GRADIOR

An abstract game for 2 players by Kashio Fujii

＃コンポーネント

- 各 12 個の白と黒のコマ
- １辺が４マスの三角形グリッドの正六角形のボード

＃定義

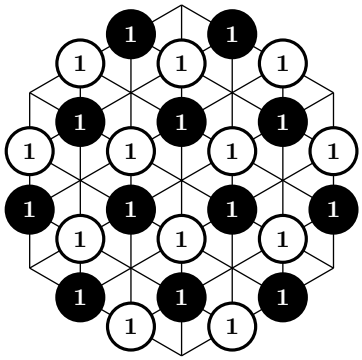
移動回数　各コマがこれまでに動いた回数のことです。ゲーム開始時点では、すべてのコマの移動回数は０です。

ライン　ボード上の一直線上にある交点（マス）の列のことです。１つのマスを通るラインは３本あります。

この説明書の図では、コマの上の数字は、そのコマが次に動くマスの数（移動回数＋１）を表しています。

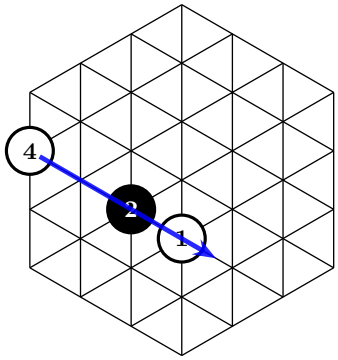
＃準備

1. コマを下図の通りに配置します。
2. 自分の色を選択します。白が先手番です。



＃終了条件

- 自分のコマのいずれか１つの移動回数が４に達すると勝利となります。
- 自分の手番に動かせるコマがなくなると敗北となります。

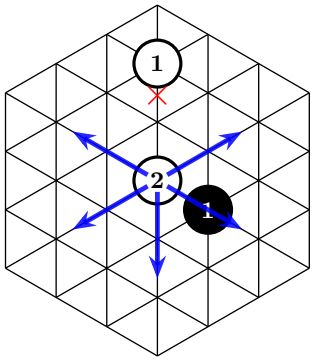


数字が４のコマ（３回動いたコマ）がちょうど４マス動くと、移動回数が４になり勝利です。

＃手番

各プレイヤーの手番では、次のルールに従い自分の色のコマを１つだけ動かします。

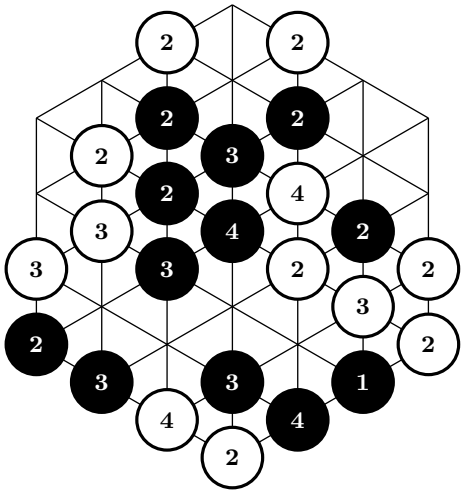
- コマはライン上を、６つの向きのどれにでも動けます。自分のコマも相手のコマも、一度にいくつでも飛び越えることができます。
- 動かすマスの数は必ず、そのコマの
  （現在の移動回数）＋１
  でなければなりません。まだ一度も動いていないコマは１マス、１回動いたコマは２マス、２回動いたコマは３マス動きます。
- 盤外や、すでに他のコマがあるマスには動かせません。



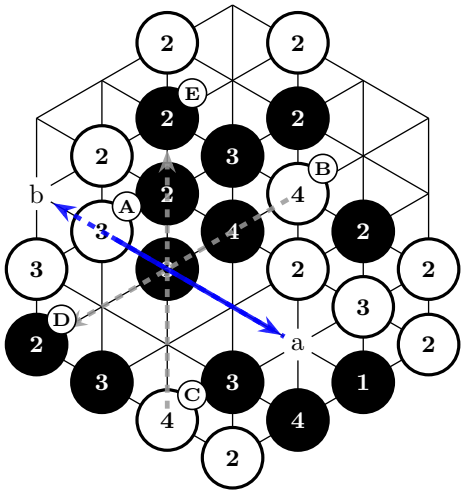
中央の数字が２のコマ（１回動いたコマ）は、ちょうど２マス動きます。右へは黒のコマを飛び越えて動けます。上へは、２マス先に白のコマがあるので動けません。動いた後、このコマの数字は３になります。

＃進行例

次の局面は白の手番です。実はこの時点で、白の勝利が確定しています。どのコマを動かせばよいか考えてみてください。



正解



実線が正解の手、青い点線は次の手番で白が勝つ手です。灰色の点線は、今はふさがれている B と C の手です。

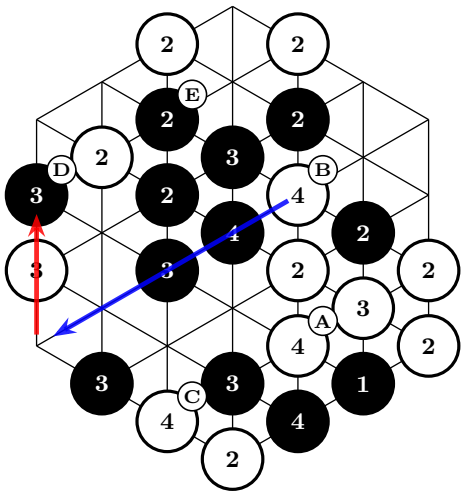
正解は、A を a に動かす、です。

A の数字は３なので、A はちょうど３マス動いて a に止まります。すると A の数字は４になり、次に４マス動ければ勝利です。a から４マス先の b は空いているので、黒が何もしなければ、白は次の手番で A を b に動かして勝ちます。

ここで、白の B と C に注目してください。どちらも数字が４のコマですが、４マス先のマスに黒の D と E がいるため、今は動けません。

黒には１手で勝てるコマがありません（数字が４の黒のコマは、４マス先がすべて盤外か、他のコマのいるマスです）。そのため黒は、b にコマを入れて A を止めなければなりません。ところが、b に動けるのは D と E の２つだけで、どちらも B か C をふさいでいるコマです。

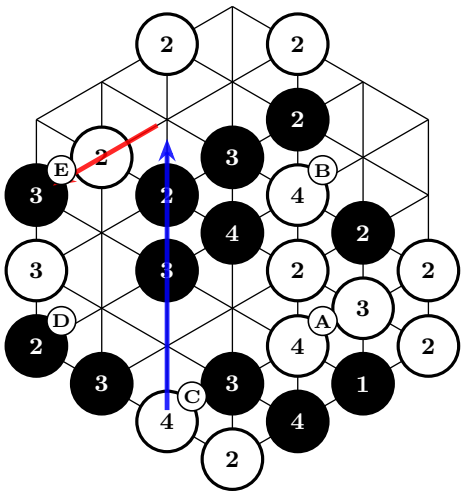
D を動かした場合



赤が黒の手、青が白の勝ちの手です。

数字が２の D は、２マス動いて b に入り、A を止めます。しかし D のいたマスが空いたので、B がちょうど４マス動いてそこに止まり、白の勝利となります。

E を動かした場合



赤が黒の手、青が白の勝ちの手です。

E も数字が２なので、２マス動いて b に入れます。しかし今度は E のいたマスが空き、C がちょうど４マス動いてそこに止まり、白の勝利となります。

黒は、白のコマをふさいでいたコマで A を止めるしかなかったのです。