

Laska

A strategy game for 2 players by
Emanuel Lasker

はじめに

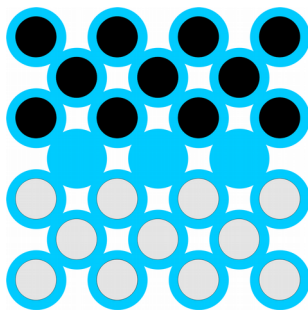
世界チェスチャンピオンであるEmanuel Laskerは、1911年にチェッカー系のバリエーションとして **Laska** (別名 Lasca / ラスカ) を作りました。ゲームボードと遊び方はチェッカーに似ていますが、捕獲されたコマがボードに残り、後で解放される可能性があります。

内容物

- ボード(7x7)
- 片側に点がある白いディスク 11枚 (兵士)
- 片側に点がある黒いディスク 11枚 (兵士)
- キャリングケース

準備

各プレイヤーは、図のように7x7のボード上に11人の兵士を(点がない側を上にして)配置し、ゲームを始めます。

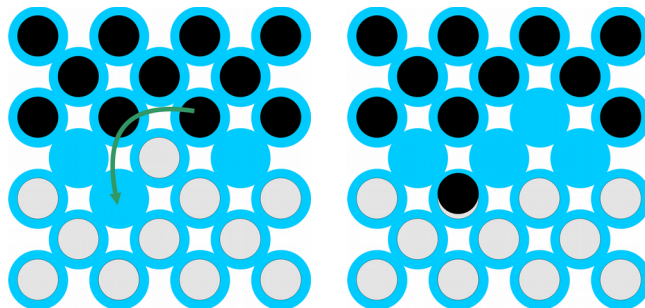


一つおきのマスだけでプレイするため、49マス中で実際に使用するのは25マスのみです。nestorgames版は、分かりやすくするために使用するマスだけが示されています。

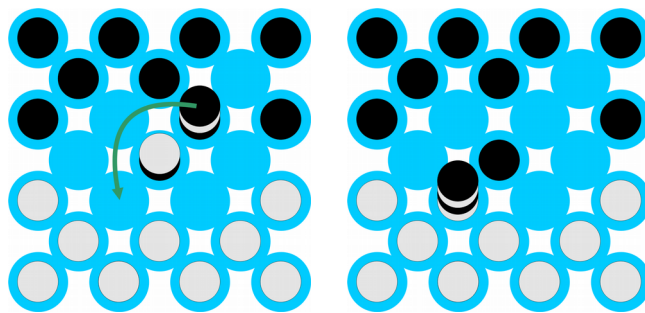
遊び方

白プレイヤーから始めます。手番では自分の兵士が自分が所有するスタック(一番上が自分の色の兵士)1つを斜め前に**1マス**移動させます。手番の結果、スタックを分割することはできません。

(チェッカーのように飛び越えることで)捕獲が可能な場合は**捕獲しなければなりません**。捕獲は、捕獲される側のコマ(スタックの場合は1番上の1個だけ)を捕獲する側のコマの下に置いて捕獲します。つまり、新たに捕獲されたコマの下にそれまで1個以上のコマがあった場合、それらのコマは以降のターンで移動できるようになります。



例: 黒の兵士が白の兵士を飛び越えて捕獲し、それを下に置いて捕らえる。



例: 黒プレイヤー所有のスタックが白プレイヤー所有のスタックを飛び越えて1番上の兵士を捕獲し、黒の兵士を解放する。

もし兵士またはスタックが相手の最後方の列に到達した場合、1番上のコマを裏返して将校(点が見える方)に昇格させます。将校(と将校が一番上にあるスタック)は全ての斜め方向へ1マス移動することができ、同一手番で複数回の捕獲を行うことができます。ただし同じマスを複数回飛び越えることはできません。捕獲は必須であることを忘れないでください。

どちらかのプレイヤーが、手番を行うことができないかコマがなくなるまで、ゲームが続きます。いずれの場合でもそのプレイヤーの負けです。