



A board game for 2 players by **Néstor Romeral Andrés**

## はじめに

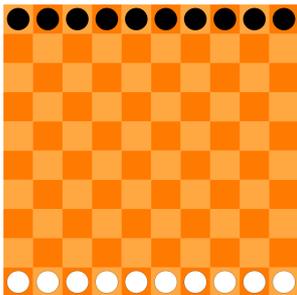
**Vault** (ポールト) は 2 人のプレイヤーが先に敵陣に到達することを競うアストラクゲームです。Vault という名前は、長い、しなる棒を使って高いバーを飛び越える陸上競技の「棒高飛び (pole vaulting)」から名付けました。私の別の作品 *Onager* (オナガー) の派生ゲームで、1 箇所から複数箇所に着地できるジャンプのメカニズム (たとえば *Billabong* (ビラボン) にもあるような) のバリエーションを用いました。それは加速のないベクトル移動 (同じ方向に同じ距離だけ移動すること) と言っても良いかもしれませんが。六角形のマスだとジャンプの方向が分かりにくいいため、オナガーとは違って、ポールトは四角形のマスでしか実現しません。

## 遊具

- 正方形のマス目が縦・横に同じだけ偶数個並ぶボード。nestorgames 版は 10x10 (チェッカー・パターンはわかりやすいので望ましいですが、必須ではありません)。
- 一辺に並ぶマスの数と同じ数の黒と白の駒を使います。

## 初期配置

プレイヤーは自分の色 (黒か白) を選び、自分の陣地 (自分に最も近い列) に、下図のように自分の駒を配置します。

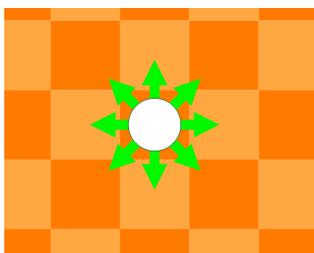


## 遊び方

白が先手です。プレイヤーはゲーム終了まで交代にターンを進めます。自分のターンでプレイヤーは、自分の駒を使って、「歩く」または「ジャンプ」します。

### 歩く

自分の任意の駒を 1 つ、空いている隣のマスに 1 歩 (チェスのキングのように周囲 8 方向) 進めます。

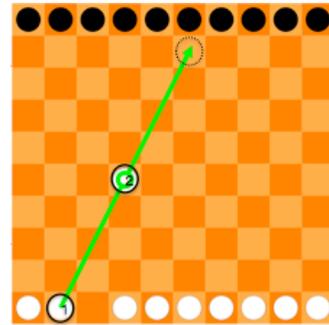


駒の歩行範囲

## ジャンプ

ジャンプする駒 (①) と、ジャンプの支点とするもう 1 つの自分の駒 (②) を決めます。①の駒は、ジャンプの起点①から支点②とを結ぶ線の方向に、①から②までの距離と同じ距離ジャンプします。

- ジャンプの軌道は、正方形のマスに沿った「縦・横・斜め」に制限されません。
- ジャンプの終点は「空きマス」または「敵駒の上」でなければなりません。
- 敵駒の上に着地したら、その敵駒はキャプチャーされます。
- 自分の駒の上や、ボードの外にはジャンプできません。



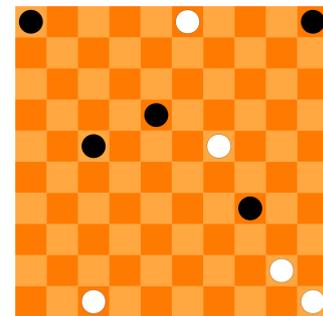
白のジャンプ例

- ジャンプの起点と終点の間にあるマスは空である必要はありません。
- ジャンプによってのみ、敵駒をキャプチャーすることができます。

注: ジャンプの起点と終点のマスは、常に同じ色です。(チェッカー・パターンのおかげでジャンプの終点が見やすいのです。)

## 終局

ターンの開始時に、1 つ以上の自分の駒が敵の陣地にいたら、あなたの勝ちです。



白の勝利例

ターン開始時に自分の駒が相手の陣地に無く、かつ、合法手がない時は、あなたの負けです。

どちらの勝ちにもならないと互いが合意した場合、ゲームは引き分けです (そのような状態になることは大変稀ですが)。

## 作者より

私はポールトを、このようなジャンプのメカニズムを使うゲームの中で、最もシンプルなゲームにしたかったため、オナガーで採用した駒を積むルール (ターンベースのオンラインプレーで遊び易くするため、また積み上げることができない駒でも遊べるようにするため) や、連続ジャンプ・ルール (そのような先読みがほとんど不可能なため) は敢えて採用しませんでした。