

## 「図解シェルト」

1Δ へ ♀  
ㄥ ♀

### <概説と初期配置>

シェルトはアルカ独自の完全情報ゲームです。将棋のようなものです。マスは7×7で、駒は29個です。初期配置は次の通りです。

ト	♪	ル	ㄥ	ㄥ	♀	↑
ㄥ	♀	ㄥ	B	ㄥ	ㄥ	ㄥ
			∞			
♂	ㄥ	ㄥ	♂	♂	ㄥ	ㄥ
ㄥ	ㄥ	ㄥ	ㄥ	ㄥ	ㄥ	へ

青はアルシェの陣営（先手）で、赤はソーンの陣営（後手）です。

プレイヤーはどちらかを担当します。

どちらの陣営も前衛と後衛から成り立っています。

真ん中の黒い駒はテーマスといいます。

29駒にはそれぞれ名前が付いています。これがシェルトの敷居を上げています。

駒の機能としては11種しかありません。将棋より少ないです。

<駒の移動範囲>

駒の移動範囲を青いセルで示します。

まずは前衛から説明します。

縦駒：♙ ♜ ♝ ♞：パール、ルージュ、ウムトナ、リナ  
前後に1マス移動できます。

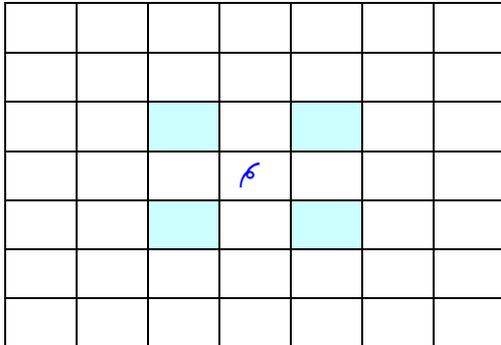
			♙			

---

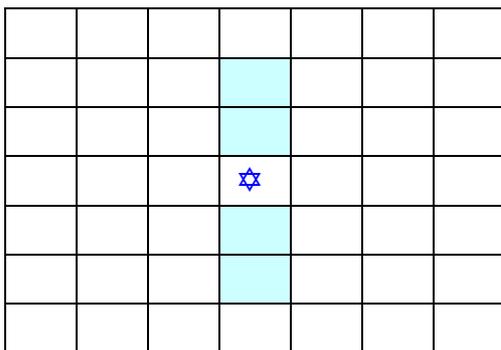
横駒：♘ ♞ ♟ ♠：フルミネア、ギル、ジール、レレゾナ  
左右に1マス移動できます。

			♘			

斜駒：♞ ♜ ♝ ♞ : ミルフ、ザナ、アッシュ、クノン  
斜めに1マス移動できます。

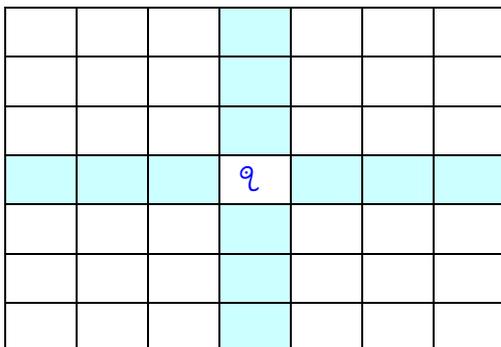


塔駒：♚ ♛ : ファーヴァ、ンムト  
前後2マス以内に移動できます。

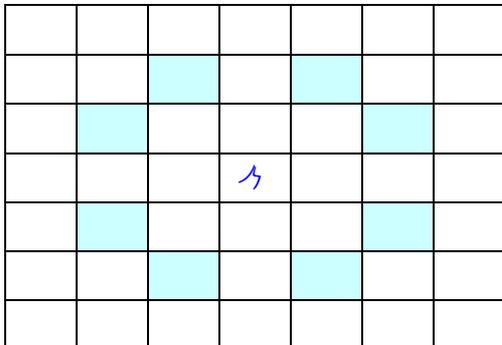


次は後衛です。

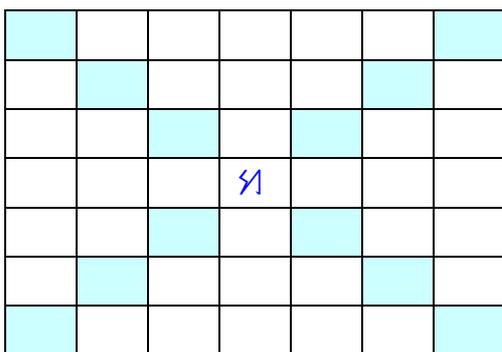
色駒：♙ ♜ ♞ ♝ : リュウ、ラルドゥラ、エンナ、ラヴァ  
前後左右にいくらでも移動できます。飛車です。



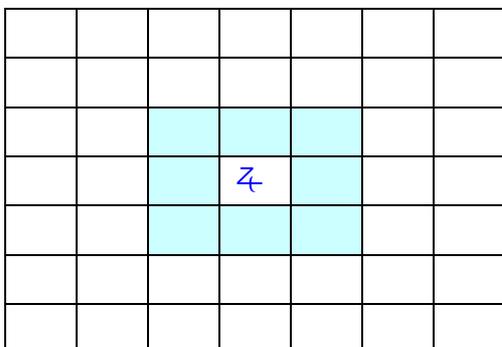
跳駒：♗ ♘ ♙ ♚：クリス、オヴィ、リーネ、ネーネ  
チェスのナイトに当たります。



扉駒：♝ ♞ ♟ ♠：メル、リディア、エケトネ、エンナ  
斜めにいくらでも移動できます。角です。



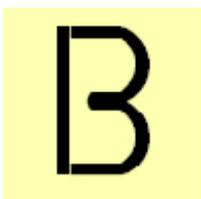
月駒：♜ ♞：セレン、クミール  
前後左右斜めに1マス移動できます。王です。



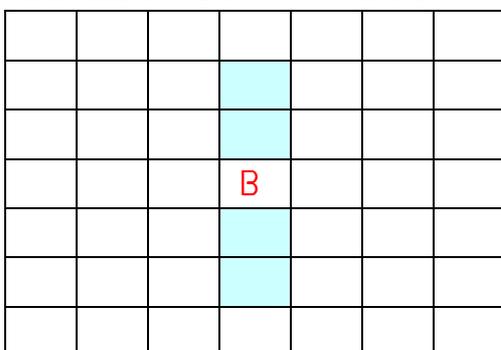
<前衛の方向転換>

前衛は1ターンかけて90度回転できます。

これは通常の向きのシムトです。



移動範囲をおさらいしましょう。

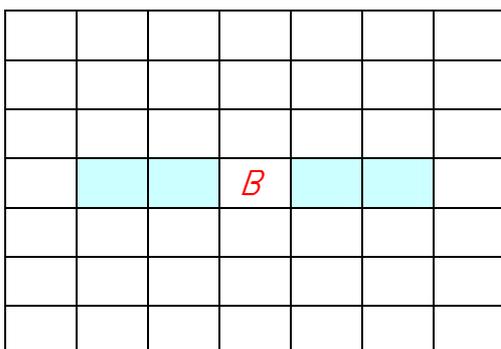


1ターンかけて方向転換させると、このように横向きにできます。



このとき、移動範囲も90度変わります。

駒が方向転換したことを示すのに、斜体をかけています。

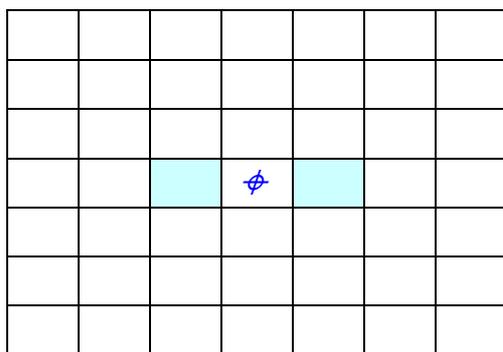


移動範囲が塔から橋のように変わりましたね。  
塔駒を方向転換したものを、橋駒と呼びます。

なお、さらに1ターンかけて、元の縦方向に戻すことができます。

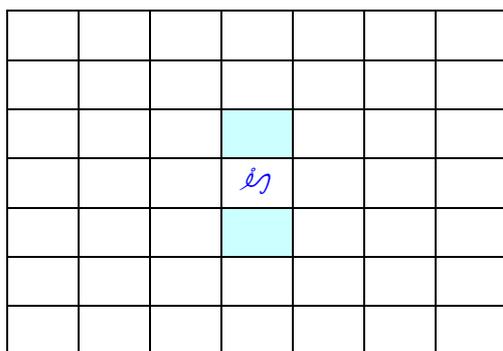
以下は方向転換した前衛の移動範囲です。

横駒: ♁ ♂ ♃ ♄: 左右に1マス移動できます。縦駒を方向転換すると横駒になります。

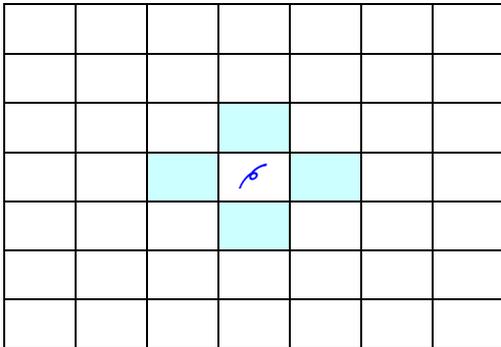


---

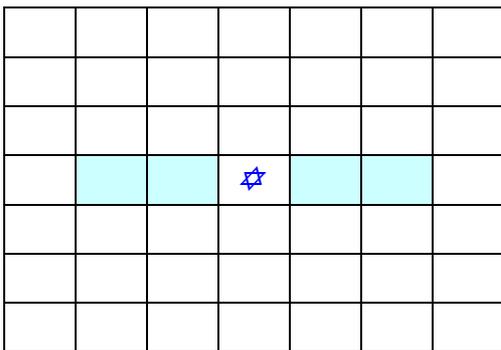
縦駒: ♅ ♆ ♇ ♈: 前後に1マス移動できます。横駒を方向転換すると縦駒になります。



十駒：♞ ♞ ♞ ♞：前後左右に1マス移動できます。



橋駒：♞ ♞：左右2マス以内に移動できます。



<勝敗>

相手の月駒を取れば勝ちです。

色駒と扉駒の計4枚を合わせて魔駒と呼びます。相手の魔駒をすべて取っても勝ちです。

将棋と違って勝敗に点数が付きます。

相手の月駒を取れば4点獲得です。

相手の魔駒をすべて取って勝った場合、残った自分の魔駒の数が点になります。

例えばこうです。以下の盤面ではアルシェの勝ちです。

ト				ㇿ		
		ㇾ				
			ㇼ	ㇽ		へ

最後の魔駒であるラヴァが逃げたら月であるクミールが取られます。

逆にクミールが逃げれば最後の魔駒のラヴァが取られます。これでソーンは詰みです。

アルシェの勝ちですが、このときアルシェにはメル、リディア、ラルドゥラの魔駒が残っています。従ってアルシェは3点を得ます。

<前衛の随伴>

前衛は隣接する前衛を連れて移動することができます。

例えば横駒のフルミネアの前に縦駒のパールがいる場合、フルミネアはパールを連れながら移動できます。随伴されるセルは緑で示します。

		←	♁	→		
		←	♂	→		

このように、随伴相手が自分の移動範囲と同じ方向にいる場合は、随伴できません。

例えば横駒の横に前衛がいる場合とか、縦駒の前後に前衛がいる場合は随伴できません。

	×	♁	♂	×		

また、随伴しながら攻撃はできません。

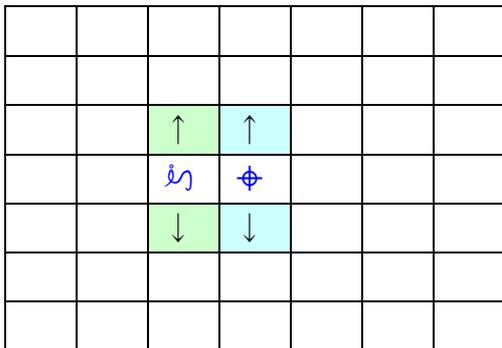
		♂	♁	→		
		←	♂	→		

フルミネアが単独で左に動くことはできます。

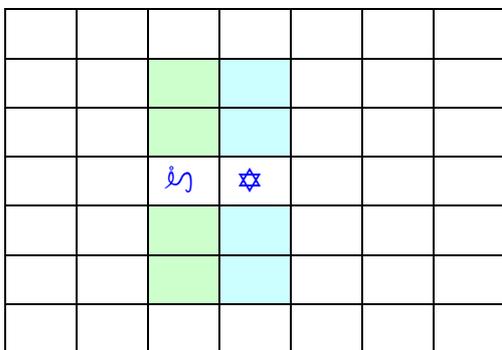
しかし随伴で左に行こうとすると、随伴しながら攻撃することになり、これはできません。

一方、随伴しながら右に動くことはできます。

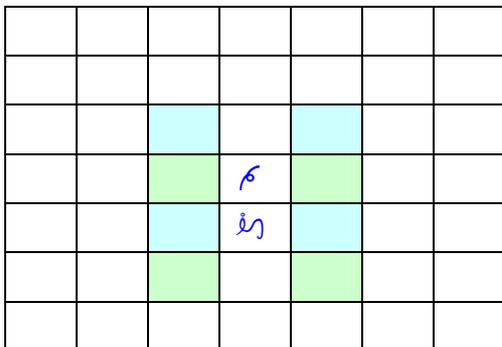
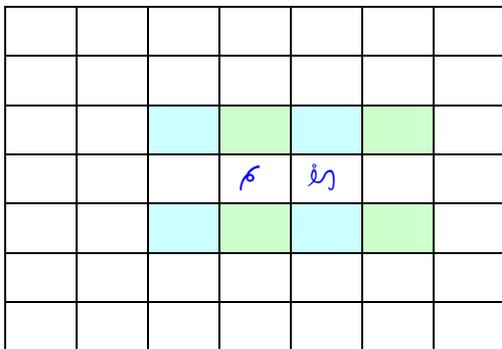
縦駒の随伴移動を見てみましょう。パールがフルミネアを連れて前後に動きます。



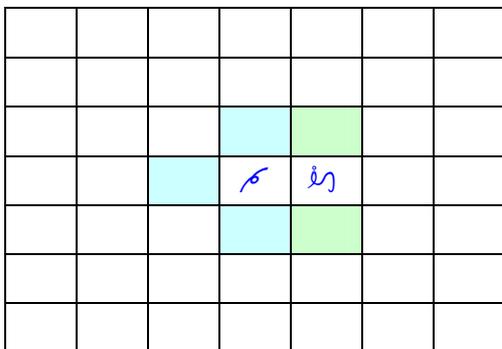
塔駒の随伴は強力です。前後2マスまで行けるからです。



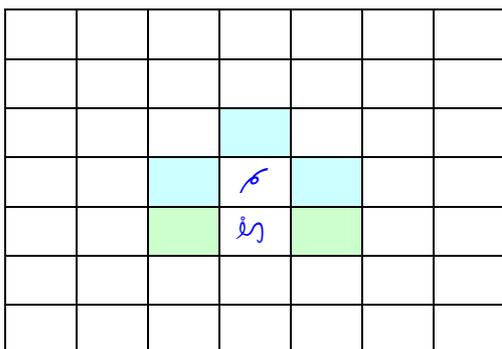
斜駒の随伴は自由度が高いです。



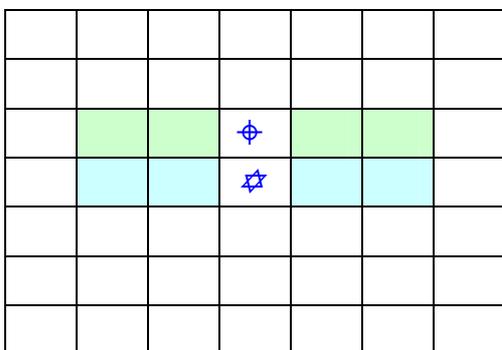
十駒になると、逆に随伴の自由度は低くなります。  
 フルミネアが随伴されるのは緑のセルです。  
 この位置だと、フルミネアは横には随伴されません。



逆にこの位置だと、フルミネアは前後には随伴されません。



橋駒の随伴は横駒を参考にすればすぐ分かります。

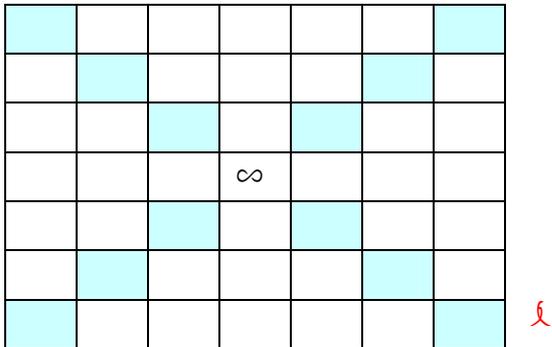


<テームス>

将棋と違ってシェルトは取った駒を好きな位置に張れません。  
では取った駒はどうなるのか。そこで出てくるのが盤面中央のテームスです。  
取った駒はテームスに張れます。

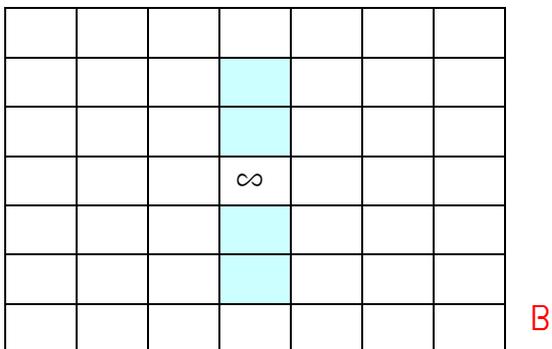
テームスは両プレイヤーが共有する駒です。  
自分のターンのときにテームスを動かすことができます。

取った相手の駒を張ると、テームスは張った駒と同じ効果を持ちます。  
張るのには1ターンかかります。



例えばアルシェ側が、取ったピネナを張ったとします。  
何を張っているかは、このように盤外に置いて明示します。  
これでテームスはピネナとして使えます。つまり角の動きができるようになります。

もし張ったのがシムトなら、テームスはシムトとして機能します。

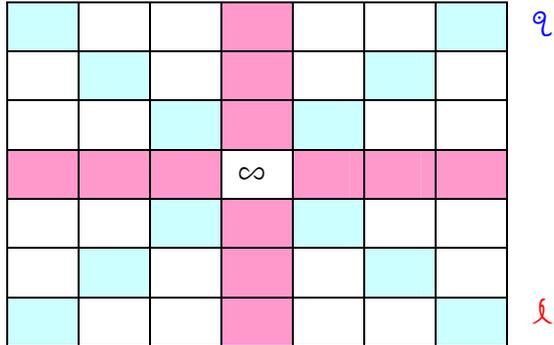


<相手もテーマスを張ると？>

相手もテーマスを張ることができます。

以下の場合、アルシェのターンではテーマスはピネナとして機能し、青セルの範囲で移動できます。

そしてソーンのターンになると今度はリュウとして機能し、赤セルの範囲で移動できます。

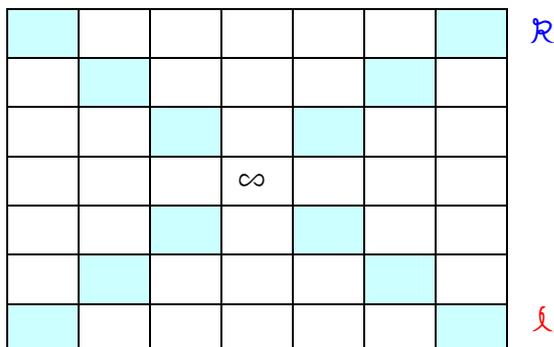


このように、両者がそれぞれ好きな能力をテーマスに加えられるのがシェルトの特徴です。相手の持ち駒が何か、今相手はテーマスに何を張っているかを考えて動かないといけません。

もし自分がピネナを張り、相手がリディアを張ったらどうなるでしょう。

どちらも扉駒ですので、同じ動きができます。これも戦略のひとつです。

テーマスを両者が同じ位置に動かし続けると千日手になりますが、千日手は仕掛け人の負けです。千日手の仕掛け人に相手を誘いこむのも戦術のひとつです。



<テーマスで自殺>

もし下の状況でテーマスを左下まで斜めに動かしたらどうなるでしょう。

			∞				♀
	♂		∞		♂		
		♂	∞	♂			
∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	
		♂	∞	♂			
	♂		∞		♂		
♂			∞	♂			♂

テーマスの位置はこう変わります。

∞						♂	♀
∞					♂		
∞				♂			
∞			♂				
∞		♂					
∞	♂						
∞	∞	∞	∞	♂	∞	∞	♂

この位置取りで相手のターンになります。いったいどうなるでしょう。  
月駒のセレンが相手テーマスの移動範囲内ですね。瞬く間にセレンが取られて投了です。

このように、テーマスを動かす際は、相手の戦況も把握することが重要です。  
そしてこれがシェルトの戦略性を上げています。

<テームスを倒すと？>

テームスも他の駒同様、倒すことができます。  
但し、テームスが盤外に去ることはありません。

下は相手がファーヴァをテームスに張っている盤面です。

							☆
			∞				
			♀				

このとき、リュウでテームスを倒すと、盤面は以下のようになります。

			♀				
			∞				

テームスに張っていたファーヴァが消えましたね。  
これでファーヴァは完全に倒されました。もうファーヴァを張ることはできません。ゲームから退場です。

そして注目したいのがテームスの位置。リュウがいた位置に移動しています。  
つまりテームスを倒した場合、駒の位置を入れ替えるのです。  
このときテームスに張っていた駒は消滅しますが、テームス自身は消滅しません。

なお、相手がテームスに何も張っていない場合、自陣の駒と同じく攻撃することができます。ただの壁です。

<チームスを使って攻撃>

今、アルシェが、取ったピネナをチームスに張っています。

これでチームスは扉駒になりました。

	♁					
			∞			

♁

この状態で左上にいるレレヅナを取るとこうなります。

	∞					

レレヅナを取るとともに、チームスはレレヅナのいた位置に移動します。

また、このとき張っていたピネナはお役御免で消滅します。

別の駒なら張れますが、もうピネナを張ることはできません。

チームスに強い駒を張り続けたままではいけないというわけです。

強い駒で弱い駒を取らないように気をつけましょう。

<チームスの張り替え>

チームスに張っている駒を張り替えることができます。

ただし、1ターンかかります。

また、張り替えた駒はまだ消滅していないので、後から再度張りなおすことができます。

張るのにも張り替えるのにも1ターンかかります。

実際にチームスを動かせるのは、さらに次のターンからになります。

<チームスからの戻し>

チームスに張っている駒を戻すことができます。

このとき、チームスは何も張ってない状態に戻ります。

これも戦略のひとつです。

何もない以上、チームスは障害物として置いておくことになるため、敵は取ることができません。従って壁として防御に使うことができます。

<チームスの方向転換と随伴>

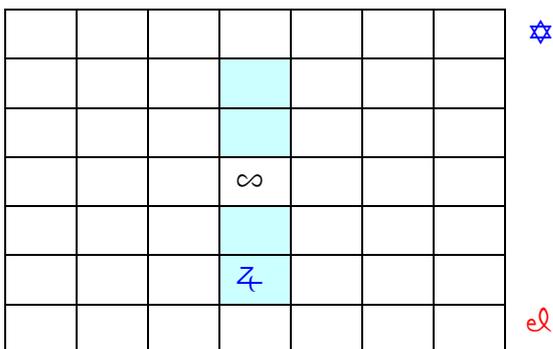
チームスも方向転換できます。随伴もできます。

ただし、前衛を張っているときだけです。

また、方向転換しても後衛の駒を張った場合は何ら影響ありません。

例えば色が扉になるということはありません。

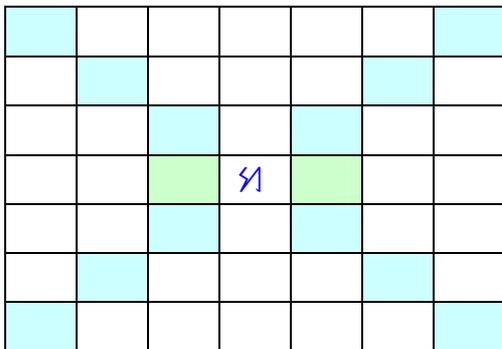
自分も相手も前衛を張っている場合、方向転換することで相手のチームスの移動範囲が変わります。



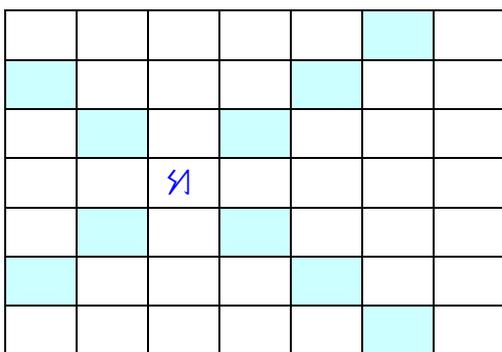


<扉の軸移動>

扉は緑のセルのように、左右に1マスずれて軸を移動することができます。  
前後には軸移動できません。



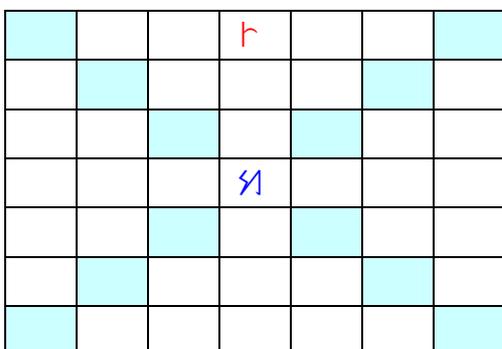
例えば、左に軸移動したら下のようになります。



なお、扉の左右が空白でないと軸移動はできません。

また、扉がチェックされている状態でも軸移動はできません。

下の図ではラヴァがメルをチェックしているので、メルは軸移動できません。



<盤面の座標>

盤面には以下のように座標名が付いています。

縦の列には曜魔ソームの名が冠されています。

かつてはC, D, Eという名前でしたが、何列目か判断するのに時間がかかるということで変更されました。

横の列には数字が冠されています。

1	∕	∫	0	†	∫	9	
ト	ド	ル	テ	ソ	キ	↑	∇ Vel
ウ	φ	×	B	α	4	ノ	† eMV-
							∫ J-Ccc
			∞				± CeeVe
							∞ eeeZel
⊕	∫	∫	☆	⊕	∫	∫	† cIV-
9	∫	∫	∫	∫	∫	∫	A 9-MC

これによると、例えばリディアの初期配置は9-MC 9になります。

<おまけ>

駒の形と名称と役割を学ばなければならないせいでシェルトのプレーヤーは少ないです。ただ、このことが文化的な要であるということと、駒それぞれに名前がついていると便利なこともあるので、このままにしています。

将棋で「飛車」といわれても4枚のうちのどれか分からないですが、シェルトでは「リュウ」と言われればどの飛車のことだかすぐに分かります。これは利点です。

シェルトは未完成なまま公開されています。

こうすれば必ず勝つというハメ手など、欠陥がないかを探しています。

それにはプレーを重ねるしかありません。

その作業にぜひ読者様も参加なさってください。

メールや掲示板で私とお会いしましょう！