

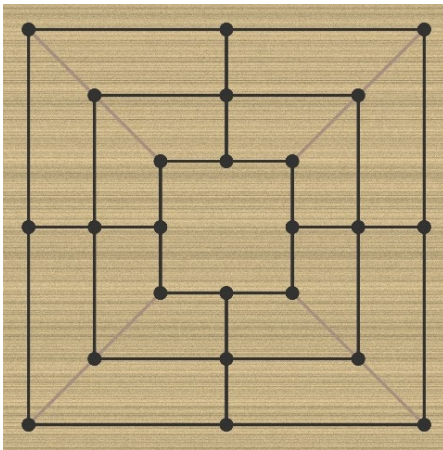
MORRIS

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：6歳以上

モリス (Morris) は、ミル、カウボーイチェッカーなどとも呼ばれ、少なくとも古代ローマまで遡ることができる古典的なゲームです。ボードの形や使用するコマの数に様々なヴァリエーションがあり、特に9つのコマを使用するナイン・メンズ・モリスは中世ヨーロッパにおいて大流行しました。以下ではまず代表的なゲームであるナイン・メンズ・モリスを説明し、続いていくつかのヴァリエントルールを紹介します。

コンポーネント

ナイン・メンズ・モリスでは下図のボードと2色のコマ9つずつを使用します。一般的なルールでは斜めの線は使用しません。



(図1) ナイン・メンズ・モリスで使用するボード。
古典的なルールでは斜めの線は使用しない。

ゲームの準備

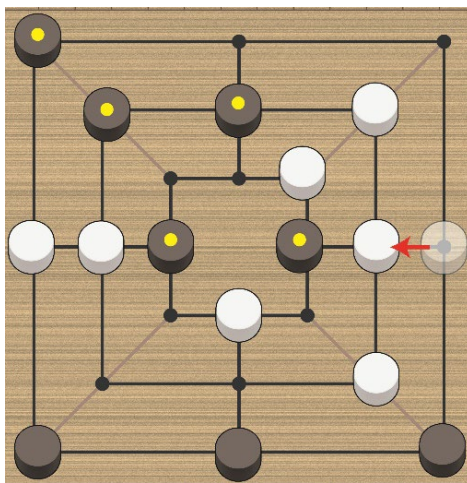
まずプレイする順番と互いが使用するコマの色を適当な方法で決め、それぞれ使用するコマをすべて受け取ります。

ゲームプレイ

ボードははじめ空です。プレイヤーは先手番から交互に、自分の色のコマを一つずつ、ボード上のグリッドの交点に置いていきます。

もし自分のコマが縦か横の直線で3つ並んだ状態(「ミル」と呼ばれる)になったら、ボード上にある相手のコマを一つ選びボードから取り除きます。ただし、他に取れるコマがある限りは相手の「ミル」からコマを取ることはできません。取られたコマはゲームから除外されます。

手元にコマがなくなって以降の手番では、ボード上にある自分のコマをひとつ、隣の交点に移動させます。移動によって「ミル」ができた場合も、前述のルールに従って相手のコマを取り除きます。



(図2) 右端の移動によって「ミル」を作った白のプレイヤーは、黄色い点で示されている黒のコマのいずれかを選んで取り除くことができる。下段にある黒のミルから取り除くことはできない。

ゲームの終了

相手のコマを2つまで減らすか、相手を移動できなくさせたプレイヤーが勝利します。

戦略とオプションルール

一度できた自分の「ミル」を移動で崩し、次の手番で再び同じ位置に戻してミルを作る、という繰り返しができるポジションを作ることが勝利の近道です。このような繰り返しのミルで相手を破るのがゲームの醍醐味だと考える人もいますが、一度崩したミルを次の手で戻すことを禁じるルールが取られることもあります。

ナイン・メンズ・モリスは解決されたゲームであり、両方のプレイヤーが常に最善手を打つと先日手になり引き分けになることが解析により判明しています。このような引き分けは人間同士のプレイでも起こることがあります。

古典的なルールでは斜めに引かれた線は使用しませんが、斜めの線による移動を許可する(ただし斜めのミルは不可)ルールも存在するようです。筆者はこのルールをお勧めします。

なお、同時に2つのミルができた場合は(1)相手のコマを1つだけ取り除く(2)相手のコマを2つ取り除く、の2種類のルールが存在するようです。

シックス・メンズ・モリス

6個ずつのコマを使用するヴァリエントです。ボードは内側の2つの四角(16交点)のみを使用します。それ以外のルールはナイン・メンズ・モリスと同様です。

トゥエルブ・メンズ・モリス (モラバラバ)

12個ずつのコマを使用するヴァリエントです。ナイン・メンズ・モリスのボードに加えて斜めの線を使用し、これに沿って移動したり、斜めにミルを作ることができます。配置の段階で、どちらのプレイヤーも相手のコマを取れないまますべての交点にコマを置き切ってしまうと引き分けになります。

ヴァリエント：スタッキング・モリス

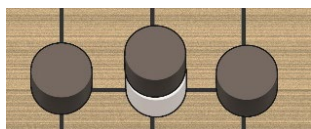
スタッキング（積み重ね）のメカニズムを使用したオリジナルヴァリエントです。ルールはナイン・メンズ・モリスに準拠しますが、斜めの線で移動したりミルを作ったりすることができます。そのほか以下の違いがあります。

スタッキングルール

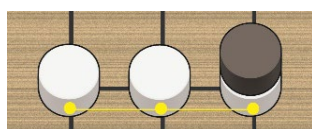
ゲーム中に「ミル」を作ったプレイヤーは、ボード上にある相手のコマを一つ選び、そのミルのうちのいずれか一つの下に入れて2段のスタックにします。2段のスタックは以降、一番上にコマを置いているプレイヤーによって所有されコントロールされます。スタックの移動は必ずスタック全体を移動し、2つのコマを分離させることはできません。

スタックとミル

自分の1段のコマ（シングルトン）と自分の2段スタックを並べてもミルとは見なされません（図3）。逆に、相手プレイヤーはあなたのスタックの1段目とシングルトンを組み合わせてミルを作ることができます（図4）。

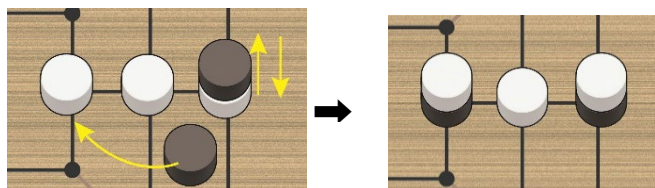


（図3）ミルではない



（図4）白のミル

相手のスタックを利用してミルを作ったプレイヤーは、そのスタックをひっくり返して上下を逆にした後、前述のルールに従って、ミルの中の自分のシングルトンの下に相手のシングルトンを入れてスタックにします。ミルの中に相手のスタックが2つ含まれる場合は、そのうちのどちらか1つを手番プレイヤーが選んでひっくり返します。



（図5）相手のスタックを利用したミルの処理例。まず相手スタックの上下を逆にした後、1段のコマの下に相手のコマの一つを入れる。

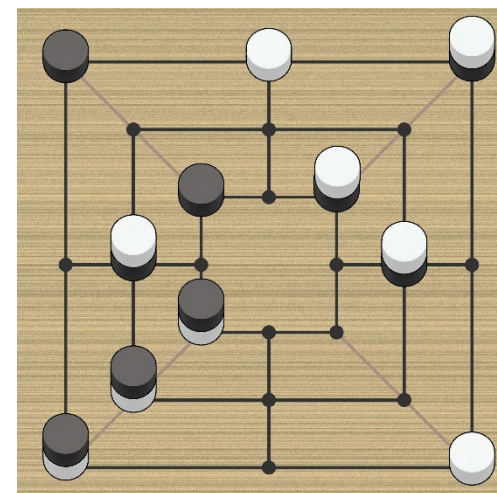
相手プレイヤーの移動や相手のミルの処理によって自分のミルが作成されることがあります。手番の開始時に自分のミルがある場合、自分でミルを作ったときと同様の処理を行った後、通常通りに手番を行います。

同時に2つのミルができた場合、そのうちの1つのミルのみを処理します。次の手番の開始時にまだ自分のミルが残っていれば、上記と同じようにミルの処理を行った後で通常の手番を行います。

2段以上のスタックを作ったり、相手のスタックからコマを取ったりすることはできません。

ゲームの終了

自分の2段スタックを3つ並べてミルを作ったプレイヤーがただちに勝利します（この場合のみ1段目のミルは無視されます）。これは相手のスタックを利用してミルを作った結果として達成された場合や、相手の移動によって達成された場合も含まれます。



（図5）黒の勝利