

# Colorito

Originally published in 1892. Updated rules, board design and variants by **Daniel Danzer** (2010)

## はじめに

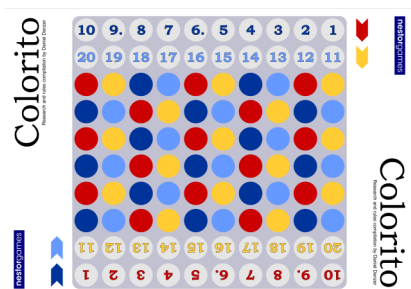
Colorito(コロリート)は1892年にロンドンで発表されました。(1883年のHalma(ハルマ)で確立された)コマでボードを横断することを目的としたボードゲームの新ジャンルに、作者不明の2つの重要な要素が追加されました。それは **数字が描かれたコマ** と **各プレイヤーが2色担当する** というものです。コロリートは、1915年頃にアナスタシア(最後のロシア皇帝の末娘)にとってお気に入りのレジャーの1つになるほど人気がありました。

オリジナルルールが大英図書館で研究されて、このまさにユニークなアブストラクトゲームを(2つのバリエーションを追加して)再びプレイできるのです。コロリートは軽いプレイ感ですが、熟練ゲーマーが挑戦するのに十分な深みも持ち合わせています。

## 内容物

「コロリート」には以下のものが含まれます:

- コロリートボード(パッド2枚)



- 1~10の数字が描かれた赤色のコマ 10個
- 11~20の数字が描かれた黄色のコマ 10個
- 1~10の数字が描かれた濃青色のコマ 10個
- 11~20の数字が描かれた薄青色のコマ 10個

## 準備

一方のプレイヤーは濃青色の1~10と薄青色の11~20のコマを取り、もう一方のプレイヤーは赤色の1~10と黄色の11~20のコマを取ります。

プレイヤーの間にボードを置き、自分の色の**矢印**が自分側になるようにします。プレイヤーから見て手前の2列に数字順になるようにコマを置きます。したがって例えば赤色のコマは青色の数字の上からスタートします。

## ゲームの目的

自分のコマを、ボードの反対側(中央を挟んで対角線)にあるそのコマの数字と同じマスに移動させます。これをより少ない手番で達成できたプレイヤーの勝ちです。同じ手番数の場合は引き分けです。

## 遊び方

先手を決めて交互に手番を行います。コマが取り除かれることはありません。

各手番では、プレイヤーは次のいずれかの方法で自分のコマを**1個移動しなければなりません**:

**ステップ:** コマをそのコマと同じ色または(数字が描かれた)白色の隣接マスに1マス移動します。縦横斜めいずれの方向へも移動できます。

注: もちろん、色つきのマスだけでステップを行うことはできません。

**ジャンプ:** 隣接する自分か相手のコマ1個を直線的に飛び越えて、その直後の空きマスに着地します。最後に着地するマスが動かすコマと同じ色または(数字が描かれた)白色のマスでありさえすれば、可能な限り縦横斜めへのジャンプを繰り返すことができます。

**ステップ-ジャンプ:** 最初のステップとその後のジャンプの組み合わせです。

注: ステップ-ジャンプにおいて、ステップの後はまだ手番終了ではないので、ステップの時点で色を合わせて着地する必要はありません。



中盤における青プレイヤーの手番開始。移動例:

- 黒: ステップ
- 紫: ジャンプ
- 緑: ステップ-ジャンプ

## ゲーム終了

一方のプレイヤーが自分のコマを全て目標マス(コマと同じ数字かつ同じ色のマス)に移動したら直ちにゲームが終了します。もし先手が先にこれを達成したら、後手は引き分けに持ち込むためのもう1手番を行います。敗者が勝利条件に達するために必要な残りの手番数が敗者の失点となります。

特殊なケース: 一方のプレイヤーの到達済み目標マス以外の未到達目標マスが相手のコマで埋まっている場合も、そのプレイヤーの勝ちとなります。

## バリエーション

「**ジャストカラー**」(初心者がゲームに慣れるのにより簡単で適しています): 通常のルールに従ってゲームをプレイしますが、マスやコマに描かれた**数字を一切無視します**。勝つためには単に全てのコマをそのコマの色と一致する列に置くだけです。

「**厳密なゲーム**」(よりヘビーになります): 「ステップ-ジャンプ」であっても、ステップの際は自分の色が白色のマスに着地しなければならず、そこからジャンプを始めます。