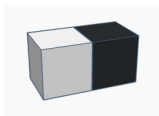


# NANKU

A strategy game for 2 players by  
Néstor Romeral Andrés

## 概要

**ナーング(NANKU)**は、異なる色のキューブ2つで構成された、1種類の「デュアル」駒を使用する3Dゲームです。



ナーングでは、プレイヤーは交互に駒を置くか積み重ね、自分の色のキューブを一直線に4つ並べることが目的です。(「ナーング」とは、タミル語の4を表します)

## 内容物

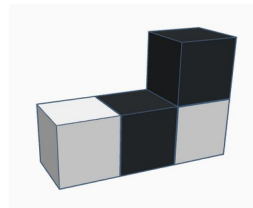
「デュアル」駒 40個、袋、箱

## 遊び方

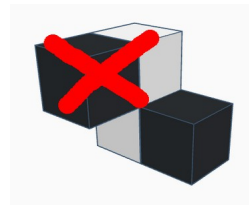
各プレイヤーは自分の色を1色選びます(白または黒)。両プレイヤーの手が届く場所に40個の駒を置き(これをサプライとします)、テーブル上にゲームをプレイするスペースを空けておきます。

白のプレイヤーが先手となって交互に手番を行います。手番ではサプライから駒を1個取り、それを以下の配置ルールに従って任意の置き方で配置します(立てても構いません)。

- キューブのグリッドに沿うように配置しなければなりません(つまり半端にずらすような置き方は不可)。
- 初手を除き、1個以上の配置済みの駒に隣接して(面と面が接して)いなければなりません。
- 配置する駒はテーブルか他の駒で完全に支えられていなければなりません(つまり空中に突き出たような置き方は不可)。



黒プレイヤーによる正しい配置例

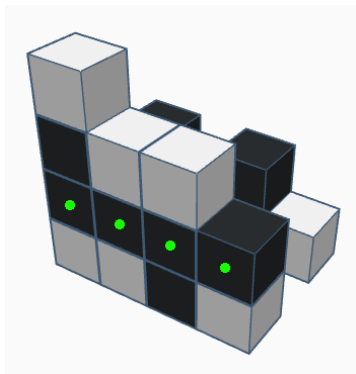


誤った配置例(下から支えられていない部分がある)

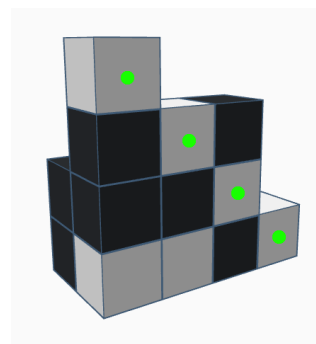
## 勝利条件

先に自分の色のキューブを一直線に4つ並べたプレイヤーの勝利です。直線は縦、横、斜めで作ることができますが、連続するキューブ同士は**1つ以上の辺**<sup>1</sup>で接していなければなりません(つまり、頂点が接しているだけの場合は連続していると見なしません)。

また、4つのキューブはいずれも**1つ以上の面が露出して(外から見えて)**いなければなりません。



例: 黒プレイヤーの勝利



例: 白プレイヤーの勝利

いかなる場合であっても、駒を崩してしまった場合はその瞬間に敗北となります。

## 注記と戦略

回転できるものの上でプレイすることをおすすめします。その際は自分の手番で全体を回転させてみても構いません。

初回プレイでは、ほとんどの場合において黒の勝利となることに気付くでしょう。プレイ回数を重ねていくと、今度は大抵が白の勝利となるでしょう(白が序盤の最適解を見つけるため)。しかし、さらに経験を積むとゲームが30手番以上続くケースも出てくるようになり、勝敗が均衡するようになります。

1 辺とは、隣り合う2つの面同士が接している線のことで。