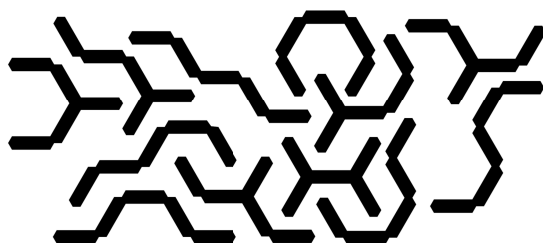


twigs

A game for 2 players by **Néstor Romeral Andrés**

はじめに

Twigs は、下図のような 12 個の「ペンタトウイグ」(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 個のペンタトウイグ

プレイ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イヤーの勝ちです。

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

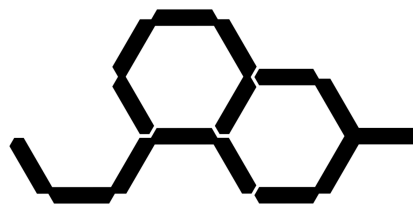
- 黒トウイグ 12 個, 白トウイグ 12 個
- 黒ディスク 15 個, 白ディスク 15 個

ルール

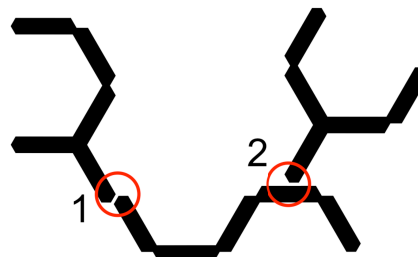
各プレイヤーは、自分の色(黒か白)の 12 個のトウイグを持ちます。

白プレイ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。次に黒プレイヤーが、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、小枝の先端同士が繋がるように置くこと。
- 「マネ碁」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

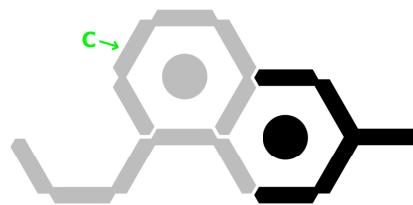


悪い例:
1: 120 度の角度で接続していない
2: トウイグの先端同士で接続していない

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イヤー、黒なら黒のプレイヤーが、その領域を獲得します。領域を獲得したプレイヤーは、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イヤーが、その領域を獲得する。

終局

両プレイ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、両プレイヤーは、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イヤーの勝ちです。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。



終局の例:
11 vs. 10 で白の勝ち。

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ってみよう。



“15 HEXES”

ルールに従って 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 個の六角形を作ってみよう。

“THE MAXIMUM”

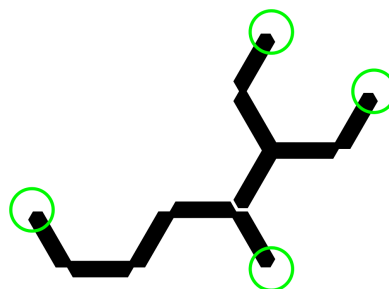
ルールに従って 24 本全てのトウイグを配置し、できるだけたくさんの六角形を形成してみよう。

“THE RING”

ルールに従って 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 つの領域を作ってみよう。

“THE TREE”

ルールに従って 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「葉っぱ」(他と接続していない先端)を作ってみよう。



「葉っぱ」の例