

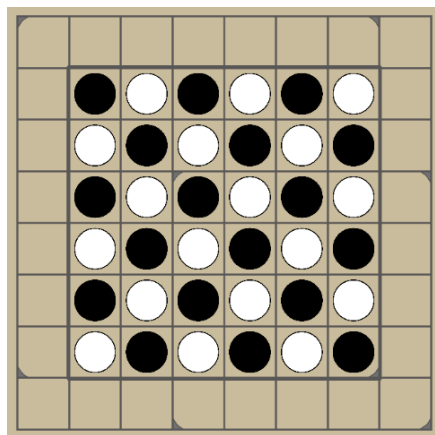
コナネ

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：6歳以上

コナネ (Kōnane) は、ハワイの伝統的な二人用ゲームです。標準は10×10マスですが、任意の大きさの正方形ボードでプレイできます。

セットアップ

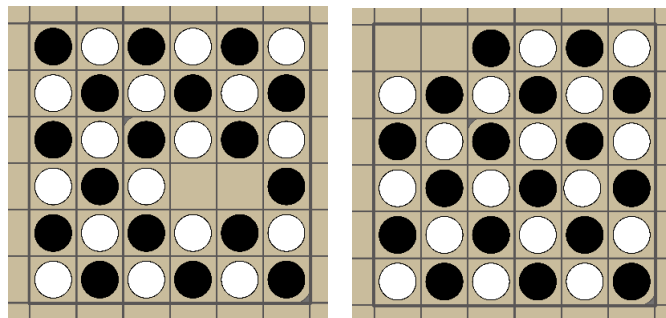
使用するボードサイズを決め、ボード全体に2色のコマを市松模様に並べます。適当な方法でどちらのプレイヤーがどちらの色を使用するか決めます。



初期配置 (6×6マスの場合)

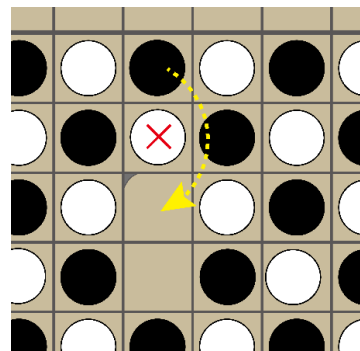
ゲームプレイ

最初に黒のプレイヤーが、ボードの中央または角にある自分のコマを1つ選んで取り除きます。次に白のプレイヤーが、黒のコマが取り除かれたマスに縦か横で隣接している自分のコマを取り除きます (これによって隣接する2つの空きマスができます)。



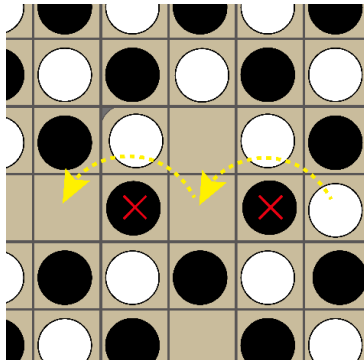
中央から始めた場合の例 (左図) と、角から始めた場合の例 (右図)

以降、プレイヤーは交互に相手のコマを捕獲していきます。捕獲は縦か横に隣接する相手のコマを飛び越え、その隣の空きマスに着地することによって行います (最初に決めたエリアの外に出ないように注意してください)。捕獲されたコマはゲームから取り除きます。



黒によるジャンプの例

ジャンプする方向を変えなければいくつでも連続してジャンプし捕獲することができます。連続ジャンプは可能な限り続ける必要はなく、手番プレイヤーの任意のタイミングで止めることができます。



白による連続ジャンプの例

手番では最低1つの敵のコマを捕獲する必要があり、敵をジャンプして捕獲する以外の行動はできません。自分の手番で動けないプレイヤーが負けます。

補足

現代のゲーム「クラバー」と共通点のあるゲームで、いつどのコマで捕獲を行うかで勝敗が変わってきます。単純そうに見えて意外と深いゲームで、必勝法は見つかっていません

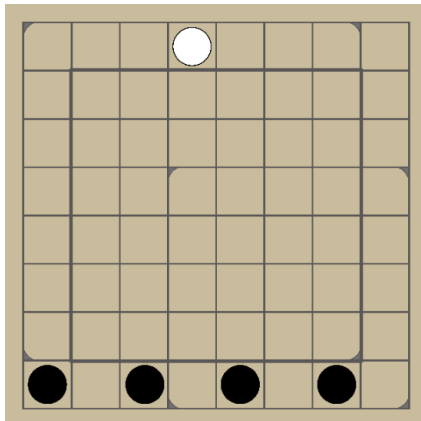
キツネと猟犬

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約5分 / 対象年齢：4歳以上

「キツネとガチョウ」などと同じ中世ヨーロッパに起源をもつゲームで、先手と後手でセットアップや勝利条件が異なります。このタイプのゲームはグリッドの交点を使ってプレイするものが多いのですが、このゲームは8×8マスのボードのマス目を使ってプレイします。

セットアップ

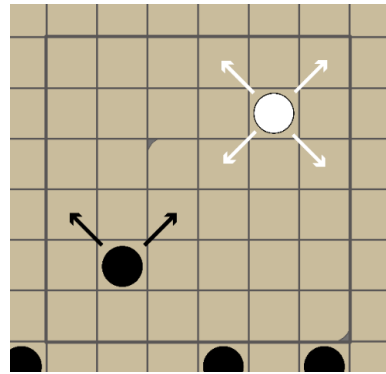
どちらのプレイヤーがキツネ（白。コマ1個）と猟犬（黒。コマ4個）のどちらでプレイするか決めます。下図の位置に「猟犬」と「キツネ」を配置します。



初期配置

ゲームプレイ

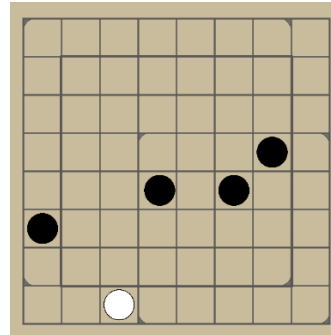
キツネのプレイヤーが先手です。キツネは斜め前方または斜め後方に1マス、猟犬は斜め前方にのみ1マス動くことができます。猟犬のプレイヤーが1手番で動かすのは1体のみです。



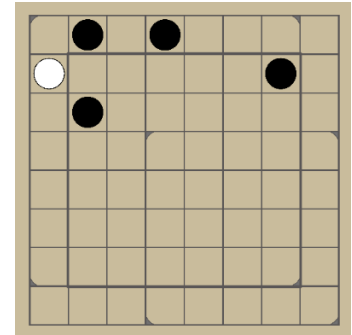
キツネ（白）の動き方と猟犬（黒）の動き方

勝利条件

キツネはボードの相手側の端に到達できれば勝ち、猟犬はキツネが動けないように追い詰められれば勝ちです。



白の勝利



黒の勝利

補足

このゲームは解決済みであり、最善のプレイではかならず猟犬が勝つと判明しています。ただし実際にプレイしてみるとそう簡単に勝てるわけではないようです。

The game is in the public domain
Rulebook © 2021 Kanare Kato

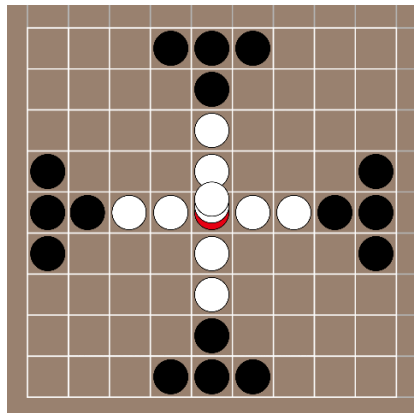
タフル

プレイ人数：2人用/ プレイ時間：約 20 分/ 対象年齢：7 歳以上

以下で紹介するのは、タフルゲーム (Tafl games) やネファタフルゲーム (Hnefatafl games) と総称される北欧の古典的なゲームの仲間です。主に 5 世紀から 12 世紀にかけて、チェスにとって代わられるまで北欧で遊ばれていました。ボードのサイズやルールによって様々なヴァリエーションがありますが、まず 9×9 のボードを用いるタフル (Tafl/Tablut) を解説し、後ほど 7×7 のボードで遊べるブランドウ (Brandub) とアール・リ (Ard Ri) を解説します。

セットアップ

9×9 のエリアに図のようにコマを並べます。中央の赤いコマは玉座を表し、その上の 2 段の白いコマは王であることを示します。この 2 段のコマはゲーム中つねに 1 つのコマとして扱われます。それ以外のコマは兵士を表します。

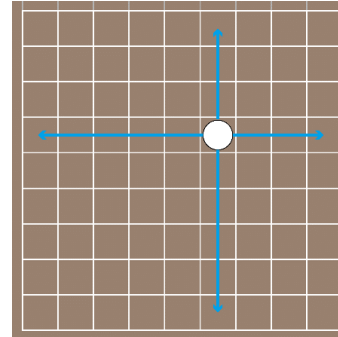


初期配置 (タフル)

どちらのプレイヤーがどちらの色でプレイするか決めます。黒は攻撃側で先手、王のいる白は防御側で後手です。

移動方法

手番では自分のコマを 1 つ動かします。すべてのコマは縦か横に直線で任意の距離を動かことができますが、ほかのコマを飛び越えることはできません (将棋の飛車と同じ動きです)。

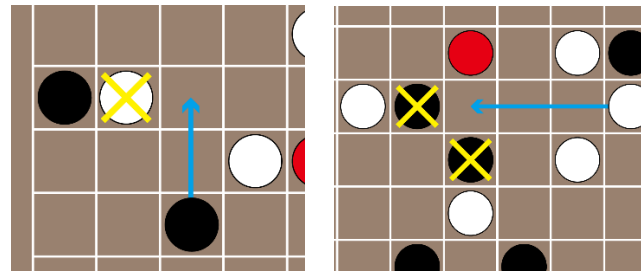


移動方法
(途中のどのマスにも止まれる)

赤いコマ (玉座) には王以外のコマは止まることはできません。ただし、どのコマも玉座を通過することができます。

通常の捕獲

自分の移動によって、自分のコマ 2 つで相手のコマ 1 つを挟むことができたなら、その相手のコマを捕獲しボードから取り除きます。挟む方向は縦か横に限り、斜めは含みません。同時に複数の方向で捕獲することが可能です。

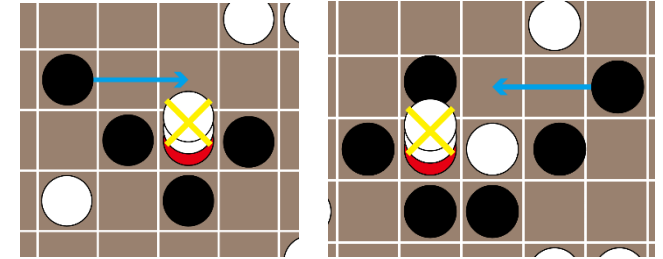


捕獲方法の例。同時に複数の方向で挟むこともできる (右図)

オセロとは異なり、2 つ以上並んでいる敵のコマの列を自分の 2 つのコマでまとめて挟むことはできません。また自分の手番で相手のコマ 2 つの間に自分のコマを移動させても自分が捕獲されることはありません。防御側は兵と王いずれのコマでも相手を捕獲できます。

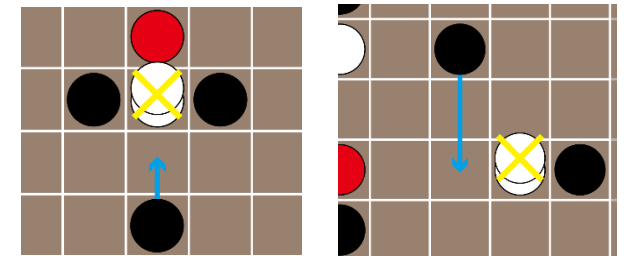
王の捕獲

攻撃側が玉座にいる王を捕獲する場合は、玉座の四方を囲んで身動きが取れないようにしなければなりません。例外として、四方のうち一方が防御側の兵士で占められている場合、その兵士ごと取り囲むことで王を捕獲できます。



玉座にいる王は四方で囲む必要がある (左図)。敵のコマごと囲める場合もある (右図)

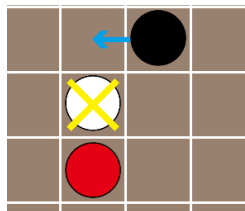
王が玉座に隣接しているときは、玉座以外の三方を囲むことによって捕獲できます。それ以外の場合、王は通常のコマと同じように 2 つのコマで挟んで捕獲することができます。



玉座に隣接している王は三方で囲む必要がある (左図)。それ以外の場合には通常のコマと同じように捕獲できる (右図)

玉座を使った捕獲

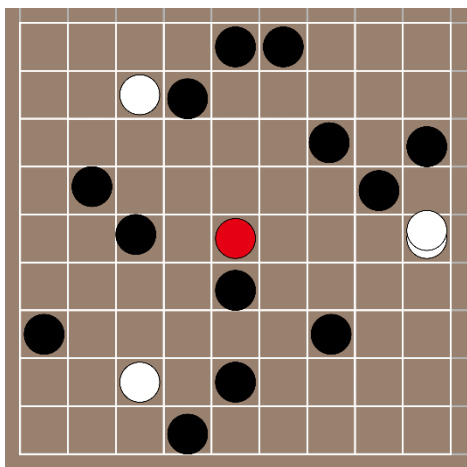
玉座（赤いコマ）は、王がない間は手番プレイヤーの友好的なコマと同等に扱われます。つまり、自分のコマと玉座とで相手のコマを挟むことによって相手を捕獲することができます。玉座を動かすことはできません。



赤いコマと自分のコマを使って相手を捕獲できる

勝利条件

防御側は王をボードの最外周の 32 マスのうちいずれかに到着させることができれば勝ち、攻撃側は王を捕獲することができれば勝ちます。



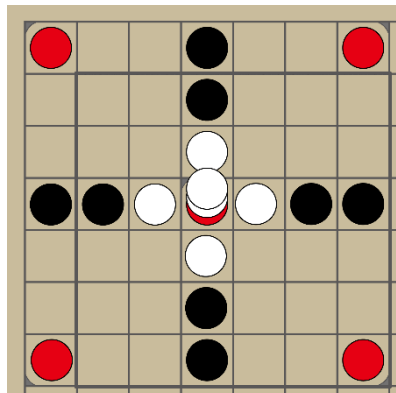
白の勝利

自分の手番でコマを動かすことができなかった場合、そのプレイヤーの負けになります。

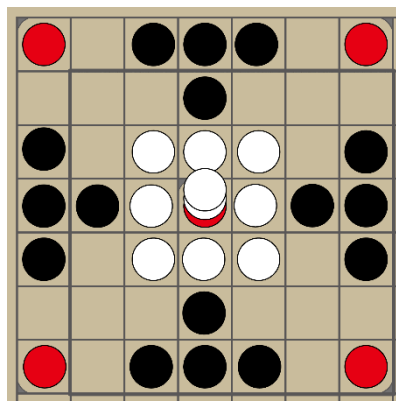
同じ盤面を 3 度繰り返してはいけません。そのような繰り返しの移動を行ったプレイヤーは負けになります。

ブランドゥ、アール・リ

7×7 のエリアに以下のように配置します。



初期配置（ブランドゥ）



初期配置（アール・リ）

どちらも基本ルールはタフルと同じです。ボードの四隅の赤いコマは「脱出口」を示します。玉座と同様、脱出口には王しか入ることができません。また玉座と同様、味方のコマと脱出口とで相手のコマを挟むことによって捕獲することができます。

タフルと異なり、これらのゲームでは防御側は王を脱出口に到着させることによって勝利します。

補足

タフルゲームはルールの詳細が判明していないものが多く、ブランドゥやアール・リのルールは現代において再構築されたものです。依拠する文献によって多少ルールが異なっている場合があります。

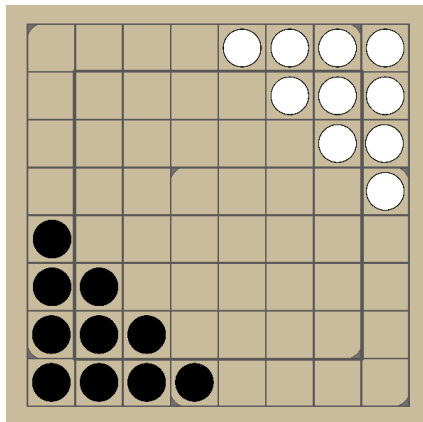
ハルマ

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

ハルマ (Halma) は、1884年にジョージ・ハワード・モンクスによって発明されたレースタイプのゲームです。オリジナルは16×16のチェッカーボードを使い、4人または2人でプレイするゲームですが、以下では8×8マスの2人用バージョン（別名グラスホッパー）を紹介します。

セットアップ

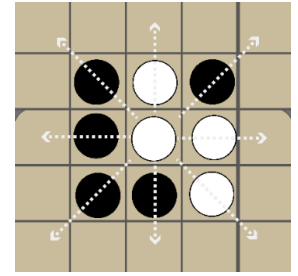
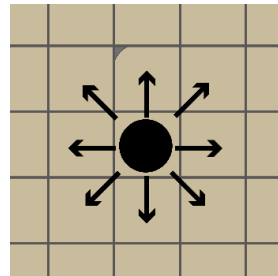
どちらのプレイヤーがどちらの色でプレイするか決め、下图の位置に10個ずつコマを並べます。白が先手です。



初期配置

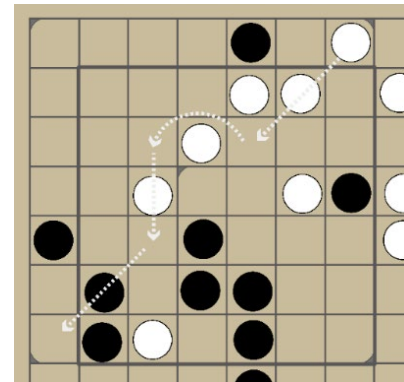
ゲームプレイ

交互に自分のコマを1つ動かします。コマは8方向（縦、横、斜め）いずれかに1マス動くか、隣接するコマ（敵でも味方でも可）を一つ飛び越えて直後の空きマスに着地することによってジャンプ移動します。



通常の移動（左図）とジャンプ移動（右図）

ジャンプ後、別のコマを飛び越えることができるのであれば連続ジャンプができますが、同じコマを2度飛びこすことはできません。



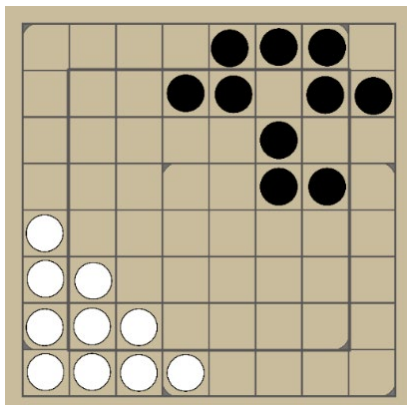
連続ジャンプの例

チェッカーとは異なり、ジャンプされたコマは捕獲されずそのままボード上に残ります。またジャンプは強制ではなく、連続ジャンプできる場合も任意のタイミングで止めることができます。

一度ゴールエリア（相手のスタート位置の10マス）に入ったコマは、ゴールエリアを再び出ることはできません。ただし同一手番中に連続ジャンプでゴールエリアを出入りすることは可能です。

勝利条件

自分のすべてのコマを相手のスタート位置にすべて取めたプレイヤーが勝利します。開始位置に相手のコマが残っている場合、その場所以外のすべてが自分のコマで埋まっているのであれば勝利できます。



白の勝利

補足

よく知られているダイヤモンドゲーム（チャイニーズチェックカー）は、もとはシュターン・ハルマ（星のハルマ）という名前で出版されたハルマの変種です。

The game is in the public domain

Rulebook © 2021 Kanare Kato

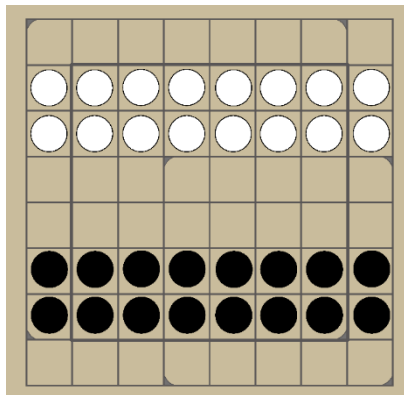
トルコチェッカー

プレイ人数：2人/ プレイ時間：約30分/ 対象年齢：8歳以上

チェッカーは中世に起源を持ち、チェスと並んで国際的にポピュラーなゲームです。チェッカーとその変種に分類されるゲームは、一般に市松模様に分けられたチェッカーボードを使用し、コマは斜めにのみ動くのが普通ですが、ここではチェッカーボードでなくてもプレイしやすい、コマを縦横に動かすトルコチェッカーを紹介します。

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、8×8のエリアに以下のようにコマを配置します。

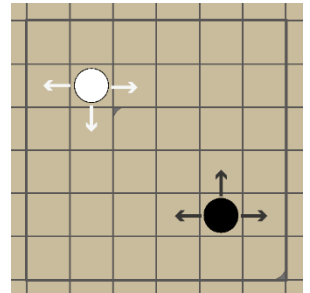


初期配置

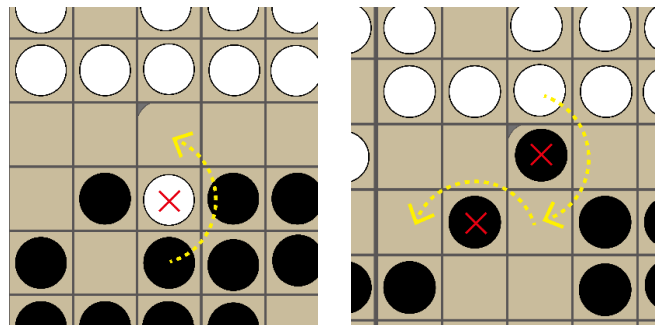
ゲームプレイ

白が先手となり、交互にコマを動かします。開始時のコマはすべて「兵士」です。兵士はまっすぐ前方に1マスか、左右に1マス動くことができます。斜めや後方には動かさせません。

また、兵士は隣接する敵のコマを飛び越え、直後の空きマスに着地することによって相手を捕獲することができます。捕獲されたコマはゲームから除外されます。ジャンプ後さらにジャンプできる場合は連続ジャンプを行う必要があります。いずれの場合も、後方や斜めにジャンプすることはできません。



兵士の移動方法



黒によるジャンプの例（左図）と、白による連続ジャンプの例（右図）

捕獲は強制であり、自分の手番で捕獲が行えるコマがある場合は必ずそのコマを動かして捕獲しなければなりません。また連続ジャンプを途中でやめることもできません。

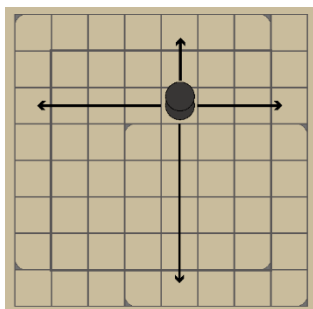
捕獲が行える自分のコマが複数ある場合や、連続ジャンプに複数のルートがある場合は、常にもっとも多く捕獲できる方法が優先されます。捕獲できる数に違いがない場合は手番のプレイヤーが選ぶことができます。コマの種類（兵士か王か）に優先順位はありません。

プロモート

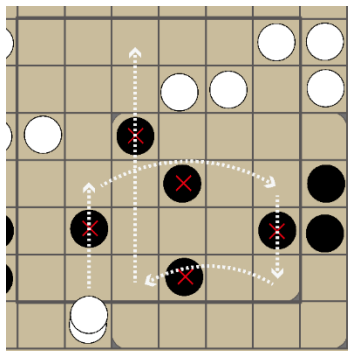
兵士が自分から見て一番奥の列（手前から8番目の列）に到

達すると「王」に昇進します。コマが昇進したら、使用していない同色のコマを1つ重ねて王であることがわかるようにしてください。

王になったコマは前後左右に無制限に動けるようになります（将棋の飛車と同じ動きです）。捕獲を行うときも相手のコマに隣接している必要はなく、着地するマスも直後の空きマスである必要はありません。

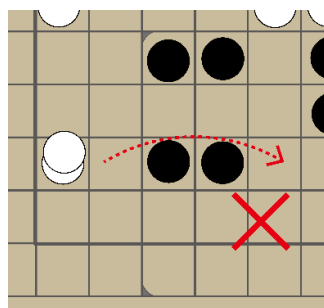
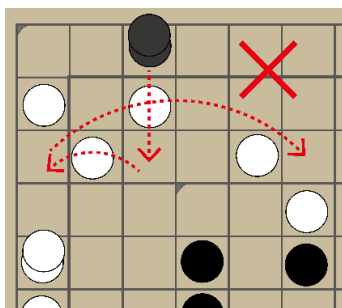


王の移動方法
(途中のどのマスにも止まれる)



王の連続ジャンプの例

ただし、隙間なく並んでいる敵のコマを一気に飛び越えることはできません。また連続ジャンプ中は、直前に行ったジャンプと逆の方向にジャンプすることはできません。



違法なジャンプの例。まとめて複数のコマを飛び越したり（左図）、逆方向にジャンプすることはできない（右図）。

多くのチェッカーの変種と違って、トルコチェッカーの連続ジャンプでは個々のジャンプのたびに飛び越されたコマが除去されます。このため、手番前には捕獲できない位置にいる敵のコマも、王の連続ジャンプで捕獲できる場合があることに注意してください。

兵士がジャンプによって一番奥の列に到達したときに、その隣に相手の王があって捕獲が行える場合はジャンプを続けることができます。

勝利条件

相手のコマをすべて捕獲した方が勝ちです。コマの数が少なくなり勝つ見込みがないと判断したプレイヤーは降参することができます。

双方のプレイヤーのコマが1つずつになった場合、それが兵士か王かに拘わらず引き分けになります。それ以外にも双方が勝敗がつかないと判断した場合は合意により引き分けにすることができます。同じ盤面の状態が3度繰り返された場合も引き分けになります。

補足

多数あるチェッカーの変種のなかでもユニークなゲームで、チェッカーとしては比較的引き分けが少ないのも特徴の一つです。強制捕獲のゲームは慣れないうちは捕獲できるコマを見落としがちですが、ある程度慣れると自分のコマを犠牲にしてゲームを有利に運ぶことができるようになります。

マビ

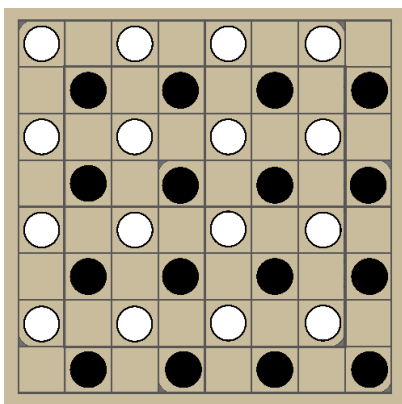
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

マビは、相手より大きい隣接グループを作ることを目標とする統合ゲームです。より大きいグループを隣り合わせることで敵のコマを動けなくする、という珍しいメカニクスを採用しています。

セットアップ

8×8 マスのエリアに図のようにコマを並べます。どちらが白と黒のどちらの色でプレイするか決めます。



初期配置

定義

以下、このゲームでは「隣接」は常に縦か横方向での隣接を意味します。つまり斜めは隣接と見なされません。

「グループ」は互いに隣接しあっている同色のコマのグループを指します。

ゲームプレイ

白が先手となり、プレイヤーは交代で自分の色のコマを一つ移動させます。白の最初の手番のみ、必ずボード端に接している7つの自分のコマのうちのどれかを動かします。

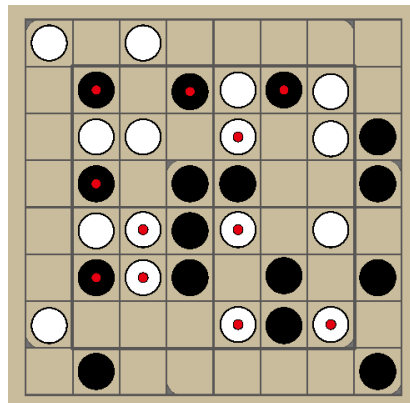
コマは「麻痺状態」(後述) でない限り、空きマスに向かって縦か横に1マスだけ移動します。ただし、ボード上にあるグループ(色を問わず)の中で一番大きいグループが一つだけある場合、そのグループに属しているコマを動かしてはいけません。

手番をパスすることもできますが、一度パスすると次に相手がパスするまで手番を行うことができなくなります。二人が続けてパスしたらゲームが終了します。

ボードの同じ状態を3回繰り返してはいけません。

麻痺状態

すべてのコマは、自分が属しているグループよりも大きい敵のグループに隣接していると麻痺状態となり、移動できなくなります(「マビ」は中国語の「麻痺」にちなんでいます)。

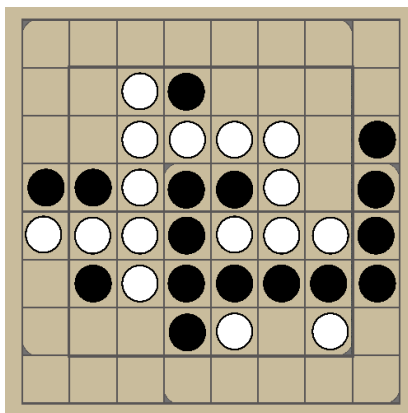


赤い点は麻痺状態にあるコマを示す

勝利条件

二人のプレイヤーが連続でパスしたらゲーム終了です。より大きいグループを持っているプレイヤーが勝利します。

同点の場合、先にその最大グループを作っていた方のプレイヤーが勝利します（プレイ中に一度作ったグループを解体するとカウントがリセットされます）。



14 対 12 で白の勝利

ティップトウ

ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

ティップトウは、順番にコマを追加していき、置けなくなったほうが負けるゲームです。コマが置ける場所は、ボード上のグループの位置と大きさによって決められます。このゲームは任意の大きさのボードで遊べるほか、六角形のボードで遊ぶこともできます。

定義

以下、このゲームでは「隣接」は常に縦か横方向での隣接を意味します。つまり斜めは隣接と見なされません。

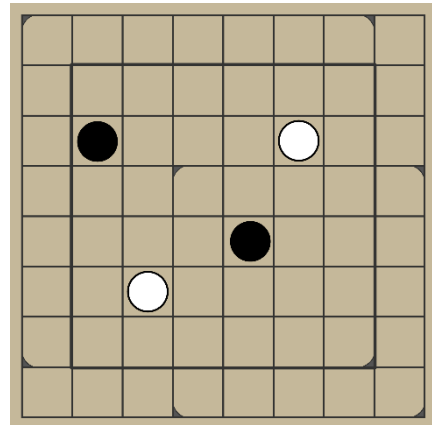
「グループ」は互いに隣接しあっている同色のコマのグループを指します。グループのサイズは、そのグループに含まれているコマの数です。

同色のコマに隣接していない単独のコマも、定義上サイズ1のグループと見なされます。

セットアップ

どちらのプレイヤーが白と黒のどちらを使用するか決めます。白が先手です。

はじめに白のプレイヤーは、自分の色のコマをひとつ、ボード上の任意の位置に追加します。次に黒のプレイヤーは、自分の色のコマを2つ、空いているスペースにそれぞれ追加します。その後、白のプレイヤーは自分の色のコマをもう一つ追加し、2個ずつのコマがボード上にある状態にします。

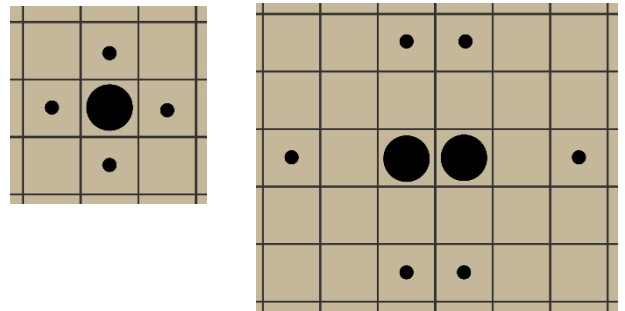


(図1) セットアップの例

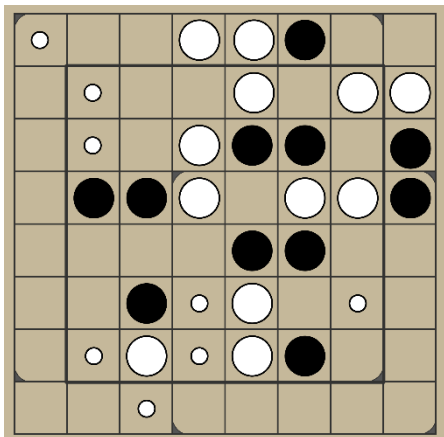
ゲームプレイ

再び白の手番から始まり、以降は交互に手番を行います。手番のプレイヤーは、以下のルールに従って自分の色のコマを一つ、ボード上の空いているマスに配置します。

1. ボード上にある自分のコマをひとつ選び、そのコマが所属しているグループのサイズを確認します。
2. そのコマから、そのグループのサイズと同じ歩数で到達できる位置に、新たに自分のコマを追加します。歩数は縦か横の直線で数えますが、途中で曲がってはいけません。またその間に他のコマ（いずれの色でも）があってははいけません。



(図2,3) 黒のサイズ1およびサイズ2のグループ。点はそれぞれのグループのコマをもとに新たにコマを追加できる位置を示す。



(図4) 白の点は、白のプレイヤーが新たにコマを置ける位置を示す。

ゲームの終了

自分の手番でコマを置けなかったプレイヤーが負けです。

ヴァリエント

斜めの接続および斜めの歩数カウントを許可するルールで遊ぶこともできます。また六角形のボードでも同じルールで遊ぶことが可能です。

アパート

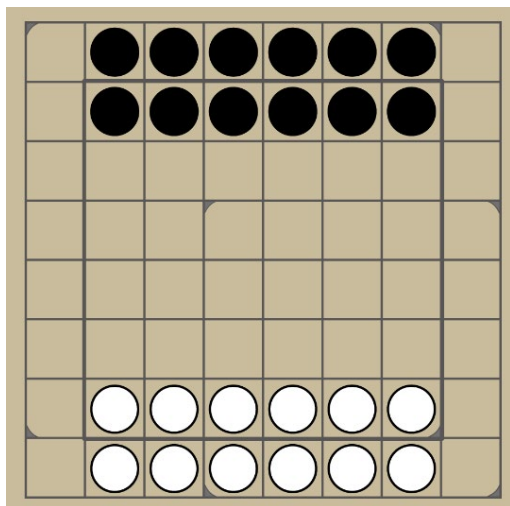
ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

アパート (apart: 離れて) は、統合や接続とは逆の目的、つまりコマどうしがたがいに隣接しあわないようにする ko を目指すゲームです。アブストラクトゲームのなかでもこのような勝利条件をもつものは珍しく、過去にアントロピー (1994) など数例しか作られていません。

セットアップ

各色12個ずつのコマを下図のように配置します。ゲームで使用されるボードの範囲は8×8マスです。



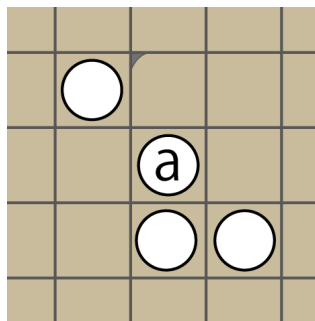
(図1) 初期配置

どちらのプレイヤーがどちらの色でプレイするかを適当な方法で決めます。

定義

・縦、横、斜めのいずれかで一直線に途切れなく連なっている同色のコマの列をラインと呼びます。ラインの長さは、そのラインに含まれているコマの総数です。単独のコマも長さ1のラインとみなされます。

・コマが縦、横、斜めいずれかに隣接するスペースに1歩移動することをシングルステップ、2マス以上の距離を移動することをジャンプと呼びます。



(図2)左図のaのコマは、左上-右下の斜線(長さ3)、右上-左下の斜線(長さ1)、垂直(長さ2)、水平(長さ1)の4つのラインに同時に属している。

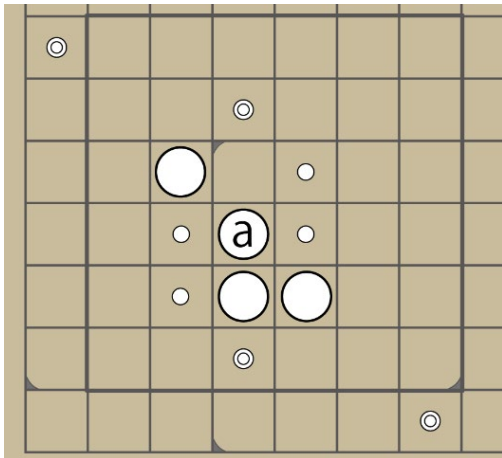
ゲームプレイ

白のプレイヤーからはじめ、交互に手番を行います。プレイヤーは以下に述べる移動ルールに従って自分のコマを1つ動かします。白の最初の手番のみ連続ジャンプは許可されません。パスはできません。

移動ルール

すべてのコマは、そのコマが属しているラインに沿った方向に、そのラインの長さに等しいマス数を移動します。間にあるコマは敵味方にかかわらず飛び越えます。

到着先のマスに敵のコマがある場合は、その敵コマを捕獲しゲームから除外します。自分のコマのあるマスへの移動はできません。



(図3) ドットはaのコマがシングルステップで移動できるマス、二重ドットはジャンプで移動できるマスを示す。

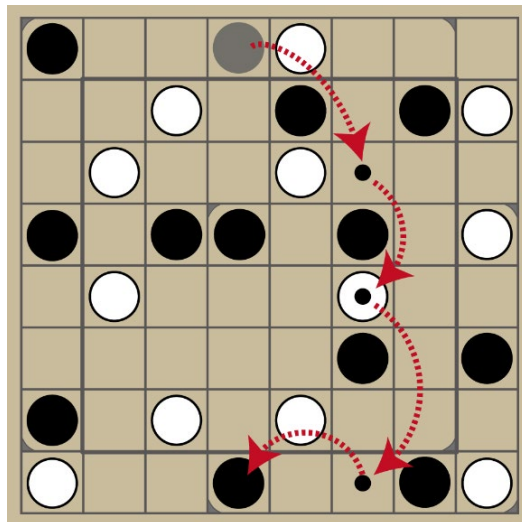
ジャンプ移動を行ったコマは、移動後の位置からもジャンプが可能な場合、同じ手番内でジャンプを続けることができます。ジャンプの回数に制限はありませんが、同一手番内で同じマスに2度着地することはできません。

連続ジャンプは強制ではなく、手番プレイヤーは任意のタイミングでジャンプを止めることができます。連続ジャンプの中にシングルステップを含むことはできません。

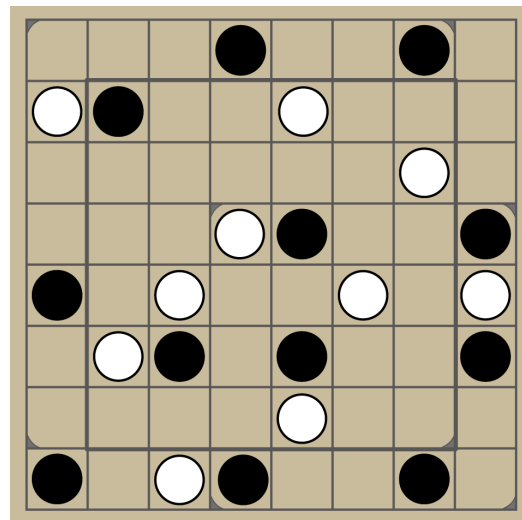
ゲームの終了

自分のすべてのコマが、縦、横、斜めで他の同色のコマと隣接していない状態になったプレイヤーがただちに勝利します。

両方のプレイヤーが同時にそのような状態になった場合、その移動を行ったプレイヤーの負けです。



(図4) 連続ジャンプの例。途中の着地点にある白のコマは捕獲される。



(図5) 黒の勝利