\section*{STRIUE in the SQUARES

# （in <br> 28 <br> 28GロTTR2GロTTR2舞國聞 

舞國聞}

2023／5／13 Ver1．0

## 内容物

駒には能力と数字が書かれています。表と裏の両面を使う事 が出来ます。表と裏の数字を足すと6になる組合せです。 1盤は組立式で，組立後 $5 \times 5$ マスの盤面になります。

## ゲームの目的 <br> 盤面の中央ラインに，自分の駒を3つ置ければ勝ちです。3

## ゲームの準備

各人10枚手駒を準備します。今回のゲームでどの駒を使用する かを相談して選び，両者共同じ駒を使います。 4 ！${ }^{1}$

- ! 注意

10 枚の手駒の組合せは以下の通りとします。


## ゲームの壹ご方

ジャンケンなどでスタートプレイヤーを決めます。あなたの手番 になったら，次の3つの中から1つを選んで行動します。
（1）手駒から駒1つを好きな面で自分の陣地（一番手前の列）に置く。
置いた駒は裏返せません。（能力によるものを除く） $6!^{2,3}$ （2）盤上の駒1つを前後左右に1マス移動させる。 7 ！${ }^{2,3}$ （3）駒の「使用能力」を使う。8 ！${ }^{2,3}$

能力には「使用能力」と「常時能力」があります。
「常時能力」は使用の宣言が不要です。
能力の詳細は別紙記載の能力紹介1，2をご確認ください。 その後相手に手番が移ります。
これをどちらかが勝利条件を満たすまで交互に行います。

## 1 －注意

これらの行動を行う際に，必ず守る基本ルールがあります。 （1）：横1列での駒の数字の合計は8を越えてはいけない。各人で自分の駒の数字を確認します。能力を使う際に も注意が必要です。

$1{ }^{3}$：自分の殷に自分の馿は重ねられない。
相手の駒も同様です。能力を使う際にも注意が必要です。
移動や能力により，自分の駒と相手の駒が重なった時，戦闘 になります。 9
この時，駒に書かれた数字が高い駒が盤上に残り，低い駒は所持者の手駒に戻ります。数字が同じ場合は両方の駒がそれ ぞれの手駒に戻ります。

## 勝利条件

移動や能力を使用した後，中央の列にあなたの駒が3枚
残っていれば，あなたの勝ちです。 1

## エキスパートルール

駒の準備の際，！！を守った上で以下の方法で駒を選びます。
方法1：各人好きな駒を10種類選びます。10
方法2：10枚2セットを相談して選び，山を作ります。山から駒を1個ずつ交互に選び，手駒を10枚にします。11


## 能力紹介1



＜使用能力＞
上下左右の2マス先に移動出来ます。

8 ＜飛躍〉の能力の使用例
あなたは「飛躍3」の能力を使用し，中央列に移動しようと試みます。
1．「飛躍3」の移動が可能かどうかを確認 します。列の上限の数字は8です。
「飛躍4」と「飛躍1」が居る為，数字が3以下の駒は同じ列に移動できます。
2．移動が可能なため「飛躍3」の能力を使用し，中央マスに移動します。
3．相手の「飛躍2」と戦闘になります。
4．数字の大きい「飛躍3」が場に残り，中央列にあなたの駒が 3 つ並びます。 あなたの勝利です。



＜常時能力＞
このコマに隣接する上下左右のマスで戦闘になっ た場合，戦闁する自分の コマを +1 点します。

## 〈援護〉の能力の使用例

あなたは「飛躍3」の能力を使用し，中央列に移動しようと試みます。
1．＜飛躍＞の能力の使用例と同じく，「飛躍 3」の能力を使用し，中央マスに移動します。
2．相手の「飛躍4」と戦闘になります。最初に常時能力を確認します。「莪躍3」 の左右隣に「援護」が居るので，戦闁時 の「飛躍3」の数字は5となります。
加算された数字は戦關時のみ適用の為，列の上限には影響がありません。
3．戦䦨時时，数字が大きくなった「飛躍3」が，
場に残るため，あなたの勝利となります。

## 補給


\ll 補給〉の能力の使用例

## あなたは「補給1」を中央列に移動しよう

 と試みます。1．「補給1」の移動が可能かどうかを確認 します。移動先の常時能力を確認します。 この列には「補給4」が居るので，列の上限値は $8+1=9$ となります。
さらに，「補給1」が移動することにより列の上限値は $8+1+1=10$ となります。
2．駒の数字は $4+1+5=10$ となり移動が可能なため「補給1」を移動します。
3．中央列にあなたの駒が3つ並び勝利とな ります。


## 交換


＜使用能力＞
隣接する上のマスのコマ
と位置を入れ換えます。
自身のコマでも相手のコ
マでも交換が可能です。

## ＜交換＞の能力の使用例

あなたは「交換1」の能力を使用し，中央列相手の「飛躍5」と位置の交換を試みます。
1．「交換3」は移動した後も列の上限値は超えておらず移動可能です。
2． 同様に相手の「莪躍5」についても確認 します。相手の「飛䠰5」は，移動した後 も相手の列の上限値は超えておらず移動す能です。
3．移動が可能なため，「交換1」の能力を使用し，相手の「飛躍5」と位置を交換 します。
4．中央列にあなたの駒が3つ並び勝利と なります。


## 

## 斜動


＜使用能力＞斜め方向に移動出来 ます。

＜津波＞の能力の使用例
あなたは「津波1」の能力を使用し，「斜動5 を2マス先の相手の「援護3」がいるマスヘ移動させることを試みます。
1．移動が可能であることが確認出来たら能力を使用します。
2．途中にある自分の「補給1」のコマは飛び越えます。戦闘に勝利したため，「斜動5 をそのままマス目に置きます。


## 跳躍


＜使用能力＞
どこからでも自陣の好き なマスに移動出来ます。

## ＜跳躍〉の能力の使用例

あなたは「跳躍5」を自軍に移動しようと試 みます。
1．「跳躍5」の移動が可能かどうかを確認し ます。
2．移動が可能なため，「跳躍 5 」の能力を使用し移動します。すべての列を飛び越えて戻ることがす能です。大きい数字で相手側に進み，盾の役をす ることも出来ます。

＜使用能力＞
このコマを裏返す事が出来ます。
＜自転＞の能力の使用例
あなたは「自転5」の能力を使用し，裏返 そうと試みます。
1．「自転5」を裏返すと「跳躍1」になります。列の上限値は超えておらず使用可能です 2．中央列の合計値が 4 となり，「斜動 4 」が中央列に移動可能となります。列の合計値を調整することで戦略の幅 が広がります。


| $\begin{aligned} & \text { Ho-ム忽作 } \\ & \text { GOT } \end{aligned}$ | $\begin{aligned} & \text { Hームテザイン } \\ & \text { ばろぬ(柳川 一隆) } \end{aligned}$ | 美術 <br> ROD（勝間田 佑五） | アシスタント <br> オカベニアス（岡部拓也） | $\begin{aligned} & \text { 発草最2年5月13日 } \\ & \text { 初版20 } \end{aligned}$ | $\begin{aligned} & \text { x-ルアトレス } \\ & \text { contact@gotta2.jp } \\ & \text { うエフサイト } \\ & \text { https:/gotta2.jp/stirve-in-the-squares/ } \end{aligned}$ |  |
| :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: |

