

Rithmomachy

●コンポーネント

ボード【縦16マスx横8マス】

駒

丸、三角、四角と、三種類の駒を重ねて作るピラミッドがあります。

【小】についてはピラミッドを形成するときに使います。

駒の種類

	丸	三角	四角
白	8個	8個	8個
白【小】	2個	2個	2個
黒	8個	8個	8個
黒【小】	1個	2個	2個

●勝利条件

自分の駒を動かし

特定の条件を達成したプレイヤーの勝利

※勝利方法は、「完全なる勝利」と「小さな勝利」の2種類があります。

「完全なる勝利」

駒が3つ、縦横斜めに**等間隔**に並んだとき

もしくは、等間隔に3角に配置されたとき、

等差数列、等比数列、調和数列のいずれかの数列になっていること。

各数列については、最後にまとめます

※このとき、以下3つの条件を満たしていないといけません。

- ①数列は、敵陣で形成しなければなりません。
- ②数列を形成する駒は、必ず1つは自陣の駒を使わなければならない。
- ③等間隔に並んだときに、間に駒があったら条件は成立しない。

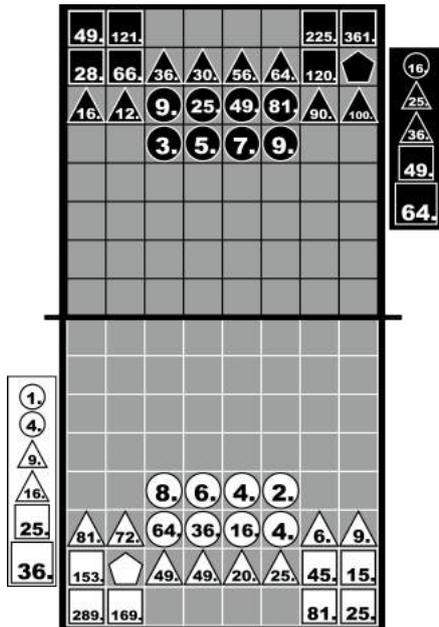
「小さな勝利」

- 相手の駒を15個以上とる
- 相手の駒を指定のポイント以上取る
白は黒を980ポイント以上取る
黒は白を1315ポイント以上取る
- 事前に話し合っただけで、指定の数字をとる、例えば、1、2、3と決まったら
白の場合、25、36、81を取られたら負けになります。

※3点を組み合わせて勝利条件を増やしてもよいです。

●準備

下記図のように配置します。



5角形にのこまはピラミッドです。

ボードの横に配置されている駒が、下から積み上げておきます。

●駒の動き

各駒の動きは図の通りです。

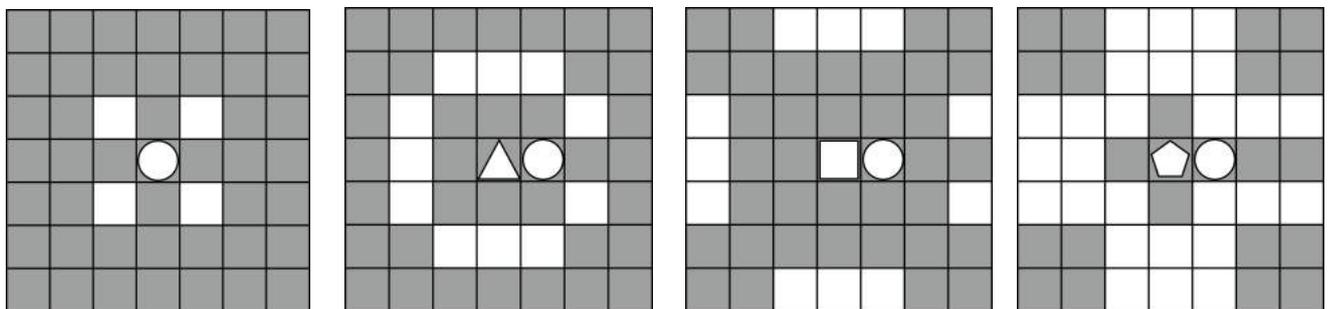
※白いマスが動かせる場所になります。

縦横の動きは、駒があったら移動できません。

ピラミッドは、積んである形に分、移動できます。

また、ピラミッドの中から駒を一個、分裂させて出すことができます。

その場合、ピラミッドの合計値は変動します。



●駒の取り方

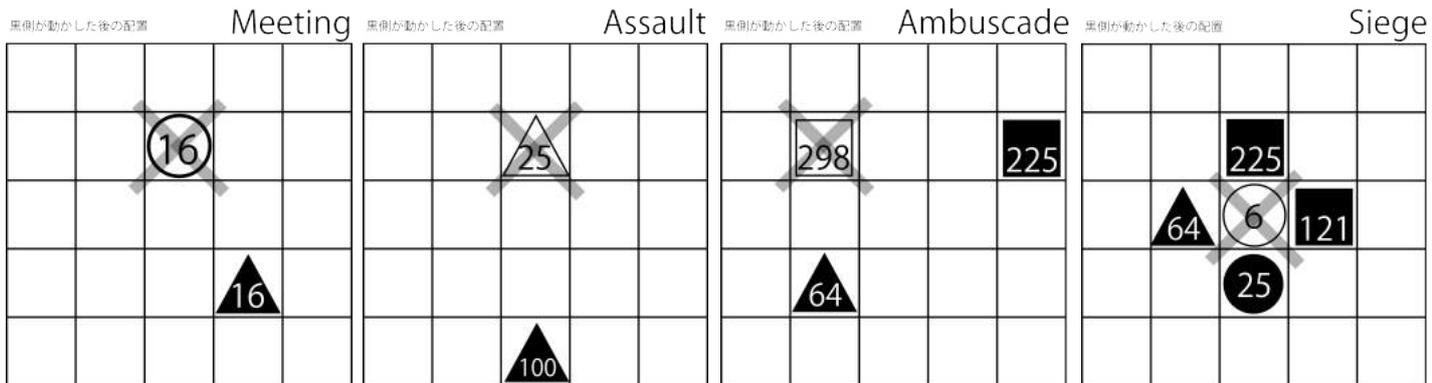
Meeting :自分の駒の行動範囲に、その駒と同じ値の敵陣の駒を入れる

Assault :小さい値と、大きな値の、自分の駒と相手の駒の距離が

駒の値 \times マスの数、駒の値 \div マスの数に等しかったら、駒をとることができる。

Ambuscade :2つの駒の合計が2つの間に配置された敵の駒と等しい場合（敵の駒が両方の攻撃駒の動きの範囲内にある場合）、敵の駒は取られます。

Siege :ピースが4つの側面すべてで囲まれている場合、それは削除されます。



ピラミッドについて

ピラミッドは、積んである駒の合計値と、それぞれの駒の値としても使えます。

黒のピラミッドの場合；64、49、36、25、16の駒にもなるし、190の駒にもなる

取った相手の駒は、ひっくり返して場に出すことができます。

場に出して、すぐに相手の駒を取ることはできません。

駒を出すアクションは、1ターンとしてカウントされます。

- 「完全なる勝利」の例
コマの値はA,B,Cで表している

等差数列の例

$$(B-A)=(C-B)$$

A=1、B=8、C=15の例

$$(8-1)=(15-8)$$

$$(7)=(7)$$

↓

駒、1、8、15は7の等差数列だということになる。

等比数列

$$(A \times C) = (B \times B)$$

A=4、B=16、C=64の例

$$(4 \times 64) = (16 \times 16)$$

$$(256) = (256)$$

↓

値が同じになるので、4、16、64は等比数列だということになる。

等比数列の例

$$((A + C) \times B) = (A \times C \times 2)$$

A=3、B=4、C=6の例

$$((3+6) \times 4) = (3 \times 6 \times 2)$$

$$(36) = (36)$$

↓

値が同じになるので、3、4、6は調和数列だということになる。

各勝利例の図を載せときますので、計算してみてください

各数列の該当する値については

こちらのサイトにまとめられているので

慣れるまで、コピーして確認しながらプレイすることをお勧めします。

<https://www.boardspace.net/rithmomachy/english/Rithmomachy%20Glorious%20Victories.html>