

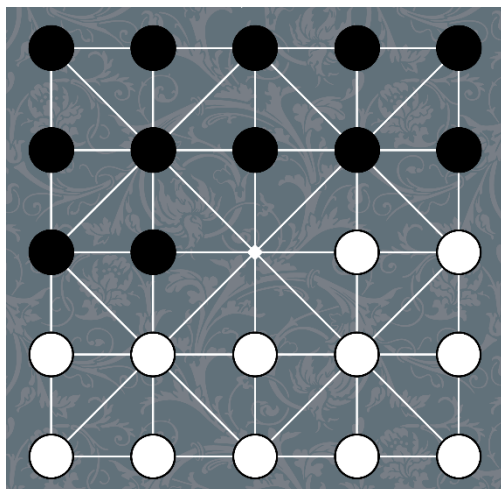
アルケルク

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約 20 分 / 対象年齢：6 歳以上

アルケルク (Alquerque) は、中東で生まれ、チェッカーの元になったと考えられている中世時代のゲームです。チェッカーと同様にジャンプによって相手のコマを捕獲しますが、コマはマス目ではなくグリッドの線上を移動します。正確なルールは判明していませんが、ここではまずもっとも素朴なバージョンを紹介し、次に引き分けが起こらないよう追加された現代のルールを紹介します。

セットアップ

適当な方法で先後手および各自の使用する色を決め、下図のようにコマを配置します。



(図 1) 初期配置

ゲームプレイ

交互に手番を行います。手番のプレイヤーは、自分のコマの 1 つを、グリッド線に沿って隣の空き交点に移動します。

また、コマが敵のコマと隣り合っており、かつそのすぐ後ろに空き交点がある場合は、敵のコマを飛び越えてその空き交点へ移動することができます。飛び越えられた敵のコマは捕獲されゲームから除外されます。

敵のコマを飛び越えた後、さらに捕獲を続けられる場合、手番内でそのまま捕獲を続けることができます。連続捕獲中、ジャンプの方向は変えても構いません。

ゲーム終了

相手のコマをすべて捕獲するか、またはお互いがそれ以上コマを捕獲できなくなったときにより多くのコマを捕獲している方のプレイヤーが勝利します。捕獲数が同じであれば引き分けになります。

追加ルール

上記のルールは引き分けになりがちであるため、ゲーム史家の R.C.ベルによって以下のルール再構成が行われました。

- ・捕獲は必須であり、可能な場合は必ず捕獲を実行しなくてはならない。続けて捕獲できる場合もそうする必要がある。
- ・捕獲可能であるにもかかわらず捕獲を行わなかった場合、ペナルティとしてコマを一つ捕獲される (相手が選ぶ)。
- ・捕獲しない移動を後ろや斜め後ろへ行うことはできない。また元いた位置にコマを戻す移動もできない。
- ・一番奥に到達したコマは、捕獲以外の動きができなくなる。
- ・自分の手番で合法手がないプレイヤーは負けになる。

※ベルは捕獲必須のルールは中世の文献に存在していると思見なしていますが、異説もあるためこの項にまとめました。

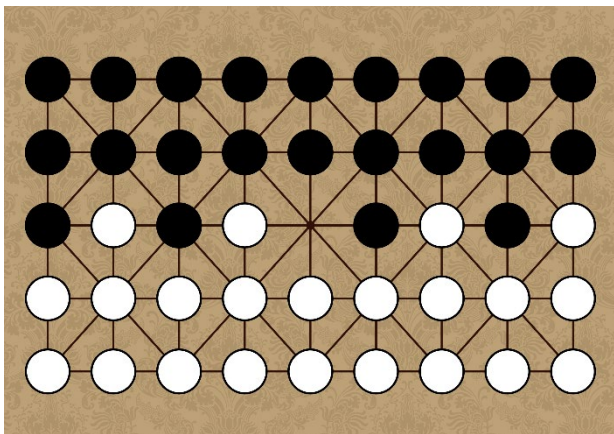
ファノロナ

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：7歳以上

ファノロナ (Fanorona) は、マダガスカルの伝統ゲームです。ボードの共通性からアルケルクから派生したゲームと考えられていますが、このゲームではジャンプによる捕獲はなく、代わりに接近と離脱というユニークな方法で捕獲が行われます。マダガスカルでは今日でも人気のあるゲームです。

セットアップ

適当な方法で各自の使用する色を決め、下図のようにコマを配置します。



(図1) 初期配置

ゲームプレイ

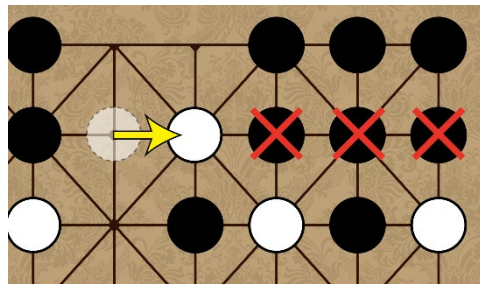
白のプレイヤーからはじめ、交互に手番を行います。手番のプレイヤーは、自分のコマの1つを、グリッド線に沿って隣の空き交点に移動します。

自分の手番で捕獲が行える場合、必ず捕獲を実行しなくてはなりません。捕獲を伴わない移動はパイカと呼ばれます。

捕獲

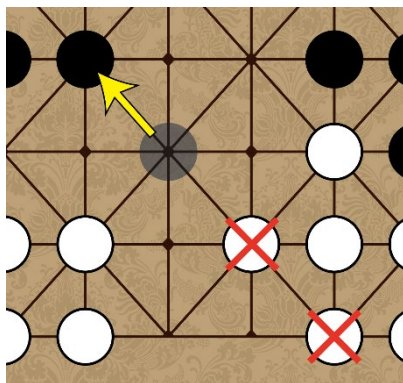
捕獲には「接近」と「離脱」の2種類の方法があります。

・接近 - 自分のコマを移動させたあと、進んだ方向に隣接する敵のコマを捕獲します。このとき、同じ方向に敵のコマが途切れなく並んでいた場合、そのすべてを捕獲します。



(図2) 接近による捕獲

・離脱 - 自分のコマと敵のコマが隣り合っている場合、その反対の方向に移動することによってその敵コマを捕獲します。接近の場合と同様に、同じ方向に敵のコマが並んでいる場合はそのすべてを捕獲します。



(図3) 離脱による捕獲

同じ移動で接近の捕獲も離脱の捕獲も行える場合は、そのどちらかを選ぶ必要があります。

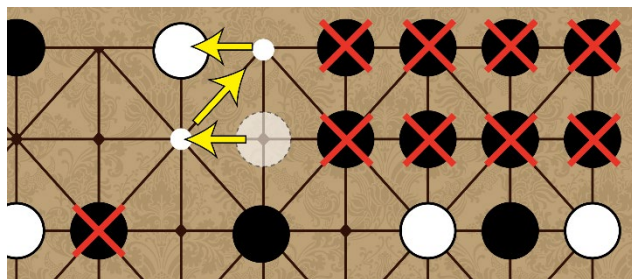
裏面へ➡

連続捕獲

捕獲を行ったあと、同じコマで続けて捕獲を行える場合、同じ手番内で続けて捕獲を行うことができます。

連続捕獲は必須ではなく、2回以上の捕獲が行える場合も任意のタイミングで捕獲を止めることができます。ただし、連続捕獲には以下の制約があります

- ・同じ手番中に、同じ交点を2度訪れることはできません。
- ・同じ方向への移動を続けて行うことはできません(例えば右斜め上へ離脱の捕獲を行ったら、そのまま続けて右斜め上へ接近の捕獲は行えないということです)。



(図4) 3回の離脱による連続捕獲。同じ方向への移動が続くことになるため、続けて左上のコマを捕獲することはできない。

ゲーム終了

相手の駒をすべて捕獲したプレイヤーが勝利します。

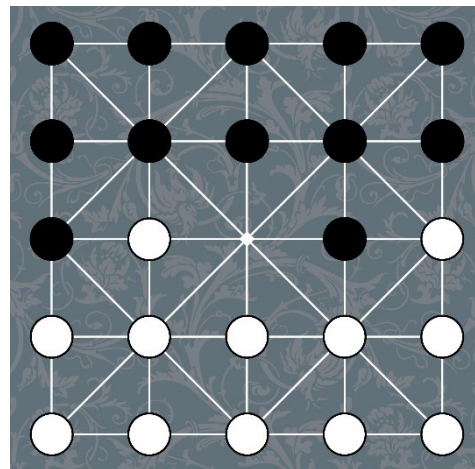
追加ルール

上記の伝統的なルールでは、どちらのプレイヤーも相手の駒を取り切れないまま勝負がつかなくなる場合があります。それに対して以下のような対処が考えられます。

- ・ゲームが膠着した場合、その時点でより多くコマを捕獲している方が勝ち。同数であれば引き分け。
- ・引き分けを完全に避けたい場合、捕獲をしない移動(パイク)を、前方三方向のみに限定する。移動できなくなったプレイヤーは負け。

ヴァリエント

ファンローナはアルケルクと同じ5×5交点のボードでプレイすることもできます。9×5交点のFamorona-Tsivyに対してFamorona-Dimyと呼ばれます。



(図5) Famorona-Dimyの初期配置

アルクアッド

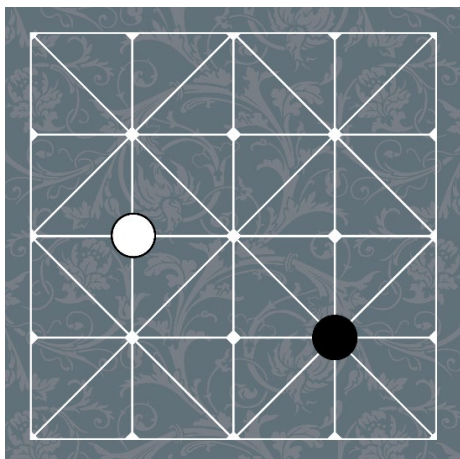
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約15分 / 対象年齢：6歳以上

アルクアッドは、アルケルクのボードを使用するパターン作成ゲームです。自分のコマで正四角形を作ることを目指すシンプルなゲームですが、勝利条件を達成した後、相手に一手番だけ猶予が与えられることに特色があります。

セットアップ

5×5交点のアルケルクボードを使用します。まず一方のプレイヤーが白と黒のコマを1つずつボードに配置します。



(図1) 初期配置の例

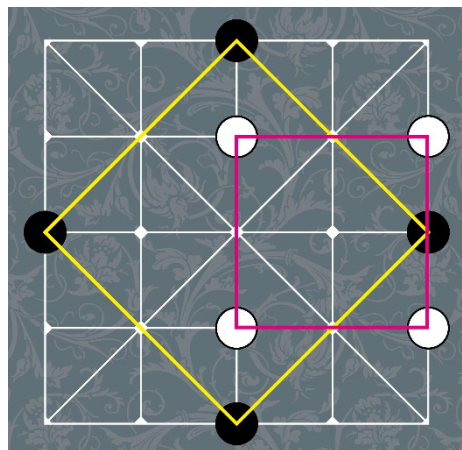
他方のプレイヤーは、配置をみて白でプレイするか黒でプレイするかを決めます。使用する色が決まったら、各プレイヤーは自分の色のコマを11個ずつ受け取ります。

ゲームプレイ

白のプレイヤーが先手となり、交互に手番を行います。手番のプレイヤーは、自分の色のコマを一つ、空いている交点に配置します。

配置によって自分の4つのコマを頂点とする正四角形が完成したら、「チェック」を宣言して相手に手番を譲ります。

なお正四角形は直立か、45度傾いてるかのどちらかであり、各頂点はグリッドの線で結ばれていなくてはなりません。頂点を結ぶ線上に別のコマがあっても構いません。



(図2) 四角形の例

相手の「チェック」宣言を受けたプレイヤーは、通常通り自分のコマを1つ配置することができます。この配置によって相手よりも面積が大きい正四角形を作ることができれば逆転勝ち、それができなければチェックを宣言したプレイヤーの勝利になります。

どちらのプレイヤーも四角形を作れないままコマを置き切った場合は引き分けになります。

© 2024 Kanare Kato

サイト

ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約 20 分 / 対象年齢：10 歳以上

サイトは、アルケルクのボードでプレイできる、「視線」のメカニズムを使用したゲームです。ボードの状態によって、コマの配置アクションと移動アクションの2種類を使い分け、相手の合法手をなくすことを目指します。

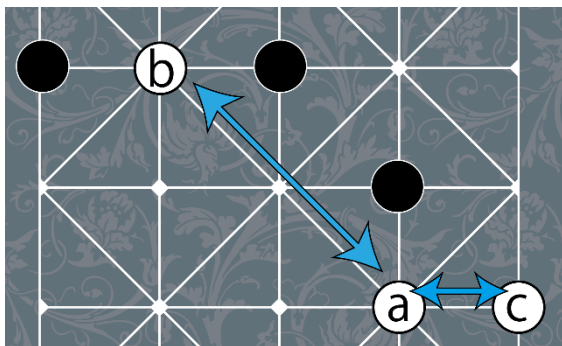
セットアップ

5×5 交点のアルケルクボードを使用します。ボードは始めは空です。適当な方法で各自の使用する色を決めます。

定義

このゲームでは「スタック」は2段以上重ねられた同色のコマを指します。単独のコマはスタックではありません。

ボード上の2つのコマがグリッドの同一直線上にあり、かつその間に他のコマがないとき、その2つのコマは互いに「見えている」または互いの「視線にある」と表現します。グリッド線上で隣接するコマも互いが見えています。



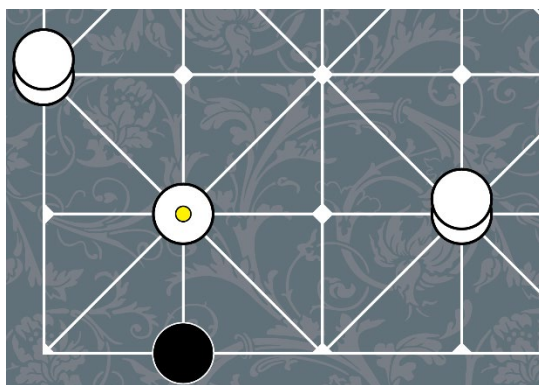
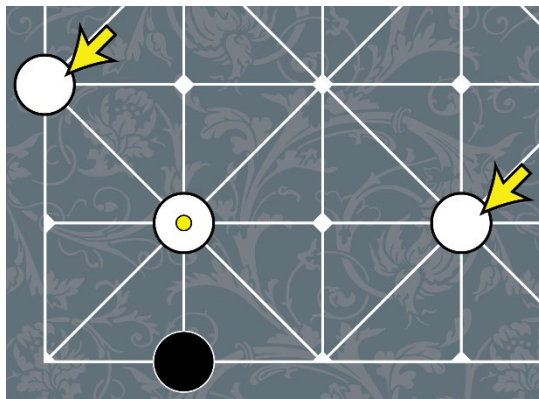
(図1) 白の a と b、a と c はそれぞれ互いが見えている。
黒の三つのコマはどれも互いが見えていない。

ゲームプレイ

白のプレイヤーが先手となり、交互に手番を行います。手番ではボードの状態によって、以下のアクションのどちらかを行わなくてはなりません。

A) ボード上に自分の色のスタックがないとき

自分の色のコマを1つ、空の交点に配置します。もし配置したコマの視線上に味方のコマがあった場合、そのすべてに手持ちから自分のコマを追加し2段のスタックにします。



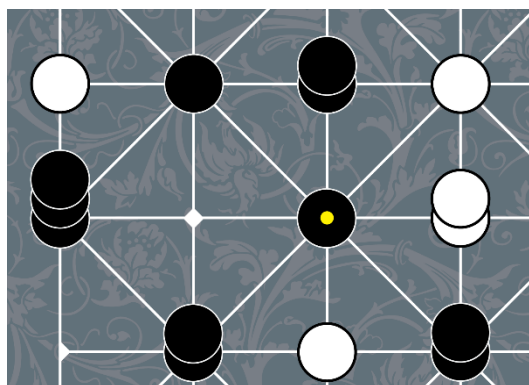
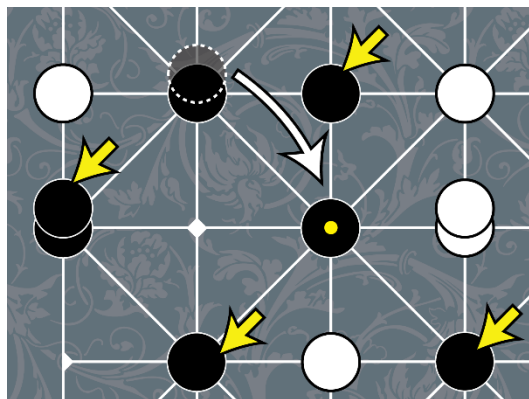
(図 2-1, 2-2) 白プレイヤーが黄色のドットで示したコマを新たに配置すると、矢印で示した味方のコマの上にコマが追加される。

裏面へ→

B) ボード上に自分の色のスタックがあるとき

自分のスタックの1つから、その一番上のコマを隣接する空き交点に移動させます。複数のスタックがある場合は、もっとも段数の高いスタックが優先されます。高さに差がない場合は手番プレイヤーが選ぶことができます。

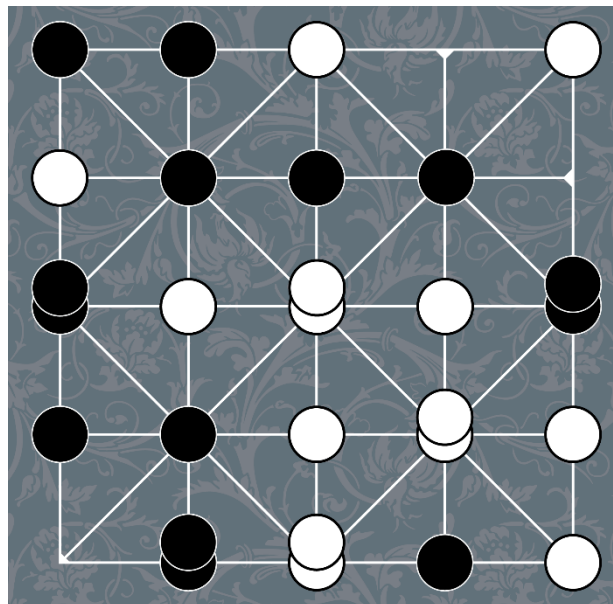
移動したコマの視線上に、同色のコマまたはスタックがあった場合、そのすべてに自分のコマを追加して重ねます。移動元のコマ・スタックは影響を受けません。



(図 3-1, 3-2) 黒プレイヤーが左上のスタックから黄色のドットで示したコマを移動させると、矢印で示したコマ・スタックに1つずつコマが追加される。

ゲームの終了

自分の手番で合法手がないプレイヤーは負けになります。これは手番開始時にボードのすべての交点がコマ・スタックで埋め尽くされている場合も含まれます。



(図 4) 白プレイヤーの手番で自分のスタックからコマを移動できなかったため、黒プレイヤーの勝利。

コラプス

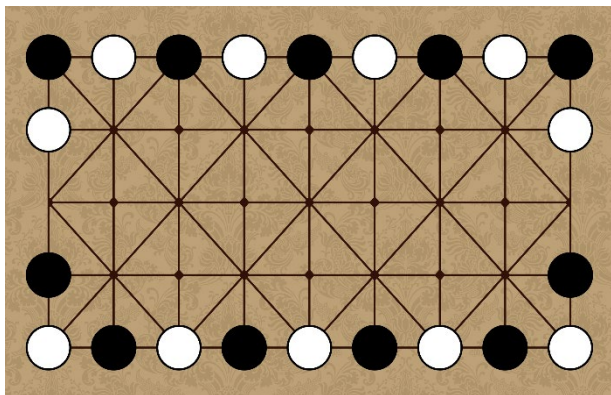
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

コラプスは、ファノロナのボードでプレイできるゲームです。デジタルゲームの「ブロック崩し」から着想を得ており、ブロック崩しのようにコマを追突させて相手のコマを捕獲します。目的は相手の手番で捕獲が行えないようにすることです。

セットアップ

9×5交点のファノロナ用ボードを使用し、ボードの外周に以下のようにコマを配置します。適当な方法でどちらのプレイヤーがどちらの色を使用するか決めます。



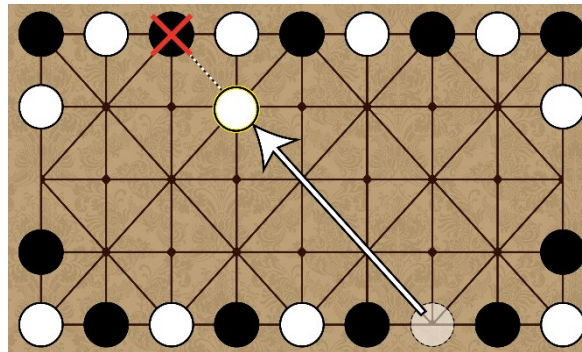
(図1) 初期配置

ゲームプレイ

白のプレイヤーが先手となり、交互に手番を行います。手番のプレイヤーは、自分の色のコマを一つ移動させ、敵のコマを1つ捕獲しなくてはなりません。

コマは常にグリッド線上に沿って、敵のコマに突き当たるまで一直線に進みます。途中で曲がったり、敵のコマがない方向へ進むことはできません。

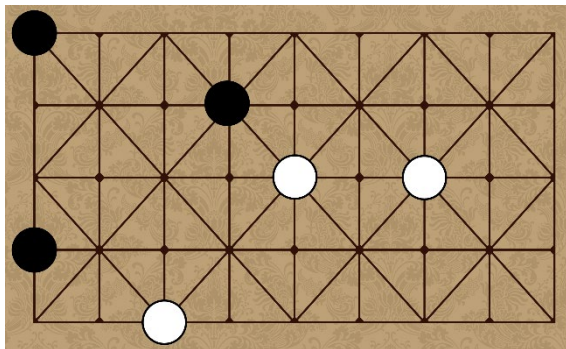
移動後、突き当たった敵のコマを捕獲し、ゲームから除外します。ファノロナと違い、捕獲されるコマは一手番につき1個のみです。



(図2) 初期位置からの移動・捕獲の例

ゲーム終了

自分の手番で捕獲が行えないプレイヤーの負けになります。これは黒のプレイヤーが自分のコマをすべて失った場合も含まれます。



(図3) 白の手番で捕獲が行えないため、黒の勝利