

M U R_{TM}

MONSTRUM ULTRA REGNUM



2人



20 - 60 分

※



ルールブック内の再生ボタンを押すとビデオが見れます。

MUR FEDERATION

MUR™

はじめに

マーは、15個の駒を使って2人でおこなうストラテジーゲームです。駒は、先手の黒船7個、後手の白船7個、そして中立の赤いクラーケン1個です。クラーケンはどのプレイヤーにも属せず、どのプレイヤーも直接それを動かすことができませんが、他の船で当てて間接的に動かすことができます。マーボードは、格子状の交点が25個ある円形のボードです。交点は、ボードの中心を交点1個とし、リングと直径の交点24個、合計25個です。内側の一番小さいリングをリング1、2番目に大きいリングをリング2、一番大きいリングをリング3とします。

※石の駒のセットを使う場合は、黒石と白石が船、赤石がクラーケンになります。



ゴール

ゲームのゴールは、最初にクラーケンをトラップする（囲む）か、相手の船を3回トラップすることです。



セットアップ

ボードの中央にクラーケンを置きます。これでセットアップは完了です。

プレー

マーでは、交点に駒を置きます。交点に置ける駒は1個だけです。黒が最初にプレーを始めます。自分の番にできることは次の3つです。

- 1) 空いている交点に自分の船を置く
- 2) ボードに置かれている船を動かす
- 3) 船を回収する (トラップの処理を参照)



船の置き方

ボードの外にある船は、自分の番にいつでも場に出すことができます。船は空いている交点にしか置けません。

MUR FEDERATION



船の動かし方

移動とはある交点から別の交点への船の移動です。船は直径又はリングに沿って移動できます。リングに沿って移動するときは、船は時計回り又は反時計回りのいずれかの方向を維持する必要があります。直径に沿って移動する場合は、一方向にのみ移動することができますが、船が3番目のリングに到達しても移動を完了していない場合は、折り返し反対方向に移動し続ける必要があります。



・移動距離

船が移動する距離は、その船が含まれるグループ内の船の数になります。隣接する船はリンクされているとみなされます。リンクされた船は、ペアまたはグループを形成します。例えば、1隻単独は1歩、2隻グループは2歩、3隻グループは3歩、・・・。

図1



図1では、右端の船は、隣接する交点に味方の船がないため、単独の船です。この船の場合、1歩移動しなければいけません。

図2



他の船2隻は隣接する交点でリンクされているためペアを形成します。この場合、どちらかの船が2歩移動しなければいけません。

・ランク

単独の船はランク1（最高ランク）で1歩移動しなければいけません。船2隻グループでは、各船はランク2で、どちらかの船が2歩移動しなければいけません。

船3隻グループでは、各船はランク3で、いずれかの船1隻が3歩移動しなければいけません。このような方式で以下は続き省略します。クラーケンは常にランク4です。

*ギリシャ語のアルファベットより、単独船はアルファ、2隻グループはベータ、3隻グループはガンマ、4隻グループはデルタ、5隻グループはエプシロン、6隻グループはジータ、7隻グループはイータと呼びます。



・駒がある交点への移動（ノック）

既に駒がある交点に移動することをノックと言います。動かす船のランクが、その交点にある駒よりも高いランクである場合にのみノックできます。最高ランクはランク1です。2番目に高いランクはランク2です。ランクは1（最高）から順に7（最低）まであります。ノックされた駒は、ノックしてきた船の移動方向に沿って動き、最初の空いている交点に止まらなければなりません。敵の船に限らず自分の船とクラーケンもノックできます。

図3



図3では、リング3の白船はランク3です。この船は3歩移動しなければいけません。時計回り又は反時計回りに移動すると、リング3の黒船の隣の交点に止まります。

中央から東にあるリング2上の黒いアルファ船(単独船)が時計回りに1歩移動した場合、白船を「HERE」と書いてある交点にノックすることになります。ノックされた白船が同じ方向に進み最初の空いている交点に止まらなければいけないからです。



・折り返しノック

直径に沿って移動する船がリング3に到達し移動歩数がまだ残っている場合は、折り返し反対方向に移動し続けなければなりません。方向を変えた後、船が駒をノックした場合、ノックされた駒はノックされた方向に移動を続け、その方向の最初の空いている交点に止まらなければなりません。

MUR FEDERATION



トラップ

トラップとは駒を船で囲むことです。駒と隣接する全ての交点が船で占められている場合トラップが達成されたこととなります。クラーケンはトラップに使うことができないので、囲んでいる船の中にクラーケンが含まれる場合、トラップとみなされないので注意してください。グループの船をトラップすることはできません。単独船又はクラーケンをトラップすることができます。複数の船が単独でグループに属していない場合は、同時にそれらの船をトラップすることができます。複数のトラップの詳細については、「狙い目」に関する以下のセクションを参照してください。

図4



リング3でのトラップ例。船が3隻必要です。

図5



リング2でのトラップ例。船が4隻必要です。

図6



リング1でのトラップ例。船が4隻必要で、そのうちの1隻はセンターにあります。

図7



図7では、黒は「HERE」と書いてある交点に船を配置するだけで、一度に両方の白船をトラップすることができます。

図8



図8では、白船は2隻グループのため、グループに隣接する全ての交点が占有されていますが、トラップとみなされません。

・トラップの処理

トラップされた船は、持主の番にボードの外に出さなければなりません。上記の例（図4-7）では、白がトラップされました。白は自分の番を使ってトラップされた船を回収します。回収された船はオフボード（場外）の船になります。プレイヤーはいつでも何個でもオフボードの船を持つことができます。オフボードの船は自分の番に空いている交点に置いてボードに戻ることができます。



・狙い目と連鎖トラップ

空いている交点と同じ色の船だけで囲まれている場合、この交点を狙い目と呼びます。自分の船を相手の狙い目に直接置いたり移動したり、ノックして移動させたりすることはできません。クラーケンも同様です。しかし、相手の狙い目に自分の船を置くことで、相手の船又はクラーケンをトラップすることができる場合のみ許可されます。これを連鎖トラップといいます。

ゲームの終了とゲームを継続する場合のセットアップ

ゲームはクラーケンをトラップしたとき又は、相手の船を3回トラップしたときに終了します。

次のゲームを始める場合、ボード上にある駒はそのままの状態、トラップされている船だけを同時に回収します。中央に船がある場合はそれも回収します。クラーケンを中央に置きセットアップ完了です。先手を交代して始めます。

公式戦では1セット6ゲームとし、2セットで勝敗を決めます。奇数ゲームでは黒が先手、偶数ゲームでは白が先手で行います。



ゲームの例

MUR FEDERATION

特殊な状況



• 連続回収

「連続回収」は、連鎖トラップができた時に黒白共にトラップされた船があるときに起こります。この場合、先に相手がトラップされた船を回収し、次に連鎖トラップを作ったプレイヤーがトラップされた自分の船を回収します。



• リピートによる回収

プレイヤーが互いに2回ずつ以内プレーした後、全ての駒の位置が以前と全く同じ位置になった（リピートした）場合、最初にリピートを起こしたプレイヤーが自分の番に自分の船の1つを回収しなければなりません。船はどの船を選んでも構いません。スコアは変わりません。

• 行動義務 (パスの禁止)

プレイヤーは自分の番をパスすることは許されず、配置、移動、回収のいずれかを行い、必ず駒の位置を変更しなければなりません。例えば、プレイヤーが自分の船をロックし、移動する前の交点にロックさせた場合、同色の船が入れ替わるだけなので駒のポジションが変わったとみなされません。

※自分の船がボード上に全てあり配置も移動もできない場合は、船を1隻回収します。