

GO WITH THE FLOE

A board game for 2 players by Phil Leduc

Go with the Floe (流氷に乗って)は、捕獲するホッキョクグマと逃げるアザラシの2人用追跡アブストラクトゲームです。アザラシのプレイヤーは追ってくるホッキョクグマからアザラシを隔離しようとしています。ホッキョクグマのプレイヤーは両方のアザラシを捕獲すれば勝ち、そうでなければアザラシのプレイヤーの勝ちです。

内容物

- 氷を表す52マスの変形8x8ボード
- 黒いアザラシトークン2個と白いホッキョクグマトークン2個



- 氷の穴ディスク 50個

遊び方

黒プレイヤーから始め、交互に自分のトークンを1個移動します。ルールに従って移動できない場合に限り、パスすることができます。

どちらのプレイヤーのトークンも以下のいずれかを行うことができます。

移動歩数に制限のあるチェスのクイーンのように、いずれかの方向へ1~2マス移動するか、

または、捕獲や連続ジャンプのないチェッカーのように、**いずれかの方向に隣接する氷の穴ディスク1個を飛び越えて、その先の空きマスに移動**します。

捕獲

白プレイヤーに限り、相手プレイヤーのトークンを捕獲することができます。ただし、チェスのキングのように、隣接するマスからでなければなりません。捕獲した後は**白と黒の両方のトークン**を取り除き、そこは空きマスになります。

移動または捕獲の後は、移動したトークン移動する前にいたマスと**通過した**空きマスに、それぞれ氷の穴ディスクを置きます。

初期配置

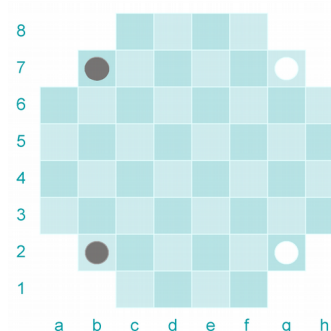


図1: 初期配置。丸はアザラシとホッキョクグマのトークンを表す。

ディスク

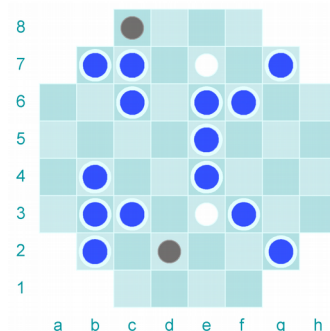


図2: トークンが移動したり空きマスを通ると、その跡に氷の穴ディスクを残す。

ホッキョクグマの移動

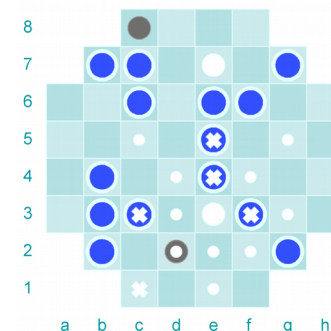


図3: e3の白いトークンは、小さい点が描かれたマスに移動できる。d2に移動すれば、黒いトークン1個を捕獲する。g3には氷の穴ディスクを飛び越えて移動する。x印が付いたマスには移動できない。

アザラシの移動

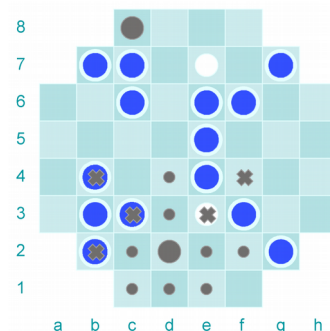


図4: 捕獲の危機にあるd2の黒いトークンは、小さい点が描かれたマスのいずれかに移動できる。黒いトークンは、e3の白いトークンを捕獲したり飛び越えることはできない。

以下のいずれかの条件を満たした時、ゲームは終了します。

- 白プレイヤーが両方の黒いトークンを捕獲する。白プレイヤーの勝ち。
- 黒プレイヤーがトークン1個を捕獲できないように隔離する。黒プレイヤーの勝ち。
以下の**アザラシの隔離**を参照。
- 両方のプレイヤーが連続して手番をパスする。黒プレイヤーの勝ち。

アザラシの隔離

アザラシから1~2マスの距離にある全てのマスに氷の穴ディスクが置かれている時、アザラシは隔離されます。隣接するマスだけに氷の穴ディスクが置かれている時には、アザラシは一時的に捕獲から免れます。**移動が可能なら移動しなければならないため**、2マス先に1つでも空きマスがあればその安全なマスから離れなければなりません。気長なホッキョクグマは時にこれをアドバンテージとして利用できます。

マッチプレイ

役割を交換して2度プレイすることをおすすめします。各ゲームの終了後、勝ったプレイヤーはボードに残った空きマスを数えて得点とします。2ゲーム終了後により高い得点のプレイヤーの勝ちです。もちろん引き分けの場合もあります。それならもう1度プレイしましょう。

アザラシの隔離

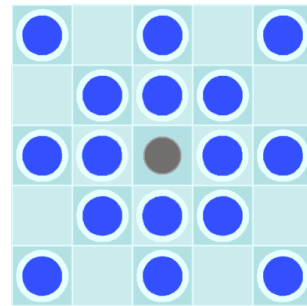


図5: 捕獲されず移動もできなければアザラシは隔離されます！ボードの辺と角を使えば、最も簡単に隔離を達成することができます。