



Amoeba (アメーバ) は、アブストラクトストラテジーゲーム博物館 館長の中島 雅弘によって、2010年に考案された2人で遊ぶアブストラクトストラテジーゲームです。FlipFlop, RinneTensei, 2009年ゲーム学会第7回ゲーム作品コンペ優秀賞のThe Ring Worldに続く、本格的な戦略ゲームです。ゲームの名前は、駒が、アメーバのように合体と分離を繰り返しながら盤上を移動することに由来しています。

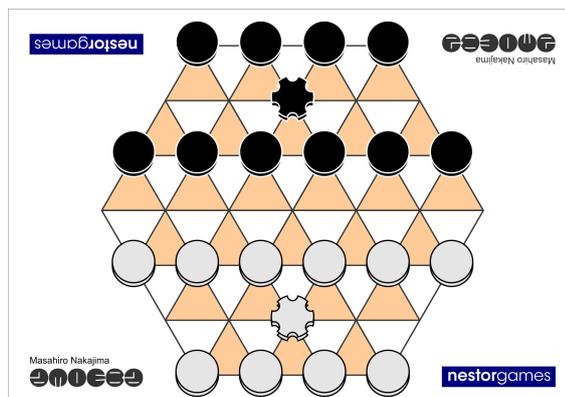
ボードと駒

下記のようなボードと駒を使います。

- Hex ボード
- 白の通常駒 x 10
- 黒の通常駒 x 10
- 白の「カーネル」(核) 駒 x 1
- 黒の「カーネル」(核) 駒 x 1

セットアップ

下図のように初期配置をします：



遊び方

各プレイヤーは自分の色（白か黒）を決めます。白が先手です。

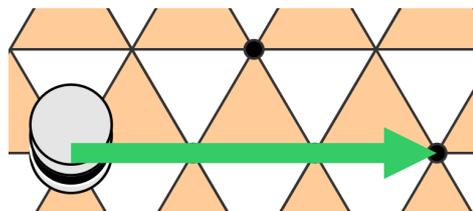
駒が積まれた状態を「スタック」と呼びます。単独の駒も一段のスタックです。プレイヤーは自分のターンで、スタックを動かします。通常駒もカーネル駒も、動きは同じです。

スタックは、スタックに含まれる駒の色や数に関わらず、一番上に乗っている色のプレイヤーが制圧しています。制圧しているプレイヤーのみが、そのスタックを動かせます。

スタックは、次のいずれかの方法でボード上の線に沿って直線に移動します。

1) 単純移動

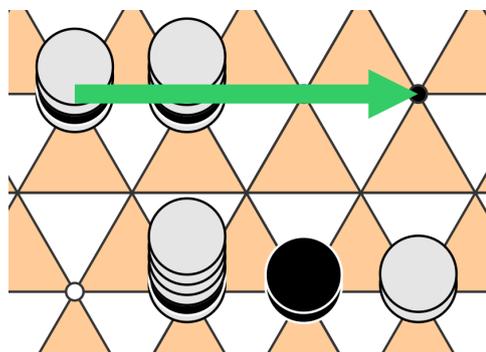
- スタックの積まれた数と同じ数だけ移動する。
- 途中にスタックがあってもブロックされない。
- 着地点にスタックがあった場合、移動したスタックをその上に積む。



例：3 階層のスタックを、直線に3つ移動します。

2) 分離移動

- スタックの下から順番に1つずつ、移動方向に駒を置いていく。
- 移動の経路上にスタックがあった場合、駒はそのスタックの上に置く。
- スタックの駒は全て移動する。(一部を移動させることはできない。)



例：3 段のスタックを下から順に、①白、②黒、③白と分離させて1つずつ置いてゆきます。①白は、移動の途中にあったスタックの上に配置されます。

いずれも、途中で方向を変えることはできません。また、移動を終了する位置がボードからはみ出すような方向へは移動できません。

ゲームのゴールと終局

敵のカーネル駒を含むスタックを制圧したら勝ちです。手番で合法手がない場合は負けです。

同一局面が3回現れた場合、また双方とも敵カーネルを制圧する有効な手がなくなった場合は、制圧しているスタックの数がより多いプレイヤーの勝ちです。局面が収束しない場合は、手番のプレイヤーが終局を提案し、双方合意すれば、その時点でスタックの数を数え勝敗を決定します。支配しているスタックの数が同じ場合は、引き分けとします。