Laysan Albatross

for 2 players and referee

Takumi Ikeda (2022-03-06)

（先攻）

（後攻）		邦楽器			洋楽器			
邦楽器	繰り返し	5	-3	5	-3	7	7	3
	ランダム	5	-5	5	5	7	-5	-5
	変化のない持続音	5	5	-7	5	-7	7	-7
洋楽器	繰り返し	-3	5	-3	-3	7	7	3
	ランダム	-7	5	5	-7	7	7	-7
	変化のない持続音	-7	5	5	-7	7	-7	-7
	休止	5	-7	5	5	-7	7	-7

凡例

繰り返し　　ランダムな動き　　変化のない持続音　　休止（ポーズをとる）

２人の奏者は７つの「戦術」を交互に実行する。戦術のうちの６つは邦楽器または洋楽器を使って「繰り返し」「ランダム」「無変化」を表現することであり、残りの１つは音を出さずに体を使って何らかの「ポーズをとる」ことである。繰り返し、ランダム等が客観的に判別できる限り、演奏（以下、ポーズを含む）の内容は自由である。

演奏は先攻から始め、次に後攻が始める。自分の次の戦術を決めるまで、相手の演奏中も自分の演奏を続ける。相手の戦術を受けて、自分の次の戦術が決まったら（区切りを明確にするために）数秒間演奏を止めた後、次の戦術を実行する。相手の戦術実行から自分の戦術実行まで、最低でも 10 秒は間隔を空ける。

上記の表（利得行列）において、双方の戦術の交点が得点となる。この時、正の数は後攻の得点、負の数は先攻の得点として加算される（ただし先攻の得点は正負を逆転して加算する）。奏者の目的は競技を通じて高得点を目指すことである。

審判の役割は、両者の演奏から得点を計算し、勝者を決めることである。例えば先攻がいきなり「ポーズ」から始めたとする。この時、先攻は表の一番右の列を選択したことになるが、初手においては相手の戦術が示されていないので、得点は生じない。次に後攻が邦楽器で「繰り返し」を演奏した場合、一番右の列と一番上の行の交点の数「3」が後攻の得点となる。次に先攻が洋楽器で「繰り返し」を演奏した場合、一番上の行と中央の列の交点の数「-3」が先攻の得点となる。この時点で両者の得点は３対３である。

両者が得点を一定の回数得た時点でラウンドを終了し、勝敗が発表される。１ラウンドごとに先攻と後攻を交代する。ラウンドを複数回行って勝者を決する。

※ Duel (Iannis Xenakis, 1959) を翻案。