



以下のいずれかが発生したらゲームが終了します。

- 白プレイヤーが両方の黒トークンを捕獲する。白プレイヤーの勝ち。
- 黒プレイヤーがトークン1個を捕獲できないように隔離する。黒プレイヤーの勝ち。以下のアザラシの隔離を参照。
- 両方のプレイヤーが連続して手番をパスする。黒プレイヤーの勝ち。

### アザラシの隔離

1～2マスの距離にある全てのマスにリングが置かれている場合、アザラシは隔離されます。隣接するマスにのみリングが置かれている場合、捕獲に対してアザラシは一時的に安全です。移動が可能なら移動しなければならないため、2マス先に1つでも空きマスがあれば、その安全なマスから離れなければなりません。気長なホッキョクグマは時にこれをアドバンテージとして利用できます。

### マッチプレイ

2回プレイして役割を交換することをおすすめします。各ゲームの後、勝ったプレイヤーはボードに残った空きマスを数えて得点とします。2ゲーム後により高い得点のプレイヤーの勝ちです。もちろん引き分けの場合もあります。それならまたプレイしましょう。

### アザラシの隔離

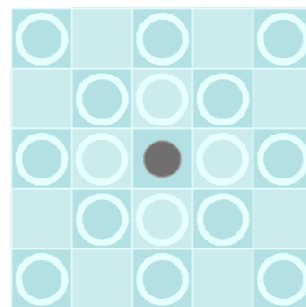


図5: 捕獲されず移動もできなければアザラシは隔離されます！隔離はボードの辺と角に沿って行うのが最も簡単です。