

CANNON

A strategy board game for 2 players by **David E. Witcher**

はじめに

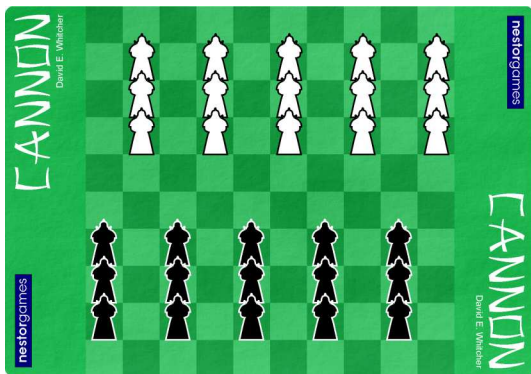
Cannon (キャノン) はアブストラクトウォーゲームです。各プレイヤーはまず後方の列に都市を配置します。その後は、相手の都市を捕らえるか、コマを3個連続して並べた大砲で相手の都市を撃つことを目指します。

内容物

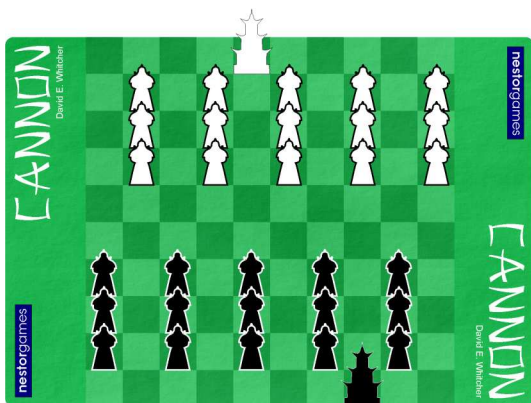
- 10x10マスのチェッカーボード
- 黒の兵士15個と黒の都市1個
- 白の兵士15個と白の都市1個

ゲームルール

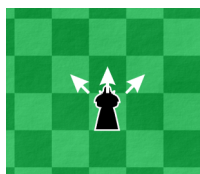
キャノンは、10x10マスのボードに以下の初期配置でプレイします。



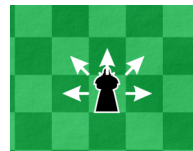
まず黒プレイヤーがかどを除く1列目に自分の都市を置き、次に白プレイヤーが同様に置いて、初期配置を終えます。一旦都市を配置したら、ゲーム終了までそこに留まります。



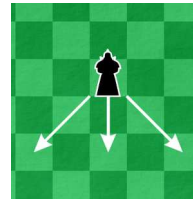
兵士は隣接する(縦横または斜めの)前方の空きマスに移動できます。



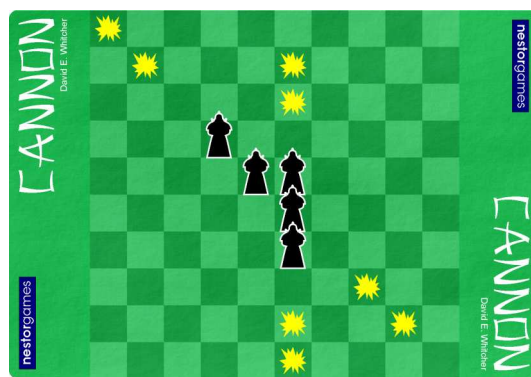
隣接する(縦横または斜めの)前方か側方のコマを取ります。



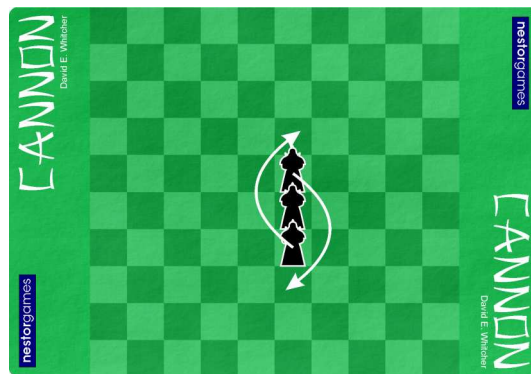
相手のコマに隣接している場合は、後方(後ろまたは斜め)に2マス後退します。



大砲は、自分の兵士が(縦横または斜めに)3個隣接して並んだものです。大砲の目の前のマスが空いている限り、その兵士のグループから直線で2マスまたは3マス先に対して、移動することなくコマを取ることができます(つまり砲撃です)。



また、コマを取らず、その並びに沿っていずれかの方向へずらすこともできます。



毎手番、各プレイヤーは兵士を動かすか大砲を使わなければなりません。パスはできません。

兵士が砲撃で相手の都市を取るか、(チェスのチェックメイトのように)相手を手詰まりにさせたら勝ちです。

公式にはキャノンに反復ルールはありません。なぜなら何度も同じ局面を繰り返すことはあまり問題にならないからです。非公式またはトーナメントプレイでは、他の大砲や単一の兵士の移動を挟まずに、方向に関わらず3回以上連続して大砲をずらすことはできないようにすることを推奨します。