レギュレーション

言葉解説

マップ

駒

マス

移動

破壊

セッティング

選んだマップによって、地形やプレイヤーの初期位置が決められる

１から６まで（マップによって最大プレイ人数が異なる）の初期位置にランダンムにプレイヤーを配置する

///初手プレイヤー決める

///ダイスを振って、出た数字のプレイヤーが先手

ターン開始

初期位置が小さいプレイヤーから数値が大きいプレイヤーまで回す

///先手プレイヤーから始め

以下の二つ行動が順番に行う

両方とも行わなければいけない

移動

プレイヤーが自分の駒の立ち位置と接する空き位置を一つ選んで、移動する

空き位置とは、上に駒が立っていない且つ破壊されていないマスのことです

この段階で、移動できるマスがいない状況であれば、このプレイヤーが負ける

破壊

移動した後、プレイヤーが自分の駒の立ち位置と接する空き位置を一つ選んで、それを破壊する

\*破壊されたマスがなくなり、そこに移動することができなくなる

破壊した後、破壊されているマスが繋がって、マップを分割する場合、残されたマスの数を数えて、マス数が一番多い方を残して、他のマスを全部破壊する

\*この場で破壊されたマスに立つプレイヤーが負ける

\*\*一番多い方が複数存在する場合、それを全部破壊し、二番目多い方を残す

\*\*全てのプレイヤーが同時負けの場合、相打ちとなる

ターン終了

以上の行動が終わったら、次のプレイヤーが「ターン開始」からの行動を行う

ゲーム終了

とある時点で、プレイヤー一人をのぞいて、他プレイヤー全部負ける場合、ゲーム終了となる

残ったプレイヤーが勝つ