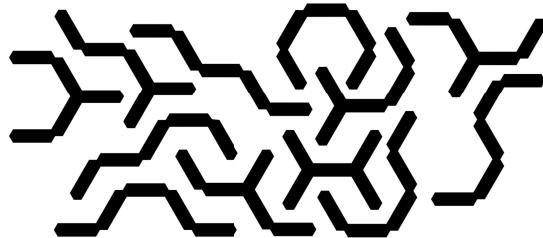


twigs

A game for 2 players by Néstor Romeral Andrés

はじめに

Twigs は、下図のような 12 個の「ペントトウイグ」(120 度の角度で 5 本の「小枝」が繋がった形状のタイル。以降、「トウイグ」と呼びます)を配置して遊ぶゲームです：



12 個のペントトウイグ

プレーヤーは交代で自分のトウイグをルールに従って配置します。最後により多くの自分の領域を確保できたプレーヤーの勝ちです。

いくつかのトウイグは非対照形ですので、裏表で別の置き方ができます。

道具

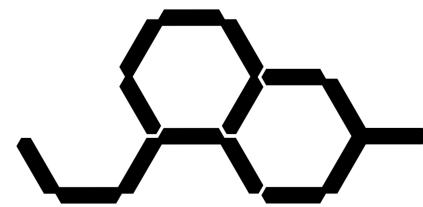
- 黒トウイグ 12 個, 白トウイグ 12 個
- 黒ディスク 15 個, 白ディスク 15 個

ルール

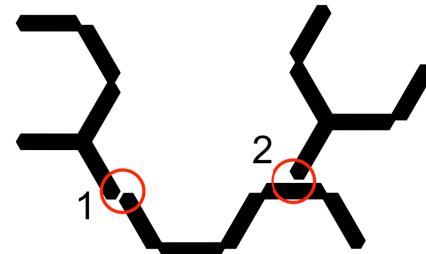
各プレーヤーは、自分の色(黒か白)の 12 個のトウイグを持ちます。

白プレーヤーは自分のトウイグを 1 つ選んでテーブルに置きます。次に黒プレーヤーが、自分のトウイグを 1 つ選んで、白が置いたトウイグに接続するように置きます。以降、次のルールに従って、白と黒は交互に自分のトウイグを配置してゆきます：

- すでに配置されているトウイグに、少なくとも 1箇所で、「小枝」の先端同士が繋がるように置くこと。
- 「マネ基」防止のため、黒は初手で、白の初手とは別のトウイグを選ぶこと。
- 新たに配置したトウイグとすでに置かれていたトウイグとは、120° の角度で接続すること。(すべてのトウイグは、トウイグが繋がって形成する「仮想六角形」の辺に沿って配置することになります。)



良い例: トウイグの先端同士が 120 度の角度で接続

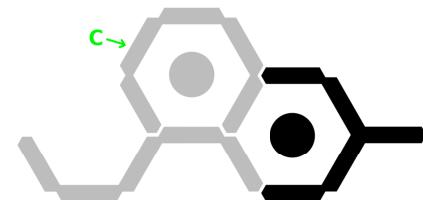


悪い例:
1: 120 度の角度で接続していない
2: トウイグの先端同士で接続していない

トウイグの配置によって六角形、または六角形が複数繋がった閉じた領域が形成されます。

領域を構成する辺の過半数が白なら白のプレーヤー、黒なら黒のプレーヤーが、その領域を獲得します。領域を獲得したプレーヤーは、領域の中央に自分の色のディスクを置きます。

領域を形成する辺の数が白・黒同じであれば、その領域はどちらのものにもなりません。



白が 'C' トウイグを配置したことによって、2つ(白、黒それぞれ 1 つずつ)の六角形の領域ができた。



六角形 2 つと、六角形が複数繋がった閉じた領域 4 つができた例。領域を構成する過半数の辺を持つプレーヤーが、その領域を獲得する。

終局

両プレーヤーが全てのトウイグを配置し終わったら、ゲーム終了です。ゲームが終了したら、両プレーヤーは、自分が獲得した六角形の領域数と、複数の六角形が繋がった領域数の合計数を申告します。

より多くの領域を制覇したプレーヤーの勝ちです。白・黒で獲得した領域数が同じだった場合は、引き分けです。もう一度プレーしましょう。



派生ゲーム

領域の得点は、そのサイズに応じて高くなる。(領域の得点=その領域が含む仮想六角形の数)

パズル

自分の力で解いてみよう。ネット検索で回答を探さないで！

“THE TRIANGLE”

ルールに従って 12 本全ての同色のトウイグを配置し、下図のような三角形を作つてみよう。



“15 HEXES”

ルールに従つて 12 本全ての同色のトウイグを配置し、上図とは別の形になるように 15 個の六角形を作つてみよう。

“THE MAXIMUM”

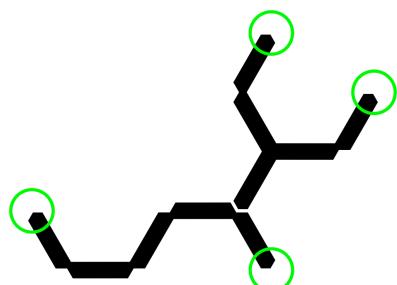
ルールに従つて 24 本全てのトウイグを配置し、できるだけたくさんのが六角形を形成してみよう。

“THE RING”

ルールに従つて 12 本全ての同色のトウイグを配置し、できるだけ大きな 1 つの領域を作つてみよう。

“THE TREE”

ルールに従つて 12 本全ての同色のトウイグを配置し、できるだけたくさんのが「葉っぱ」(他と接続していない先端)を作つてみよう。



「葉っぱ」の例