



# LOGS connect 説明書

- ・プレイ人数：2人
- ・プレイ時間：15分～
- ・対象年齢：8才～

## ●LOGS・connectで使用する内容物

ゲーム盤…1台  
通常コマ(黒)…33個 大コマ(黒)…8個  
通常コマ(白)…33個 大コマ(白)…8個



## ●遊び方(ルール)

### ①ゲームの目的

LOGS・connectでは、相手より先に、自分のコマ同士を一番手前側の辺から相手側の一番奥の辺へと連結することを目指します。

### ②初期配置

任意の方法で先手・後手を決定し、図1のように通常コマを初期配置したら、黒番が先手で開始します。大コマは④大コマの使用の場合にのみ使用できますので、手元に置いておいてください。

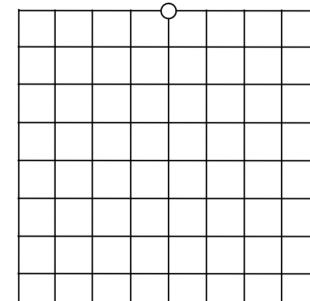


図1 初期配置

### ③通常コマのさせる場所

黒番から自分の通常コマを交互に1個ずつ盤にさしていきます。

通常コマをさすことができる場所は、盤面上の自分の通常コマか大コマの、たて・よこにとなり合う、コマがさされていない場所となります。

自分の通常コマ・大コマがとなり合った状態が、連結された状態となります。

図2の場合、○のついた場所にはさせますが、となり合っていない×のついた場所にはさせず、連結された状態とはなりません。

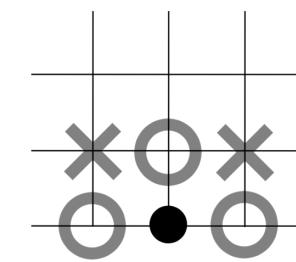


図2 通常コマのさせる場所

図3では、○のついた場所に通常コマをさすことができます。

盤面上でコマが孤立している場合でも、可能な場所があれば通常コマをさすことができます。

さされた通常コマは、④大コマの使用の場合以外、取りのぞいたり動かしたりすることはできません。

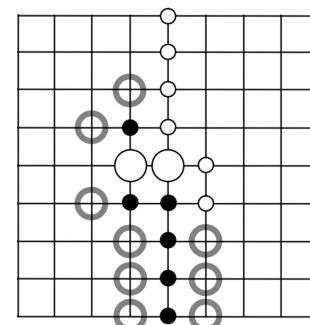


図3 黒番が通常コマをさせる場所

### ④大コマの使用

図4のように、自分の通常コマまたは大コマと、相手の通常コマがたて・よこにとなり合っている場合、通常コマを盤の任意の場所にさすかわりに、となり合っている相手の通常コマを取りのぞき、自分の大コマと置きかえることができます。

となり合っているのが相手の大コマの場合は置きかえることはできません。

盤上にさされた大コマはそれ以降、自分も相手も、取りのぞいて通常コマまたは大コマと置きかえたり、動かしたりすることはできません。

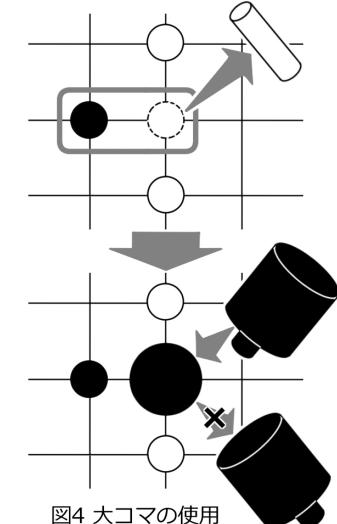


図4 大コマの使用

**[重要]** 自分の手番で大コマを使用した場合、相手が手番を終えた後の次の自分の手番では、大コマは使用できません。必ず自分が通常コマを使用する手番を1回以上はさんでください。(図5)

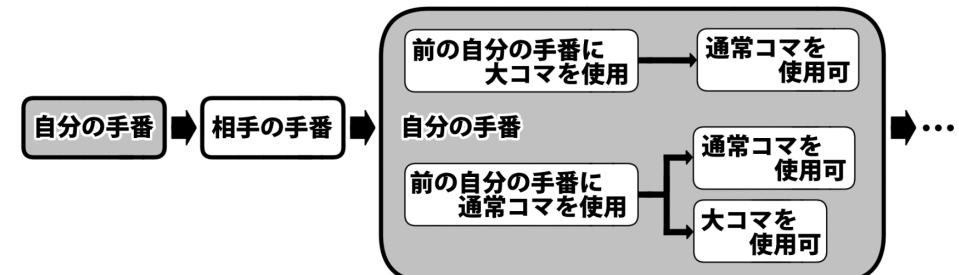


図5 大コマの使用制限

### ⑤ゲームの勝ち・負け

最終的に、図6のように自分の一番手前の辺から相手側の一番奥の辺まで、自分のコマがたて・よこで先に連結されたら勝ちとなります。その際、連結は何度折れ曲がっていてもかまいません。

④大コマの使用によって連結が完成された場合でも勝ちとなります。

途中、自分の手番で相手側への連結が不可能になっていた場合、または、盤上の自分のコマと連結させる場所がなくなっていた場合は、相手の連結の成否にかかわらず、その時点で負けとなります。

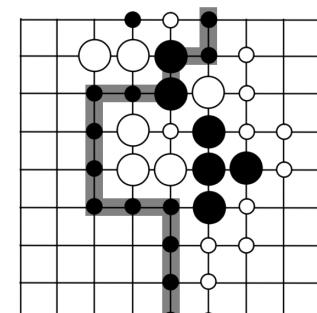


図6 黒番の勝利

それでは、LOGS・connectをお楽しみください！

奥付 制作: 彩彩工房 (ゲームデザイン:ホリグチヒロシ)

連絡先: poporon397-sai2koubou@yahoo.co.jp

※2015.11.23改訂、2016.5.5「LOGS・connect」に改題・説明書を刷新