

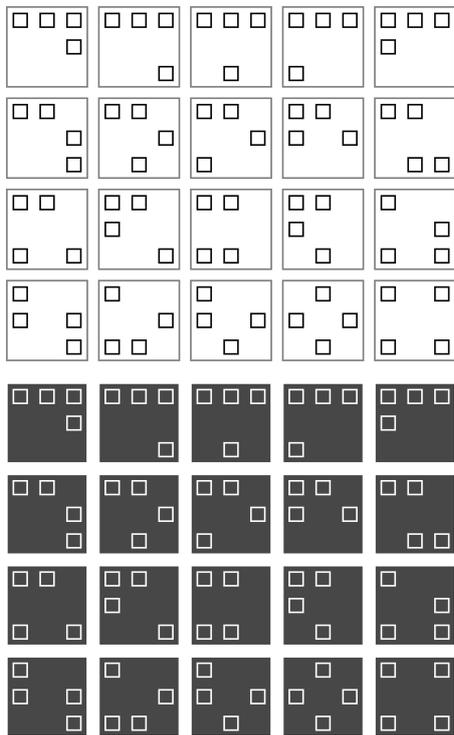
Ni-Ju

Design and rulebook © 2016 Néstor Romeral Andrés
 Translation by Tchié Tokoro

Ni-Ju (日本語で「20」の意味)は、タイルを並べて遊ぶ 2 プレーヤー・ゲームです。1 枚の自分のタイルを中心に、そのタイル上の模様のおりに 4 枚の自分のタイルを配置できたら勝ちです。各プレーヤーはゲームの名のおり「20」枚のタイルを持ちます。タイルには 4 つのドットの組み合わせから成る「20」種類の模様が描かれています。タイルを回転させたときの模様も数えると、模様は全部で 70 種類あります。

遊具

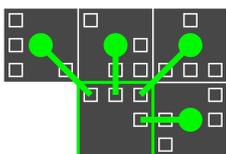
- 白タイル x 20 枚 (下図参照)
- 黒タイル x 20 枚 (下図参照)
- 赤ディスク x 40 枚



40 枚の Ni-Ju タイル

勝利条件

自分のターンの終了時、下図のように、1 枚以上の自分のタイルを中心に、そのタイルに描かれた模様のおりに自分のタイルを配置することができたら、勝ちです。



黒の勝利例: □ のタイルの周りに、そのタイル上にある模様のおりに、4 枚の黒タイルを配置して勝利。

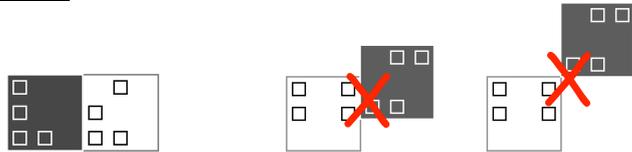
セットアップ

タイルを配置するスペースをテーブルの中央に空け、各プレーヤーは自分の色(白か黒)のタイルを 20 枚ずつ手元に持ちます。

遊びかた

配置フェーズ

白の先手で、プレーヤーは交代で自分の手持ちのタイルのうち任意の 1 枚を選んでテーブル上に配置します。タイルは必ず、すでに配置されている 1 枚以上のタイルと、角と角とを合わせてぴったり辺を接するように置きます。(先手である白の最初の 1 枚はもちろん例外。)



OK

NG

勝利可否判別(オプションル): そのタイルを中心として勝利条件を形成できないことが、その時点で決定しているとき、目印として、タイルの上に赤いディスクを置いてもかまいません。(このルールを適用するかどうかは、ゲーム開始前に両者で合意しておきます)

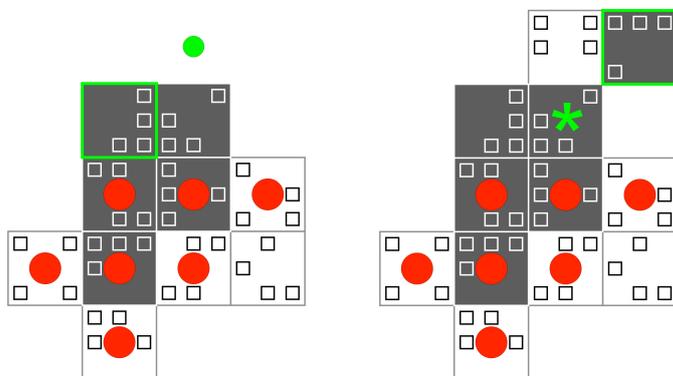


例: 右側の白タイルは、左側の黒タイルがそこにあるかぎり(この後 移動で条件が変わらないかぎり)、勝利条件を形成できない。

移動フェーズ

手元のタイルを全て配置してまだ勝負がつかない場合、両者は交代に、配置済みの自分のタイルを、どちらかが勝利するか、互いに引き分けの合意をするまで、ルールに従って別の場所に移動させます。移動させることができるのは、他のタイルと接していない辺が 1 つ以上あるタイルのみです。配置されているタイルは、常に「一繋がり」の状態であればなりません。この「繋がり」を分断するようなタイルの移動はできません。移動によって、勝利条件を形成することができるようになったタイルがあれば、赤いディスクを取り去ります。

終局例



●の場所にあと1枚黒タイルを配置すれば、白が左図の●の場所にタイルを置いたことで黒はいったん勝利を阻まれた。
 □のタイルを中心に、黒の勝利条件が完成。
 だが次に黒は□にタイルを配置、*のタイルを中心に勝利条件を完成させて勝利した。

派生

配置フェーズのみで遊びます。配置終了時、勝利条件を形成したタイルの数が多い方が勝ちです。