

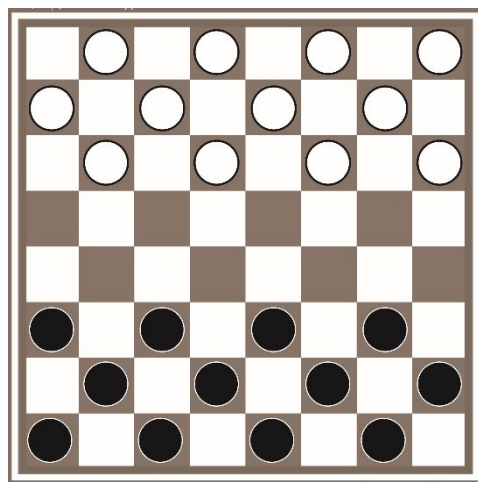
# チェッカー

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約30分 / 対象年齢：6歳以上

チェッカー（Checkers）またはドラフト（Draughts）は、チェスと並んで国際的に広く遊ばれているボードゲームです。チェッカー柄のボードを使い、色のついたマスのみを使用することに特徴があります。多くの変種がありますが、ここでは8×8マスのボードを使用するアメリカンチェッカー（またはイギリス式チェッカー）を解説しています。10×10マスのボードを使用する国際チェッカーや、その他の変種については別紙を参照してください。

## セットアップ

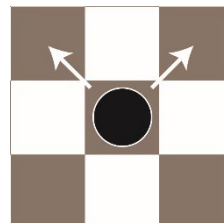
適当な方法でどちらのプレイヤーがどちらの色を使用するか決め、各色8個ずつのコマを、下図のように色のついたマスの上に配置します。



(図1) 初期配置

## ゲームプレイ

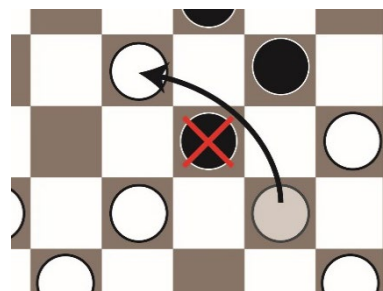
黒のプレイヤーが先手です。手番のプレイヤーは、ボード上に捕獲できるコマ（後述）がない限り、自分のコマを一つ、斜め前の空きマスに移動させます。初期状態のコマ（兵士）は、後方に移動することはできません。



(図2) コマ（兵士）の移動方法

## キャプチャ

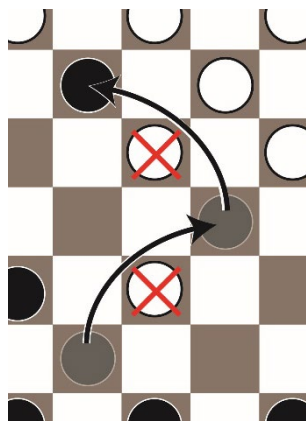
もし手番の開始時に、自分のコマの斜め前方に隣接している敵のコマがあり、かつその敵のコマのすぐ向こうが空きマスになっている場合、手番のプレイヤーはそのコマで敵のコマを飛び越えて空きマスに着地することによって、敵のコマを捕獲します。捕獲されたコマはゲームから除外されます。



(図3) ジャンプの例

捕獲後、同じコマによってさらに捕獲が可能な場合は、必ず同一手番中にそれ以上捕獲できなくなるまで続けて捕獲を行います。連続ジャンプは方向を変えてジグザグに行うことが可能です。

捕獲は義務であり、手番中に捕獲ができるコマがある場合は必ず捕獲を行わなければなりません。



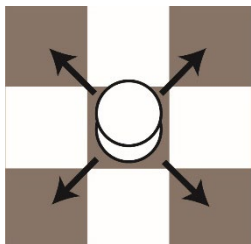
(図4) 連続ジャンプの例

捕獲を実行できるコマが複数あったり、連続ジャンプのルートが複数ある場合、手番のプレイヤーがそのうちのどれかを選ぶことができます。この場合、アメリカンチェッカーでは、最も捕獲数が多いルートを選ぶ必要はありません。

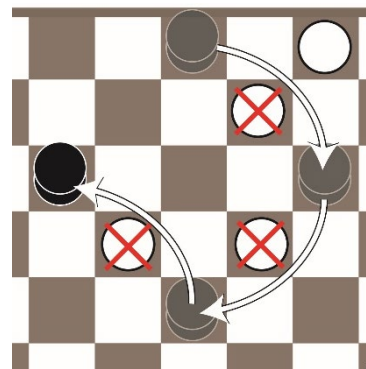
### プロモート

自分のコマ(兵士)がボードの一番奥に到達すると、キングに昇格します。キングは使っていないコマを重ねて2段にすることによって表します。

キングになったコマは、斜め前方に加えて斜め後方へも移動・捕獲できるようになります(同じコマを2度飛び越えることはできません)。



(図5) キングの移動方法



(図6) キングの連続ジャンプの例

### ゲームの終了

相手のコマをすべて捕獲したプレイヤーが勝利します。両方のプレイヤーが勝負がつかないと判断した場合、合意により引き分けとすることができます。

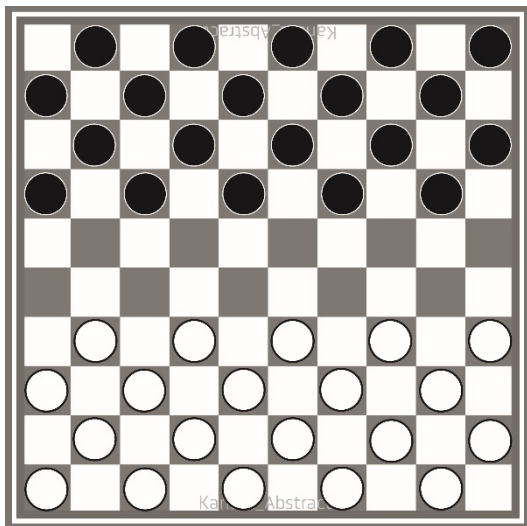
# 国際チェッカー

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約30分 / 対象年齢：6歳以上

国際チェッカーは、世界中で広くプレイされているチェッカーヴァリエーションで、10×10マスのボードに各自20個ずつのコマを使用します。他にも、兵士も後方にジャンプできる、キングは任意の距離を移動・ジャンプできる、最も多くのコマを捕獲できるジャンプを強制される、などの点がアメリカンチェッカーと異なります。

## セットアップ

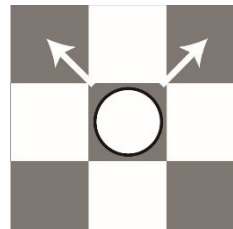
適当な方法でどちらのプレイヤーがどちらの色を使用するか決め、各色20個ずつのコマを、下図のように色のついたマスの上に配置します。



(図1) 初期配置

## ゲームプレイ

白のプレイヤーが先手です。手番のプレイヤーは、ボード上に捕獲できるコマ(後述)がない限り、自分のコマを一つ、斜め前の空きマスに移動させます。初期状態のコマ(兵士)は、後方に移動することはできません。

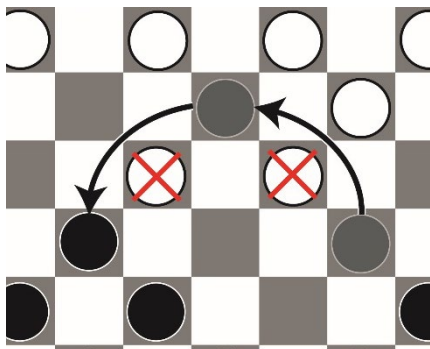


(図2) 兵士の移動方向

## キャプチャ

もし手番の開始時に、自分のコマに隣接している敵のコマがあり、かつその敵のコマのすぐ向こうが空きマスになっている場合、手番のプレイヤーはそのコマで敵のコマを飛び越えて空きマスに着地することによって、敵のコマを捕獲します。国際チェッカーでは、兵士も後方へジャンプすることが可能です。捕獲されたコマはゲームから除外されます。

捕獲後、同じコマによってさらに捕獲が可能な場合は、必ず同一手番中に捕獲できなくなるまで続けて捕獲を行います。連続ジャンプはジグザグに行うことが可能です。同じコマを二度飛ぶことはできません。



(図3) 連続ジャンプの例

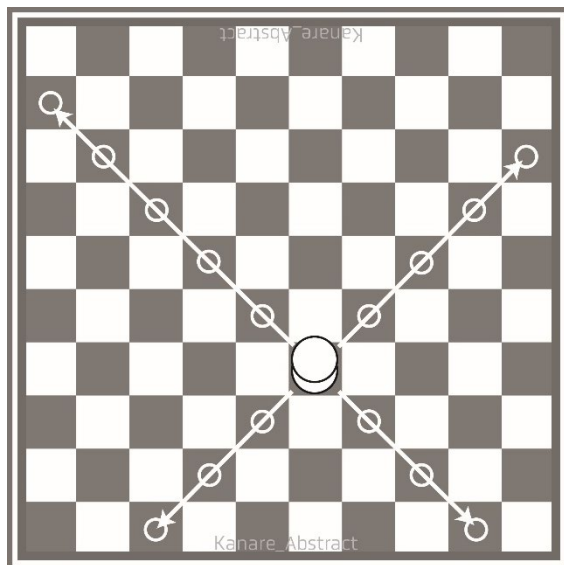
捕獲は義務であり、手番中に捕獲ができるコマがある場合は必ず捕獲を行わなければなりません。国際チェッカーでは、連続ジャンプを行えるコマが複数あったり、連続ジャンプのルートが複数ある場合、その中でもっとも捕獲数が多いものを選ぶ必要があります。

### プロモート

自分のコマ（兵士）がボードの一番奥に到達すると、キングに昇格します。キングは使っていないコマを重ねて2段にすることによって表します。

※キングに昇格できるのは、ボードの一番奥にコマが止まった場合のみです。連続ジャンプで通過した場合には昇格できないことに注意してください。

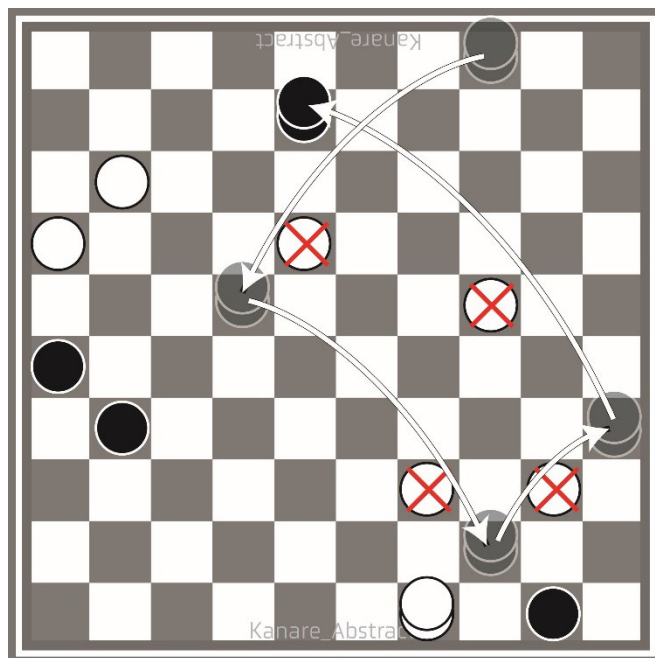
キングは斜め前方または斜め後方に、任意の距離を移動することができます。



(図4) キングの移動方法

捕獲の際は、捕獲対象が隣接している必要はなく、任意の距離をジャンプすることができます。連続ジャンプもできますが、一つのジャンプで2つ以上のコマを同時に飛び越えることはできません。また自分のコマを飛び越えることはできません。

連続ジャンプで捕獲されるコマは、手番の最後にまとめてボードから除去されます（従って、連続ジャンプ中に捕獲されたコマのあるマスに着地することはできません）。



(図5) キングの連続ジャンプの例

### ゲームの終了

相手のコマをすべて捕獲したプレイヤーが勝利します。両方のプレイヤーが勝負がつかないと判断した場合、合意により引き分けとすることができます。

The game is in the public domain  
Rulebook © 2022 Kanare Kato

## チェッカーのその他のヴァリエント (8×8 マス)

以下はアメリカンチェッカーと同じ 8×8 マスのボードを使用するチェッカーのヴァリエントです。アメリカンチェッカーとの相違点にのみ言及しています。

### ジャーマン (ドイツ) チェッカー

キングは国際チェッカーと同様に任意の距離を移動・ジャンプします。ただし、かならず捕獲対象のコマの直後のマスに着地し、可能な限りジャンプを続ける必要があります。

### プールチェッカー

兵士は後方にもジャンプできます。キングは任意の距離を移動・ジャンプできます。  
兵士が連続ジャンプの途中でいちばん奥の列を通過してもキングに昇格できません。

### ロシアンチェッカー

白が先手です。兵士は後方へもジャンプできます。キングは任意の距離を移動・ジャンプできます。  
兵士が連続ジャンプの途中で最後の列に到達した場合、キングに昇格した上でキングとしてジャンプを続けることができます。

### ブラジリアンチェッカー

白が先手です。兵士は後方へもジャンプできます。キングは任意の距離を移動・ジャンプできます。  
捕獲可能なコマ・ルートが複数ある場合、もっとも捕獲数が多いものを選ぶ必要があります。

### スパニッシュ (スペイン) チェッカー

アメリカ式と異なり、白いマスにコマを置きます。白が先手です。

キングは任意の距離を移動・ジャンプします。

捕獲可能なコマ・ルートが複数ある場合、最も捕獲数が多いものを選ぶ必要があります。同数の場合はもっとも多くキングが捕獲できるルートを選びます。

### イタリアンチェッカー

他のチェッカーと異なり、色のついたマスがプレイヤー手前の右コーナーにくるようにボードを使用します。白のプレイヤーが先手です。

兵士は相手のキングを飛び越えることはできません。連続ジャンプが可能な場合、最も多くのコマを捕獲できるルートが強制されます。同数のルートでは、自分のキングによる捕獲ルート>最も多くのキングを捕獲できるルート>最初に相手のキングを捕獲できるルート、の順に優先されます。

### チェコチェッカー

白が先手です。捕獲できるコマが複数ある場合はキングで捕獲できるコマが優先されます。連続ジャンプのルートが複数ある場合、手番プレイヤーがルートを選ぶことができますが、そのルートで可能な捕獲はすべて実行する必要があります。キングは国際式と同様に任意の距離を移動・ジャンプできます。

### トルコチェッカー

コマは手前の2段目と3段目の列に各自16個ずつ配置します。白が先手です。

他のチェッカーと異なり、兵士は斜めではなく、正面または左右に移動し、ジャンプも前後左右に行います。捕獲可能なコマ・ルートが複数ある場合、最も捕獲数が多いものを選ぶ必要があります。

キングは国際チェッカーと同様に任意の距離を移動・ジャンプできますが、いずれも斜めではなく縦横の方向でのみ行われます。

## アルメニアンチェッカー

初期配置および基本的なルールはトルコチェッカーと同様ですが、兵士は斜め前方にも移動することができます。キングは8方向で任意の距離を移動します。いずれも捕獲は縦横の方向でのみ行います。

## ゴシックチェッカー

白が先手です。コマは手前の1段目と2段目に各自16個ずつ配置します。

兵士の移動は斜め前方のみですが、捕獲は斜め前方に加えて、前方および左右の5方向で行うことができます。キングは8方向で移動・捕獲を行います(国際チェッカーのように任意の距離を移動・捕獲できるようにするヴァリエントもあります)。

## チェッカーのその他のヴァリエント (10×10マス以上)

以下は国際チェッカーと同じ10×10マスか、それ以上のサイズのボードを使用するチェッカーのヴァリエントです。国際チェッカーとの相違点にのみ言及しています。

## フリジアンチェッカー

ジャンプの際、斜め方向に加えて、トルコチェッカーのように縦横にもジャンプすることができます(通常の移動は斜めのみです)。

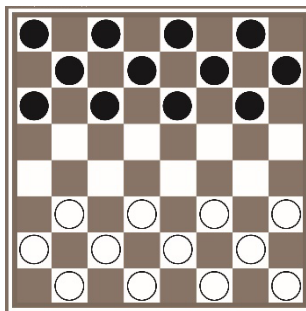
キングは兵士の1.5人分の価値があり、捕獲可能なコマ・ルートが複数ある場合は捕獲対象の価値の合計が最大になるものを選ぶ必要があります。

## カナディアン (カナダ) チェッカー

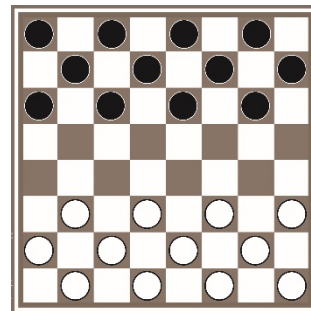
12×12マスのボードで、各自30個ずつのコマを使用します。ルールは国際チェッカーと同様です。

## マレーシアンチェッカー (シンガポリアンチェッカー)

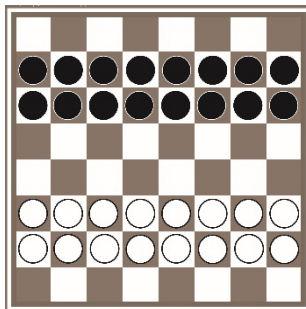
12×12マスのボードを使用します(8×8マスを使用することもあります)。先手の色は決まっていません。捕獲が可能な場合でも、捕獲せずに手番を行うことができます。その際、捕獲を実行しなければならなかったコマは没収されゲームから除外されます。



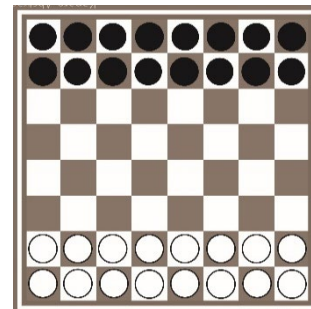
スペインチェッカー



イタリアンチェッカー



トルコチェッカー



ゴシックチェッカー

# ツォンヘン

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30分 / 対象年齢：8歳以上

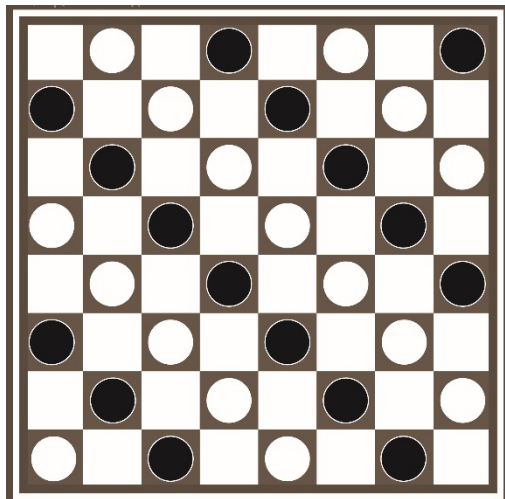
ツォンヘンは、縦横にコマの列をずらしながらコマを追加していき、より大きいグループを作ることを目指すゲームです（ツォンヘンは中国語で縦横を意味します）。8×8マスのチェッカーボードを使用しますが、初期配置のパターンを拡張すればより大きなボードでもプレイできます。

## コンポーネント

- ・偶数マスのチェッカーボード
- ・ボードのマス数と同数のコマ（各色半数ずつ）

## セットアップ

暗い色のマスに下のようにコマを配置します。どちらのプレイヤーがどちらの色を使用するかを任意の方法で決め、自分の色のコマをすべて受け取ります。



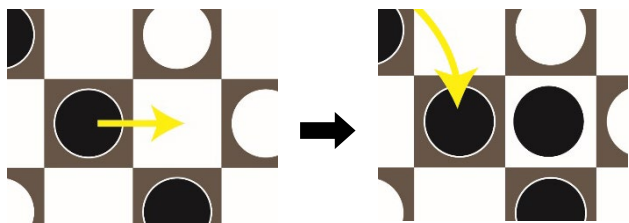
(図1) 初期配置

## 定義

グループは、縦または横で互いに隣接しあっている同色のコマのまとまりを指します（斜めは隣接に含まれません）。グループのサイズは、そのグループに含まれているコマの総数です。

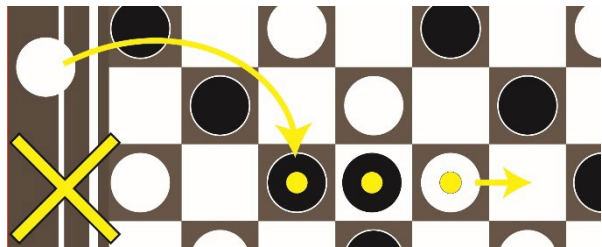
## ゲームプレイ

黒のプレイヤーから始めます。手番では、暗い色のマスに乗っているコマを縦横いずれかに隣接する空きマスにずらし、空いた位置に自分のコマを新たに追加します。コマ1つをずらす場合、動かせるのは自分の色のコマのみです。

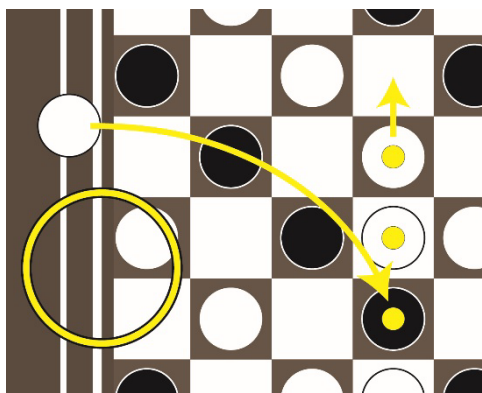


(図2、3) 配置方法。暗い色のマスの上のコマを縦か横に1マスずらし、空いたマスに新たにコマを配置する。

暗い色のマスに乗っているコマが縦か横で他のコマと一列につながっている場合は、その方向に空きマスがある場合にかぎり、列ごと1マスずらして配置することができます。列ごと動かすことができるのは、ずらすコマに含まれる自分のコマが相手のコマより多い場合のみです。



(図4) 黒いコマの方が多いため、白のプレイヤーは黄色いドットで示したコマの列をずらすことはできない。



(図5) 白いコマの方が多いため、白のプレイヤーは黄色いドットで示したコマの列をずらして新たにコマを置くことができる。

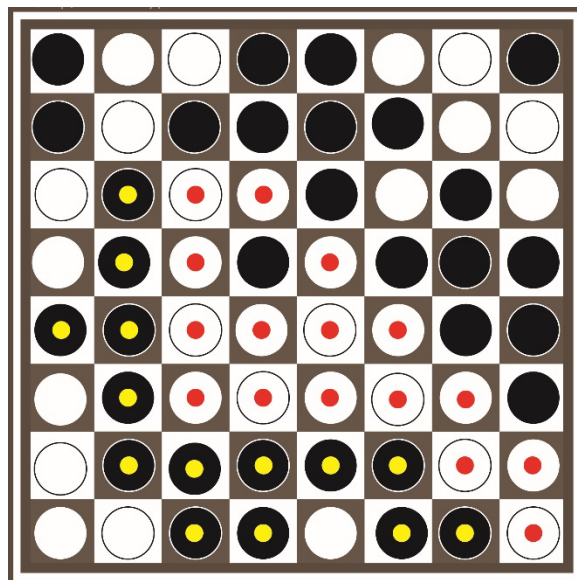
自分の手番でコマが追加できない場合は、相手に手番をゆずります。それ以外でパスはできません。

### ゲームの終了

コマを置く場所がなくなったらゲーム終了です。ボード上で縦横につながっている同色のコマのグループをチェックし、最も大きいグループの持ち主が勝利します。

最大グループが同数の場合は2番目に大きいグループを比較し、なお同数の場合は3番目、4番目というふうにサイズの差が出るまで比較していきます。最後まで同数であれば引き分けです。

※同サイズの自分のグループが複数ある場合は、そのうちの一つを1番目、他を2番目、3番目というふうに順序を振り分けます。



(図6) 白プレイヤーの最大グループサイズは16、黒プレイヤーは14なので、白プレイヤーの勝利。



# バイナリー

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

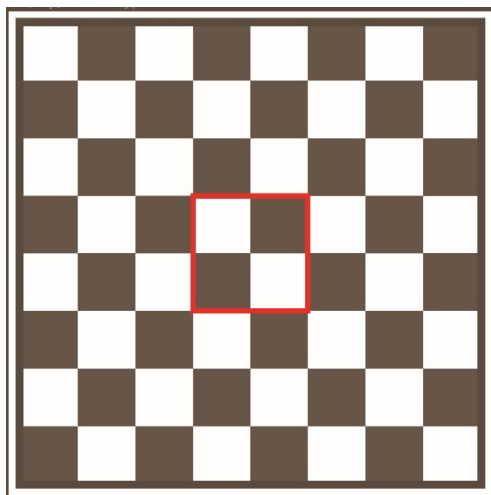
バイナリーは、チェッカーボードを使用する領土ゲームです。なるべく大きいグループを作成したプレイヤーが有利になりますが、このゲームの特徴はコマと同じ色の空のマスも自分の領土に含まれるということです。

## コンポーネント

- ・ 8×8マスのチェッカーボード
- ・ 2色のコマ、それぞれ16個ずつ

※より大きいサイズでプレイする場合は、コマの総数がボードのマスの総数の半分になるように準備します。

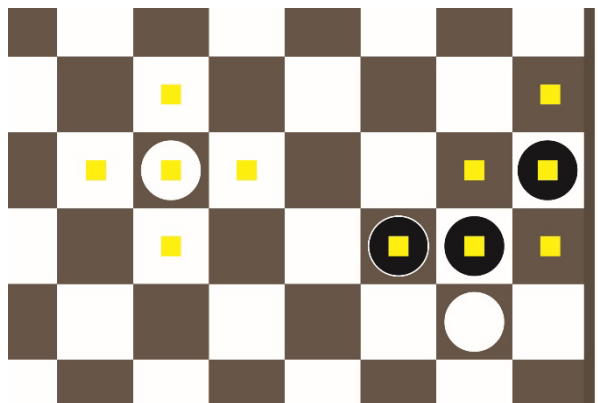
ボードの中央の2×2のスペースをセンタースペースと呼びます。



(図1) 赤い枠はセンタースペースを示す

## テリトリー

縦か横でたがいに隣接している同色のコマのまとまりをテリトリーと呼びます。またコマに縦か横で隣接している、そのコマと同じ色の空きマスもテリトリーに含まれます。テリトリーのサイズは、そのテリトリーに含まれているコマと空きマスの総数です。



(図2) テリトリーの例。左は白のサイズ5のテリトリー、右は黒のサイズ6のテリトリーを示す。

テリトリーのサイズは常に2以上です。つまり単独の空きマスや単独のコマはテリトリーではありません。

## セットアップ

どちらのプレイヤーがどちらの色を担当するかを適当な方法で決め、それぞれの色のコマをすべて受け取ります。

## ゲームプレイ

はじめボードは空です。まず、黒のプレイヤーが自分のコマを黒いマスのどれかに配置します。黒のプレイヤーの初手ではセンタースペースには配置できません。

次の白のプレイヤーから、手番プレイヤーは以下のアクションのどちらか一つを行います。パスはできません。

1. 自分の色と同色の空きマスのうち2つに、自分のコマをそれぞれ配置する（1つにとどめても良い）
2. 自分の色ではない空きマスの1つに、自分のコマを配置する

### センタースペース

ボードの中央の2×2のスペースはセンタースペースです。このスペースにコマを配置する場合は、以下の制限を伴います。

1. 自分の色と同じマスに配置する場合、その手番ではコマを1つしか配置できません。
2. 自分の色と異なるマスに配置する場合、自分の手持ちのコマ（ボードに配置していないコマ）から1つを廃棄し、ゲームから除外します。（手持ちのコマが1つもない場合、それらのマスには配置できません）

### ゲームの終了

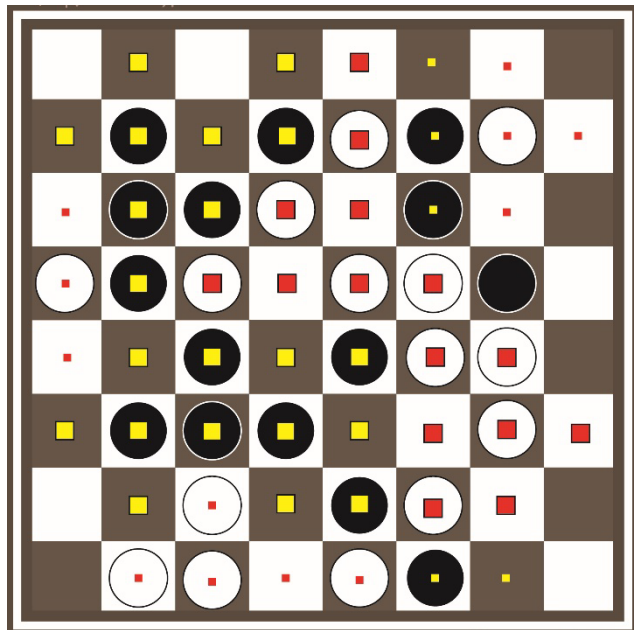
一方のプレイヤーがコマを使い切ったら、他方のプレイヤーは上記のルールに従って残りのコマをすべて配置しゲームを終了します。

以下に従って各自のスコアを算出します。

スコア＝最も大きいテリトリーのサイズ×2＋残りのテリトリーのサイズの合計

スコアがより大きいプレイヤーが勝利します。同点の場合、最大テリトリーのサイズを比較し、それでも同数の場合は2番目、3番目、というふうにサイズの差が出るまで比較していきます。最後まで同数であれば引き分けです。

※同サイズの自分のテリトリーが複数ある場合は、そのうちの一つを1番目、他を2番目、3番目というふうに順序を振り分けます。



(図3) 黒 49 (22×2+3+2)、白 42 (15×2+5+4+3) で、黒の勝利。

# ■インコレクトチェッカー□

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30分 / 対象年齢：8歳以上

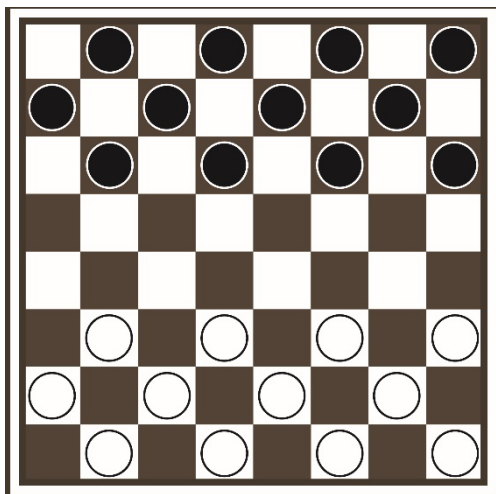
インコレクトチェッカー（間違ったチェッカー）は、チェッカーの間違ったセットアップから生まれたゲームです。チェッカーの名を冠してはいますが捕獲はなく、ハルマやダイヤモンドゲームのように他のコマをジャンプしながらゴールを目指します。

## コンポーネント

- ・ 8×8マスのチェッカーボード
- ・ 2色のコマ、それぞれ12個ずつ

## セットアップ

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。以下のようにコマを配置します。



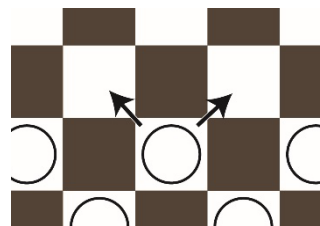
(図1) 初期配置

## ゲームプレイ

黒のプレイヤーから始めます。手番では自分のコマの一つをステップまたはジャンプによって移動します。このゲームでは、白のコマは常に白のマスに、黒のコマは常に黒のマスに移動します。

## ステップ

コマの斜め前方が空きマスである場合、そのマスへ一歩移動できます。

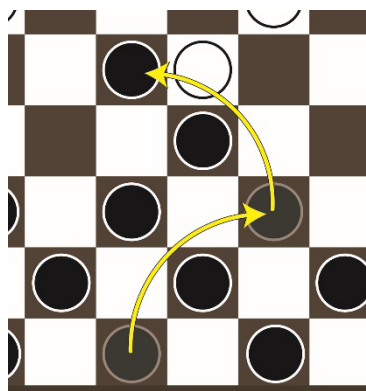


(図2) ステップの進行方向

## ジャンプ

移動するコマが他の味方のコマに斜めに隣接しており、その直後が空きマスになっている場合、そのコマを飛び越して移動することができます。

移動後の位置からさらにジャンプが可能の場合は連続ジャンプをすることができます。途中でジャンプの方向を変えることもできます。



(図3) 連続ジャンプの例

連続ジャンプする場合、斜め後方へジャンプすることもできますが、移動したコマの最終的な位置は手番開始時よりも前進していなければなりません。連続ジャンプ中に同じコマを2度飛び越えることはできません。

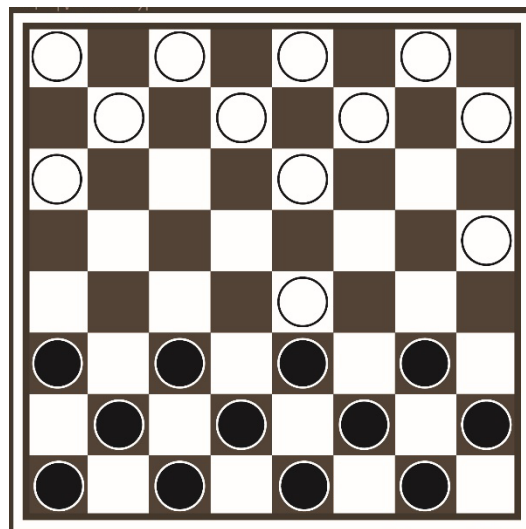
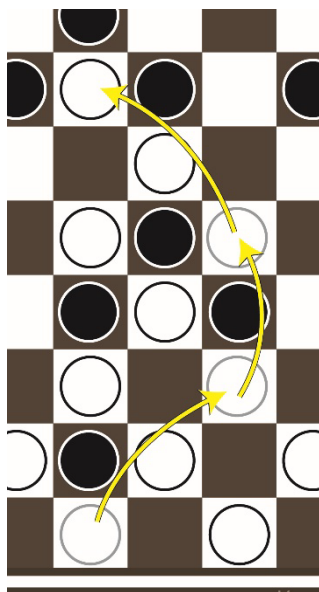
ジャンプは強制ではなく、連続ジャンプ中も任意のタイミングでジャンプを止めることができます。

#### 敵のコマをジャンプする

ジャンプで移動する際、一手番につき一つだけ敵のコマを縦または横方向にジャンプすることができます。これは連続ジャンプの中に組み込んだり、正面にある敵のコマを飛び越えて前進することによって行われます。

移動後のコマは移動開始前より前進している必要があるため、横方向のみの単独ジャンプはできません。

(図4) 敵コマのジャンプを含む連続ジャンプの例



(図5) 黒の勝利

#### コマの後退

前述のように、移動したコマは原則として移動開始前より前進している必要がありますが、そのコマのいる位置から到達可能なゴール地点（後述）がすべて自分のコマで塞がっている場合にのみ、斜め後方へステップ移動を行うことができます。後退時にジャンプを行うことはできません。

#### ゲームの終了

自分のコマをすべてボードの奥の3列に到達させたプレイヤーが勝利します。