



a game for 2 players by
Néstor Romeral Andrés

概要

タイゴ(Taigo: taiji + go 「5」の日本語読み)は、両プレイヤーの色を持つ1種類のタイルを使用して、**自分の色を5つ繋げた列を作成すること**を目的としたタイル配置ゲームです。また、プレイヤーはやがて作ることになる「穴」を**いずれかの色のコーン**で埋めなければなりません。しかし、ゲームが長引くと自分の色のコーンが尽きる可能性があり、そうなると相手の色を使うことを強いられるでしょう！

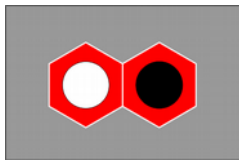
内容物

- 色が異なるヘクス2個(黒と白)で構成された40枚のタイル
※他の色のバージョンもあります
- 各色10個のコーン (合計20個)
- キャリングケース

ゲームの準備

ゲーム中に各自が使用するコーンの数を0~10個の範囲で決めて、使用しない残りはケースに入れておいてください。使用するコーンの数は同じ数にしてください。ヴァリエントルール(後述)としてコーンの数に差をつける遊び方もあります。初めて遊ぶ場合はコーンを5つずつ使ってください。

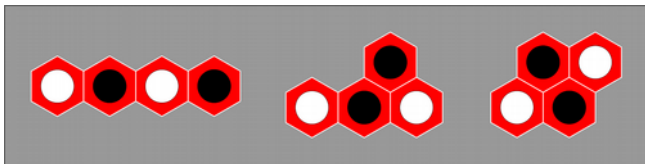
テーブルの中央にタイルを**1枚**置きます。残りのタイルとコーンはプレイヤーの手の届く場所に置いてください。



遊び方

各プレイヤーは自分の色を選びます(黒または白)。

黒からスタートします。プレイヤーは交互に手番を進めていき、既に置かれている、少なくとも1つのタイルと六角形のグリッドの辺が合うようにタイルを配置します。配置する際、色を合わせる必要はありません。

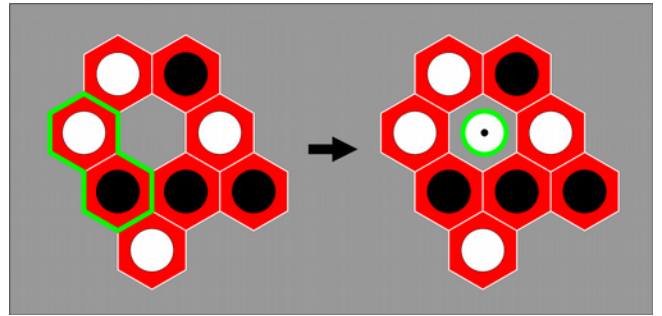


黒の有効な初手の例

タイルを配置したことで1ヘクスの穴ができた場合、たとえそれが対戦相手が有利になるとしても、**いずれかの色のコーン**を配置して埋めなければなりません。配置できるコーンが無い場合のみ、このステップを飛ばしてください。

稀なケースとして1ヘクスの穴が複数できた場合は、好きな順番でそれぞれ埋めなければなりません。

注: 2ヘクスの穴は1ヘクスの穴2つではありません(1ヘクスの穴と同じ扱い)。

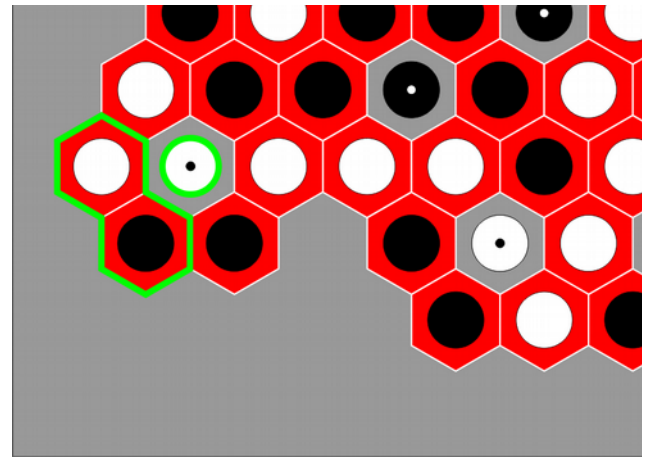


白は穴ができるようにタイルを配置し、その中にコーンを配置します(この時、黒のコーンを配置することもできます)。

ゲーム終了条件

手番終了時に、以下のいずれかが当てはまる場合、ゲームは終了します。

- 相手の色の円や円錐が5つ以上連続している**直線**がある場合は相手が勝ちます。
- そうでなければ、自分の色の円や円錐が5つ以上連続している直線がある場合は自分が勝ちます。
- それ以外の場合、配置したタイルが最後のタイルであればゲームは引き分けで終了します。もう一度勝負しましょう！



白はタイルを配置して穴を作り、そこを白のコーンで埋めることで自分の色が5つ連続した直線を完成させます。白の勝ちです。

デザイナーメモ

タイゴは、(太極(Taiji), ブリンク(Blinq), タイラス(Tailath)から取り入れた)2色が含まれるコマを使うイプシロン(Epsilon)から派生した、古き良き五目並べの勝利条件(アンダンティーノ(Andantino)参照※1)に新たな工夫を加えたものです。最終的にディーヘクス(Dhex)※2で使用されている穴埋めメカニズムがそこに追加されましたが、いずれの色も使用するという新規性があります。これにより、プレイヤーは相手の将来の選択肢をコントロールすることができます。

ヴァリエント

ハンディキャップ: 経験者と初心者プレイヤーが対戦する場合、初心者プレイヤーは自分の色のコーンを1つ以上多く持ってゲームをスタートします。

※1: AndantinoはDavid L. Smithによってデザインされました。

※2: Epsilon, Taiji, Blinq, Tailath, DhexはすべてNéstorによってデザインされました。