



A strategy game for 2 players, designed by  
José Manuel Astilleros García-Monge

Winner of the  
2013 Ojo al Dado - nestorgames  
design competition

## はじめに

ゲームの目的は、信号(ドイツ語でAmpel)の並び順、つまり赤-黄-緑(あるいは緑-黄-赤)の順で直線上に3枚のディスクを配置することです。これを信号の作成と呼び、黄のディスクを赤と緑のディスクの間に配置しなければなりません。より多くの信号を作成したプレイヤーの勝ちです。

## 内容物

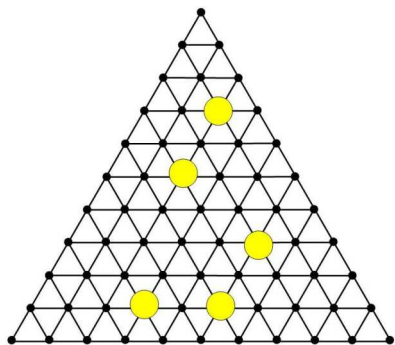
- 66個の交点がある三角形のボード
- 赤のディスク20枚と青のディスク20枚
- 黄のディスク10枚
- 赤のシリンダー1個と緑のシリンダー1個

## ゲームルール

ボードに何も無い状態からゲームを始めます。各プレイヤーは自分の色(赤または緑)を選びます。

ランダムに先手を決めて準備フェーズを始めます。ボード上に黄のディスクが5枚置かれるまで、プレイヤーは交互にボード上の「内側の」(つまり辺やコーナーでない)空いている点に1枚ずつディスクを置いていきます。黄のディスクは、信号を作成した後にボードから取り除かれる(後述)以外で移動することはありません。

**バリエーション:** プレイヤーは最大10枚まで黄のディスク好きなだけ追加することができます。



5枚の黄のディスクが正しく初期配置された例

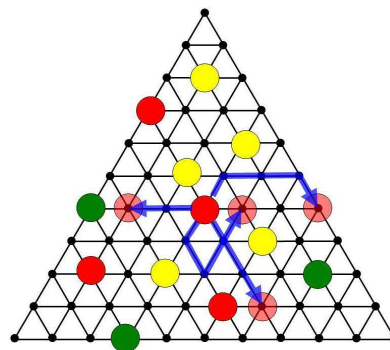
準備フェーズが完了したら、最後から2番目の黄のディスク置いたプレイヤーからメインゲームを始めます。つまり最後にディスクを置いたプレイヤーでないプレイヤーから再開します。手番では次の手順を順番に実行しなければなりません。

- 1) 可能なら(つまり移動するディスクが少なくとも1枚があれば)自分のディスクを1枚移動します。
- 2) 可能なら相手のディスクを1枚移動します。シリンダーが乗っているディスクは移動できません。

3) 空いている点に自分のディスクを1枚置き、その上に自分のシリンダーを置きます(既にボード上にある場合は別のディスクから移動します)。ディスクを置ける場所がない場合は自分のシリンダーをボードから取り除きます。信号を直接作成するようなディスクの置き方はできません。

ディスクの移動は次のルールに従わなければなりません:

- a) その位置から開始して、ボード上の点でつながった任意の直線に沿って、障害物のない1つ以上の点を一直線に移動します。
- b) ディスクが移動しなければならない数は、移動の開始位置の直線上にあるディスク枚数によって決まります。この枚数にはそのディスク自身と全ての色のディスクが含まれます。
- c) 移動中は、直線移動を妨げる障害物に当たる場合だけディスクを方向転換することができます。障害物とはボードのコーナーや辺、他のディスクです。障害物に当たったら新たなディスクの移動方向(左右に60°か120°)を決めます。移動前の点に戻るような方向(180°)に反転することはできません。移動の開始位置と同じ点で移動を終えることもできません。
- d) 上記のルールに従って完全にディスクを移動できるスペースがない場合、そのディスクを移動することはできません。



ボード中央にある赤のディスクの移動例

**信号を作成するには、赤、黄、緑が一直線に連続している状態を作ります。**この状態になったら、ボードからその3枚のディスクを取り除き、手番を続けます(黄のディスクはそのまま持ち、赤と緑はそれぞれの所有者に返して再利用します)。具体的には、もし自分のディスクの移動によって信号を作成したら、その3枚のディスクを取り除き、次のステップ2に進んで相手のディスクを1枚移動します。したがって、ステップ2で2つ目の信号を作成することもできます。いずれの場合でも、作成した信号に相手のシリンダーが含まれていれば、単にそれを相手に返します。

さらに、いくつかつながった信号ができた場合、ボード上からそれらを全て取り除き、各信号の黄のディスクは自分が持ちます。

## ゲーム終了

いずれかのプレイヤーが黄のディスクの半分以上(例えば5枚のうちの3枚、あるいは10枚のうちの5枚)を取ったら、直ちにゲームが終了します。そのプレイヤーの勝ちです!