

ネコ2世 襲来



2人 20~30分

メディア王国と同盟を結び、アッシリア帝国を滅ぼした新バビロニア王国でしたが、アッシリアと同盟関係にあったエジプト王 ネコ2世が、アッシリアの残党を助けるべく、シリアに遠征を行ってきました。そこで急遽、新バビロニア王国の王子ネブカドネザルは軍を率いてシリアに向かいました。かくしてシリアの都市カルケミシュで両軍は激突するのです。

このゲームは、サイコロを振って、12個のコマを相手の陣地に先に送り込んだ方が勝ちとなるバックギャモン風のゲームです。コマをまとめることで、いっぺんに動かすことができます。



使用物

都市(板)
⇒ 16枚(全て)



※板の色は異なります。

サイコロ ⇒ 4つ



兵(柱)
⇒ 12個×2色



準備



都市を以下のルールに従って半円状に並べます。

- ・両端の3つには、1マスと2マスの都市(板)を置かない
- ・1マス、2マス、3マスの都市が隣り合わないよう配置する

以上を守れば適当な順番で配置して構いません。

好きな方法で先後手を決めます。

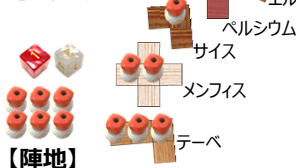
後手が両端のどちらかを選び、

陣地とします。

残った端を先手の

陣地とします。

【陣地】



両端の都市に兵を各自3つ置き、

次の都市に兵を2つ、さらに次の都市には1つを置きます。残りの兵6個は陣地に残します。

また、各自サイコロを2つずつ用意します

※図には当時の雰囲気を表して、都市名を書いています、ゲームのルールとは一切関係ありません。

【陣地】



遊び方

先手・後手・先手と手番を繰り返します。

手番ではサイコロを2つ振り、出目を使って拠点や都市にいる兵を次の都市、次の都市と動かしていきます。**都市の上にいる兵はまとめでしか動かさせません。**(一部だけを分離出来ません。)

動かす兵の数	拠点	サイコロの出目による動かす数	兵の種類
1	○	それぞれの目の数で2つを動かせる	歩兵
2	×	どちらかの目の数	騎兵隊
3	×	大きい方の目の数 ※同じ目は除く	戦車隊
4	×	2つの目の平均値 ※端数は切り捨てても切り上げても構わない ※1と6の目なら平均3.5なので3マスか4マスです	弓兵隊
5	×	同じか小さい方の目以下の数	国王軍

・兵を動かした先に味方の兵が居る場合は合流し、まとまります。

・都市のマスを超えて兵を置くことは出来ません。超える場合、その場所には動かさないことになります。

・都市にいる1つの兵と、拠点から1つの兵を動かしても構いません。

・兵を動かした先に相手兵が居る場合、相手兵の数が同数か、多い場合は、その都市に移動出来ません。

・相手兵の数が少ない場合は、そこにいる相手兵は全て相手の拠点に戻させ、自分の兵はその都市に移動出来ます。

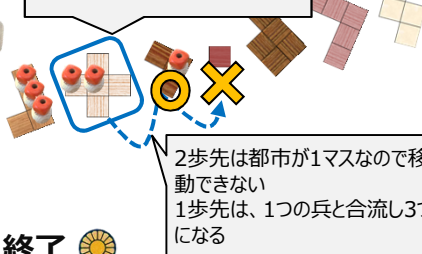
・兵をまとめすぎるとサイコロの出目によっては、動かせる兵がなくなり、自動的にパスになる場合があります。

・動かせる状態でもあえてパスして、動かさなくても構いません。

1と2の目



2つの兵は、1歩か2歩動かせる



2歩先は都市が1マスなので移動できない
1歩先は、1つの兵と合流し3つになる



ゲーム終了



先に全ての兵を相手の拠点(最後の都市の1歩先)に送り込んだら勝利します。目の数は幾ら超えても構いません。

植民地戦争+α

(2018.11)

http://www.ac.cyberhome.ne.jp/~usa_neko/1800_v2/sheet_meso.html

メール chiyakazuha@mail.goo.ne.jp

ツイッター @chiyakazuha