

ルール

# Kamisado

カミサド



# Kamisado

カミサド

## ゲームのルール

ゲーム人数：2人

対象年齢：10歳から大人まで

ゲーム時間：

- ・20～30分(1ラウンド)
- ・60～90分(スタンダード・マッチ)
- ・2～3時間(ロング・マッチ)
- ・3～5時間(マラソン・マッチ)

## 備品

ゲームボード1枚。8色に塗り分けられた8×8の64マスで構成されます。

ゲームボードは両面になっています。片面は下図のとおりで、もう片面には色名を表す漢字が各マスに書かれています。これは色盲の方や、マス目には漢字が書かれているほうが見目麗しいとお考えの方々のために用意したものですので、どちらの面をお選びいただいても、ゲーム自体は全く変わりません。雰囲気は変わりますけれども。



八角形の「ドラゴン・タワー」駒2組。片方の組は胴体が白色で作られており、もう片方の組は胴体が黒色で作られています。どちらの組も、屋上にあたる部分に「橙」「藍」「紫」「桃」「黄」「紅」「緑」「褐」と、色名を表す漢字が(その色で)書かれた駒が1個ずつ、計8個で構成されます。

以降のルールでは、このドラゴン・タワーを「駒」と呼びます。(訳注：上記の記述は Huch & Friends 社版に準拠したものです。Burley Games 社版では駒の意味合いは同じですが、デザインが異なります。Burley 版では、片方の組には屋上に金色の竜が載っており、もう片方には黒色の竜が載っています。どちらの組も、8色の胴体を持つ駒が各1個という構成になっています。)



八角形・無色の「竜の牙クリスタル」多数。以下、単に「竜の牙」と呼びます。(訳注：「竜の牙クリスタル」は Huch 版にのみ用意されているものです。Burley 版では代わりに、同じ意味を持つ大中小の「スモウ・リング」が用意されています。)

ルールブック。

## 準備

プレイヤー2人が向かい合う形で座り、その間にゲームボードを広げます。それぞれのプレイヤーがゲームボードの一边と正対する形で広げてください。8段8列で構成されるゲームボードのうち、それぞれのプレイヤーから見て自分に一番近い1段(相手から見ると最も遠い1段)を「自陣」と呼びます。ゲームボードを正しく置いた場合、各プレイヤーから見て自陣右端列に位置するマスの色が褐色になります(自陣左端列のマスは褐色になります)。

**注：**ボードを逆さまに置く、つまり自陣左端に褐色・自陣右端に褐色のマスが来るように置いても、ゲーム自体には影響はありません。ですが橙が右というのが取り決めですので、以降このルールブックで取り上げる例(や試合の棋譜)は、ボードを逆さまに置いてしまうと意味が通らなくなります。

目上のプレイヤーが白を持ち、相手のプレイヤーが黒を持ちます。第1ラウンドでは黒が先手となりま

す。最初(第1ラウンド)に白を持ったプレイヤーが試合を通じて白を持ち、相手プレイヤーは試合を通じて黒を持ちます。

(訳注：Burley版では上手が持つのは金色となります)

どちらのプレイヤーも、自分の駒8個を、自陣8マスに1個ずつ置きます。第1ラウンドでは、マスの色と置く駒の色を合わせます。つまり、褐色のマスには褐色の駒を、緑色のマスには緑色の駒を、といった具合です。

第1ラウンドの初期配置は下図のようになります。



第2ラウンド以降は初期配置のルールは異なります。自陣8マスに1個ずつという点は変わりませんが、どの色のマスにどの色の駒を置くかは、直前のラウンドが終わったときの駒の位置によって決定されます。この点については後述します。

## ゲームの目的

ゲームは複数のラウンドで構成されます。各ラウンドにおけるプレイヤーの目的は、自分の駒を1つ、相手の自陣に入れることです。どちらかがこの目的を達成した時点でラウンド終了、目的を達成したほうのプレイヤーには勝利点1が与えられます(後述しますが、第2ラウンド以降では、一度に2点あるいは4点入ることもあります)。ゲームを始める前に、何点先取のゲームにするか、試合形式を以下の中から選んでください。

1ラウンド・マッチ：1点先取  
スタンダード・マッチ：3点先取  
ロング・マッチ：7点先取  
マラソン・マッチ：15点先取

ルールブック冒頭に、それぞれのゲーム時間が記載されています。

## 特殊ルールについて

1点先取の1ラウンド・マッチでは基本ルールのみを使用しますので、「基本ルール(1ラウンド用)」を読むだけでゲームを始められます。それ以外の試合形式では、特殊ルールが導入されます。スタンダード、ロング、マラソン、それぞれの試合形式について個別の章が用意され、そこに「スモウ」ルール、得点システム、初期配置の方法の説明が載っています。

このようなルール構成により、必要な部分だけを読めば、それぞれの試合形式でゲームを始められるようになっています。





## 基本ルール(1ラウンド用)

プレイヤーは交互に手番を行い、手番では自分の駒を1つ動かします。相手より先に自分の駒を1つ相手陣内に入れることを目指します。

駒の移動のルールを以下に示します。このページは基本ルールの早見用に使用できます。その後のページに、ルールの詳細や例を載せてあります。図例は別冊「移動の例 Example Moves」にあります。

### 動かせる駒 (T[tower] ルール)

手番のプレイヤーがどの駒を動かせるかに関するルールです。

**T1:** 先手の初手番に限り、自分の駒8個のうち好きな1個を選んで動かせます。(どの試合形式でも、第1ラウンドでは黒が先手となります)

**T2:** 以降の全ての手番において、手番プレイヤーは、直前の手番において最後に踏まれたマス色の自分の駒を動かします。

(※これが「カミサド」で最も重要なルールです。このルールについては完全に把握してからゲームを始めるようにしてください)

### 移動方法 (M[moves] ルール)

対象の駒をどのように移動させるかに関するルールです。

**M1:** 駒はまっすぐ、前方または斜め前方 45 度にのみ動かします。横や後ろへの移動はできません。(このルールには唯一の例外として、後述する「スモウ・ブッシュ」を受けた場合がありますが、1ラウンド・ゲームでは「スモウ・ブッシュ」は発生しません)

**M2:** 前方または斜め前方45度に直進させる限りに、何マスでも動かします。何となれば自陣から一気に相手陣内に進めることも可能です。ただし、他の駒(自分のものでも相手のものでも)がいるマスを通することはできません。

**M3:** 空いているマスにのみ止まります。言い換えれば、1つのマスに複数の駒が入ることはできません。**M4:** 前のマスと横のマスが駒で埋まっているという状況において、角をすり抜けて斜め前方 45 度方向へ移動することは可能です。

**M5:** ルールの上で移動可能な場合、駒は必ず1マス以上動かさなければいけません。

**M6:** ルールにより移動不可能な場合(つまり基本ルールの範囲では、前方・右前方・左前方の3方向が全て埋まっている場合、ということです)、対象の駒を動かさず、相手に手番を渡します。これを「手番をパスする」と呼びます。パスは0マス移動として扱われるため、その動かせなかった駒が今いるマスの色が、次のプレイヤーが動かすべき駒の色になります。

**M7:** どちらかのプレイヤーが自分の駒をひとつ相手陣内のマスに入れた時点で、ラウンドは終了、そのプレイヤーがラウンドの勝者となります。

**M8:** 非常に珍しいことですが、両者とも駒がルール上全く動かせないという状態に陥ることがあります。この状態(デッドロック)になった場合、最後に1マス以上の移動を行ったプレイヤー、つまりこのデッドロックを引き起こしたプレイヤーが、このラウンドでは敗者になり、相手方のプレイヤーの勝利をもってラウンド終了となります。

(訳注: 1ラウンド・マッチを遊ぶために必要なルールはこれで全てです。以降は例や注釈となります。)

以下の例が、このゲームの「仕組み」を理解する一助になるものと思います。例を読むことで、上記のルールがどう機能するのか、イメージが明確になるでしょう。例を読みながら、別冊の図例もご覧ください。

## 序盤の例

エレイン Alain とヨハン Johan の対戦を例にとって説明していきます。エレインの方が上手なので、エレインが白を持ち後手、ヨハンが黒を持ち先手となります(どの試合形式でも、第1ラウンドでは黒が先手となります)。各ラウンド、先手側をそのラウンドの「挑戦者」、後手側を「防御者」と呼びます。従って、第1ラウンドでは必ず黒が挑戦者となります。複数ラウンドからなる試合形式の場合、第2ラウンド以降は、直前のラウンドで負けたプレイヤーが挑戦者として先手を取り、直前のラウンドの勝者は防御者となります。

ヨハンは初手で(T1ルールにより)自分の8個の駒からでも好きな1個を選んで動かします。動かす駒を1個決めたら、これを好きな歩数だけ、前方直進または斜め 45 度前方に動かします(M1ルール)。ヨハンが桃色の駒を動かすこととした場合、動かせる範囲は図1(a)の通りです(図については、別冊「移動の例」をご覧ください。以降も同様です)。あるいは、ヨハンが紅色の駒を動かすのなら、動かせる範囲は図1(b)のようになります。

ヨハンの初手(前述の通り、この初手に限り、どの駒を動かすかヨハンが選べます)が終わって以降は、交互に各自の駒を動かしていきます。手番のプレイヤーは、相手が直前の手番において移動を終えたマスの色を確認し、その色の自分の駒を動かさなければいけません。たとえば、ヨハンが図2(a)のように自分の紅色の駒を藍色のマスへ動かしたのであれば、続くエレインの初手では、エレインは自分の藍色の駒を動かさなければいけません(T2ルール)。前方直進または斜め 45 度前方に何歩でも動かせる点については変わりませんが、他の駒のいるマスを通すしてはいけません(M2ルール)。エレインの藍色の駒が動ける範囲は図2(b)の通りです。他の駒のいるマスで移動を終えることはできないという点(M3ルール)、後方や横方向への移動はできないという点(M1ルール)に注意してください。

エレインが図2(c)のように藍色の駒を黄色のマスに動かしたとしましょう。続くヨハンの手番では、ヨハンは自分の黄色の駒を動かさなければいけません。動かせる範囲は図2(d)の通りです。ヨハンは図2(e)のように紫色のマスへ移動させます。図2(f)は、続くエレインの手番において紫色の駒を動かせる範囲をあらわします。図2(g)のとおり、エレインは紫色の駒を緑色のマスに動かしました。その後の展開ですが、図2(h)と2(i)が、ヨハンの可能な手の範囲と実際にとった手(緑の駒を橙のマスへ)、図2(j)と2(k)がその後のエレインの可能な手と実際にとった手(橙の駒を5マス前方の藍のマスへ)、図2(l)が、さらに続くヨハンの手において藍の駒が動ける範囲です。

## 動けるなら必ず動くこと

駒を動かすことが可能な場合、必ず1マス以上動かさなければいけません(M5ルール)。これを示しているのが、図3(a)から3(c)までの各図です。

図3(a): ヘルムート Helmut は自分の茶色の駒を2マス進め、藍色のマスに入れます。

図3(b): スティーブ Steve は自分の藍色の駒を動かさなければいけません。可能な移動先は図の桃色のマスだけです。スティーブはかならずこのマスへの移動を行わなければいけません。駒を動かせる以上、パスはできないのです。パスができるのは、ルール上駒を動かせる場所が存在しない時だけです(例として、後述する図4(a)~4(c)、図5(a)~5(f)をご覧ください)。

図3(c): この例では、続く手番でヘルムートは自分の桃色の駒を3マス前方、スティーブ自陣の藍のマスに入れ、勝利します。

## 駒がブロックされたらどうなるか

自分の駒の移動が他の複数の駒によって完全にブロックされている場合、つまり前方にも斜め45度前方にも1マスも動けないという場合ですが、この場合は「パス」をするということになります(M6ルール)。対象の駒は今いるマスに留まりますが、これは「0マスの移動」という扱いになります。つまり、パスの後に続く相手側の手番において相手側が動かすのは、こちらのブロックされた駒が今いるマスの色に対応する駒、ということになります。

ブロックされた駒の例が図4(a)~4(c)にあります。この例では、クリス Chris が白(金)、エイミー Amy が黒を持っています。

図4(a): エイミーの茶色の駒が4マス前方に動いて緑のマスに入りました。

図4(b): クリスは自分の緑の駒を動かさなければいけません。この駒はエイミーの紅および黄そして自分の茶色という3つの駒によって完全にブロックされています。緑の駒は1マスも動けないので、クリスはパスを宣言することになります。クリスが留まっているマスの色は黄色であることに注意してください。

図4(c): 再びエイミーの手番。クリスの緑の駒は黄色のマスで留まったので、エイミーは自分の黄色の駒を動かすこととなります。この例では、エイミーは黄色の駒を3マス前方、クリスの自陣に入れて勝利しました。

より込み入った例が図5(a)~5(f)です。ヴィオラ Viora が白(金)、ダニエル Daniel が黒を持っています。

図5(a): ダニエルの藍の駒が5マス前方、緑のマスに入りました。

図5(b): ヴィオラの緑の駒は完全にブロックされているので、ヴィオラはパスを宣言します。ヴィオラの緑の駒が留まっているマスの色は黄色です。

図5(c): ヴィオラの駒は黄色のマスに留まったので、ダニエルは黄色の駒を動かすことになるのですが、この駒も完全にブロックされているので、ダニエルもパスを宣言します。この駒が留まっているマスの色は藍です。

図5(d): ダニエルの駒は藍色のマスに留まったので、ヴィオラは自分の藍の駒を3マス前方、黄色のマスに入れます。

図5(e): ダニエルの黄色の駒はブロックされたままなので、再びパスします。

図5(f): ヴィオラは藍色の駒を斜め45度前方に動かしてダニエルの自陣に入れ、勝利します。

## デッドロック

どちらのプレイヤーも駒を全く動かさず永遠にパスし続ける、という状態になることもあります。これを「デッドロック」と呼びます。デッドロックが発生した場合、デッドロックが起きる直前、最後に駒を1マス以上動かしたほうのプレイヤーが、デッドロックを「引き起こした」という扱いになり(その移動が強制的なものであったとしても)、ラウンドの敗者となります。デッドロックは極めて稀な現象ですが、これは両プレイヤーがデッドロックを起こさないよう気をつけているからでもあります。これは2個(両者1個)、あるいは4個や6個の駒での「同一手順の反復」ともいえます。

図6(a)~図6(e)はデッドロックの例です。ヴォルフガング Wolfgang が白(金)、ラルフ Ralf が黒を持っています。

図6(a): ヴォルフガングの藍の駒が1マス進み、緑のマスに入りました。

図6(b): ラルフは緑の駒を動かさなければいけません。移動できる場所は右斜め1マス前方にある紅のマスしかありません。動かせる限り動かさないとはいけません(M5ルール)ので、ラルフはここに駒を動かすことを強制されます。

図6(c): ヴォルフガングは自分の紅の駒を動かす必要があるのですが、この駒は完全にブロックされていますので、ラルフはパスをします。この紅の駒は緑のマスに留まっています。

図6(d): ラルフの手番になり、緑の駒を動かそうとしますが、同じく完全にブロックされています。この緑の駒は紅のマスに留まっています。

図6(e): 再びヴォルフガングが紅の駒を動かそうとしますが、やはりブロックされていて、緑のマスに留まります。お互い全く動けない状態が永遠に続く「デッドロック」が発生しているのがわかります。最後に駒を動かしたのはラルフなので、ラルフがデッドロックを引き起こしたという扱いになり、ラルフが敗者、ヴォルフガングが勝者となります。

## 勝者

1ラウンド・マッチを行っているのであれば、どちらかが相手の自陣に自分の駒を1個入れた段階でゲーム終了、そのプレイヤーの勝利となります。

お望みであれば、先手と後手を交代しながら1ラウンド・マッチを繰り返し遊び（その度に駒は「準備」の項で示した位置に並べ直します）、1勝利=1点という形で勝ち点を記録していても構いません。

## 上級ルール

(前項から続き)ですが、両者が3点、7点、あるいは15点ゲームを遊びたいということで合意しているのなら、ゲームはここから、これまで説明した「1ラウンド用の基本ルール」よりも奥へ進んでいくことになります。ここからのルールでは、各種の試合形式について個別に説明していきます。そこで導入される新たなルールは以下の通りです。

- ・上級ルールの初期配置(再配置)
- ・「スモウ」駒の概念
- ・「スモウ・プッシュ」ルール
- ・スタンダード・マッチの得点ルール
- ・「ダブル・スモウ」駒の概念
- ・「ダブル・スモウ・プッシュ」ルール
- ・ロング・マッチの得点ルール
- ・「トリプル・スモウ」駒の概念
- ・「トリプル・スモウ・プッシュ」ルール
- ・マラソン・マッチの得点ルール

これらを以下の各項で説明していきます。

### スタンダード・マッチのルール

スタンダード・マッチは3点先取、つまり先に3点取ったほうが勝者となります。ゲームは「第1ラウンド」から始まります。この第1ラウンドのルールは、既に説明した「1ラウンド用の基本ルール」と全く同じです。第1ラウンドの終了後(以降のラウンドでははずっと)、2つの重要な事項が追加されます。

・**「スモウ」の誕生**：直前のラウンドの勝者は、相手の自陣に自分の駒の上に、「竜の牙」を1つ載せます(Burley版では大スモウ・リングをはめます)。その駒は「スモウ」駒となります。スモウ駒は移動できる歩数に制限がかかりますが、そのかわり、「スモウ・プッシュ」と呼ぶ特殊な移動ができます。スモウ駒の移動ルールについては後ほど説明します。なお、直前のラウンドがデッドロックで終了した場合、敗者の駒が最後に移動した先のマスを確認し、勝者はそのマスの色に対応する自分の駒に竜の牙を1つ載せます。前述の図6(a)~図6(e)の例では、ウォルフガングが自分の紅色の駒に竜の牙を載せることとなります(ラルフが最後に移動した先が紅色のマスだからです)。

・**駒の再配置**：毎ラウンドの開始時に、駒は全て各プレイヤーの自陣に戻り、自陣8マスそれぞれに自分の駒が1個ずつという状態になるのですが、どの色の駒がどの色のマスに置かれるかについては、第1ラウンドとは異なります。直前のラウンドの勝者が、「右詰め」か「左詰め」かを宣言し、両者ともその宣言の通りに、直前のラウンドの終了時点での駒の配置に従って、駒の再配置を行います。具体的な処理方法については後ほど説明します。

駒の再配置のルールとスモウ駒の移動のルールを以下に示します。このページは基本ルールの早見用に使えます。その後のページに、ルールの詳細や例を載せてあります。図例は別冊「移動の例」にあります。

### 駒の再配置のルール(Fルール)

- F1**：直前のラウンドの勝者(今回のラウンドの「防衛者」)が、「右詰め」か「左詰め」が決め、宣言します。
- F2**：直前のラウンドの敗者(今回のラウンドの「挑戦者」)は、勝者の宣言に従います。
- F3**：「左詰め」が宣言された場合、防衛者が先に、続いて挑戦者が、いずれも防衛者の宣言に従い、再配置を行います。まず自陣にある自分の駒を左端に詰めます(複数あるなら、元々左にあったほうの駒が左に来ます)。次に、自陣から見て2段目にある自分の駒を、自陣の空きマスに左詰めで置きます(2段目に駒が複数ある場合は、元々左にあったほうの駒が左に来ます)。これを3段目、4段目、と順々に行っていく、8個すべての駒を自陣に置くまで続けます。
- F4**：「右詰め」が宣言された場合、防衛者が先に、続いて挑戦者が、いずれも防衛者の宣言に従い、再配置を行います。まず自陣にある自分の駒を右端に詰めます(複数あるなら、元々右にあったほうの駒が右に来ます)。次に、自陣から見て2段目にある自分の駒を、自陣の空きマスに左詰めで置きます(2段目に駒が複数ある場合は、元々右にあったほうの駒が右に来ます)。これを3段目、4段目、と順々に行っていく、8個すべての駒を自陣に置くまで続けます。

### スモウ駒の力と制限(Sルール)

- S1**：スモウ駒は通常の駒より強いですが、そのかわり鈍速です。動ける方向は他の駒と同様、前方直進または斜め前方45度ですが、動ける歩数は最大で5マスまでです。この制限は致命的な結果を生むこともあります。特に、今いる場所から6マスか7マスの移動で相手の自陣に届くという場合には。
- S2**：スモウ駒は他の駒より強いので、相手の通常の駒に対して「スモウ・プッシュ」と呼ばれる行動を仕掛けることができます。これを行うには、自分の手番の開始時点で、自分のスモウ駒の目の前、つまり前方に隣接するマスに、相手の通常の駒がないといけません。また、スモウ・プッシュは移動の一

種なので、相手が直前の手番において移動を終えたマスの色が自分のスモウ駒の色に対応しているものでないと、そのスモウ駒を使ったスモウ・プッシュは行えません。以上の条件を満たしていれば、スモウ・プッシュを行えます。スモウ・プッシュを行うと、目の前にいる相手の駒を1マス後ろに押し出します。つまり、自分のスモウ駒は1マス前に進み、相手の駒は1マス後ろに下がります。

**S3**：スモウ・プッシュを行うと、相手の手番は飛ばされ、再び自分の手番になります。スモウ・プッシュによって後退した相手の駒が今どの色のマスにいるか確認し、その色の自分の駒を動かすこととなります。

**S4**：斜め方向へのスモウ・プッシュは行えません。スモウ・プッシュの対象に選べるのは、自分の手番開始時点で自分のスモウ駒の正面にいる、相手側の通常の駒だけです。

**S5**：スモウ・プッシュを行う場合、相手側の駒が押し出される先のマスは空いていないといけません。前述の通り、この押し出された先のマスの色が、相手の手番を飛ばして自分の手番が再びやってきたとき、自分が動かす駒の色になります。

**S6**：相手側自陣にいる駒に対してスモウ・プッシュを仕掛ける(つまりボードから押し出す)ことはできません。

**S7**：スモウ駒は複数の駒を同時に押し出すことはできません。

**S8**：相手のスモウ駒に対してスモウ・プッシュを仕掛けることはできません。

**S9**：自分の駒に対してスモウ・プッシュを仕掛けることはできません。対象に選べるのは相手側の駒だけです。

**S10**：スモウ・プッシュできる場面であっても、通常の斜め移動も可能なのであれば、スモウ・プッシュでなく通常の斜め移動のほうを選んで構いません。

**S11**：ですが、スモウ・プッシュ以外に移動の選択肢がなく、一方でスモウ・プッシュは可能だという状況であれば、スモウ・プッシュを行わなければいけません。この状況ではパスを選んではいけません。

(訳注：以上で、得点ルールを除き、スタンダード・マッチのルールは全て説明したことになります。ここからしばらくは例と注釈です。上記の記述で不明点が無いでしたら、例と注釈を飛ばし、得点ルールだけ確認してゲームを始めていただいで問題ありません。)

### 右詰め・左詰め

どの試合形式でも、第2ラウンド以降は、必ずしも自分の各色の駒に対応する色のマスに置いて始めるということにはなりません。第2ラウンド以降では初期配置の方法が2通りあります。どちらを使うかは、直前のラウンドの勝者が決定します。

直前のラウンドの勝者は今回のラウンドの「防衛者」となり、以下の2通りのうちどちらかを選んで宣言します。

- ・左詰め(「挑戦者」の側も左詰めの配置となります)
- ・右詰め(「挑戦者」の側も右詰めの配置となります)

好きな方を選ぶことで、挑戦者がとがめてくるような「弱点となる位置」をつぶすことができます。ゲームを繰り返し遊ぶことにより、「弱点の位置」の意味が理解できるようになるでしょう。防衛者はこの弱点をなるべく作らないように動き、挑戦者はこの弱点を見つけて攻撃するようにします。

以下の例は、エレインがスタンダード・マッチの第1ラウンドでデヴィッドを倒し、右詰めか左詰めか検討するところです。図7(a)~図7(g)がありうる結果です。



**図7(a)**：エレインの紫が斜めに5マス動き、デヴィッドの自陣に入りました。第1ラウンドはエレインの勝利です。竜の牙を1つ、エレインの紫の駒に載せます。これで、この紫の駒はスモウ駒になりました。また、この竜の牙は、得点を記録する役割も持っています。つまり、エレインが1点取ったことを意味しているわけです。エレインは次のラウンドの防衛者として、第2ラウンドの初期配置を右詰めと左詰めのどちらで行うか決めなければいけません。左詰めで選んだ場合の例が図7(b)~7(d)、右詰めで選んだ場合の例が図7(e)~7(g)です。

**図7(b)**：エレインが左詰めで宣言したとします。この場合、エレインは自陣の各マスに、「(自陣の)褐色のマス→緑色のマス→紅のマス→黄マス→桃マス→紫マス→藍マス→橙マス」の順番で、自分の駒を埋めていかないとはいけません。各マスにどの駒を埋めるかについては、直前のラウンドの終了時点で自分の駒がそれぞれの位置にいるかに従い、下記のように決まります。まず、各駒がどの段にいるか確認し、次に、左から見て何列目にいるか確認します。図はエレインの視点で描かれているので、エレインの自陣が「1段目(HR)」、以下自陣に近い順に2段目(R2)、3段目(R3)...と番号が振られ、デヴィッドの自陣が8段目(R8)となっています。自分の駒が何段目にいるかによって、これらの駒をどのように自陣左端から詰めていくかが決まります。まず、直前のラウンドにおいて自陣から動かなかった駒について、左に詰めなければいけません。ということで、左端の駒をとるところから始まります。図中、自分の各駒に振られた番号は、再配置される順番を意味します。

1. 自分の褐色の駒が自陣褐色のマスに置き直されます(元々そこにいるので、動きません)。
2. 自分の藍の駒が自陣緑のマスに配置されます。同じ段に複数の駒がいる場合は、このように、元々左側にいた駒が、再配置後でも左に来ます。1段目の処理はこれで終わり、2段目と3段目には自分の駒はありません。4段目には橙の駒がありますので、
3. 自分の橙の駒を自陣黄色のマスに配置します。5段目には紅の駒と桃色の駒があります。この場合は左側にいる駒の処理が先なので、
4. 自分の紅の駒を自陣黄色のマスに配置します。
5. 自分の桃色の駒を自陣桃色のマスに配置します。6段目には自分の黄色の駒があります。
6. 自分の黄色の駒を自陣紫色のマスに配置します。7段目には自分の緑の駒があります。
7. 自分の緑色の駒を自陣藍色のマスに配置します。最後、8段目には紫色の(スモウ)駒があります。
8. 自分の紫色の駒を自陣橙色のマスに配置します。これでエレインの第2ラウンド用初期配置は完了です。



図7(c)：続いてデヴィッドも、左詰めで配置を行います。デヴィッドはこのラウンドの挑戦者なので選択肢はなく、防衛者を選んだのと同じ方法(左詰め)で配置を行います。この図の段階では、すでにエレインは自分の駒の再配置を終えています。デヴィッドの視点で番号を振り直し、デヴィッドの自陣を1段目(HR)、以下、下に向かって2(R2), 3(R3), ... 8段目(R8)としています。また、「左詰め」というのはデヴィッドから見て左ということなので、エレインとは「左」の意味するところが逆になります。これを示すため、列番号も「デヴィッドの視点で」左から1, 2, ... と振っています。ということで、デヴィッドも自陣の各マスに「(自陣の) 褐色のマス→緑色のマス→紅のマス→黄マス→桃マス→紫マス→藍マス→橙マス」の順番で自分の駒を配置していきます。どの駒から取っていくかは、エレインの時と同様、自陣に近い段から順々にということになります。まずは既に自陣にいる駒を、1個1個、左側にいる駒から順に詰めていきます。

1. 自分の緑色の駒を自陣褐色のマスに
2. 紅色の駒を自陣緑色のマスに
3. 黄色の駒を自陣紅色のマスに  
自陣の処理が終わったので、次の段に行きます。2段目に自分の駒はありません。3段目には桃色の駒があります。ということで、
4. 桃色の駒を自陣黄色のマスに配置  
4段目には褐色と橙色の駒がありますので、左列の駒から順に処理します。
5. 褐色の駒を自陣桃色のマスに配置
6. 橙色の駒を自陣紫色のマスに配置  
5段目には駒はなく、6段目に藍色の駒があります。
7. 藍色の駒を自陣藍色のマスに配置  
7段目に紫色の駒がありますので、
8. 紫色の駒を自陣橙色のマスに配置  
これでデヴィッドの第2ラウンドに向けた再配置は完了です。

図7(d)：両者とも、自分の駒が全て自陣に、「左詰めで」並びました。

今度は、エレインが右詰めで選んだ場合を見てみましょう。

図7(e)：自陣への再配置を逆側から、つまり右詰めで行います。従って、エレインは自陣の各マスに、「(自陣の) 褐色のマス→藍色のマス→紫のマス→桃マス→黄マス→紅マス→緑マス→褐色マス」の順番で自分の駒を配置します。左詰めの場合と同様に自陣にいる駒から、右に詰める形で再配置を行っていきます。同じ段に自分の駒が複数ある場合は、右側にいる駒を先に処理します。

1. 自分の藍色の駒を自陣褐色のマスに配置
2. 茶色の駒を自陣藍色のマスに配置  
自陣の駒の再配置が終わったので、別の段の処理に進みます。2段目、3段目には自分の駒はありませんでした。4段目には橙色の駒があります。
3. 褐色の駒を自陣紫色のマスに配置  
5段目には桃色と紅色の駒があります。右側が優先なので、
4. 桃色の駒を自陣桃色のマスに配置
5. 紅色の駒を自陣黄色のマスに配置  
6段目には黄色の駒があります。
6. 黄色の駒を自陣紅色のマスに配置  
7段目には緑色の駒があります。
7. 緑色の駒を自陣緑色のマスに配置  
8段目には紫色の(スモウ)駒があります。
8. 紫色の駒を自陣褐色のマスに配置

これでエレインの第2ラウンド用初期配置(右詰め)は完了です。

図7(f)：エレインの右詰めによる再配置が終わりまりましたので、デヴィッドが同じく右詰めで、つまりデヴィッドの自陣褐色のマスから順に、自分の駒を置いていきます。図中、駒や列および段に振られた番号の意味は、これまでの図と同様です。段や列の番号はデヴィッドの視点で振られています。駒に振られた番号の順、つまり自陣右端からはじまり、自陣に段に近い順、同じ段の場合は右にいる駒から順に、自陣に右詰めで配置していきます。7段目にある紫の駒をデヴィッドの自陣褐色のマスに配置するとこころまで終えたら、デヴィッドの第2ラウンド用初期配置は終了です。

図7(g)：両者とも、自分の駒が全て自陣に、「右詰めで」並びました。  
図7(h)：この図例は実際から採られたものです。実際にはエレインはこの図のように左詰めで選びました。おそらく左詰めのほうが、この場合はよい選択です。右詰めで選んだ場合の図7(g)では、エレインの黄色の駒の目の前に、黄色のマスがあることが見て取れます。これはエレインにとって、デヴィッドに突かれかねない弱点になります。スモウ駒は5マスまでしか動けないことを忘れないようにしてください(S11ルール)。この図では、エレインが紫色のスモウ駒を動かすことになった場合に、動かせる範囲を示しています。

## スモウ・プッシュ

以下では、スモウ・プッシュの例を示します。「スモウ駒の力と制限」のルールと一緒にご覧ください。スモウ・プッシュの対象になるのは、スモウ駒の正面にいる駒だけで(S2ルール)、斜め前には駒は対象にならず(S4ルール)、スモウ駒に押し出される先のマスは空いていなければならない(S5ルール)。自陣にいる駒を押し出すことはできません(S6ルール)。押し出す対象として選べる駒は通常の駒だけで、スモウ駒を押し出すことはできません(S8ルール)。また、押し出す対象に選べるのは相手の駒だけです(S9ルール)。

図8(a)~図8(f)に、スモウ・プッシュを実行できる状況を示します。これらの例では、ピートPeteが白(金)を、エレインが黒を持っています。

図8(a)：エレインは褐色の駒を、斜め前方に2マス動かし、紫色のマスに入れました。  
図8(b)：ピートは紫色の駒を動かすことになりました。この駒はスモウ駒です。望むなら、紫なり緑のマスへ、斜め移動を行ってもかまいません(S10ルール)。  
図8(c)：あるいは、スモウ・プッシュを選ぶこともできます。この場合、自分の紫の駒を前方に1マスだけ直進させ、その過程で、元々その位置にいたエレインの紅色の駒は1マス後退、黄色のマスに収まります。  
図8(d)：エレインの駒がスモウ・プッシュを受けたので、エレインの手番は飛ばされ、再びピートの番になります(S3ルール)。スモウ・プッシュを受けたエレインの駒は黄色のマスに入ったので、ピートがこの手番で動かすのは黄色の駒です。ピートの黄色の駒が動ける範囲を図示します。  
図8(e)：この図からは別のシナリオの例です。エレインが橙の駒を(図8(b)の2マスではなく)4マス斜め前方にある紫

色のマスに入れたとしましょう。

図8(f)：ピートはこの場合、スモウ・プッシュの実行(つまり、紫の駒を1マス前進、相手の紅色の駒を1マス後退)を強制されます。ピートには他の選択肢はありません。パスはできないのです(S11ルール)。前の例と同様、エレインはスモウ・プッシュを受けて自分の駒を黄色のマスまで後退させられたので、エレインの手番は飛ばされます。ピートが続けて自分の黄色の駒を動かします。

## スタンダード・マッチの得点システム

スタンダード・マッチは3点先取、つまり先に3点取ったほうの勝ちです。どちらかのプレイヤーがラウンドの勝者となるたび、相手陣内に入った駒に竜の牙が1つ載ります。駒に竜の牙が1つだけ載っている場合、その駒の持ち主に1点が入ったものと解釈されます。ですが、スモウ駒が相手陣内に入り、同一の駒に2つ目の竜の牙が載った(この駒は後述する「ダブル・スモウ」駒になります)場合、2つ目の竜の牙は2点分に数えられます。つまり、この駒だけで持ち主に都合3点がもたらされることになります。

従って、スタンダード・マッチでは、以下の2つのいずれかを先に満たしたプレイヤーが勝者となります。

- ・自分の駒を3つ、スモウ駒にする。
- ・自分の駒を1つ、ダブル・スモウ駒にする(自分のスモウ駒を1つ相手陣内に入れる)。

注：自分と相手の駒に載った竜の牙を見るだけで、自分と相手の得点状況が容易に理解できます。なお、ダブル・スモウ駒については、スタンダード・マッチでは作った瞬間にゲーム終了となるので、実際のゲーム中には登場しません。一方、ロング・マッチやマラソン・マッチでは、後述の通りダブル・スモウ駒がゲーム中でも重要な役割を果たします。

## ロング・マッチのルール

ロング・マッチは7点先取です。第1ラウンドは「1ラウンド・マッチのルール」と全く同様に行います。第2ラウンド以降、2つの概念が新たに登場します。

・スモウ駒およびダブル・スモウ駒の誕生：スタンダード・マッチの時と同様、相手陣内に入った駒には、竜の牙が1つ載ります。すでに竜の牙が1つ載っている駒が相手陣内に入ったのであれば、その駒に2つ目の竜の牙が載り、この竜の牙が2つ載った駒が「ダブル・スモウ」駒になります。

・駒の再配置：駒の再配置のルールは、スタンダード・マッチの時と全く同じです。防衛者が左詰めか右詰めか決め、挑戦者はそれに従います。

## ダブル・スモウ駒の力と制限

スモウ駒のルールについては、スタンダード・マッチと全く同様です。ダブル・スモウ駒については、新たに以下のルールが導入されます。

DS1：ダブル・スモウ駒は通常の駒やスモウ駒より強いですが、鈍速です。動ける方向は他の駒と同様、前方直進または斜め前方45度ですが、動ける歩数は最大で3マスまでです。

DS2：ダブル・スモウ駒は他の駒より強いので、相手の駒1個または2個に対して「スモウ・プッシュ」を仕掛けることができます。これを行うには、自分の手番の開始時点で、自分のスモウ駒の目の前、つまり前方に隣接するマスに、相手の駒がないといけません(ダブル・スモウ駒は2個まで相手の駒を押し出せません。これはつまり、自分の目の前のマスと、さらにそのすぐ後ろのマスに相手の駒がいる場合はそれも押し出してしまえる、という意味です)。また、スモウ・プッシュは移動の一種なので、相手が直前の手番において移動を終えたマスの色が自分のダブル・スモウ駒の色に対応しているものでないと、そのダブル・スモウ駒を使ったスモウ・プッシュは行えません。以上の条件を満たしていれば、スモウ・プッシュを行えます。スモウ・プッシュを行うと、目の前にいる相手の駒を1マス後ろに押し出します。つまり、自分のスモウ駒は1マス前に進み、相手の駒は1マス(2駒押し出した場合はそれぞれ1マスずつ)後ろに下がります。

DS3：スモウ・プッシュを行うと、相手の手番は飛ばされ、再び自分の手番になります。スモウ・プッシュによって後退した相手の駒が今どの色のマスにいるか確認し、その色の自分の駒を動かすことになります。スモウ・プッシュによって相手側の複数の駒を押し出した場合、ダブル・スモウ駒から見て遠いほうに位置する駒が押し出された先のマスの色を見ます。重要なのは常に、押し出した駒を収める先の「元々は空いている」マスだということです(後述のDS5ルールもご覧ください)。

DS4：斜め方向へのスモウ・プッシュは行えません。スモウ・プッシュの対象に選べるのは、自分の手番開始時点で自分のスモウ駒の正面にいる相手側の駒(とその後ろにいる相手側の駒)だけです。

DS5：スモウ・プッシュを行う場合、相手側の(1個または2個の)駒が押し出される先のマスは空いていないといけません。前述の通り、この押し出された先のマスの色が、相手の手番を飛ばして自分の手番が再びやってきたとき、自分が動かす駒の色になります。

DS6：相手側自陣にいない駒に対してスモウ・プッシュを仕掛ける(つまりボードから押し出す)ことはできません。2つの駒を押し出そうとする場合、相手の「遠いほう」の駒が自陣にいるのであれば、スモウ・プッシュはできないということになります。

DS7：スモウ駒が同時に押し出せる駒は2個までです。3個以上の駒を同時に押し出すことはできません。

DS8：相手のダブル・スモウ駒に対してスモウ・プッシュを仕掛けることはできません。相手のスモウ駒にスモウ・プッシュを仕掛けることは可能です。相手のスモウ駒2個を一度に押し出すこともできます。(訳注-S9再掲：自分の駒にスモウ・プッシュを仕掛けることはできません。対象に選べるのは相手側の駒だけです。このルールはダブル・スモウ駒にも同様に適用されます。複数の駒を押し出す場合、うち1つでも自分の駒が含まれてはいけません)

(訳注：以上で、得点ルールを除き、ロング・マッチのルールは全て説明したことになります。ここからしばらくは例と注釈です。上記の記述で不明点が無いでしたら、例と注釈を飛ばし、得点ルールだけ確認してゲームを始めていただいて問題ありません。)

## ダブル・スモウ駒によるスモウ・プッシュ

以下では、ダブル・スモウ駒によるスモウ・プッシュの例を示します。「ダブル・スモウ駒の力と制限」のルールと一緒にご覧ください。スモウ・プッシュの対象になるのは、スモウ駒の正面にいる駒だけで**(DS2ルール)**、斜め前には駒は対象にならず**(DS4ルール)**、スモウ駒に押し出される先のマスは空いている必要があります**(DS5ルール)**。相手側の自陣にいる駒を押し出すことはできません**(DS6ルール)**。押し出す対象として選べる駒は通常の駒とスモウ駒だけで、ダブル・スモウ駒を押し出すことはできません**(DS8ルール)**。また、押し出す対象に選べるのは相手の駒だけです**(S9ルール)**。

図9(a)～図9(e)に、ダブル・スモウ駒によるスモウ・プッシュを実行できる状況を示します。これらの例では、アラン Alan が白(金)を、ルドミラ Ludmilla が黒を持っています。試合形式はロング・マッチ、これまでの点数は5対3でルドミラの優位です。



図9(a)：アランが桃色の駒を2マス斜め前方、緑のマスに動かします。  
図9(b)：ルドミラが動かすことになるのは緑の駒で、この駒はダブル・スモウ駒です。ルドミラが望むなら、通常の移動を行い、**藍、桃**、または緑のマスに駒を入れられます**(S10ルール)**。あるいは、スモウ・プッシュを行ってもかまいません。スモウ・プッシュの場合、緑の駒を1マス前に動かし、アラン側の**藍の駒と黄色の(スモウ)駒**を1マスずつ後退させます。アランの「遠いほうの」駒**(黄色の駒)**が押し出される先のマスは、**緑色のマス**です**(DS2ルール)**。  
図9(c)：アランの駒がスモウ・プッシュを受けたので、アランの手番は飛ばされ、再びルドミラが手番を行います**(DS3ルール)**。アランの「遠いほうの」駒が押し出された先のマスの色は緑なので、ルドミラは自分の緑のダブル・スモウ駒をもう一度動かします。これによって、彼女は緑の駒でもう一度スモウ・プッシュを行い、アランの**藍と黄色の駒**をそれぞれ1マスずつ後退させ、**黄色の(遠いほうの)駒**は**桃色のマス**へと押し出されます。  
図9(d)：再びアランの手番が飛ばされ、またルドミラの手番です。ルドミラが動かすのは**桃色のスモウ駒**です**(DS3ルール)**。ルドミラはこれを3マス進めてアランの自陣に入れ、ラウンドに勝利して2点獲得するという選択肢もあります(この場合、合計7対3でルドミラがゲームに勝利します)。  
図9(e)：ルドミラには、最初のスモウ・プッシュの後、二回目のスモウ・プッシュを行わず、かわりに緑のダブル・スモウ駒を左斜め前方に3マス動かしてアランの自陣に入れる、という選択肢もありました**(S10ルール)**。この場合、ダブル・スモウ駒でラウンドに勝利したので、得られる点数は2点ではなく4点となり(後述)、合計9対3での勝利となります。

## ロング・マッチの得点システム

ロング・マッチは7点先取です。どちらかのプレイヤーがラウンドの勝者となるたび、相手陣内に入った駒にクリスタルが1つ載ります。駒にクリスタルが1つだけ載っている場合、その駒の持ち主に1点が入っているものと解釈されます。ですが、スモウ駒が相手陣内に入り、同一の駒に2つ目のクリスタルが載った駒が「ダブル・スモウ」駒になった場合、この同じ駒に載った2つ目のクリスタルは2点分に数えられます。つまり、この駒だけで持ち主に都合3点もたらされることとなります。そして、ダブル・スモウ駒が相手陣内に入り、同一の駒に3つ目のクリスタルが載った(このクリスタルが3つ載った駒を「トリプル・スモウ」駒と呼びます)場合、この同じ駒に載った3つ目のクリスタルは4点分に数えられます。つまり、このトリプル・スモウ駒だけで持ち主に1+2+4=7点が入ります。

従って、以下の条件のいずれかを満たしたプレイヤーが、ロング・マッチの勝者となります。

- ・スモウ駒を先に7つ作る
- ・相手より先に、スモウ駒(1点)とダブル・スモウ駒(3点)の組み合わせで7点以上集める
- ・先にトリプル・スモウ駒を1つ作る

注：ロング・マッチでは、トリプル・スモウ駒は作った瞬間に勝者となりますので、ゲーム中には登場しません。これから説明するマラソン・マッチでは、トリプル・スモウ駒は重要な役割を果たします。

## マラソン・マッチのルール

マラソン・マッチは15点先取です。第1ラウンドは「1ラウンド・マッチのルール」と全く同様に行います。第2ラウンド以降、2つの概念が新たに登場します。

・**スモウ駒、ダブル・スモウ駒およびトリプル・スモウ駒の誕生**：スタンダード・マッチやロング・マッチの時と同様、相手陣内に入った駒には、クリスタルが1つ載ります。すでにクリスタルが1つ載っている駒が相手陣内に入ったのであれば、ロング・マッチの時と同様、その駒に2つ目のクリスタルが載り、ダブル・スモウ駒になります。すでにクリスタルが2つ載っている駒が相手陣内に入ったのであれば、その駒に3つ目のクリスタルが載り、この3つクリスタルが載った駒は「トリプル・スモウ」駒となります。

・**駒の再配置**：駒の再配置のルールは、スタンダード・マッチ、ロング・マッチの時と全く同じです。防衛者が左詰めか右詰めが決め、挑戦者はそれに従います。

## トリプル・スモウ駒の力と制限

スモウ駒およびダブル・スモウ駒のルールについては、スタンダード・マッチ、ロング・マッチと全く同様です。トリプル・スモウ駒については、新たに以下のルールが導入されます。

**TS1**：トリプル・スモウ駒は他のどんな駒よりも強いですが、鈍速です。動ける方向は他の駒と同様、前方直進または斜め前方45度ですが、動ける歩数は1マスだけです。

**TS2**：トリプル・スモウ駒は他の駒より強いので、相手の駒1～3個に対して「スモウ・プッシュ」を仕掛けることができます。これを行うには、自分の手番の開始時点で、自分のスモウ駒の目の前、つまり前方に隣接するマスに、相手の駒がないといけません(トリプル・スモウ駒は3個まで相手の駒を押し出せます。これはつまり、自分の目の前のマス、そしてすぐ後ろのマス、さらにそのすぐ後ろのマスに相手の駒が連なっている場合、それも押し出して後退させることができる、という意味です)。また、スモウ・プッシュは移動の一種なので、相手が直前の手番において移動を終えたマスの色が自分のトリプル・スモウ駒の色に対応しているものでないと、そのトリプル・スモウ駒を使ったスモウ・プッシュは行えま

せん。以上の条件を満たしていれば、スモウ・プッシュを行えます。スモウ・プッシュを行うと、目の前にいる相手の駒を1マス後ろに押し出します。つまり、自分のスモウ駒は1マス前に進み、相手の駒は1マス(2～3駒押し出した場合はそれぞれ1マスずつ)後ろに下がります。

**TS3**：スモウ・プッシュを行うと、相手の手番は飛ばされ、再び自分の手番になります。スモウ・プッシュによって後退した相手の駒が今の色のマスにいるか確認し、その色の自分の駒を動かすことにもなります。スモウ・プッシュによって相手側の複数の駒を押し出した場合、トリプル・スモウ駒から見て最も遠いところに位置する駒が押し出された先のマスの色を見ます。重要なのは常に、押し出した駒を収める先の「元々は空いていた」マスだということです(後述の**TS5ルール**もご覧ください)。

**TS4**：斜め方向へのスモウ・プッシュは行えません。スモウ・プッシュの対象に選べるのは、自分の手番開始時点で自分のスモウ駒の正面にいる相手側の駒(及び、そのすぐ後ろに連なっている相手側の駒1つまたは2つ)だけです。

**TS5**：スモウ・プッシュを行う場合、相手側の(1～3個の)駒が押し出される先のマスは空いていないといけません。前述の通り、この押し出された先のマスの色が、相手の手番を飛ばして自分の手番が再びやってきたとき、自分が動かす駒の色になります。

**TS6**：相手側自陣にいる駒に対してスモウ・プッシュを仕掛ける(つまりボードから押し出す)ことはできません。2～3個の駒を押し出そうとする場合、相手の「最も遠い」駒が自陣にいるのであれば、スモウ・プッシュはできないということになります。

**TS7**：スモウ駒が同時に押し出せる駒は3個までです。4個以上連なった駒を同時に押し出すことはできません。

**TS8**：相手のトリプル・スモウ駒に対してスモウ・プッシュを仕掛けることはできません。押し出せるのは、相手の通常の駒、スモウ駒、ダブル・スモウ駒です。相手のスモウ駒やダブル・スモウ駒を一度に最大3個押し出すこともできます。

(訳注-**S9** 再掲：自分の駒にスモウ・プッシュを仕掛けることはできません。対象に選べるのは相手側の駒だけです。このルールはトリプル・スモウ駒にも同様に適用されます。複数の駒を押し出す場合、うち1つでも自分の駒が含まれてはいけません)

(訳注：以上で、得点ルールを除き、マラソン・マッチのルールは全て説明したことになります。ここからしばらくは例と注釈です。上記の記述で不明点が無いのでしたら、例と注釈を飛ばし、得点ルールだけ確認してゲームを始めていただいで問題ありません。)

## トリプル・スモウ駒によるスモウ・プッシュ

以下では、トリプル・スモウ駒によるスモウ・プッシュの例を示します。「トリプル・スモウ駒の力と制限」のルールと一緒にご覧ください。スモウ・プッシュの対象になるのは、スモウ駒の正面にいる駒だけで**(TS2ルール)**、斜め前には駒は対象にならず**(TS4ルール)**、スモウ駒に押し出される先のマスは空いている必要があります**(TS5ルール)**。相手側の自陣にいる駒を押し出すことはできません**(TS6ルール)**。トリプル・スモウ駒を押し出すことはできません**(TS8ルール)**。また、押し出す対象に選べるのは相手の駒だけです**(S9ルール)**。

図10(a)～図10(i)に、試合終了にまで至るダイナミックで面白い例を示しました。この例では、様々な形のスモウ・プッシュと、ゲームの他の側面も示しています。サンジェイ Sanjay が白(金)を持ち、ヨハンが黒を持っています。14対9でサンジェイがリードしています。



図10(a)：ヨハンは自分の**紅色のダブル・スモウ駒**を3マス前方に動かし、**黄色のマス**に入れます。  
図10(b)：サンジェイは**黄色のトリプル・スモウ駒**でスモウ・プッシュを行います。このスモウ・プッシュでヨハンの連なった**橙、褐、緑色の駒**を1マスずつ後退させます**(TS2ルール)**。「最も遠い」**緑色の駒**が押し出された先の空きマスの色は**藍**です**(TS3ルール)**。

図10(c)：ヨハンの手番は飛ばされます。サンジェイが動かすことになるのは**藍色のダブル・スモウ駒**です。斜め移動も可能ですが、ヨハンのスモウ駒**(黄色)**に対してスモウ・プッシュを行うことにしました。1マス後退させ、**黄色のマス**に押し出します**(TS2ルール)**。  
図10(d)：再びヨハンの手番が飛ばされ、サンジェイの番です。サンジェイは**黄色のトリプル・スモウ駒**でスモウ・プッシュを行います。この駒から4マス先、相手側自陣の**橙の空きマス**まで道が空いていますが、トリプル・スモウ駒は1マスしか動けないので、直接飛び込むことはできません**(TS1ルール)**。かわりに、ヨハンの**橙、茶、緑色の駒**を押し出します。今回は**緑色の駒**が押し出される先は**黄色のマス**です**(TS3ルール)**。

図10(e)：サンジェイが再び**黄色の駒**を動かします。ヨハンの**緑の駒**はすでに自陣まで押し戻されていますので、今回はスモウ・プッシュは行えません**(TS6ルール)**。斜め方向へのスモウ・プッシュはルールで禁止されています**(TS4ルール)**。従って、サンジェイができるのは、左斜め前方の**紅色のマス**への移動だけです。くりかえしになりますが、この黄色の駒は最大1マスしか動けないので、ヨハンの自陣には飛び込めません。

図10(f)：ヨハンは**紅色の駒**を動かすことになりました。移動先は2つある**黄色のマス**のいずれかです。この**紅色の駒**の目の前には**味方の駒**なので、スモウ・プッシュは行えません**(S9ルール)**。  
図10(g)：サンジェイはまた**黄色のトリプル・スモウ駒**を動かします。まだこの駒による斜め移動では、相手側自陣には届きません。ということで、ヨハンの**紫色の駒**を**桃色のマス**までスモウ・プッシュで押し出します。  
図10(h)：ヨハンの手番は飛ばされ、サンジェイが**桃色のダブル・スモウ駒**を動かします。ダブル・スモウ駒は最大3マスしか動けないので、相手側自陣には届きません。**桃色**や**黄色**のマスに入るとこのラウンドを落としてしまうので、**紫色のマス**に入ります。

図10(i)：ヨハンは、**桃色のマス**3つのうちどこに入れるか選びます。サンジェイの**桃色の駒**をブロックする位置に移動させます。そうしないとラウンドを落とし、試合に負けてしまうからです。

図10(j)：しかしサンジェイは**桃色の駒**でスモウ・プッシュを仕掛け、ヨハンの**紫色の駒**を**黄色のマス**まで押し出します。  
図10(k)：ヨハンの手番は飛ばされます。サンジェイは自分の**黄色の駒**でスモウ・プッシュを行い、ヨハンの**藍色の駒**を**黄色のマス**まで押し出します。

図10(l)：再びヨハンの手番が飛ばされます。サンジェイは**黄色のトリプル・スモウ駒**を1マス進め、相手側自陣に入れます。サンジェイの勝利です。サンジェイは元々14点持っていたので1点で先分だったのですが、トリプル・スモウ駒で勝利したので、一気に8点入ることになります(後述)。



## マラソン・マッチの得点システム

マラソン・マッチは15点先取です。どちらかのプレイヤーがラウンドの勝者となるたび、相手陣内に入った駒に竜の牙が1つ載ります。駒に竜の牙が1つだけ載っている場合、その駒の持ち主に1点が入っているものと解釈されます。スモウ駒が相手陣に入り、同一の駒に2つ目の竜の牙が載った(ダブル・スモウ駒になった)場合、この同じ駒に載った2つ目の竜の牙は2点分に数えられます。つまり、この駒だけで持ち主に都合3点がもたらされることとなります。ダブル・スモウ駒が相手陣に入り、同一の駒に3つ目の竜の牙が載った(トリプル・スモウ駒になった)場合、この同じ駒に載った3つ目の竜の牙は4点分に数えられます。つまり、このトリプル・スモウ駒だけで持ち主に7点が入ります。そして、トリプル・スモウ駒が相手陣に入り、同一の駒に4つ目の竜の牙が載った場合、この同じ駒に載った4つ目の竜の牙は8点分に数えられます。元々載っている7点とあわせて15点となり、この駒だけで直ちに勝利を決める15点に達します。

従って、以下の条件のいずれかを先に満たしたプレイヤーが、マラソン・マッチの勝者となります。

- ・スモウ駒、ダブル・スモウ駒、トリプル・スモウ駒による得点の合計が15点に達する(ダブル・スモウ駒は1個3点、トリプル・スモウ駒は1個7点です)
- ・トリプル・スモウ駒を相手陣内に放り込む

## カミサドの棋譜の記法

カミサドを遊ぶ際、ゲームの棋譜を採ってみたいと思うことがあるでしょう。棋譜は特に、ゲームを途中まで進めて(場合によってはラウンド中に)中断し、後に再開したい、というときに有効です。棋譜をつける用紙がBurley GamesやHuch&Friendsのウェブサイトからダウンロードできます。このルールブックにも、別冊「移動の例」巻末に、1試合分丸ごと、実際に遊ばれたロング・マッチの全ラウンド全棋譜を載せてあります。各ラウンド、左側の列が黒を持つプレイヤーの手、右側の列が白(金)を持つプレイヤーの手です。

記法は完全に言語依存になります。それぞれの手は4つの要素で表されます。まず下図の八角形のマーク、このマークの色でどの駒を動かしたか表します(それぞれの色には対応する漢字が書かれています)。



続いて、移動方向を矢印で表します。上方への矢印(↑)は前方への移動、左斜め上方への矢印(↖)は左斜め前方への移動、右斜め上方への矢印(↗)は右斜め前方への移動を、そして下方への矢印(↓)は、スモウ・プッシュによって後退させられたことを表します。

矢印の後は数字が書かれています。この数字は、手番に何マス動かしたか表します。移動がブロックされ、パスしたという場合、矢印マークは書かず、数字「0」を記入します。

最後に、移動した先のマスの色を、下図のように四角形マークの色で表します。このマスの色は、次の手番における八角形マークの色と同じになっているはずなので、敢えて書くのは冗長ではないかという議論もあるかと思いますが、ですがこれを書くことで、棋譜の記入を間違えていないかチェックしたり、後で棋譜を自分で並べたりする際、便利がよくなります。それぞれの色には対応する漢字と一緒に書かれています。



規定の用紙を入手できない場合や自分用の記法のほうが好みだという場合は、単純に「紫 左 5 黄」というような形で記述できます。なお、この例は、「紫色の駒を左斜め前方に5マス動かし、黄色のマスに入った」ことを意味します。

お望みであれば、巻末の棋譜を自分で並べること、この記法に慣れたり、あるいは試合を通じて色々な状況が登場することから、ルールに関する不明点を解消することもできるでしょう。

各ラウンドの初期配置もあわせて記しています。「右詰め」「左詰め」の宣言の結果を理解しやすくするためです。



「カミサド」を私の妻Carolに捧げます。彼女の協力なしに、このゲームは完成しませんでした。

カミサドを数時間に渡ってテストプレイしていただき、また、本ルールのサブタイトルの作業をしていただいた以下の方々に心から感謝いたします：

Johan Rydahl, Alain Culos, David Webber, Anthony Ward, Sanjay Das, Daniel Shaya, Andrew Cloud, Prasanta Mukherjee, Vlora Brestovci, Simon Hibbs, Jamie Ellison, Danny Rowe, Trevor Belletty, Ludmilla Anchugova, Alan King, Terry Pearce, Carol Burley, Oliver Burley, Hannah Burley, Jonathan Burley, Freddie Burley

Kamisado © Peter Burley  
Peter Burley作のゲーム



このゲームに関するご質問は：  
合同会社ニューゲームズオーダー  
東京都立川市柴崎町3-10-6 イチカワビル2F  
E-mail: info@newgamesorder.com  
URL: http://newgamesorder.com