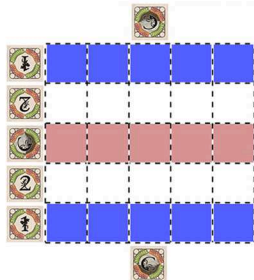




SQUARES III
発売日 2015/5/5

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
プレイ時間	20分	プレイ人数: 2人

赤い部分が中央の列です。自分に近い側の青い部分が自陣です。(遠い側は敵陣です)



3. 初回のプレイは、Squaresがより好きな方から、手番を開始します。
※2回目以降は、前回のプレイで勝利したプレイヤーが後番になります。

▼ゲームの進め方

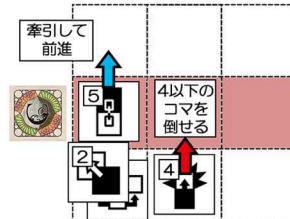
- 自分の手番では、1回だけ行動できます。以下3つの中から1つを選択し、行動します。
 - コマを、「移動させる」
 - 盤面に配置されている自分のコマを選択し、上下左右に1マス移動させます
 - 盤面の外には移動できません
 - 自分同士でコマが重なる移動は出来ません
 - コマを、「配置する」
 - 盤面に配置されていない自分のコマを選択し、自陣に配置出来ます。
 - 自分同士でコマが重なる配置は出来ません。
 - 自陣列の上限値を超える配置は出来ません。

▼ゲーム準備

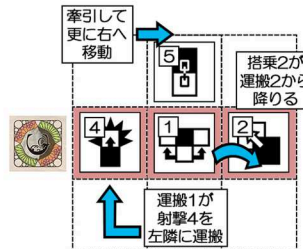
- 各プレイヤーは、10枚のコマを手元に持ちます。
 - 単独のSquaresのセットで遊ぶ場合
相手と自分のコマセットは同様になります。
 - 複数のSquaresのセットを組み合わせて遊ぶ場合
 - 自分のコマのセットはそれぞれ自分で自由に選択し用意します。
 - スリーブ等を利用して、表と裏の組み合わせを自由に変更出来ます。(専用スリーブも販売中)
 - 基本的に、表裏の点数、能力の組み合わせに縛りはありません。
- 図の通りのマーカーをセットします。
 - 盤面のマス目は5×5マスで構成されます。
 - マーカーは盤のマス目位置の確認のために利用します。

- 戦闘の開始から、終了まで、各列の上限値は無視します。
- 戦闘中のコマの点数への能力による影響を相手、自分共に反映させます。
- 相手と自分のコマの点数を比較します。
 - 自分の数字が相手のコマより大きい場合
自分のコマは、そのマスに残ります。相手のコマは、相手の手元に戻ります。
 - 自分の数字が相手のコマより小さい場合
相手のコマは、そのマスに残ります。自分のコマは、自分の手元に戻ります。
 - 同点の場合
両方のコマが、両方の手元に戻ります。
- 上限値の確認を終えたら、勝利判定を行います
 - 中央の列の5マス中、3マスにコマを配置しているプレイヤーの勝利です。
 - 勝利したプレイヤーがいけない場合、相手の手番に移ります。

<盤面例>
射撃4が能力を使用し、中央列相手の4以下のコマを倒します。牽引5は、運搬1の上に乗った搭乗2を牽引し、前進します。



更にそのまま右に移動し、搭乗2が右に降ります。運搬1が能力を使用し、後ろにいた射撃4を左隣に運搬します。ここで3枚が中央に置かれ勝利となります。



▼Squares 3で追加された能力の紹介

- 射撃
上側に向けて、自身の点数分の射撃が出来ます。このコマに隣接した上側(自陣から見た場合)にいる相手のコマと点数を比較し、このコマの点数以下だった場合、相手のコマを相手の手元に戻します。
- 搭乗
自分のコマの上に、搭乗出来ます。このコマに隣接した自分のコマの上に、このコマを重ねて配置出来ます。重なっている間は、その複数枚全てを1番上の搭乗の1枚として扱います。
- 牽引
下側のコマを牽引して、移動出来ます。このコマを隣接したマス目に配置します。その際に、このコマに隣接した下側(自陣から見た場合)にいるコマも同様の方向に配置されます。
- 運搬
下側のコマを、このコマの左右のどちらかに運搬出来ます。このコマに隣接した下側(自陣から見た場合)に配置されているコマを、このコマに隣接した左右のどちらかのマス目に配置します。

<ゲーム製作>
GOTTA2
<ゲームデザイン>
ばるぬ(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>
関田中紙工
<ケース製作>
横井パッケージ(株)