

tomoe

an abstract strategy game for 2 players by
Gerd Breitenbach and Markus Hagenauer

はじめに

Tomoe(トモエ)は、古代中国の囲碁に触発されたゲームで、Cameron BrowneのPalagoの親戚でもあります。

トモエでは、2人のプレイヤー(黒と白)がボードに特殊なタイルを巧みに配置して相手の領域を囲もうとします。

内容物

- ゲームボード
- キャリングケース
- 4種類のタイル 32枚 (各8枚)

準備

テーブル中央にボードを置きます。32枚のタイルを表向きにして、同じタイル8枚を1つの山として4つの山をつくります。それらをボードの隣に置きます。

遊び方

先手はボードの空きスペース(赤いマス)にタイルを1枚置きます。これ以降後手から始めて以下のいずれかで手番を交代します。

- タイル2枚を任意の空きスペース2箇所置く。または
- 配置済みのタイル1枚を120°回転させ、次にタイルを1枚だけ置く。

タイルの配置:

タイルはボードの空きスペースにのみ置くことができ、そのスペースの周囲にある線の色がタイルの辺の色と合っていなければなりません。

(ヒント: 先端が白のタイルが2山、先端が黒のタイルが2山あります。先端が白のタイルは特定の向きの全てのスペースにフィットし、先端が黒のタイルはそれと逆向きの全てのスペースにフィットします)

タイルの回転:

閉じた輪の一部になっているタイルは回転できません。



例: 左側のタイルはボードのデザインと一緒に黒い領域の周りに白い輪を形成しているため、このタイルは回転できません。右下辺りの3枚のタイルも閉じた輪の一部です。したがって、このケースでは上側のタイルのみ回転させることができます。

ゲーム終了

ボード上に空きスペースがなくなったら直ちにゲーム終了です。最終プレイヤーが1枚だけしかタイルを置けないこともあり得ます。その場合、タイルを1枚置くか、1枚回転させてから1枚置くか、どちらかを選べます。

勝者

各プレイヤーは、自分の色で囲まれた相手の領域のうちそこがさらに相手の色で囲まれていない領域であれば、その領域を支配下に置きます。自分の支配下にある相手の色のセクター(タイル1枚またはボードの単色の領域)がそれぞれ1勝利点になります。勝利点の高いプレイヤーの勝ちです。



例: 黒プレイヤーが15点(青い印の部分)、白プレイヤーが19点(赤い印の部分)で、白プレイヤーの勝ち。