



## タイル説明

各タイルはプレイヤーの色になっています。タイルの端には2つの種類があります:

- タイルが片側へ狭まった直線の端。これをホールエッジと呼びます。
- 2辺が中央で狭まる矢印形の端。矢印の両辺をハーフエッジと呼びます。



ホールエッジとハーフエッジ

## プレイヤーの手番

スタートプレイヤーから始め、手番プレイヤーは自分のタイルから配置するタイルを1枚選びます。タイルはボードに配置する前に回転したり裏返したりできます。置く時には以下の基準を満たさなければなりません:

- 少なくともタイルの一端が**他プレイヤーのタイル**とつながっていなければならない。
- ボード上の他のタイルと**重なってはならない**。
- The tile must **not** cover partially of wholly any of the squares on the board.

他プレイヤーのタイルの端あるいは角にタイルの端が触れていれば、タイルと他プレイヤーのタイルとつながっていると見なされます。

タイルが配置されると新しいつながりに対して次のように得点が与えられます:

- 今回他のタイルの触れたハーフエッジ1つにつき0.5点
- 今回一部だけ他のタイルに触れたホールエッジ1つにつき0.5点
- 今回完全に他のタイルに触れたホールエッジ1つにつき1点

各手番において、手番プレイヤーだけでなくどのプレイヤーも得点を獲得することができます。タイルを配置することができない場合はパスします。配置できる場合は必ず配置しなければなりません(パスはできません)。

スコアラーはこのラウンドでそのプレイヤーが獲得した点数を合計点に加えます。

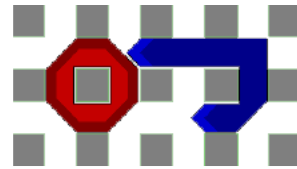
そしてそのプレイヤーの手番は終了し、時計回りに次のプレイヤーの手番になります。

## ゲーム終了

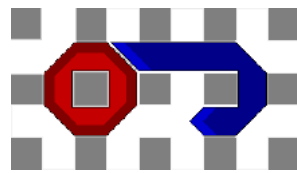
全てのプレイヤーがパスしたらゲーム終了です。プレイヤーの点数はスコアラーが記録した合計点で、最も得点の高いプレイヤーの勝ちです。タイブレイクはありません。

## 得点計算例

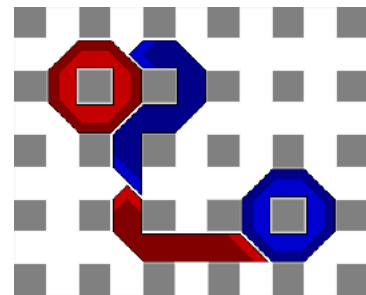
これらはいくつかの例です。分かりやすくするためにタイルの端を強調表示しています。



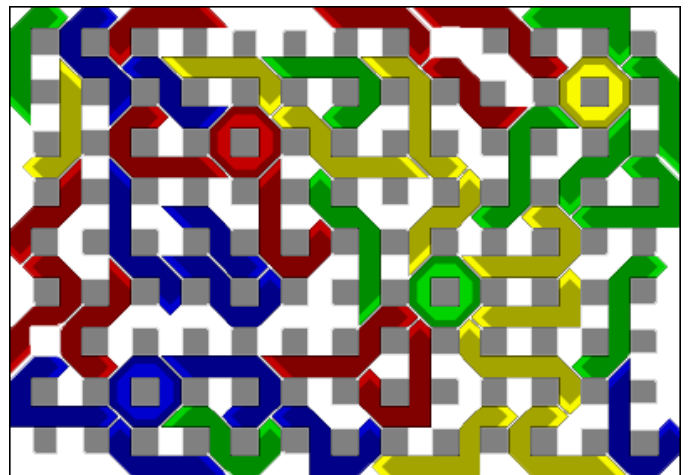
つながったハーフエッジ:  
青に0.5点



つながったホールエッジ:  
青に1点



青は1点: つながったハーフエッジ(=0.5点) +  
一部がつながったホールエッジ(=0.5点)  
赤は1.5点: つながったハーフエッジ(=0.5点) +  
完全につながったホールエッジ(1点)



4人プレイで赤の勝ち