

## 一概要一

プレイヤー数:2人  
 プレイヤー1:丸目の駒 3個 丸印の柱 1個  
 プレイヤー2:四角目の駒 3個 四角印の柱 1個  
 各部の名称:(プレイヤー1の例)



## 一勝利条件一

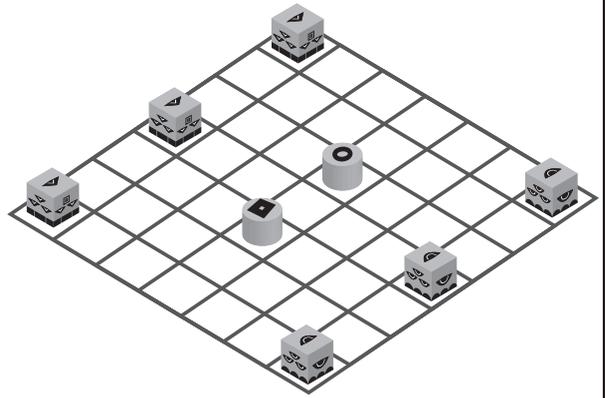
自分の駒と柱を動かして、相手の駒を2個ひっくり返したプレイヤーが勝者となります。

## 一準備一

【図i】互いの駒を” ”面が向かい合うようにして、ボードの■の位置に配置します。

次に、柱の” ”面を上にしてボードの●の位置に配置します。配置が完了したら、じゃんけんで勝った方から駒を動かします。

【図i】



## 一駒を動かす一

手番が来たら、必ず駒の一つ動かして下さい。(パスはできません)

【図i】駒は、”上の面に描いてある目”の数だけ縦横に倒して動かします。動かせる回数は[]内をご確認ください。足の面は動かせません。

【図ii】2の面の動かした例を3つ上げています、実際に動かして確認してみよう。

## 一駒を動かすときにできないこと一

【図ii】移動の途中で、足が上を向くことは構いませんが、足の面を上にして止まることはできません。

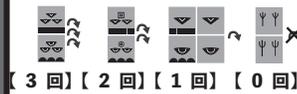
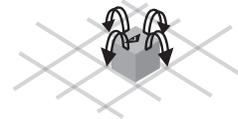
【図iii】3や2の面で移動する際、一度進んだ元のマスに戻って、倒した回数に加算することはできません。

## 一柱を動かす一

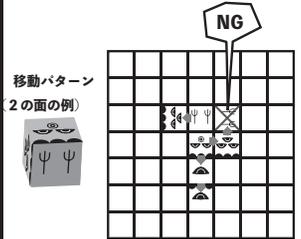
【図iv】柱は常に動かせる訳ではありません。

駒を動かした際に、最後に” ”の面”が出て止まった時のみその手番で縦横に1マス動かすことができます。

【図i】



【図ii】

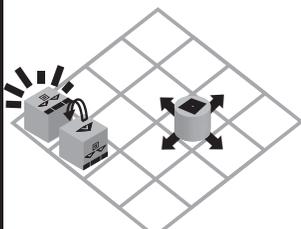


【図iii】

元のマスに戻って進んだことにはできない例 (3つ目の例)



【図iv】



## 一駒を使い、相手の駒をひっくり返す一

【図i】駒の”移動中や止まった時”に、駒の視線に”相手の駒の足の面”が入ると、足を見られた駒は、足の面を上にしてその場に置き直します。以後、その駒は動かせません。

【図iv】自分の移動中に足を見られたら自分の駒がひっくり返ります。

## 一駒の視線一

駒の目の視力は、目の付いている面が向いている全マスです

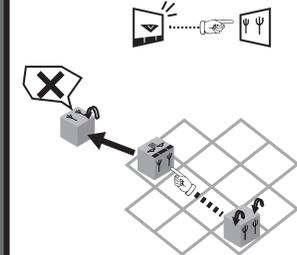
【図ii】ボードの端に駒があり、目が外側に向いている場合、ボードの対辺の1マス分まで見るすることができます。

【図iii】駒や柱は、視線の障害物になります。

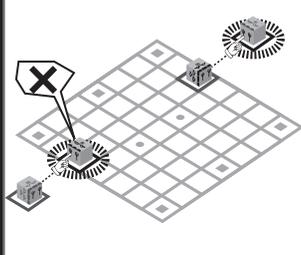
【図iv】この場合、移動している方が先に足を見られたという判定になります。

※駒がひっくり返った後も、視線の効果は続きます。

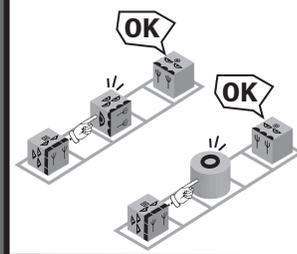
【図i】



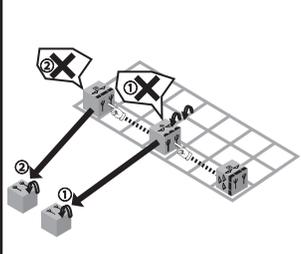
【図ii】



【図iii】



【図iv】



## 一柱を移動させる

【図 i】駒を動かした際に、最後に”の面”が出て止まった時のみその手番で縦横に1マス動かすことができます。

【図 ii】自分の駒が”1つ”ひっくり返されると、自分の柱をひっくり返し、”二重の輪”の面を上にします。  
”二重の輪”の面が上になると、柱を動かす際2マスまで進められるようになります。

## 一柱を使い、駒をひっくり返す

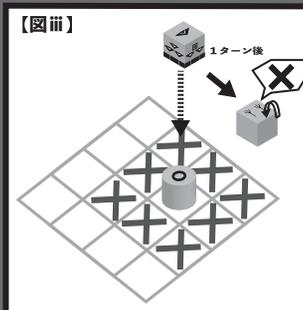
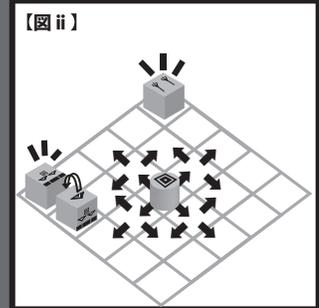
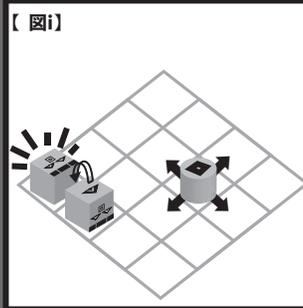
【図 iii】柱にはデッドスペースがあります。

範囲は”柱を中心にして3x3”のマスのです。

柱を移動させて、相手の駒をデッドスペースにいれ、次の自分のターンまでにその駒がまだスペース内に入っていれば、相手の駒をひっくり返すことができます。

※相手のデッドスペースに自分の駒を、自ら移動させた場合は次の自分のターンまでに、相手が柱を移動させて、自分の駒がデッドスペース範囲外に出ない限り、次の自分のターンで自分の駒がひっくり返ります。

自分の柱のデッドスペースに、自分の駒が入ることは問題ありません。



## 一勝利

【図 i】駒と柱のルールを活用し、相手の駒を2個”先に”ひっくり返したプレイヤーの勝利となります。

相手の足を見たときは「ベスク!!」と宣言しましょう。  
宣言されたプレイヤーは自分の駒が足を見られた事を確認して駒をひっくり返しましょう。

移動する時は慎重に移動させてください。



TwitterQR コード



質問がありましたら  
こちらまでご連絡ください。

感想やご意見もお待ちしております。

サークル名  
工房 A  
ゲームデザイン  
古賀 薫平  
アートワーク  
古賀 薫平

制作協力  
ボード作成  
mark-23(株)ラポルテ様  
箱作成  
株式会社ライブボックス様