

Realm

Philip E. Orbanes

ボード、駒、先後手の決定

ボードには、144 のマスがあり、9 個ずつのマスでできた 16 の Realms (領土) に分かれています。各領土の中央のマスは○がついています。○の周囲の 8 マスを境界マスと呼びます。駒は次の 3 種類です。ゲームによって、使用する駒数が違います：

- 4 個のパワー (○)
- 9 個のエンフォーサー (△)
- 14 個のベース (□)

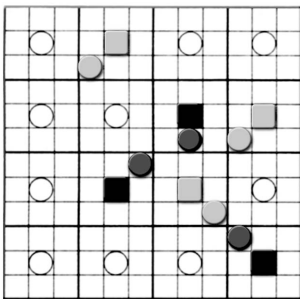
コインをフリップする、前回負けたプレイヤーが決める、などの方法で先後手を決めます。

REALM – FEATURED GAME

各プレイヤーは 3 個のパワー、8 個のエンフォーサー、12 個のベースを持ちます。

プレイヤーは自分の手番で任意の領土の中央に自分のベースを一つ置きます。同じことを 3 手番繰り返して、各自 3 つのベースを配置します。自分がすでに駒を置いた領土と同じ列と行には、配置することができません。

次に各プレイヤーは、自分のベースが配置されている領土の任意の外周マスに、パワーを配置してゆきます。同じ領土には一つのパワーしか配置できません。



セットアップ例

自分のベースを配置している領土は、自分の支配領土です。プレイヤーはそれぞれ 3 つの支配領土を持ってゲームを開始します。

駒の動き

- **ベース:**
一度配置されたら、動きません。
- **パワー:**

別の領土に移動します。他の駒が配置されているマスの手前まで、縦横の直線で任意のマス数を移動することができます。ベースが配置されていない中央マスは通り抜けることはできません、そこにとどまることはできません。

- **エンフォーサー:**
移動方法はベースと同じですが、移動する方向は、駒が指している向きです。移動の前に、プレイヤーは駒の向きを 90 度変えることができます。つまり進行方向は直進・右・左のいずれかです。移動後、駒の向きは変更しません。エンフォーサーは、無力化することができます。(下記参照)

イベント

駒の移動後、条件が揃うと下記のイベントが起きます：

1. **パワーで領土を拡大する:** 敵のベースもパワーも配置されていない領土で自分のパワーが移動を終了したら、手持ちの自分のベースを中央マスに配置して、その領土を支配することができます。

2. **パワーでエンフォーサーを追加配置:** パワーが、稼働中の敵軍・自軍いずれのエンフォーサーもない自分の領土内で移動を終了したら、手持ちの自分のエンフォーサーをその領土内の任意の空いているマスに、好きな方向に向けて、配置することができます。
※領土内に空いているボーダーマスが無い時は、エンフォーサーを配置することはできません。

3. **エンフォーサーの無力化:** エンフォーサーが稼働中の敵エンフォーサーのいる領土で移動を終了したら、敵エンフォーサーを無力化することができます。複数の敵エンフォーサーがいた場合は、侵攻中のプレイヤーが任意の 1 つを選びます。また、移動の結果、領土内の敵のパワーの数が自分のパワーの数より多い場合、稼働中の自分のエンフォーサーが無力化されます。無力化したエンフォーサーはそのマス上に上を向けて立てて置きます。

4. **エンフォーサーが敵の領土を占領:** エンフォーサーが敵の領土で移動を終了したとき、その領土内で次の 2 つの条件が揃うと、敵の領土を占領できます。(1) 稼働中の敵エンフォーサーがない (2) 自分のパワーの数が敵のパワーの数より多い
占領された領土にあったベースは、ボード上から取り除かれ、占領したプレイヤーが手元に保管します。その領土内で、自分のパワーの数が敵のパワーの数より 1 つだけ多い場合、エンフォーサーは無力化されてしまいますが、自分のパワーの数が敵のパワーの数より 2 つ以上多い場合は、エンフォーサーは無力化されません。

遊び方

駒の動きのルールに従って、プレイヤーは 1 ターンに 1 つまたは複数の自分の駒を動かします。遊びかたはディスペーサル、コンセントレーション、リアレンジメントの 3 種類から選択します。

1. **ディスペーサル:** プレイヤーは稼働中の自分の駒をいくつでも選んで、1 つまたは複数の領土へ移動させることができる。
2. **コンセントレーション:** 2 個以上の駒を、他の領土から移動させて、一つと同じ領土内で移動終了させる。
注: ディスペーサルもコンセントレーションでも、ある駒を移動したときに条件が揃えば、ターンの途中で(次の駒の移動の前に)「イベント」が発生する。
3. **リアレンジメント:** プレイヤーは 1 つの領土内にあるすべての自分の駒をその領土内で別のマスに再配置する。その際、稼働中のエンフォーサーの向きを変更できる。無力化しているエンフォーサーは再配置、向きの変更ができない。敵駒は触らない。また同じ領土を 3 回続けてリアレンジすることはできない。

終局 と勝利条件

どちらかのプレイヤーが自分のすべてのベースを盤上に配置した時、または両プレイヤーがそれ以上のベースを配置できない状態であることに同意したら、ゲームは終了です。ゲーム終了時、より多くの領土を占領しているプレイヤーの勝ちです。占領している領土の数が同じ場合、稼働中、及び未使用のエンフォーサーの合計数が多い方が勝ちです。その数も同じ場合、ゲームは引き分けです。