

中学生のとき、兄とコマを並べているうちに出来たゲーム。兄はラグビーやアメフトをイメージしていたようだ。その後、高校2年のころまでにルールを整備し、ほぼ今の形になった。

① 黒軍と白軍が 2 つのリングを争っていかに早くリングをゴールに運び込むかを競うゲーム

② 盤と駒

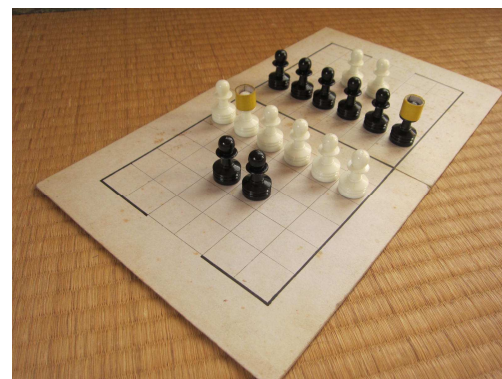
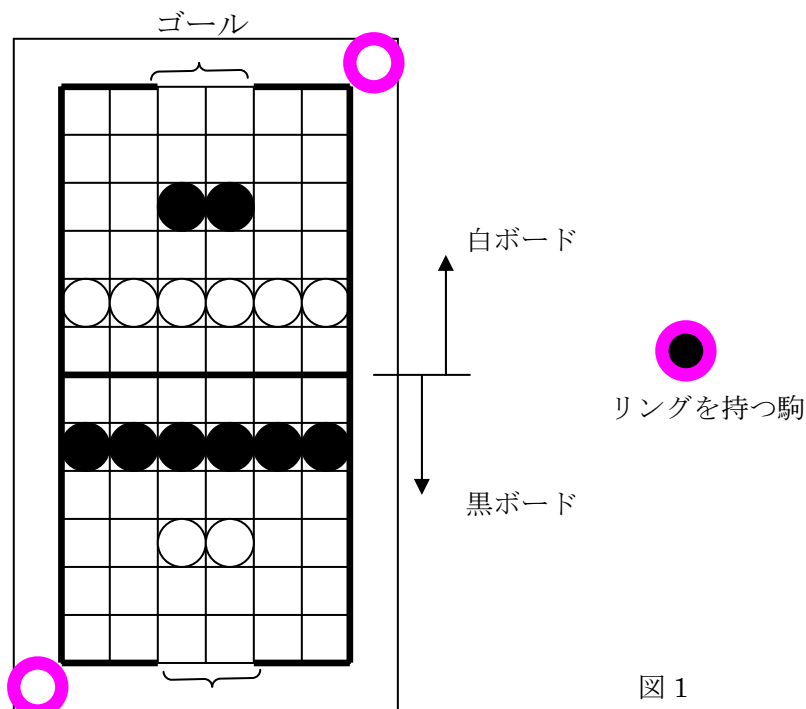


図 1

③ ルール

① まず図 1 のように並べる。

黒は白ボードのゴールへ、白は黒ボードのゴールへリングを運ぶ。相手より早くリングを持つ駒がゴールインすれば勝ち。

② 黒の先手で順番に一手ずつ動かす。

③ 初手で黒はを黒ボードの 6 個の駒のどれかにリングを持たせる。2 手目で白が白ボードの 6 個の駒のどれかにリングを持たせる。

**(プログラム・リングを持たせたい駒の上にカーソルを持っていきダブルクリック)**

④ 駒の動き方 (3 手目からは駒を動かす)

1) リングを持たない駒は縦・横・斜めに 1 目か 2 目。桂馬跳びの位置にも動ける (図 2)。

2) リングを持つ駒は縦・横・斜めに 1 目 (図 3)。

3) 駒を跳び越すことはできない。

4) 図 4 のように他の駒が隣接する目にいると真ん中の駒は×印の所へは一手で移動できなくなる。

5) ⑥の攻撃の場合を除いて、他の駒のいる目には移動できない。

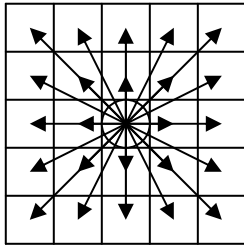


図 2

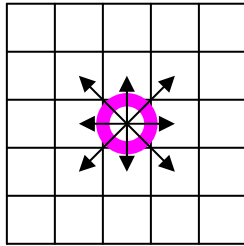


図 3

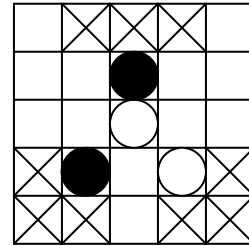


図 4

⑤ リングのパス

リングは図 5 の矢印の位置の味方の駒にパスできる。一手に数える。

駒を跳び越えてパスできる。

敵の駒にはパスできない。リングはゲーム中必ずどれかの駒の上  
にあり、駒のいない目に投げ出すことはできない。

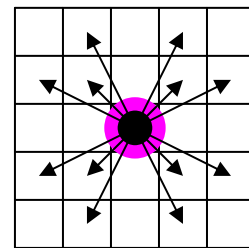


図 5

⑥ 駒への攻撃

- 1) リングを持たない駒は縦・横 2 目以内にいる敵駒に当たり、敵駒を 2 目後方に跳ね飛ばし、敵駒のいた目を占めることができる。
- 2) 縦・横方向だけで、斜めには攻撃できない。味方の駒は攻撃できない。
- 3) リングを持つ駒は攻撃する能力を持たない。
- 4) リングを持つ駒を攻撃すれば攻撃した駒へリングが移る。ただしリングを持つ駒に対して 2 目離れた位置からは攻撃できない。
  - ・ 図 7 では白は黒を攻撃できない。

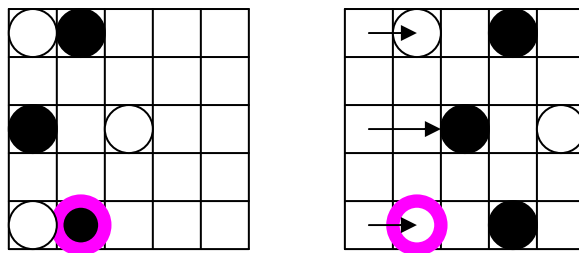


図 6

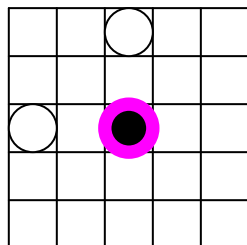


図 7

- 5) 図 8 のように攻撃された駒がすぐ次の手で攻撃した駒に攻撃し返すことはできない。すぐ次の手でなければよい。

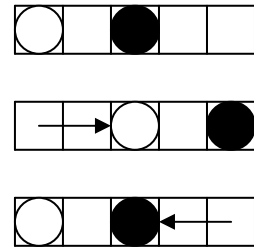


図 8

- 6) 縦・横に 2 つ以上駒が隣接して並んでいるとき、その方向に攻撃できない。

図 9 で A は B を攻撃できない。

- 7) 攻撃されて跳ね飛ばされるべき目に他の駒があれば、一目しか跳ね飛ばされない。

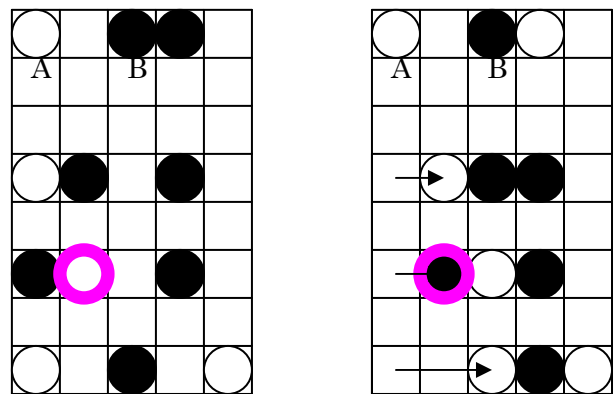


図 9

- 8) 攻撃された駒が盤外に跳ね飛ばされるとゲームから除かれる。

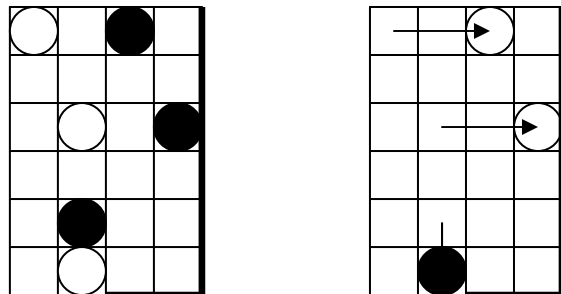


図 10

⑦ ゴールイン

リングを持つ駒は図 11 のように 4 箇所からゴールインできる。

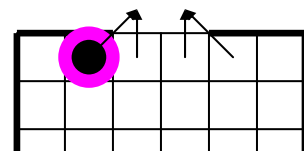


図 11

⑧ 千日手

1) 白ボード内のみで駒が動いている千日手は黒が手を変える。

黒ボード内のみで駒が動いている千日手は白が手を変える。

2) 両方のボードにまたがって駒が動いている千日手は引き分け。

⑨ 禁手 **(この判定はプログラムでは難しく適用していない)**

図 12 のような駒の配置の中にリングが 2 つあると相手は絶対リングを奪えなくなり、これをいつまでも保つと膠着するので、このような状態を起こすすべての手を禁じる。リング 1 つならよい。

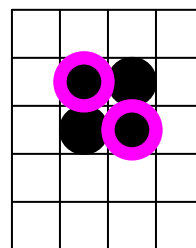


図 12

このような状態も禁止 (上級ルール<sup>4</sup>参照)

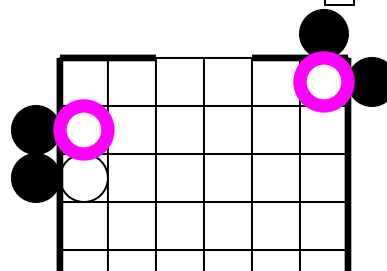


図 13

4 上級ルール (これらを適用して完全なゲームになる。プログラムでは適用)

① 再生

1) 盤外に跳ね飛ばされてもゲームから除かず、図 14 のように盤外に置かれる。

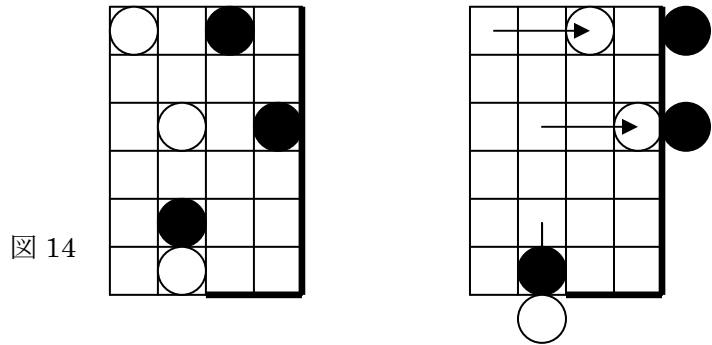


図 14

2) 盤外に置かれた駒は図 15 の黄色の目に敵駒がいる間と、×印の目に味方の駒がいる間は動けない。

- ・ 盤外の駒にパスはできない。

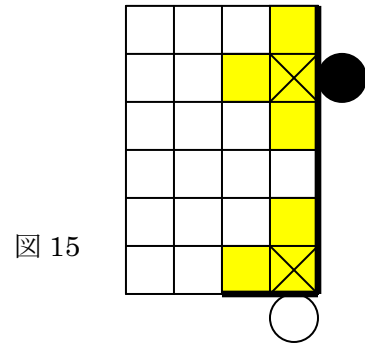


図 15

3) 2) の状態でなくなったとき、盤外の駒は×印の目に入り、動けるようになる。必ず入り (自動的に)、一手に数えない。

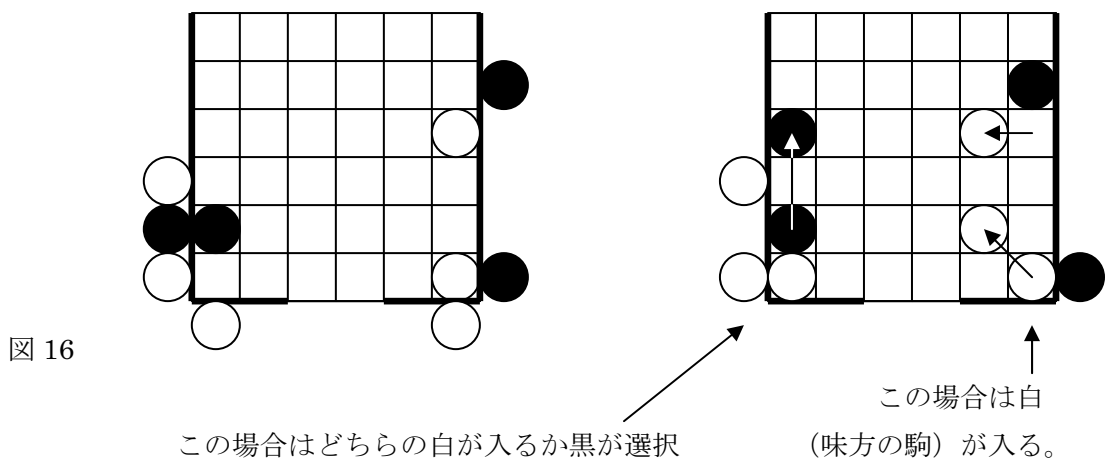


図 16

4) 盤外の駒についても⑥ 6) 7) のルールが適用される。

・ A は B を攻撃できない。

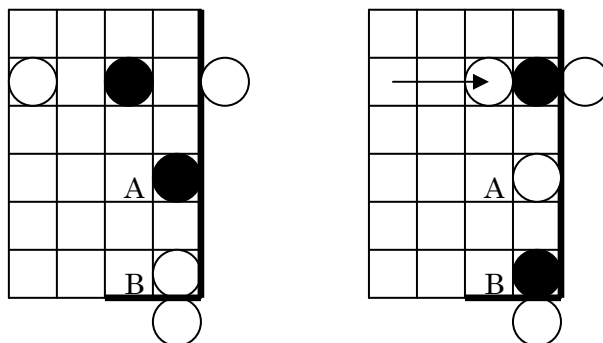


図 17

5) 図 18 のようにゴールに駒が出されていても支障なくゴールインできる。

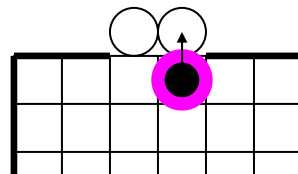


図 18

6) 図 19 のようにゴールを完全に閉じてしまうと相手に勝つ手段がなくなるので勝ち



図 19

② 大移動

図 20 のように同色の駒が同じ縦の列にあり、間に他の駒がないとき、一方がもう一方のそばへ行くことができる。

- ・ A と B の駒は間に他の駒があるので大移動できない。
- ・ D は F に行けるが E には行けない。
- ・ 横には大移動できない。

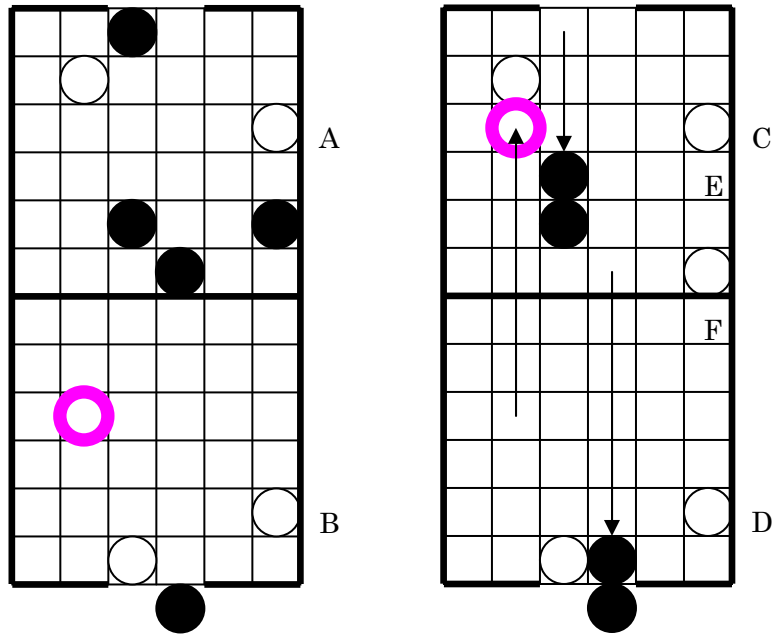
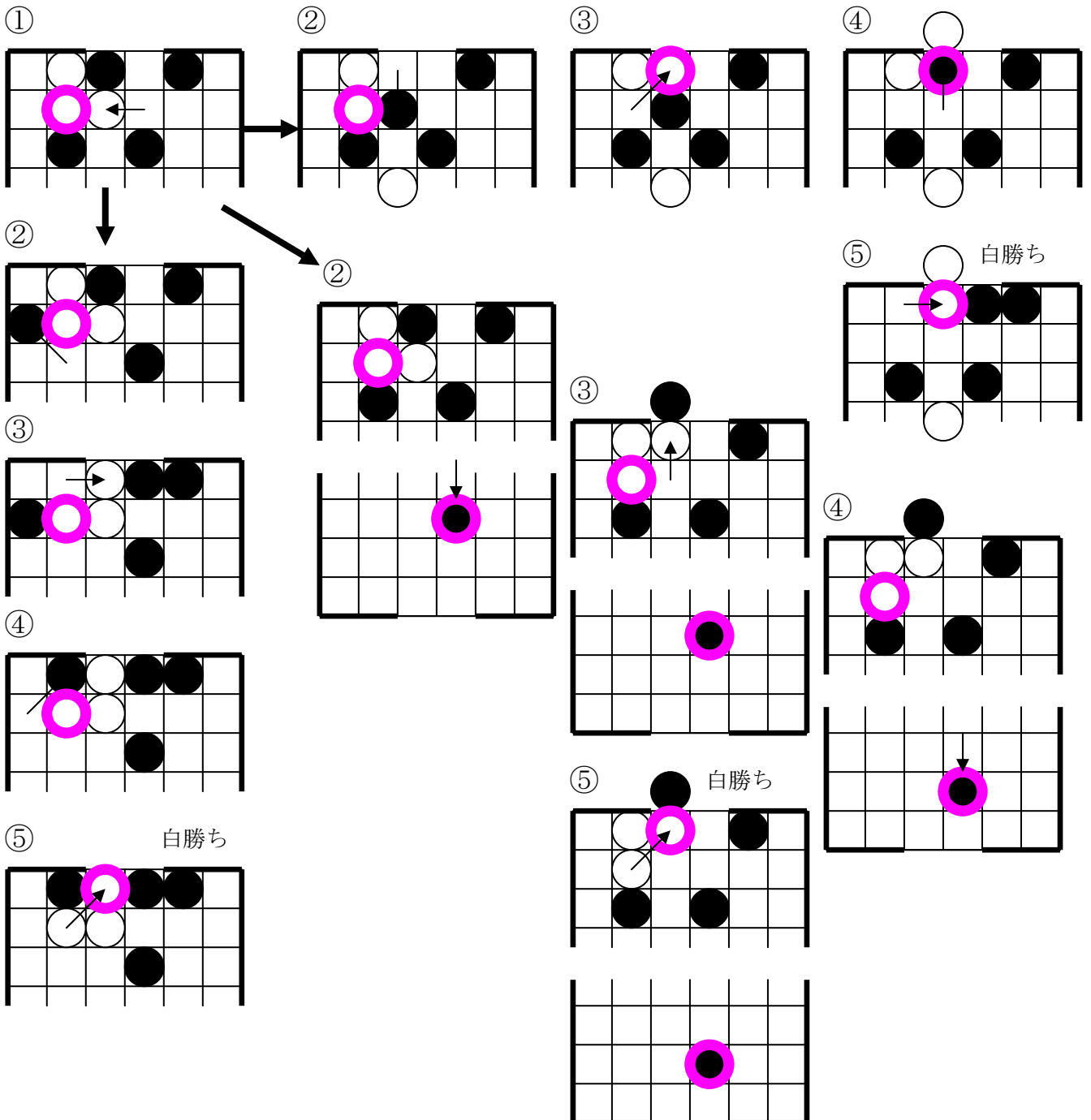
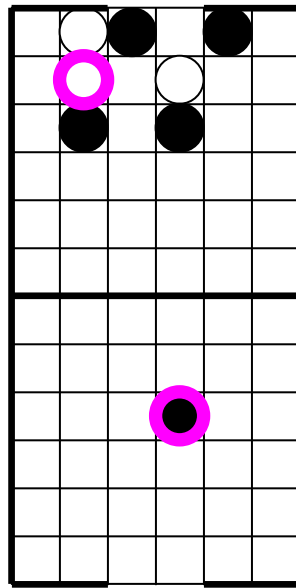


図 20

⑤ 詰めもの 白の先手で白の勝ちにする。





問題 白先白勝

