

ボードの説明

外周エリア : グレーゾーン。

中央エリア : グレーゾーン以外のエリア。

コーナー拠点: 四隅の円が描かれたマス。

占有しているプレイヤーが1点。

センター拠点: 中央4マスをより多く占有しているプレイヤーが1点。

2対2など同数の場合は、どちらの得点にもなりません。

注意事項

エリアは後述の勝敗終了時に使用します。

配置制限はありません。

拠点の占有判定は、常に現在の盤面を元に行われます。

ゲームの準備

図1のように石を配置します。

前日の睡眠時間が短い方が先手（黒）となります。

以降、交互に手番を行います。

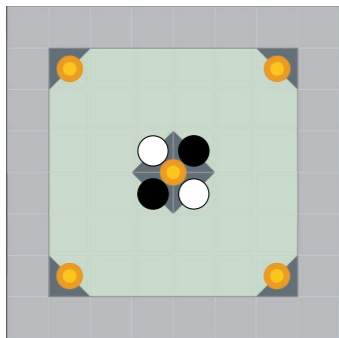


図1

ゲームデザイン アレクサンドル ポチョムキン

販売 ブラボー工房 @ale_x_pocho

印刷 グラフィック 盤上遊戯製作所 ユーパッケージ

初版 2026年3月28日

エラー等はこちらから確認できます

<https://blabokb.com/vr-rule>



<https://blabokb.com>

VECT REVERSE

説明書

ストーリー

とあるIT企業でプロジェクトを成功させたあなた。幾度となく会議を重ねて、あなたともう一人が役員候補として選出された。

能力も人望もほぼ互角。ならば、ボードゲームで決めるのがこの会社の伝統だ。

必要なのは本社の合意と4人の支社長の支持。役員になれるのは1人。それはあなたか、それとも……。

ゲームの概要

リバーシの挟んで裏返すルールを基盤に、石の移動と連鎖を加えた2人用対戦ゲームです。先に拠点を4つ支配したプレイヤーの勝利です。

内容物

ボードケース 1枚 石 64個 説明書

石は組み立て式です。

パーツをランナー側に押しあてながら回転させて取ります。石を引っ張ると、枠が石に残る場合があります。

取り外した白と黒のパーツを合わせ、パチっとなるまで押し込んで組み合わせます。

接着剤は必要ありません。

ゲームの進行

自分の手番では、以下を順に行います。
相手の色で表示されている石を、「相手の石」と記載しています。

1. 自分の色を表にして、石を1つ置く

すでに置いてある石の周りのマスで、相手の石を挟むことのできる場所に置きます。置く場所がない場合はパスになります。自主的にパスはできません。ここまでは通常のリバーシと同じです。

2. 移動と裏返し

- ① 挟まれた石の中から1つだけ選びます。
複数方向で挟んでも選べるのは常に1つのみです。
- ② 選んだ石を、隣接する8カ所のいずれかの空きマスへ移動させ(図2)、裏返します。
移動先がない場合、移動も裏返しも行わず、石を置いた時点で手番終了となります。(図3)
移動先がない場合も石は置けるのでパスにはなりません。

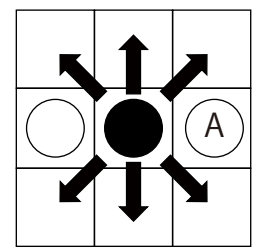


図2

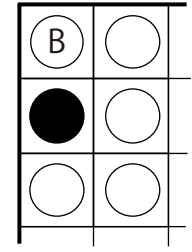


図3

3. 連鎖

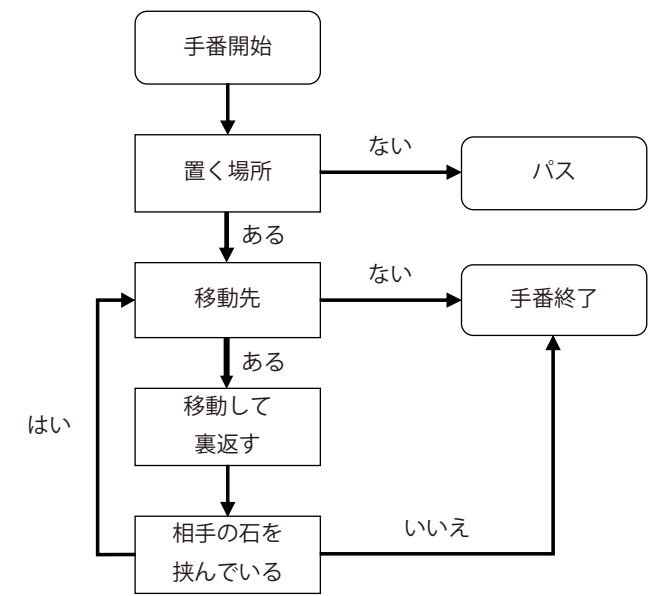
移動の結果、新たに相手の石を挟んだ場合、同様に「1つ選ぶ → 移動して裏返す」を繰り返します。

- ・連鎖判定は直前に移動した石のみを基準とします。
- ・新たに挟めなくなるまで連鎖は続きます。
- ・自主的に連鎖を終了させることはできません。

4. 手番終了

移動後に新たに挟めない場合、手番終了です。相手の手番に移ります。

手番の流れをフローチャートで示します。



例)

- ① 白の手番で、図4のaに置きます。
aに置いた場合、赤と青の黒石を挟んでいるので、どちらかの石を対応した色のマスに移動させることができます。図5のb以外に移動した場合、新たに相手の石を挟んでいないため、手番は終了です。
- ② 図5のbに青の黒石を移動させたので連鎖になります。赤、青、緑の黒石を挟んでいるので、1つ石を選んで対応した色のマスに移動させることができます。図6のc以外に移動した場合は、新たに相手の石を挟んでいないため、手番は終了です。
- ③ 図6のcに緑の黒石を移動させたので連鎖になります。赤の黒石を挟んでいるので、赤のマスに移動させることができます。図7のdに移動し、新たに相手の石を挟んでいないので、手番は終了です。

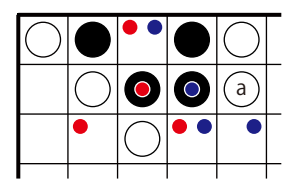


図4

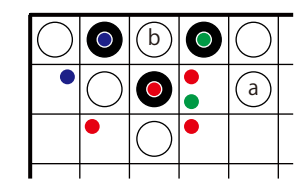


図5

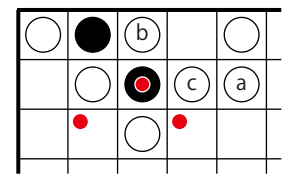


図6

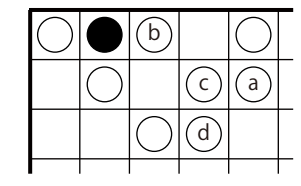


図7

ゲームの終了

以下のいずれかを満たした場合、ゲームは終了します。

- ・手番中にいずれかのプレイヤーが4点を得た
- ・両プレイヤーが連続してパスした
- ・手番終了時に中央エリアのマスがすべて埋まった

※手番中に中央エリアが埋まっても、手番終了時に埋まっていなければ終了しません。

勝敗判定

1. 拠点得点が多いプレイヤーの勝利
2. 同点の場合、中央エリア内の石が多い方の勝利
3. それも同数の場合、外周エリアを含めた盤面全体の石が多い方の勝利
4. すべて同数の場合は引き分け

拡張ルール

- ・コーナーロック
盤面外周の四隅(4マス)を使用しません。石を置くことも、移動先にすることもできません。連鎖が抑制され、より緻密な読み合いになります。
- ・ハンディキャップ
実力差に応じて即時勝利に必要な得点を調整します。
例：上級者：5点 初心者：3点