

Mapello

A Reversi derivative for 2 players by
Simon M. Lucas

はじめに

Mapello(マペロ)はリバースの派生で、ゲームに新たな特徴を追加するいくつかの特殊コマを含みます。メインゲーム開始前に、固有のボード構成をつくるためにこれらのコマをボード上に配置します。これをセットアップフェーズと呼びます。

そのボード構成は繰り返しプレイすることができ、プレイヤーは黒と白で交互にプレイします。各ボード構成には独自のニュアンスがあるため、プレイを繰り返すことで各セットアップに最適な戦略を試すことができます。

また、マペロはフリープレイモードでプレイすることもできます。フリープレイモードでは、プレイヤーは交互にボードをセットアップします。セットアップのバランスを取るため、ボードをセットアップしないプレイヤーは黒か白(従って先手か後手)のどちらでプレイするか選択することができます。

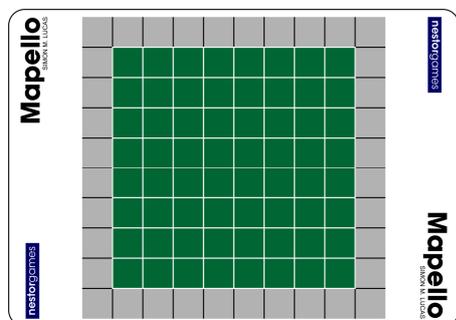
追加のコマは以下の通りです:

- 壁: これらはボードのボーダーの壁のように振る舞いますが、ボードの内側に置きます。これらは上に配置できない移動不可能な障害物です。
- ボーナス: コマを取ったとき、プレイヤーに追加のポイントを与えます。
- ジョーカー(Néstor Romeral Andrésによる追加): これらは境界に置き、手番プレイヤーの色のコマとして振る舞います。

これらの要素を組み合わせることで、何百万もの異なるボードを作ることができます。

内容物

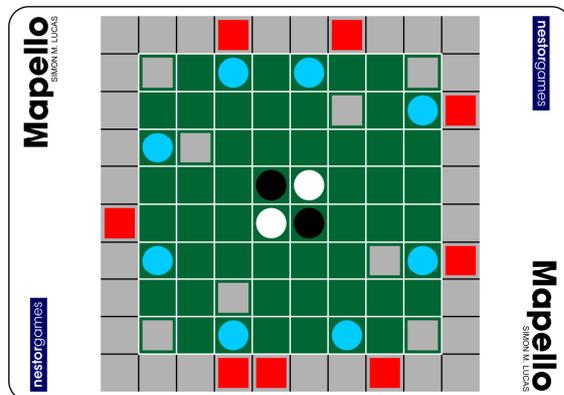
- 10x10マスのゲームボード。内側の8x8マスのボードはプレイ用に使い、ボーダーはセットアップフェーズ中にジョーカーを置くためだけに使います。



- リバースディスク(黒/白) 64個
- 壁(灰色の四角形) 8個
- ボーナス(青いディスク) 8個
- ジョーカー(赤い四角形) 8個

セットアップフェーズ

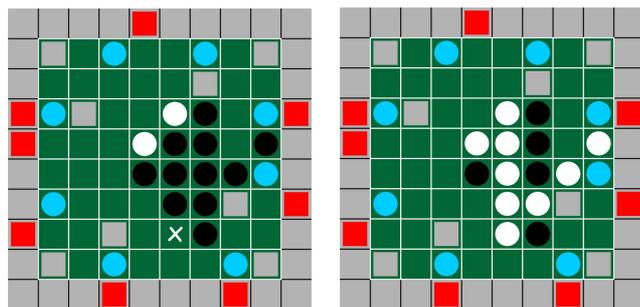
必要に応じて、セットアップフェーズ中に置く各種類のコマ数に制約を設けることが可能です。次に、セットアップを行うプレイヤーはこの制約に応じた数のコマを置きます。壁とボーナスは内側の8x8エリア(中央の4マスは除く)のどこにでも配置でき、ジョーカーは外側の10x10ボーダーのどこにでも配置できます。このゲームは以下の対角線のパターンで白黒2x2個のコマから始めます。



壁、ボーナス、ジョーカーのセットアップ例

プレイフェーズ

2人のプレイヤー(白と黒)は交互に手番を行います。手番では、内側の8x8ボードの空きマスに自分の色を上に向けたコマを1個置きます。常に黒プレイヤーが先手です。各コマは相手のコマの隣(水平、垂直、斜め)に置かなければなりません。次に、新たに置かれたコマと、既存のその色のコマがジョーカーとの間の連続した直線(斜め、垂直、水平)に挟まれた相手のコマを全てそのプレイヤーの色に反転させます。少なくとも1個は相手のコマを反転させなければなりません。それができない場合はパスします。



例: 白プレイヤーはディスクをXのマスの置く。次に、新たに置いたコマと、既存のその色のコマがジョーカーに挟まれた黒いディスクを全て反転する。

青いボーナスディスクの上にコマを置いた場合は、そのディスクを取ります(これはゲーム終了時に3点になります)。

どちらのプレイヤーも正しくコマを置くことができなくなったらゲーム終了です。自分の色が上を向いているコマを数え、それに青いディスクの点を加算します。得点の高いプレイヤーの勝ちです。一連のゲームを通じ、より多くのゲームに勝つことが目的です。勝利数が同数の場合、一連のゲームの点差で勝者を決めます。