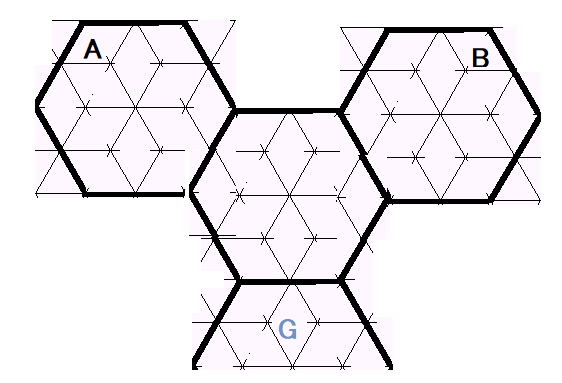
**競技盤**：



**駒**（各競技者に3つずつ。Aは○，Bは□　を使い，真中で折って裏表に赤青が見えるようにして使う。）

|  |  |
| --- | --- |
| あか | **あお** |
|  |  |
| あか | **あお** |

|  |  |
| --- | --- |
| あか | **あお** |
|  |  |
| あか | **あお** |

|  |  |
| --- | --- |
| あか | **あお** |
|  |  |
| あか | **あお** |

**ゲームの進め方：**

1. A・B　ともに，競技盤のA・B　の位置に，駒を１つおく。赤を表にするか，青を表にするかは任意に選ぶ。
2. 交互に駒を進める。次の進め方のうち1つを選ぶことができる。  
   2-1　駒のあるひし形の辺に関して，対称移動をする。

2-2　駒のあるひし形の頂点に関して，対称移動をする。ただし移動先として適切なひし形がある場合に限る。

2-3　競技盤のA・B の自陣に駒がない場合，駒を1つ置く。

1. 駒を進めた結果，他の競技者の駒に重なったとき，  
   3-1　異色の駒が重なっている場合，既に置かれていた駒を「食べた」ことになり，他の競技者の駒をはさんで競技を進める。

3-2　同色の駒が重なっている場合，既に置かれた駒を，他の競技者の陣地に戻す。つまり出発の状態に戻す。

4）競技盤のＧ　に駒を入れることが，「ゴール」である。駒をどかせて，後の得点を数えることに備える。その駒は3）の重なりの対象外とする。

5)　勝敗の決め方は，次のどれかの事態が生じたときとする。

4-1　駒が食べられたことによって，次の手が打てない競技者が出た場合。

4-2　駒をすべてＧに運んだことによって，次の手が打てない競技者が出た場合。

次の「得点」が多い方を勝ちとする。既にＧに運ぶことができた駒の個数を得点とする。  
ただし，3-1によってはさまれている他の競技者の駒は，はさんでいる方の競技者の得点とする。

**問題：**

問1：　勝つためのコツを，ゲームをしてみて気付いたことがあったか。どんなささいなことでも出し合ってみよう。

問2：　このゲームのルールで，改善すべきことがあるか，話し合ってみよう。

問3：　このゲームのルールでは，

2）交互に駒を進める。次の進め方のうち1つを選ぶことができる。  
2-1　駒のあるひし形の辺に関して，対称移動をする。

2-2　駒のあるひし形の頂点に関して，対称移動をする。ただし移動先として適切なひし形がある場合に限る。

2-3　競技盤のA・B の自陣に駒がない場合，駒を1つ置く。

　　　　となっているが，「対称移動」を「平行移動」にすることはできるか？

問4：　問3のように，「対称移動」を「回転」に変えることを考えよう。

2）交互に駒を進める。次の進め方のうち1つを選ぶことができる。  
2-1　駒のあるひし形のいずれかの頂点に関して，回転をする。ただし移動先として適切なひし形がある場合に限る。

2-2　競技盤のA・B の自陣に駒がない場合，駒を1つ置く。

　このようにルールを変えてゲームをうまく進めることができるかやってみよう。

単なる思い付きですが，メモとして載せておきます。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　（正田：2022.8.15.）