









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5×5マスの盤面になります。2

ゲームの目的

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

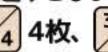
各人10枚手駒を準備します。今回のゲームでどの駒を使用する かを相談して選び、両者共同じ駒を使います。 4 (1)



10枚の手駒の組合せは以下の通りとします。

1:表裏の数字 1/5 4枚、2/4 4枚、3/3 2枚 5







ゲームの遊び方

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

③駒の「使用能力」を使う。8

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。

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。

⚠: 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。

⚠3:自分の駒に自分の駒は重ねられない。

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、小を守った上で以下の方法で駒を選びます。

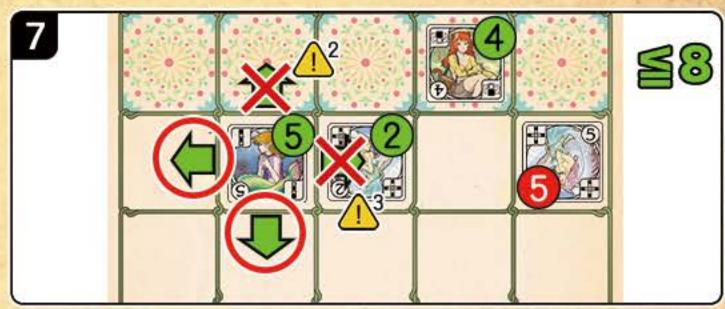
方法1: 各人好きな駒を10種類選びます。10

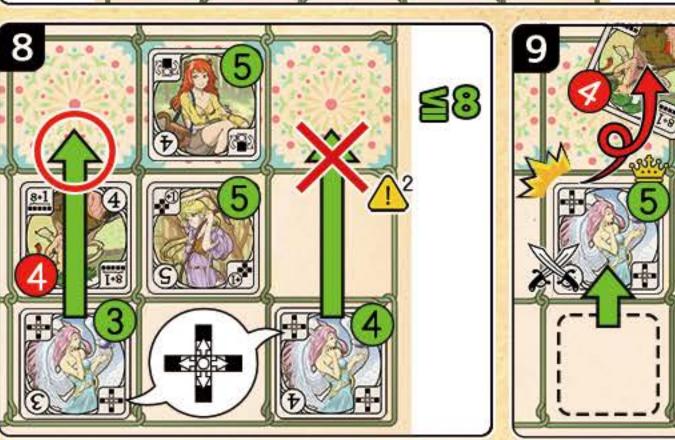
方法2: 10枚2セットを相談して選び、山を作ります。山から 駒を1個ずつ交互に選び、手駒を10枚にします。11



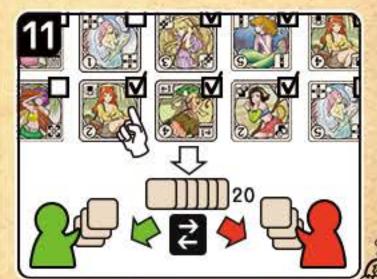








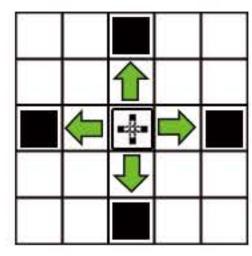




能力紹介1 🛣

飛躍



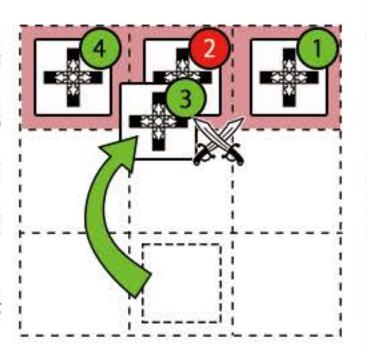


<使用能力> 上下左右の2マス先に移 動出来ます。

<飛躍>の能力の使用例

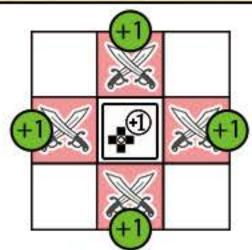
あなたは「飛躍3」の能力を使用し、中央 列に移動しようと試みます。

- 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。



援護



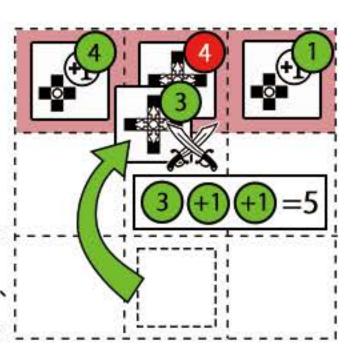


<常時能力> このコマに隣接する上下 左右のマスで戦闘になっ た場合、戦闘する自分の コマを十1点します。

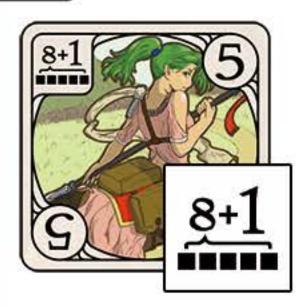
<援護>の能力の使用例

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。

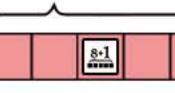
- 1.<飛躍>の能力の使用例と同じく、「飛躍 3」の能力を使用し、中央マスに 移動します。
- 2.相手の「飛躍4」と戦闘になります。 最初に常時能力を確認します。「飛躍3」 の左右隣に「援護」が居るので、戦闘時 の「飛躍3」の数字は5となります。 加算された数字は戦闘時のみ適用の為、 列の上限には影響がありません。
- 3. 戦闘時、数字が大きくなった「飛躍3」が 場に残るため、あなたの勝利となります。



補給



8+1=9

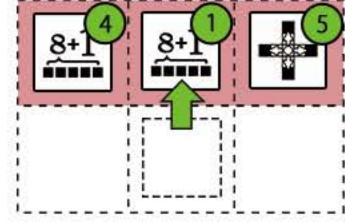


<常時能力> 列の上限値8を+1しま す。同列にある枚数分を 加算します。

<補給>の能力の使用例

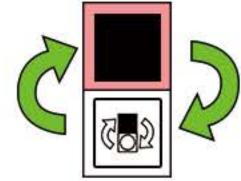
あなたは「補給1」を中央列に移動しよう と試みます。

- 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



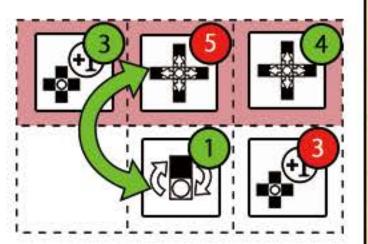


<使用能力> 隣接する上のマスのコマ と位置を入れ換えます。 自身のコマでも相手のコ マでも交換が可能です。

<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「飛躍5」についても確認 します。相手の「飛躍5」は、移動した後 も相手の列の上限値は超えておらず移 動可能です。
- 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。



お勧めです。











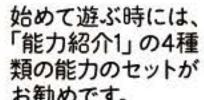




























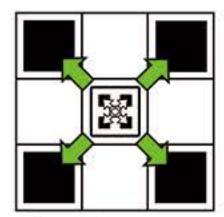
2/4



能力紹介2 💥

斜動



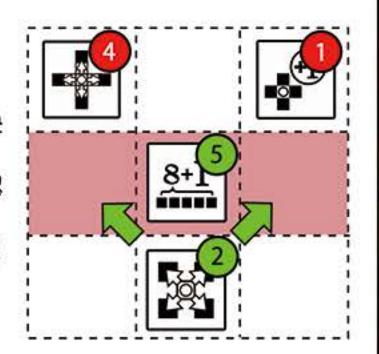


<使用能力> 斜め方向に移動出来 ます。

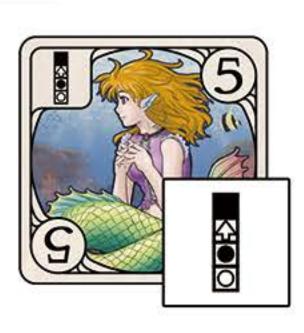
<斜動>の能力の使用例

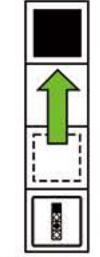
あなたは「斜動2」の能力を使用し、中央 列に移動しようと試みます。

- 1. 「斜動2」の移動が可能かどうかを確認 します。
- 2.この場合、移動する方向が2種類ある 事が強みです。相手の動きを予想して 能力を使用しましょう。



津波



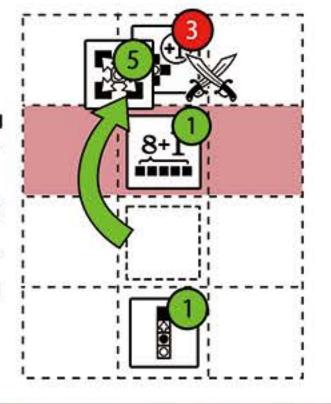


<使用能力> このコマに隣接する上の ◊ コマを2マス先に移動 させます。

<津波>の能力の使用例

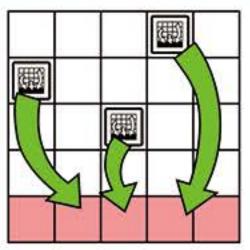
あなたは「津波1」の能力を使用し、「斜動5」 を2マス先の相手の「援護3」がいるマスへ 移動させることを試みます。

- 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



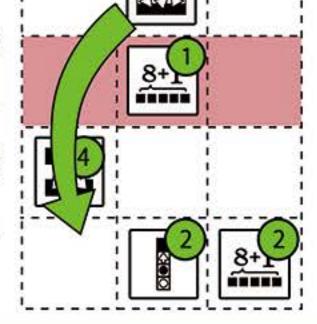


<使用能力> どこからでも自陣の好き なマスに移動出来ます。炎

<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
- 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 戻ることが可能です。 大きい数字で相手側に進み、盾の役をす



; = 5

自転





<使用能力> このコマを裏返す事が 出来ます。

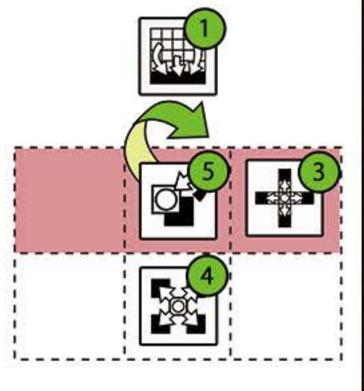
<自転>の能力の使用例

ることも出来ます。

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。



ゲーム製作 GOTTA2 ゲームデザイン

ばろぬ(柳川 一隆) ROD(勝間田 佑五)

アシスタント オカベニアス(岡部 拓也)

発売日 初版2023年5月13日

メールアドレス contact@gotta2.jp ウェブサイト https://gotta2.jp/stirve-in-the-squares/

