

# MOMENTUM

A board game by Phillip L. Leduc

## はじめに

**MOMENTUM (モメンタム)** では、プレイヤーは交互にボード上の空きマスに自分のコマを落とします。落としたコマの慣性は最大8方向に向かって直線上に伝わっていきます。この直線上の末端にあるコマは、落としたコマから1マス離れた方向へ押し出されます。いくつかはボードから落ちて所有者に戻されます。手番終了時に自分のコマが全てボード上にある最初のプレイヤーがゲームの勝者です。

## 内容物

- **モメンタム** ボード (7x7, 7x9, 9x9)
- 赤のコマ12個、青のコマ12個、緑のコマ8個、白のコマ6個、灰のコマ6個、黒のコマ6個
- キャリングケース
- ルールブック

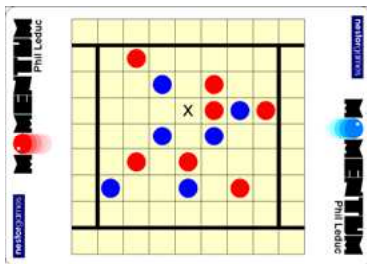
## 準備

プレイヤー(赤または青)はゲームボードのサイズを選び、自分のコマを持って開始します。以下の図を参照してください。ボードに何も無い状態でゲームを始めます。

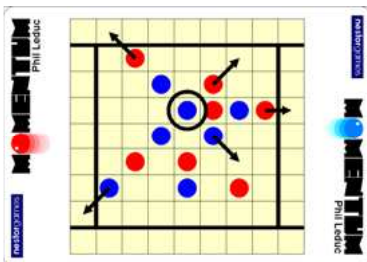
ボードサイズ	7x7	7x9	9x9
1人あたりのコマ数	8	10	12

## ルール

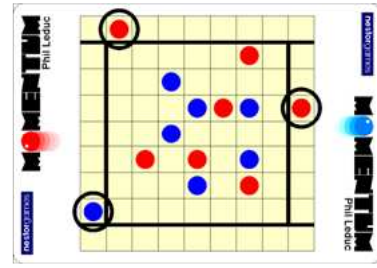
先手を決めます。後述するパイルールを除き、プレイヤーは交互にコマを空きマスに落とします。落としたコマから放射状に伸びた1個以上のコマからなる各直線について、その末端にあるコマを、落としたコマからちょうど1マス離れた方向へ押し出します。それを8方向(縦横斜め)全てに対して色に関係なく行います。ただし、落としたコマに隣接するコマがない方向については、コマは押し出されません。ボードからはみ出たコマは再度落とすためにその所有者の手元に戻されます。



例: 青のコマを「X」の位置に落とす。



青のコマはいくつかのコマを1マス外側へ「押し出す」。



3個のコマがその所有者に戻される。

## パイルール

後手の初手のみ、後手はコマを落とすか、先手が落としたコマを自分のコマに置き換えることができます。両方向うことはできません。置き換えられたコマは先手に戻されます。どちらの場合でも、プレイヤーは引き続きコマを交互に落としていきます。

## ゲーム終了

自分の手番での全ての動きが解決されて手番が終了した時、ボード上に自分のコマが全てあれば、ゲームに勝利します。

**ヒント:** ボード上のコマの数が頻りに増減するため、手番開始時点でボード上に相手のコマがいくつあったかすぐ分からなくなってしまいます。したがって、自分の手元のコマが残り1個になったら、最後のコマであることを宣言するべきです。

## バリエーション

### 3人目のプレイヤー(緑)

モメンタムは3人でもプレイできます。プレイヤーは時計回りで手番を行います。3人プレイでは、プレイヤーは次のプレイヤーの勝利を必ず阻止しなければなりません。前のプレイヤーを阻止する義務はありません。パイルールは適用しません。

ボードサイズ	7x7	7x9	9x9
1人あたりのコマ数	6	7	8

### ズドン、ボーン、ヒュー!

ゲーム開始前に、対称またはランダムに選んだマスにクッション、バンパー、穴を加えることで、より挑戦的なボードにすることができます。これらの特別なマスの上にコマを落とすことはできません。「特別な」コマは7個以上同時に使用しないことをおすすめします。

**クッション(黒のコマ):** コマが連続する直線の末端にあるコマに隣接するクッションは、その末端のコマが外側に移動しないように動きを吸収します。

**バンパー(灰のコマ):** 末端のコマに隣接するバンパーは、動きを反対方向へ反射します。2個のコマが同じ方向に移動することもあります。1個は反射による動き、もう1個は通常の動きによるものです。**落としたコマが反射による動きで移動することはありません。**これによって、落としたコマに対して2つ以上のバンパーが作用する場合にコマをどこへ移動させればいいのかという問題は起こらなくなります。もし落としたコマによって2つのバンパーの間が完全に連続した直線になる場合、バンパーの効果は起こりません。つまり全てのコマはそこに留まります。

**穴(白のコマ):** 穴によって不規則なゲームボードを作ることができます。コマが穴に移動した場合、ボードの端から落ちた時と同様に直ちに所有者に戻されます。9x9マスのボードでは、中央のマスに穴を置くことを強くおすすめします。