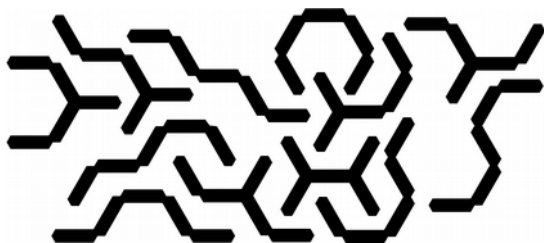


A game for 2 players with a variant for 3 or 4 by  
Néstor Romeral Andrés

## 概要

トウィッグ(Twigs)は5つのセグメントからなるポリトウィッグ<sup>1</sup>である「ペンタトウィッグ」を使ったタイル配置ゲームです。(対称性を排除すれば)全部で12種類の異なるペンタトウィッグがあります。



ペンタトウィッグ

プレイヤーはシンプルなルールに従って、交互に自分のペンタトウィッグを1本配置し、できるだけ多くの領域を獲得することを目指します。

いくつかのトウィッグは非対称であり、どちらの側を上にして配置しても良いことに注意してください。

## 用具

- ペンタトウィッグ (あるいはトウィッグ)、各色<sup>2</sup>12本ずつ、合計24本
- ディスク、各色15枚
- 持ち運び用のケース

## ルール

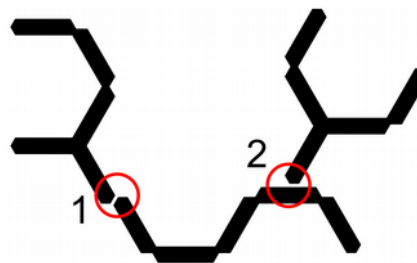
各プレイヤーは自分の色(黒か白)を選び、すべてのトウィッグを手元に置きます。白が自分のトウィッグを1本テーブルに置いてゲームを始めます。以降は交互に手番を行い、自分のトウィッグ1本を、既に配置されている他のトウィッグに接するよう置きます。このとき以下のルールに従います。

1. 六角形グリッドのポリスティック。ポリスティックは通常の正方形グリッドの辺。
2. 2種類のセットがあります。白と黒、そして赤と青です。3 & 4人用のバリエーションを参照。

- 黒が配置する最初のトウィッグは、白が配置したトウィッグと異なる形でなければなりません(点対称を利用した防御的なプレイを防ぐため)。
- 配置するトウィッグのセグメントは、仮定の六角形グリッドの辺を構成しなければなりません。六角形の頂点には最大で3つのセグメントが集まり、それらは互いに120度の角度(周角の3分の1)になることに注意してください。さらにトウィッグ同士が接するのはセグメントの端だけであることに注意してください(以下の例を参照)。



可能な配置の例

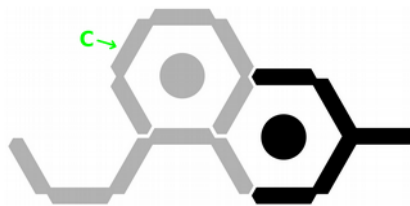


不可能な配置の例

1: 120度の角度でない

2: セグメントの端で接していない

六角形の領域が作られたら、ただちにより多くのセグメントで六角形を囲んでいるプレイヤーが、自分のディスクを領域の中に置いて、領域を獲得します。もしセグメントの数が同数ならば誰のものにもなりません。



例: 白はCのトウィッグを置いて2つの六角形の領域を作ります。それぞれのプレイヤーがひとつずつ獲得します。

## ゲーム終了

すべてのトウィッグがプレイされ、囲まれた六角形の領域が獲得されたらゲーム終了です。次に六角形より大きい囲まれた領域があれば、六角形と同様のルールでディスクを置き獲得を示します(下のゲーム終了の得点例を見てください)。

より多数の領域(大きさは関係なく、配置したディスクの数)を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。もし同点ならば、もう一度遊みましょう。



ゲーム終了の例  
11対10で白の勝利

### 3 & 4人用のバリエーション

このバリエーションを遊ぶためには、赤と青のトゥイッグが入った第2のセットが必要です。各プレイヤーはそれぞれ自分の色を決めます。

通常通りに時計回りにゲームを進めてください。領域はより多くのセグメントでその領域を囲んでいるプレイヤーが獲得します。引き分けは2人で遊ぶときよりもよく起こりますが、問題はありません。

### バリエーション

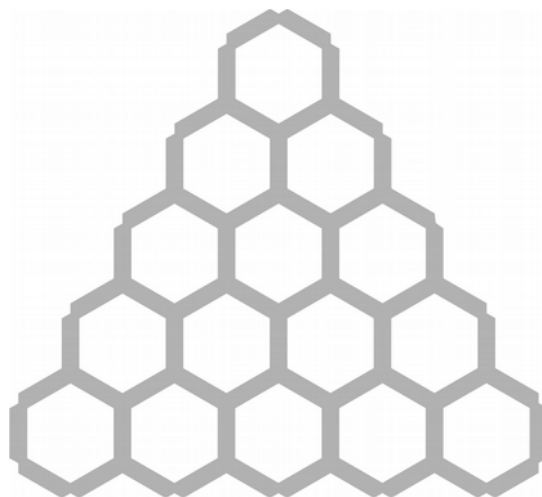
各領域はすべて1点ではなく、その大きさ（構成する六角形の数）に等しい点数と考えます。

## パズル

オンラインで検索するというずるはやめましょう！  
楽しみがなくなってしまいますよ！

### 三角形

単色12本すべてのトゥイッグを以下の三角形の配置に並べてください。



### 15個の六角形

他の配置で15個の六角形を作ることはできますか？

### 最大

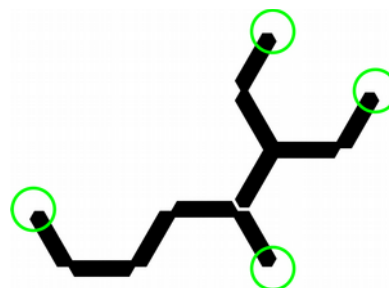
24本のトゥイッグをルールに従って並べて、六角形の数を最大にしてください。

### 環

単色12本のトゥイッグをルールに従って並べて、領域が最大になるように、領域をひとつだけ作ってください。

### 木

単色12本のトゥイッグをルールに従って並べて、葉（囲われていないセグメントの先端）の数が最大になるようにしてください。



葉の例（繋がっていない端）