either during or at the conclusion of its move, nor during the movement or at the conclusion of the movement of any other tile.

Capture Rules

The Wolf tile can only capture an enemy tile which is one tile away, orthogonally *or* diagonally.

The Wolf cannot block any attacks, and the Wolf can capture and be captured by all the other tiles.

ACKNOWLEDGEMENTS

MENTIS was fueled on NESTORBOOSTER. We wish to thank our fuelers for making this possible:

Nathan Morse, Jeremy Monksfield, Brian Hunt, Rodney Smith, Mary-Scott Hunter, Luca Vichi, Stuart Maunder, Paul Blache, Pierre Lackovic, José Manuel Astilleros García-Monge, Jon Harrison, Victor M. Gonzalez Miguel.