



SQUARES II

発売日 2014/11/16

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

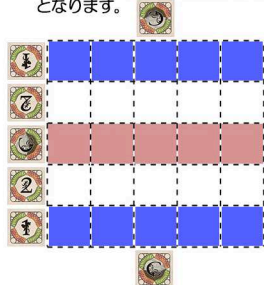
~基本ルール~

- ・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。表自転・裏跳躍1~5、表津波・裏斜動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。



- 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)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、じゃんけん等です。

2. ゲームの進め方

- (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)行動を終えたら、列毎の上限値の確認を行います。
 - (a)上限値以下になるまでコマを手元に戻します。
 - (b)どのコマを戻すかは選択できます。
 - (c)お互いに超えていた場合
 - ・相手側からコマを戻します。
 - ・自分側は、その後コマを戻します。
- (3)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3マスにコマを置いていたプレイヤーの勝利です。

- (4)勝利したプレイヤーがいない場合、相手の手番に移ります。

3. コマの出し方

- (1)手元の任意のコマを自陣の任意の箇所に出来ます。
- (2)コマは、裏表どちらでも構いません。
- (3)自陣のコマの数字の合計値が上限値(基本は8)以上になる出し方は出来ません。

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。
 - ※相手の能力によって重なった場合、自分のコマ同士での戦闘として処理します
 - ※戦闘とは→6。(1)から解説

- (4)動かした結果、列にある自分のコマの数字の合計値が上限値(基本は8)を超えてしまう様な動かし方は出来ません。


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)SQUARES2には常時能力の札はありません。
- (3)選択能力は自分で選択して使う能力です。
 - (a)自転 選択能力

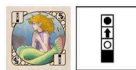
このコマを裏返すことが出来ます。


 - (b)跳躍 選択能力


自陣の好きなマスに移動できます。※自分のコマは重ねて置けません。



(c)津波 選択能力

- 隣接する上方のコマを2マス上方に移動させられます。間にコマがあっても飛び越えます。※自分のコマは重ねて置けません。
- 

(d)斜動 選択能力

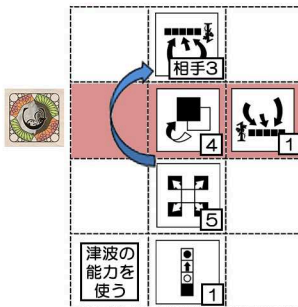
- 斜めに1マス移動出来ます。※自分のコマは重ねて置けません。
- 

6. 戦闘について

- (1)移動(出した)先にコマがあった場合「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。今回のセットには常時能力の札はありません。
- (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스에置きます
7. 他のSQUARESと組み合わせて遊ぶ場合
 - (1)手札として1~5の数字の組み合わせを2組揃えます。
 - (2)能力の組み合わせは自由で構いません。
 - (3)ルールは通常通りです。組み合わせで遊ぶ場合の追加ルール等はありません

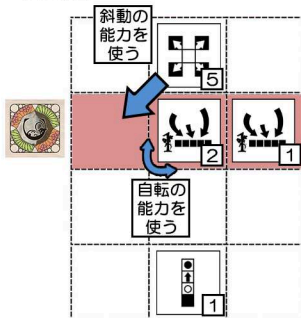
<盤面例1>



津波1が能力を使用し、自分の斜動5を2マス先の相手のいるマスへ移動させます。途中にある自分の自転4のコマは飛び越えます。戦闘となり、相手が3に対し自分の駒は5の為勝利。マス目に置きます。

盤面例2は盤面例1のの流れの続きとなります。自転の能力を使い自転4を跳躍2に裏返します。次のターン、斜動が能力を使い左下に移動します。合計8となり上限値を超えず、3枚が中央に置かれ、勝利となります。

<盤面例2>



<ゲーム製作>
GOTTA2
<ゲームデザイン>
ばろぬ(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)
オカベニクス(岡部 拓也)
<カード製作>
岡田中紙工
<ケース製作>
横井パッケージ(株)