

MYRMIDONS

A game for 2 players by Néstor Romeral Andrés

はじめに

ミュルミドーン人は古代ギリシャにおいて最も苛烈な戦士でした。このゲームはミュルミドーンの軍隊同士が互いにライバルを倒そうとする小規模な闘争を模しています。

各コマは似ていますが全てが同じわけではありません。コマによって様々な移動力、攻撃力、防御力があり、ゲームに勝利するためには戦いの中で互いの弱点を見つけなければなりません。

内容物

基本ゲームには、**12個**のミュルミドーンコマ(6種類各2個)、6×7マスのチェッカーボード、コットンケースが含まれています。

ミュルミドーンの他の組み合わせを試してみたい場合は、**28個**の追加コマ(新たな14種各2個)を含む**ミュルミドーン拡張**を購入することができます。ルールブックの後半にある「拡張」の項目を参照してください。

ミュルミドーンコマ

ミュルミドーンコマは、ミュルミドーンの戦士が描かれた厚いブロックです。各コマは異なる攻撃力、防御力、移動力を持ちます。

コマの左側(剣の横)は**剣**の値(攻撃力)、右側(盾の横)は**盾**の値(防御力)、下側(足の下)は**最大移動力**を示しています。各能力の範囲は全て1~5です。**指揮官コマ**以外の各コマは3つの能力値が合計9になるように割り振られています。指揮官コマは各能力が1です。



コマの例:
攻撃力3、防御力2、
移動力4

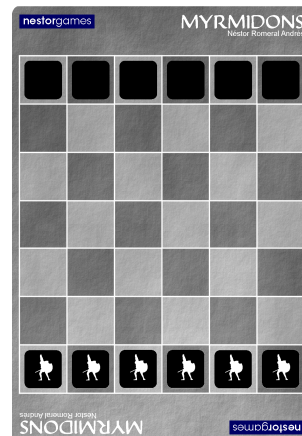


指揮官コマ
(1-1-1)

ブロックを立てて置くことで、コマの所有者のみに値が見え、敵からは見ることはできなくなります。

準備

コマを6個ずつ2グループに分け、両プレイヤーが同じ種類(同じ構成)のコマを持つようにします。



次に、短辺がプレイヤーの前に来るようにして、プレイヤーの間にボードを置きます。

各プレイヤーは、自分の軍隊の値を見ることができるようになって最も手前の列の各マスに自分のコマを1個ずつ配置します。

開始時の軍隊には720種類もの組み合わせがあることに注目してください。これは、50万以上の初期配置パターンがあることを意味します。

ゲーム中、同じマスに複数のコマを置くことはできません。

ルール

ランダムに先手を決めます。ゲーム中、プレイヤーは交互に手番を行います。

手番では、プレイヤーは自分のいずれかのコマを**1個**移動する、**または**自分の**指揮官**による命令を行わなければなりません。

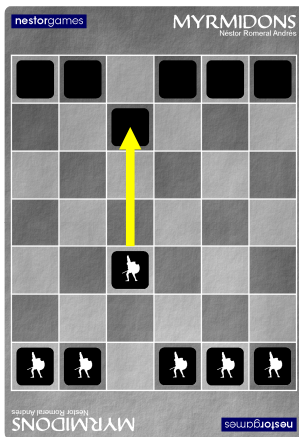
コマの移動

コマはいずれかの方向(縦横斜め)へ最大移動力(足の値)と同数まで移動することができます。他のコマを飛び越えることはできません。他のコマがあるマスで移動を終えると敵のコマと「戦う」こととなります。戦いを解決するために、両プレイヤーはそれらのコマの値を開示します:

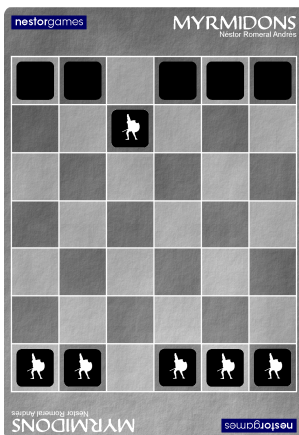
- 攻撃側の「剣」の値が防御側の「盾」の値以上だった場合、防御側のコマはゲームから**取り除かれます**。
- 攻撃側の「剣」の値が防御側の「盾」の値未満だった場合、攻撃側のコマは移動元の方向へ1マス**後退**します(攻撃が退けられます)。

攻撃の解決を行った後、所有者のみが値を見ることができるよう両者のコマを再度立てます。

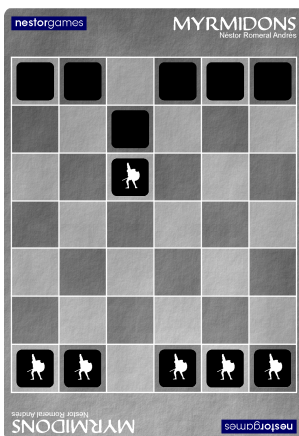
バリエーション: メモリーゲームが好みでなければ、開示されたコマを表向きのままにして両プレイヤーが値を見ることができるようになります。大抵のプレイヤーはこのバリエーションを好みます。



攻撃の例。



攻撃側の剣の値が防御側の盾の値以上の場合、防御側は取り除かれ、攻撃側がそのマス占有する。

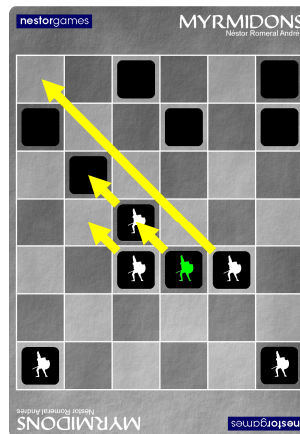


一方、攻撃側の剣の値が防御側の盾の値未満の場合は攻撃側は1マス手前に後退する。

指揮官は防御力が1であるため、敵がどのコマだったとしても取り除かれてしまうことに注意してください。

指揮官による命令

自分の**指揮官**で命令を出した場合、指揮官の移動元のマスに隣接している任意の数のコマ(斜めも可)を指揮官と同じ方向へ(任意の順序で)何マスでも移動させることができます。指揮官も移動します。攻撃ルールは通常通り適用されますが、攻撃側のコマが戦いに負けた場合、負けたコマの背後にあるコマと一緒に手前へ1マス後退します。このアクションは自分の指揮官の位置がばれてしまう可能性があることに注意してください！



例: 指揮官(緑)とその周囲にあるコマ3個が同じ方向へ移動する。指揮官と他2個のコマは左上に1マス移動し、3個目のコマは同じ方向へ4マス移動する。これらのうち1個は敵と戦う。負けた場合は1マス手前(右下)のマスに後退し、その背後の指揮官も同様に後退する。

勝利条件とゲームの終了

以下の条件を**少なくとも1つ**達成すると勝利します。

- 敵の指揮官を取り除く。
- 敵のコマを4個取り除く。
- 自分の手番開始時に、自分のコマのうち1個が最も奥の列(敵側に最も近い列)にある。

拡張

拡張を購入したら、いくつかの手段で(互いに合意して)追加のコマを選んで使用することができます。

- **全ての**コマを同じ構成の2グループに分けた後、各プレイヤーは非公開で5個のコマを選び、それに指揮官を加えます(したがって双方の軍隊は構成が異なる場合があります)。
- 両プレイヤーの軍隊を同じ構成にし、そのコマの組み合わせで合意します。
- 指揮官以外の全てのコマを伏せ、各プレイヤーはそこからランダムに5個のコマを取ります。
- 各自が使用するコマを6個ではなく12個にしても構いません(各自最も手前の2列に配置します)。

戦略のヒント

指揮官は適切に使えば非常に強力です。しかしコマのグループ移動を行った後に、指揮官が直接攻撃されてしまうような攻撃を仕掛けないようにしましょう。



ケローネー(亀)陣形を使用すると、敵から指揮官を推測されずに4個のコマを一度に移動することができます。

剣の値が敵の盾の値以上で戦いに勝てるため、攻撃的なプレイがおすすめです。