

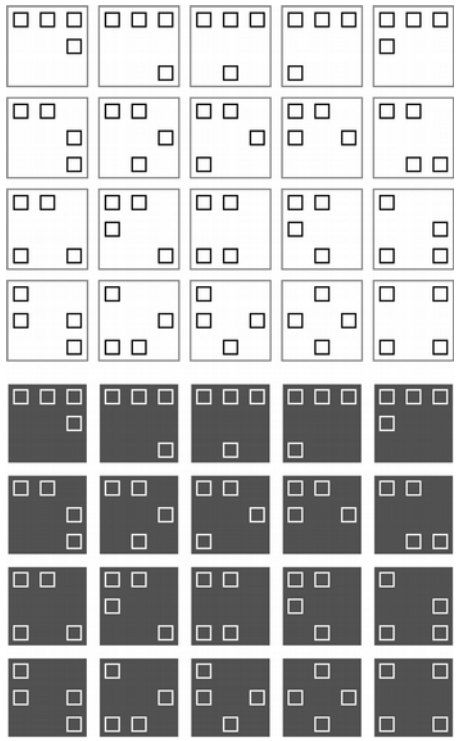
# NÍ-JU

Design and rulebook © 2016 Néstor Romeral Andrés

二十(Ni-Ju)は2人用のタイル配置ゲームです。二十ではプレイヤーは1枚のタイルを他のタイルで囲んで、そのタイルに示されたパターンを作ることと競います。各プレイヤーは20枚のタイルを持ち、各タイルは異なるパターンなので、ゲームの名前も二十なのです。もし回転による違いを含めれば、70の異なるパターンがあります。

## 用具

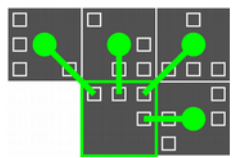
- 白のタイル20枚 (以下の図)
- 黒のタイル20枚 (以下の図)
- 赤のディスク40枚



二十のタイル40枚

## 勝利条件

手番終了時に、もし手番プレイヤーのタイル1枚が示す位置に、そのタイルを囲むように同プレイヤーの別の4枚のタイルが置かれていたならば、プレイヤーは勝利します。



例：タイル（緑枠で示された）とその勝利条件

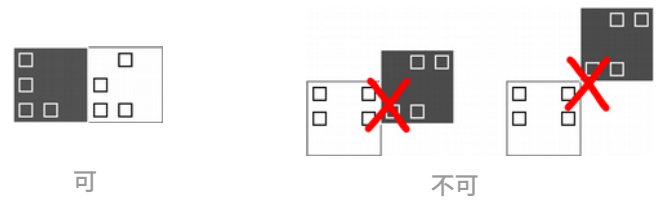
## 準備

テーブルには何も無い状態から始めます。各プレイヤーは自分の色（白か黒）を決めて、自分の色のタイル20枚を表向きに自分の前に並べます。これらが手持ちのタイルです。

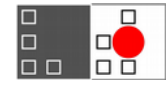
## 遊び方

### 配置フェイズ

白のプレイヤーから交互に、手持ちのタイルを1枚選び、仮定の正方形グリッドに沿って、既に置かれた1枚以上のタイルと辺で接するようにテーブルに配置します（先手の初手番はもちろん例外です）。



プレイエイド（2人の合意が必要です）：もしタイルを配置したあとに、（移動しない限りは）勝利条件を満たすことが不可能になったタイルがあれば、その上に赤のディスクを置きます。これによりゲームの状況が明確になります。

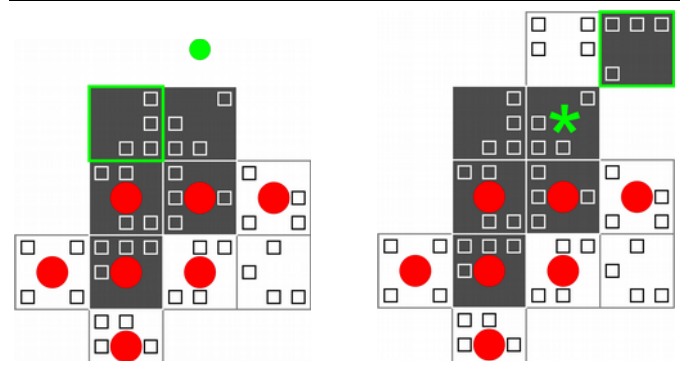


例：黒のタイルは白のタイルに示された勝利条件を（タイルが移動しない限り）防いでいます。

### 移動フェイズ

もしプレイヤーの手持ちのタイルが尽きても勝利条件が満たされなければ、手番では既に配置されている自分のタイルを（配置のルールに従って）別の位置に移動してゲームを続けます。どちらかが勝利条件を満たすか、または双方が引き分けだと認めるまで続けます。移動するタイルは、その4辺が完全に他のタイルに囲まれてはいけません。また移動によって、タイル全体を複数のグループに分断してはいけません。必要に応じて赤のディスクを取り除いてください。

### ゲーム終了の例



黒の強力な1手（緑枠）です。（緑の点に置けば勝利条件を達成しゲームに勝利します）

白は黒の攻撃を防ぐようにタイルを置きますが、黒はその隣りにタイルを置いて勝利条件（緑の星）を満たして、ゲームに勝利します。

### バリエーション

配置フェイズのみプレイします。終了したら、各プレイヤーは勝利条件を満たしている自分の色のタイル1枚につき1点を得ます。

### パズル

すべての白のタイルを配置して、勝利条件を満たしているタイルの数を最大にしてみましょう。