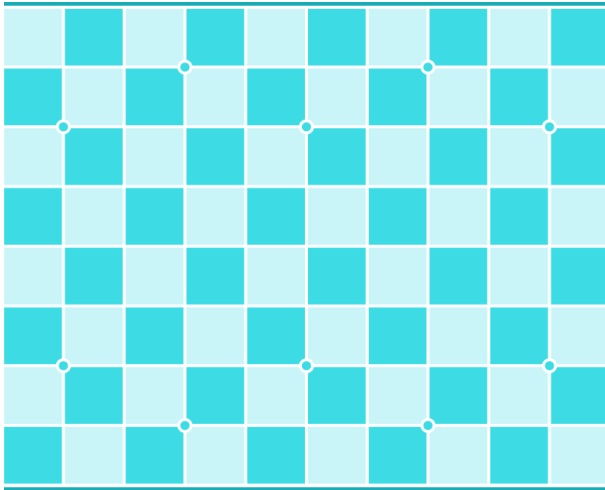


# ORDO

An abstract board game for 2 players  
by Dieter Stein

## 遊具

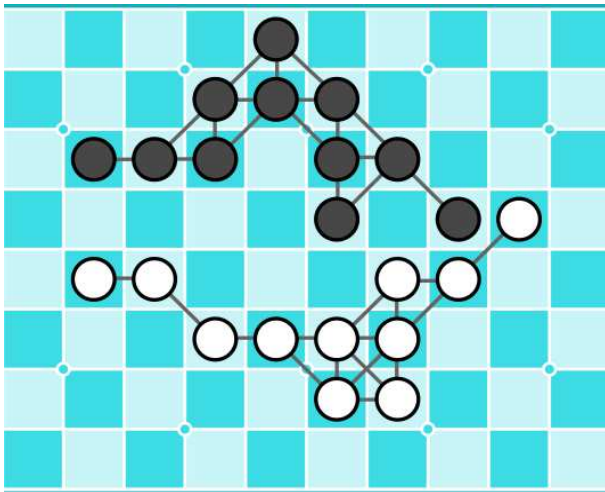
Ordo(オード)は2色の2×20個のコマと  
10×8マスのボードでプレイします。



オードボード

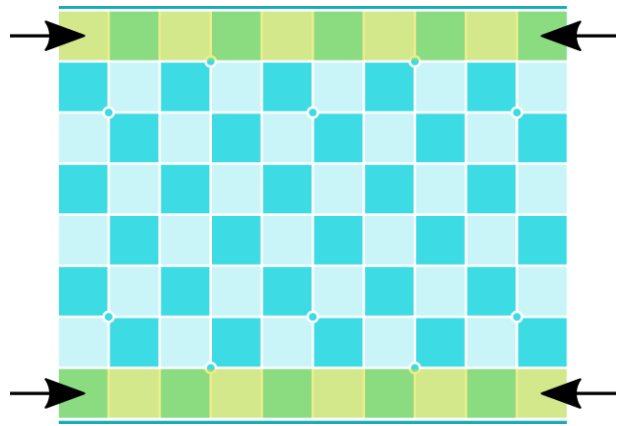
## 用語

**グループ:** 縦横または斜めにつながった  
プレイヤーの全てのコマのかたまり



つながった同色のコマはグループを  
形成する

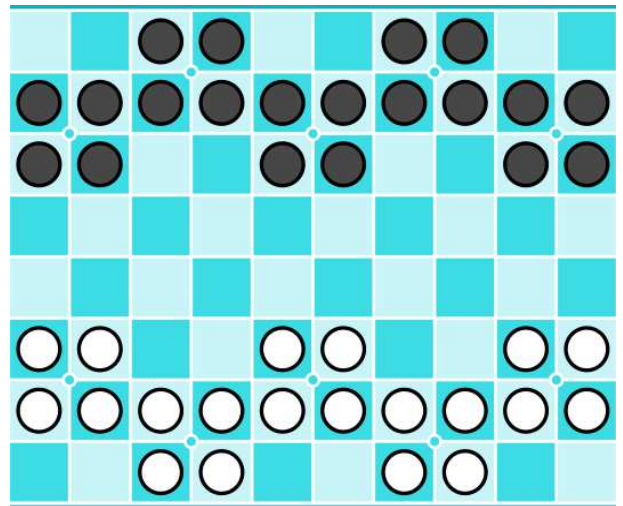
**ホーム行:** プレイヤーから見たボード上の  
最も近い行。



ホーム行

## 準備

以下の図に示すようにコマを準備します。



準備 - 小さい点をガイドとして使う

## 目的

プレイヤーは**1個**以上の自分のコマを相手  
のホーム行に到達させることを目指します。

## 遊び方

自分の色を選んでボードの側に座ります。  
白のプレイヤーから始め、交互に移動を行  
います。パスはできません。

## つながり

プレイヤーの移動の**後にそのプレイヤーの**



## オード X

通常のオードに慣れているのであれば、拡張ルールつまり以降に示すような「X」ルールを試してみることもできます。

オードXはより多くの移動の選択肢がありとても早く攻撃的なプレイを促します。

準備、目的、単一の移動における全ての定義とルールは同じです。

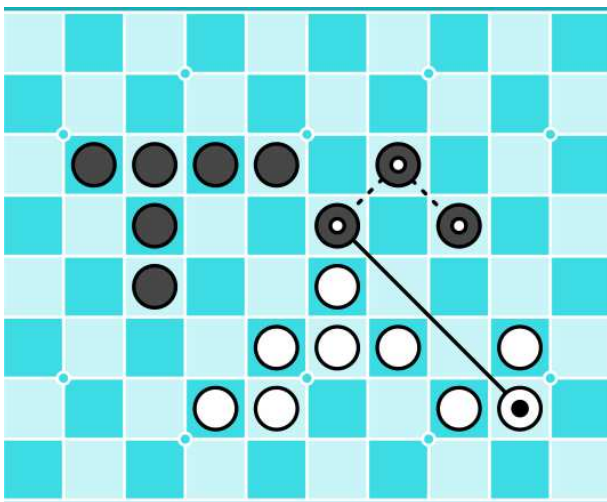
Xルールは次の部分が異なります：

1. コマの除去と切断
2. オードの移動
3. 側方への移動

### コマの除去と切断

コマを除去する移動によって相手のグループを切断した場合、孤立した全ての小さいサブグループも除去します。その結果1つの(つまり最大の)グループのみが残ります。同数のグループが複数ある場合は、**攻撃側**がどのグループを除去するか決定できます。

ここでもやはり分離された単一のコマは「グループ」と見なします。

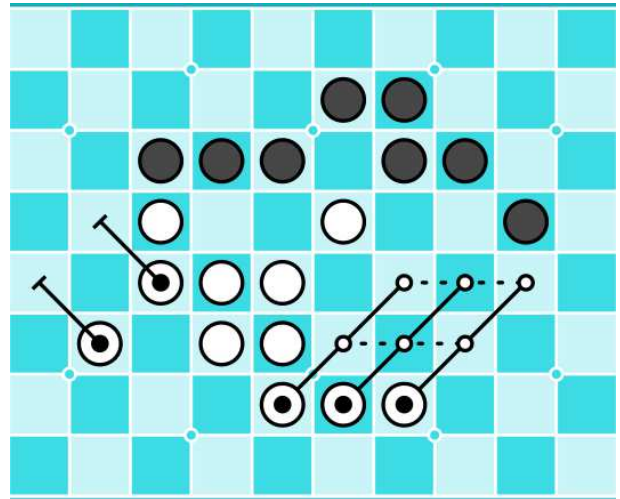


白プレイヤーは相手のコマを取り除くとともに、サブグループとして分離された黒の小さい方のコマ2個も取り除く。

サブグループが自動的に取り除かれることによって、分断されたグループはもはや発生しないため、通常のオードに置ける再接続ルールは意味をなしません。

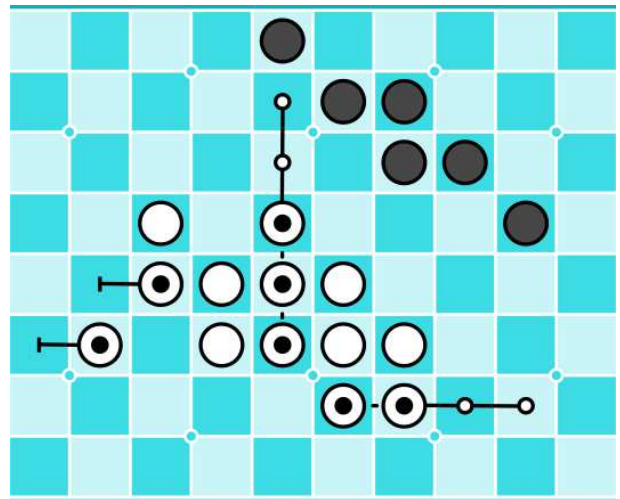
### オードの移動

Ordo moves are possible in diagonal directions as well.



Ordos may move diagonally as well. Please note that the two pieces on the left are **not** ordo-aligned and therefore may not be moved in parallel.

Ordo moves in single file are allowed.



Ordo moves in single file. Again, ordos are only horizontally or vertically aligned, thus the move on the left is not allowed.

Pieces in an ordo alignment now move

exactly like singletons, only in parallel.

**Please note:** Ordo **alignments** (as opposed to ordo movements) are still only **horizontal or vertical** (never diagonal). Furthermore, capturing is still not possible with an ordo maneuver.

### Sideways moves

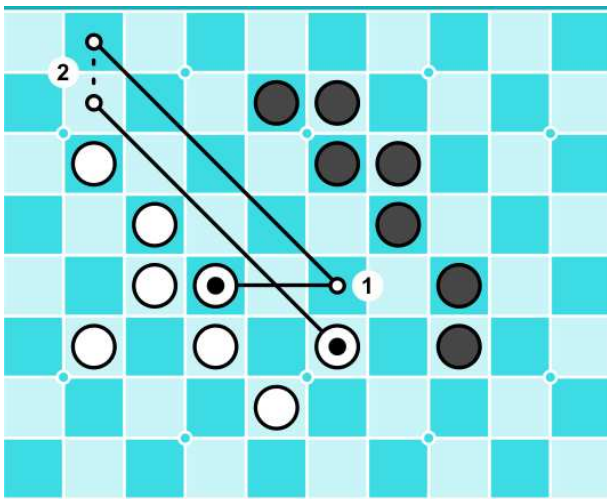
Singleton and ordo moves in a **sideways** direction (to the left or to the right) are now considered “preparation moves”, i. e. they **must** be immediately followed by a **forward** (singleton or ordo) move. This second move (made in the same turn) can include the same or any other piece(s).

It is not allowed to make a sideways move

- on its own, or
- followed by another sideways move.

Apart from that, sideways moves must be legal moves in every respect:

- they may not disconnect the player's own group, and
- they can be singleton capture moves possibly followed by a removal of opponent sub-groups (see above).



White makes a sideways move to the right (1) creating a 2-piece ordo which then (in the same turn) can move diagonally (2) towards the opponent home row and win the game.

## END OF THE GAME

In Ordo X, like in Standard Ordo, a player **wins** if he places **at least one** piece on the opponent's home row or captures **the very last** piece of the opponent.

## TACTICS

The number of pieces is not relevant for a win. Actually, as it is not easy to bring a larger number of pieces forward when they have to stay connected all the time, players may gain a more advantageous position if they have fewer pieces. Please note that a single piece can be moved very freely as it is still considered a group and therefore “always connected”.

On the other hand you have to stop your opponent to march through your lines so you will need a certain number of pieces to wall him off.

This is the dilemma that makes Ordo so interesting.

You are invited to visit the designer's website at [spielstein.com](http://spielstein.com) for further tips and infos.