

conspirateurs

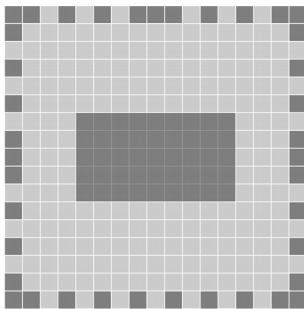
A traditional board game for 2 to 4 players

はじめに

Conspirateurs (コンスピレーター) はフランスの伝統ゲームです。考案されたのはおそらく1800年以前ですが、フランス革命(1789年)以降の派閥争いの影響を受けていると思われます。このゲームはハルマとチャイニーズチェッカーに似ており、プレイヤーは目的地へ到達するために自分または相手のコマを飛び越えます。プレイヤーは自分の「共謀者」20人を39箇所の避難所に移動させることを目指します。

内容物

- ボード(パッド2枚)
- 共謀者(コンスピレーター) 68個: 黒21個、白21個、赤15個、青11個
- キャリングケース

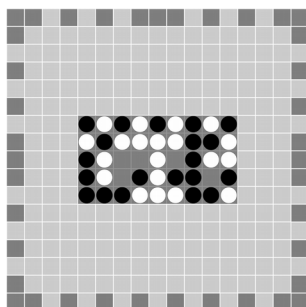


ゲームボードは17x17マスからなります。中央には「秘密の集会所」を表す9x5マスの灰色のエリアがあります。ボード外周の39マスは聖域を表すため色が付けられています。

2人用ルール

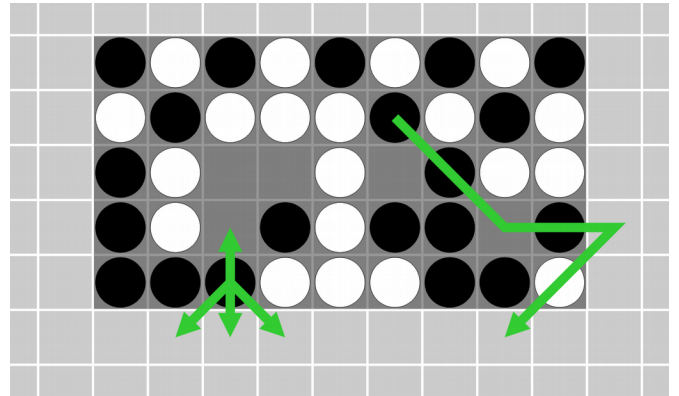
ボードに何も無い状態から始めます。プレイヤーは1色(黒または白)を選んで自分の色のコーン(共謀者)21個を全て取り、そのうちの1個を自分の前に置きます。これで各プレイヤーの色が分かるようにします。黒から始めて順に手番を行います。ゲームは2つのフェーズで進行します:

配置フェーズ: プレイヤーは1手番につき1個のコーンをボード中央9x5マスの空きマスに置きます。全てのコーンが置かれるまでコーンを動かすことはできません。配置フェーズ終了後、プレイヤーの1人が見つかった!と叫び、共謀者は聖域へ散り散りに隠れます。聖域は1マスにつき1人だけを匿うことができます。最初に自分の共謀者を全て聖域に移動させたプレイヤーの勝ちです。



初期配置例

移動フェーズ: プレイヤーは1手番につき1人を縦横斜めいずれかの方向の空きマスへ1マス移動します。または隣接する1人(自分または敵)を飛び越えてその直後の空きマスに着地することができます。1手番で複数回ジャンプすることも可能です。ジャンプができる限り、その際任意の方向へジャンプを続けることもできますし、好きなところでジャンプを止めることもできます(ジャンプは強制ではありません)。飛び越えられたコマは取り除かれませんが(徒党に捕らえられるようなことはありません)。

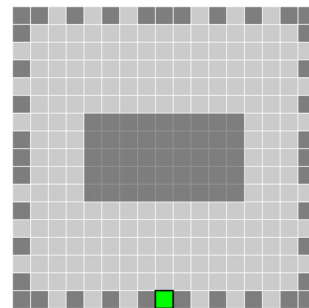


黒の初手の例

3人プレイでの変更点

3人プレイでは、各プレイヤーは同色(黒、白、赤)のコーン15個を取り、1個を自分の前に置きます(残り14個が配置フェーズ用です)。

時計回りの順に通常通りプレイしますが、次の例外があります: 以下のセル(緑)も聖域と見なされます。



例外的な聖域

4人プレイでの変更点

このバリエーションは対面で座った2人で協力してプレイします(黒+青 対 白+赤)。

各プレイヤーは自分の色(黒、白、赤、青)のコーン11個を取り、1個を自分の前に置きます(残り10個が配置フェーズ用です)。

時計回りの順にプレイします。仲間のうち1人が自分の全ての共謀者を先に聖域に移動したチームの勝ちです。