

inpHeXion

inpHeXion（インフェクション）は、アブストラクトゲーム博物館 館長の中島雅弘によって 2014 年に考案された 2 人で遊ぶ コネクションゲームです。「粘菌類の繁殖」がゲームのモチーフになっています。

ボードと駒

- Hex ボード
- 白駒 x 25 個
- 黒駒 x 25 個

セットアップ

2 人の中央にボードをセットします。各プレイヤーは白か黒の駒を 25 個ずつ持ちます。

遊び方

1. 基本ルール

白のプレイヤーが、自分の駒をボード上の任意のマスに置いて、ゲームをスタートします。(fig.1)

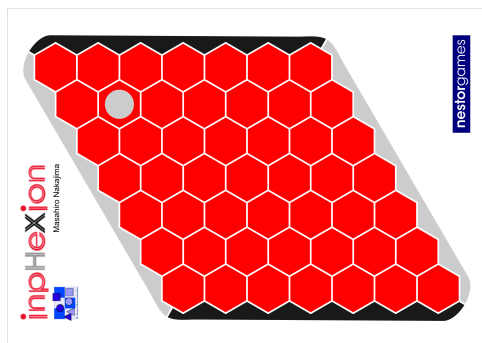


fig. 1 白の初手例

以降、黒と白は下記のルールに従い、交代で 自分の手持ちの駒を盤上のマスに配置してゆきます。パスはできません。

※黒も初手で自分の駒を任意のセルに配置する、白の初手のあと「パイ・ルール」を用いて互いの持ち手を交換する、というバリエーションもあります。

駒を配置できるのは、相手の駒があるマスです。 自駒を配置したいマスにある相手駒を、任意の隣の空きマスに移動させ、空になったそのマスに、自駒を配置します。相手駒を移動させるためのマスが隣に 1 箇所も空いていないマスには、駒を配置することができません。(fig.2, fig.3)

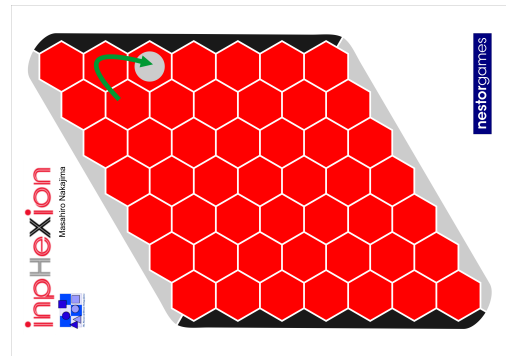


fig. 2 黒は、盤上の白駒を隣のマスに移動。

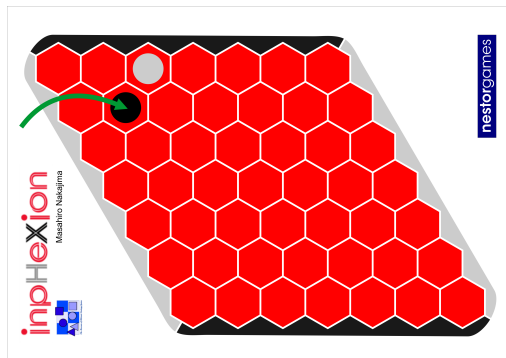


fig. 3 黒は白駒があったマスに、自分の手駒を配置。

2. 相手駒を包囲して飛ばす

自分の手番で、相手駒 1 つを自分の駒(とボードの縁)で包囲した場合は、その相手駒を、任意の空いたマスに移動させます。(fig. 4, fig. 5, fig. 6)

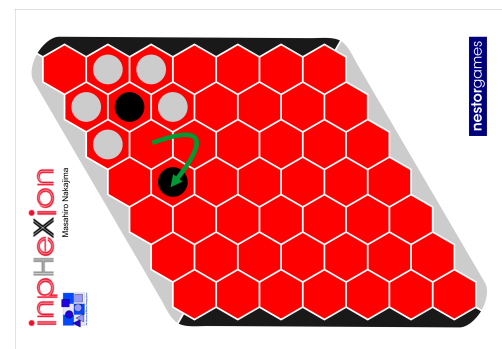


fig. 4 白は黒駒を隣のマスに移動。

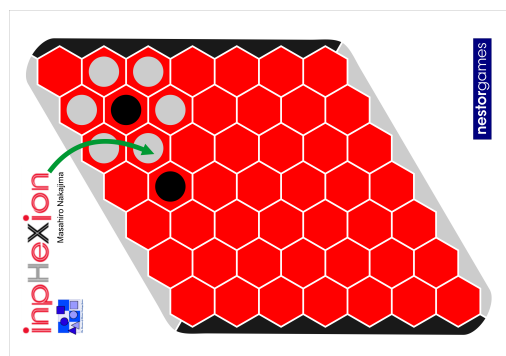


fig. 5 白は黒駒があったマスに白駒を配置。その結果、白は 1 つの黒駒を包囲。

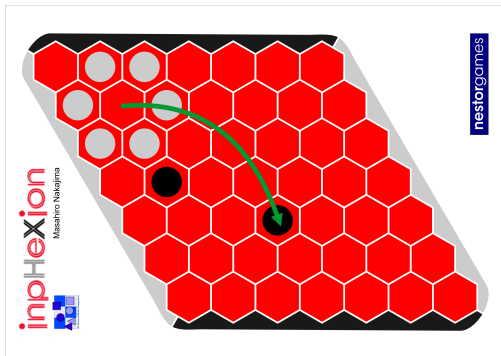


fig.6. 白は包囲した黒駒を任意の空いたマスに飛ばす。

- 2 つ以上の相手駒を包囲しても、相手駒を飛ばすことはできません。(fig. 7)

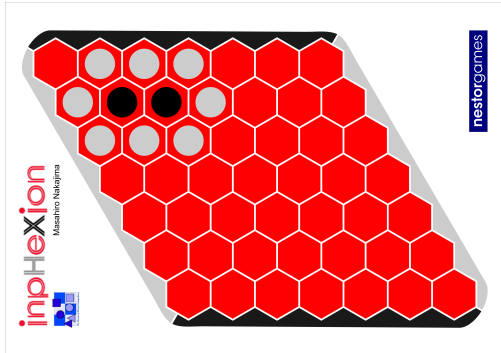


fig. 7 包囲された駒が 2 個以上の時、駒は移動しない。

- 自分の手番で自駒が相手駒(とボードの縁)で包囲されても、自分の駒は飛ばしません。
- 飛ばした相手駒が、再度自分の駒(とボードの縁)で包囲されても、相手駒は移動させません。
- 1 つの相手駒を同時に複数個包囲したら、包囲した相手駒は、すべて同時に別の空いているセルに移動させなければなりません。※黒駒の場所の交換は無効です。(Fig. 8, fig9, fig10)

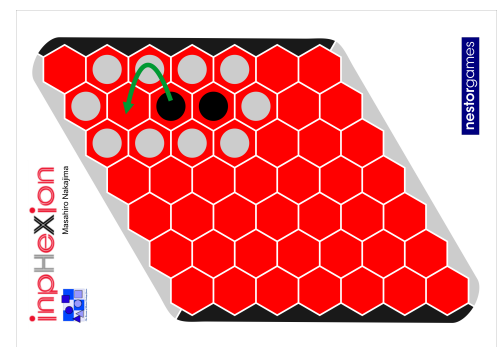


fig. 8 白は黒駒を隣のマスに移動させる。

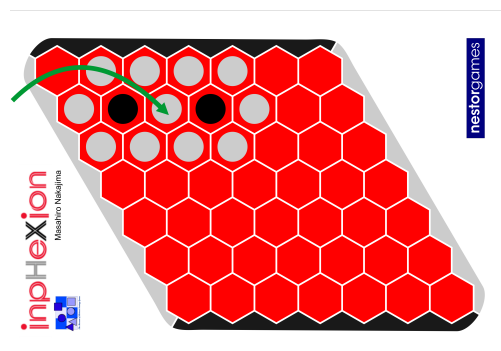


fig. 9 白は移動させた黒駒が配置されていたマスに手持ちの駒を配置、2 つの黒駒を自駒で包囲。

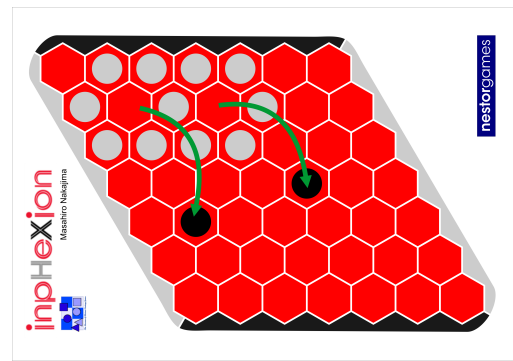


fig. 10 白は包囲した 2 つの黒駒を同時に空いたセルに飛ばす。

- 包囲した相手駒は、必ず空いているセルに飛ばさなければなりません。できない場合は、手番のプレイヤーの負けです。

勝利条件

下記いずれかを先に実現したプレイヤーが勝ちです。

- 自分の色のボードの対辺を自分の駒でつないだ時
- 相手に合法手がなくなったとき

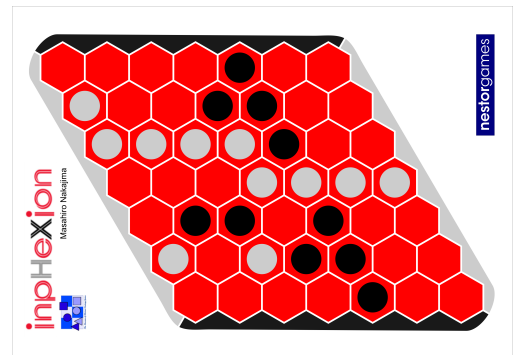


fig. 11 白の勝利で終局した例

派生ゲーム

「中立駒」を使用して遊びます。

- ゲーム開始時、白と黒の駒を重ねてボード中央のマスに配置し、「中立駒」として使用します。
- 中立駒は、ゲーム終局まで 2 つ重なった状態で 1 つの駒として働きます。
- 中立駒のあるマスには、どちらのプレイヤーも、前述のルールに従って中立駒を動かし、中立駒のあったマスに、自分の手番で自駒を配置することができます。
- 先手(白)の 1 手目は、中立駒のある位置に着手します。
- 自分の手番で中立駒を包囲した場合、空いている任意のマスに移動させなければなりません。
- 中立駒は、対辺を結ぶ時には、自分の駒としてカウントしません。
- その他は、標準ルールに従います。