



SQUARES  
発売日 2014/6/1

内容物

1. コマ 10種 2セット 20枚
2. マーカー 1, 2:各2枚, C:3枚
3. 説明書 本書 合計27枚

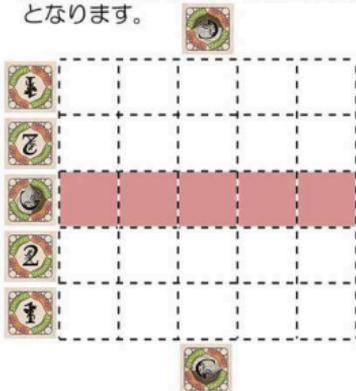
～基本ルール～

- ・盤面中央の列(3列目)の5マス中、3マスを制圧したら勝ちです
- ・順次手番です。
- ・出来るのは、コマを、「動かす」、「出す」、「能力を使う」3つの内の1つだけです。
- ・列毎の数字合計の上限値は8です
- ・盤面のコマの裏側は確認出来ません。
- ・手元のコマの裏側は自分のみ確認できます。

1. ゲーム準備

- (1)各プレイヤーは、10枚(1セット)を手元に持ちます。表援護・裏飛躍1～5、表交換・裏補給1～5のセットとなります。

- (2)下図の通りにマーカーをセットします。マーカーが盤の役割をします。盤はありません。赤い部分が中央の列となります。



- (3)前回のプレイで勝利したプレイヤーが後番になります。  
※初回であれば、じゃんけん等で。

2. ゲーム開始

- (1)自分の手番では、1回だけ行動が出来ます。
  - (a)コマを出す
  - (b)コマを移動する
  - (c)コマの選択能力を使う  
※選択能力とは→5。(1)から解説
- (2)行動をしたら、相手の手番になります。

3. コマの出し方

- (1)手元にあるコマのどれかを手前の列のどこかに出せます。
- (2)コマは、裏表どちらでも構いません。
- (3)列にある自分のコマの数字の合計値が上限値(基本は8)を超えてしまうコマは出せません。

4. コマの動かし方

- (1)お互いの常時能力を確認します。  
※常時能力とは→5。(1)から解説
- (2)コマは縦横どちらかに1マス動かせます。
- (3)自分のコマは重ねて置けません。
- (4)列にある自分のコマの数字の合計値が上限値(基本は8)を超えてしまう場合は動かせません。

5. 能力について

- (1)能力には「常時能力」と「選択能力」があります。
- (2)常時能力は盤面で常に発揮されている能力です。
  - (a)援護 常時能力  
隣接コマの数字が戦闘時のみ1増加します。  
※戦闘とは→6。(1)から解説



- (b)補給 常時能力  
列の合計値上限が1増加します。



- (3)選択能力は自分で選択して使う能力です。
  - (a)飛躍 選択能力  
縦横どちらか、2マス先に動かします。間にコマがあっても飛び越えます。



- (b)交換 選択能力  
隣接するコマと位置を交換出来ます。自分のコマでも、相手のコマでも交換出来ます。



- (4)能力の利用結果を解決します
  - (a)能力を使う場合は、列毎の数字合計の上限値を超えても構いません
  - (b)能力使用后、各列の上限値以上のコマが配置されていた場合
    - ①上限値以下になるまで、コマを手元に戻します。
    - ②どのコマを戻すかは、選択出来ます。
    - ③お互いに超えていた場合
      - ・相手側から、上限値以下になるまで、コマを戻します。
      - ・手番側は、その後、上限値以下になるまで、コマを戻します。

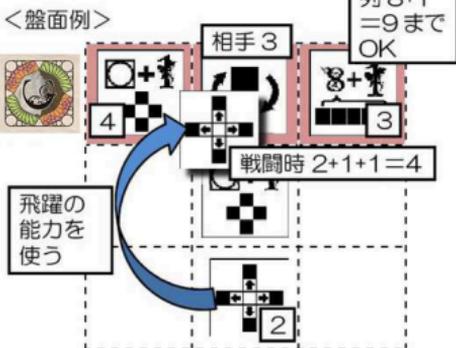
6. 戦闘について

- (1)移動(出した)先に相手のコマがあった場合「戦闘」となります。戦闘が始まって終わるまで各列の上限値は無視します。

- (2)お互いの常時能力を確認します
  - (a)相手の援護コマが居た場合、相手の数字を、自分の援護コマが居た場合、自分の数字を増加させます。
  - (b)援護の効果は重複します。例えば、自分の援護が2枚隣接していた場合、数字の増加は2となります。
- (3)先にいたコマと、後から来たコマの数字を比較します。
  - (a)数字が同じ場合  
両方のコマを、所有者の手元に戻します。
  - (b)数字が違う場合
    - ①数字の小さいコマを、所有者の手元に戻します
    - ②数字の大きいコマは、そのままマスに置きます

7. 勝利条件について

相手の手番に移る際に、中央3列目の5マス中3マ스에自分のコマがいれば勝利!



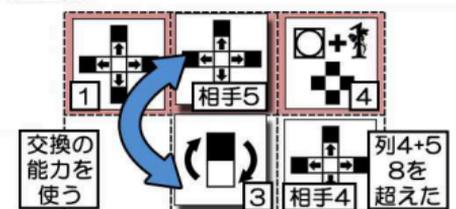
飛躍2が能力を使用し、中央列相手の交換3がいるマスに移動。戦闘となり、常時能力を確認。左隣と下隣に援護が居るので、戦闘時の飛躍2の数字は4となる。

相手の交換3より数字が大きくなる為戦闘に勝利、マス目に置く。

マス目に置かれたので常時能力を確認。補給3が居るので列の上限は8+1=9

左隣の援護4、補給3、今移動した飛躍2で合計9となり上限値を超えず、3枚が中央に置かれ、勝利となる。

<盤面例>



交換3が能力を使用し、中央列相手の飛躍5と場所を交換。戦闘にはならずマス目に置かれたので常時能力の確認。

相手は飛躍4と5が同列にあり9を超えた為、どちらかを手札に戻す。飛躍1、交換3、援護4の合計8となり上限を超えず、3枚が中央に置かれ勝利となる。

製作: GOTTA2  
ゲームデザイン: ぼろぬ(柳川 一隆)  
美術: ROD(勝間田 佑五)  
アシスタント: ゆっち(灰原 由加里)  
オカベニアス(岡部 拓也)  
カード製作: 榎田中紙工  
ケース製作: 横井パッケージ(株)