

Callanish

A strategy game for 2 players, designed by
José Manuel Astilleros García-Monge

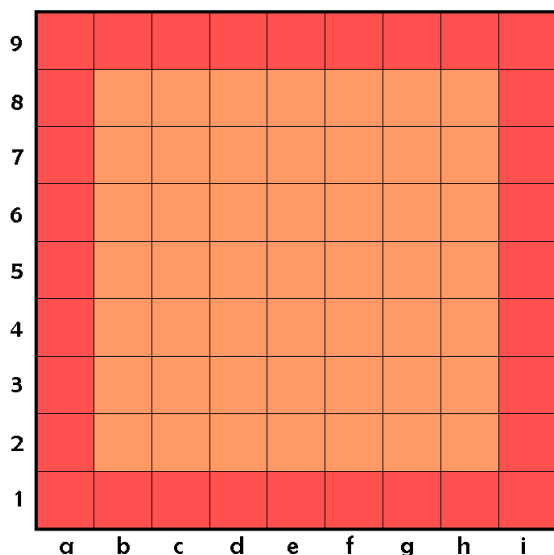
はじめに

ルイス島(スコットランドのアウトターヘブリディーズに属する島)には、ヨーロッパで最も印象的な大昔の巨石建造物群があります。最も重要な場所は**Callanish(カラニッシュ)**地区で、ストーンサークル、ケルン、列石があります。

カラニッシュの目標は、ボード上のいずれかの行または列に沿って、自分の石やスタックを特定の数だけ並べることです。

遊具

- 9x9マスの四角形ボード(異なる色の7x7マスのプレイフィールドを含む)
- 白の石 64個
- 黒の石 64個
- バリエーションの1つで使用する灰色の石 16個



ルール

このルールは9x9マスのボード用です。7x7マスのボードでの違いはバリエーションの項目で説明します。

準備

ボードには最初何もありません。各プレイヤーは白または黒を選択します。白プレイヤーが空きマスに石を置いて始めます。黒プレイヤーも同様です。

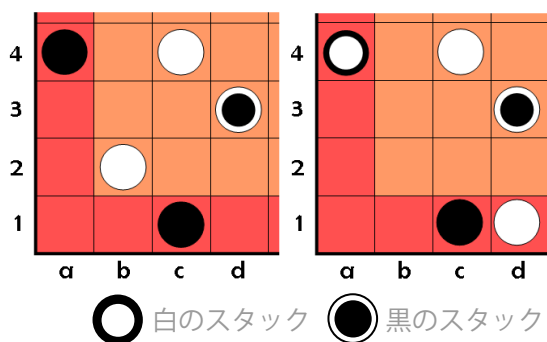
遊び方

交互に手番を行います。手番は次の通りです。

- 上にコマが乗っていない自分のコマを1個取り除きます(つまり相手のコマの下にあるコマは取り除けません)。
- ボード上に自分の石を1個追加します。
- ボード上に自分の石をもう1個追加します。

石を追加する際のルールは以下の通りです。

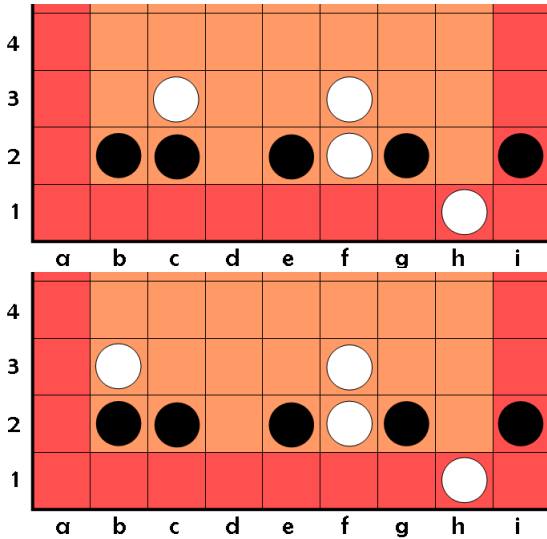
- 取り除いたコマから"チェスのナイトの動き"だけ離れた場所に追加します。つまり、石を取り除いた場所から縦2マス横1マスか、横2マス縦1マスの場所です。
- 追加する場所には自分の石があってはならず、かつ次のいずれかになります。
 - 空いている場所 または
 - 相手の石がある場所
この場合は自分の石をその上にのせ、自分のコントロール下にあるスタックとします。



白プレイヤーの手番です。彼女はb2から自分の石を取り除きます(左図参照)。b2からのナイトの動きはa4, c4, d3, d1ですが、移動できるのは空いているd1と相手の石があるa4の2箇所だけです。c4とd3には白の石があるため、白プレイヤーはそれらのマスに石を追加できません。白プレイヤーの手番の結果を右図に示します。a4については、白プレイヤーが白の石を取り除いて黒の石に何も乗っていない状態にするまで、黒プレイヤーは黒の石を取り除けないことに注意してください。

終局

相手の手番終了時に、自分の石かスタックあるいはその両方が、同じ列または同じ行に5個以上あれば勝ちです。

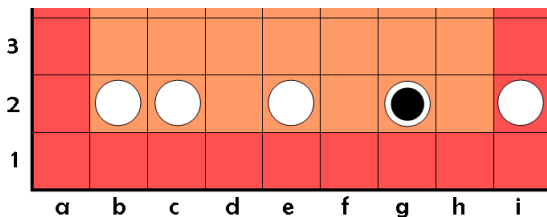


上の図と下の図を比較してください。どちらも黒プレイヤーは2行目に5個の石を置いて王手をかけています。そして今は白の手番です。

上の図では、白プレイヤーはc3から石を取り除きe2の黒の石の上に石を置けば、勝利を防ぐことができます(もちろんどこか他にも石を追加します)。

下の図では、白プレイヤーは黒プレイヤーの勝利を防ぐことができません。

注: 迂闊にスタックの上にある石を取り除くと、相手が勝ってしまうこともあります。



黒プレイヤーの手番です。もしもg2の上に乗っている黒の石を取り除いてしまうと、黒プレイヤーの手番終了時に白プレイヤーが勝ってしまいます。

万が一手番が行えない場合、そのプレイヤーは負けします。

このため引き分けはありません。

バリエーション

異なるボードサイズ

奇数のいかなるサイズの四角形ボードでもカラニッシュをプレイすることはできますが、ボードが小さくなるほどシャープでエキサイティングなゲームになる傾向があります。ただ、7x7マスより小さいボードはおすすめできません。従って9x9マスと7x7マスの2つをベストなサイズとしています。

7x7マスのボード

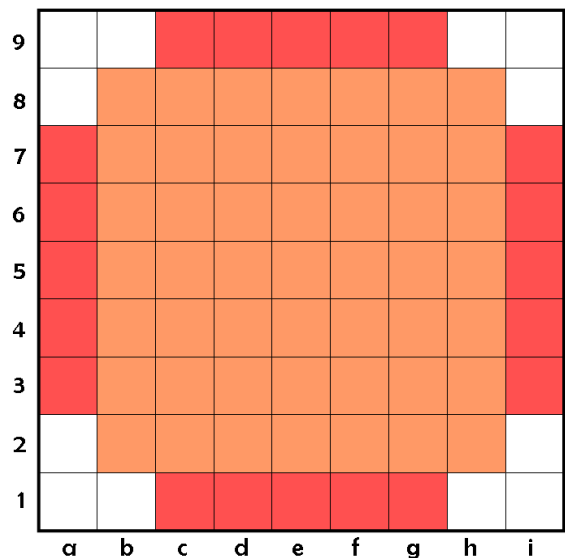
自分の石かスタックあるいはその両方が、同じ列または同じ行に4個以上あれば勝ちです。

勝利に必要な石の数の計算

$n \times n$ マスのボードにおいて、勝つために同一行または同一列に必要な石/スタックの数は、 $n/2$ を切り上げた数です。例えば、11x11マスのボードで勝つのに必要な数は6個です。 n には奇数だけを使用してください。偶数はおすすめできません。

非正方形ボード

面白いバリエーションとして非正方形のボードや穴のあるボードがあります。これらは空きマスに灰色の石を置いてプレイ可能なエリアを減らすことで簡単にデザインできます。このようなボードにおいては、勝利条件はボード全体で一定ではなく、行や列によって変わります。例:



You win for having any of the following at the end of your opponent's turn: 3 stones along the outermost files and ranks (a, i, 1, or 9); 4 stones along files b or h, or ranks 2 or 8; and 5 stones along the central files and ranks (c – g and 3 – 7).

In general, it is a good idea to avoid files and ranks with an even number of squares.