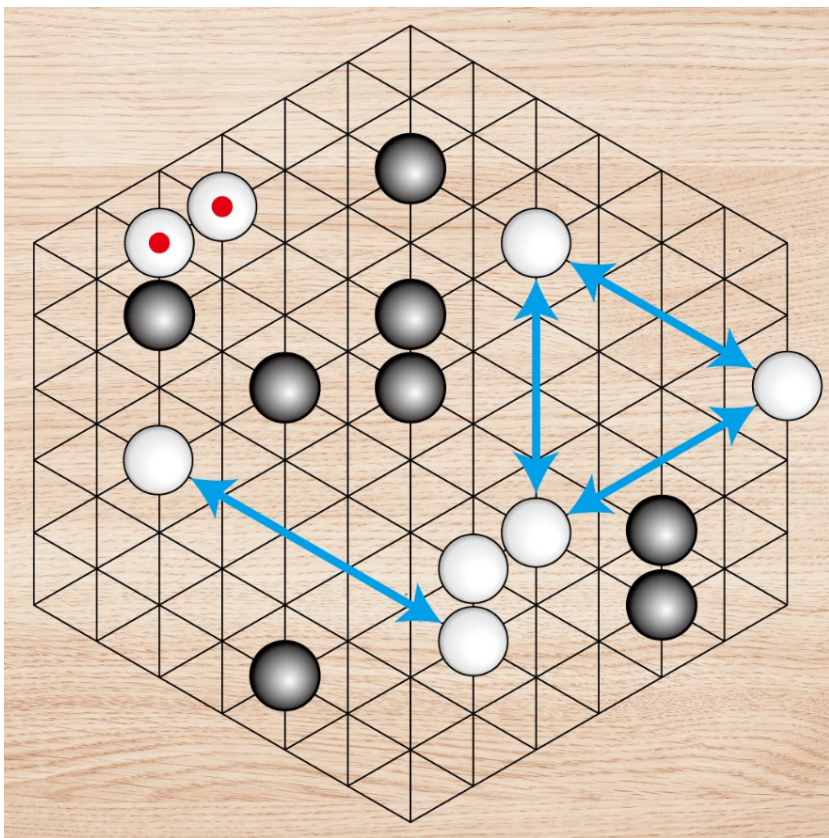


## 定義

・「グループ」は、ボード上で互いに隣接しあっている一連の同色の石を指します。同色の石に隣接していない単独の石も、定義上サイズ1のグループとして扱われます。

・「パス」は、同じグループに属していない同色の石同士をつなぐ空のポイント、または空のポイントの直線です。

・「デッドグループ」は、そのグループのどの石にもパスがないグループです。



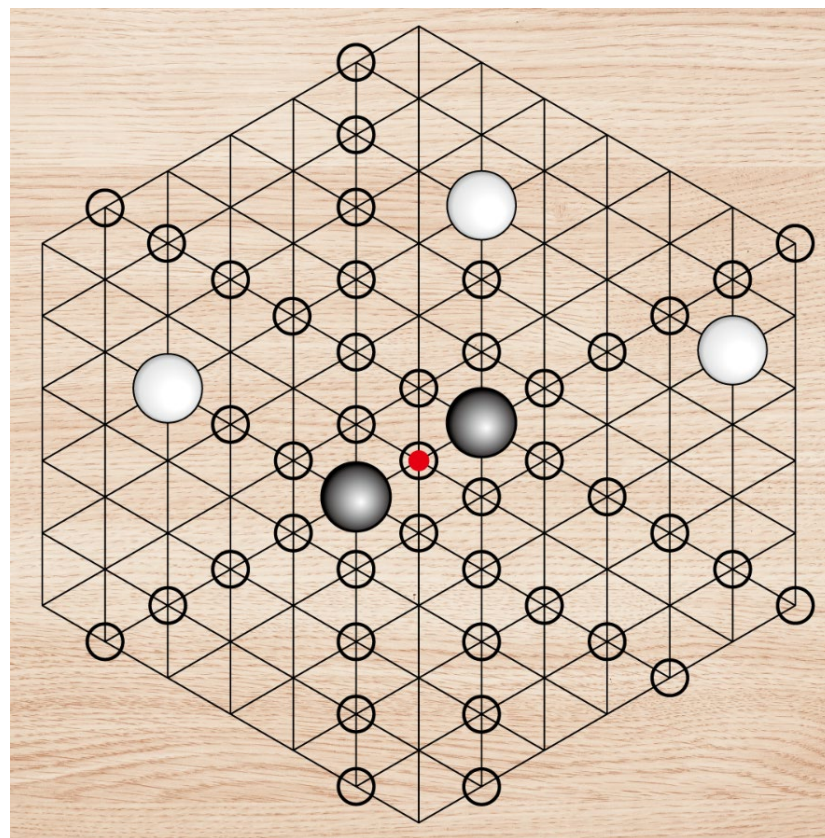
(図1) 矢印は白の3つのグループ間のパスを、赤いドットはデッドグループであることを示す。黒のすべてのグループは最低1つのパスがある。

## ゲームプレイ

どちらのプレイヤーがどちらの色でプレイするかを決めます。白が先手です。プレイヤーはそれぞれ最初のターンでボード上の好きなポイントに自分の色の石をひとつ配置します。次に、それぞれ2番目の石を置き、自分の2つの石がパスを持つかたちにします。

以降、交代で手番ごとに以下の2つのアクションをこの順序で実行します。実行できない場合をのぞき、パスはできません。

1. 相手のデッドグループをすべてボードから除外する。
2. 自分の色の石を、既存の自分の石のいずれかとの同一直線上、かつ相手の石を間に挟まない位置に新たにひとつ配置する。

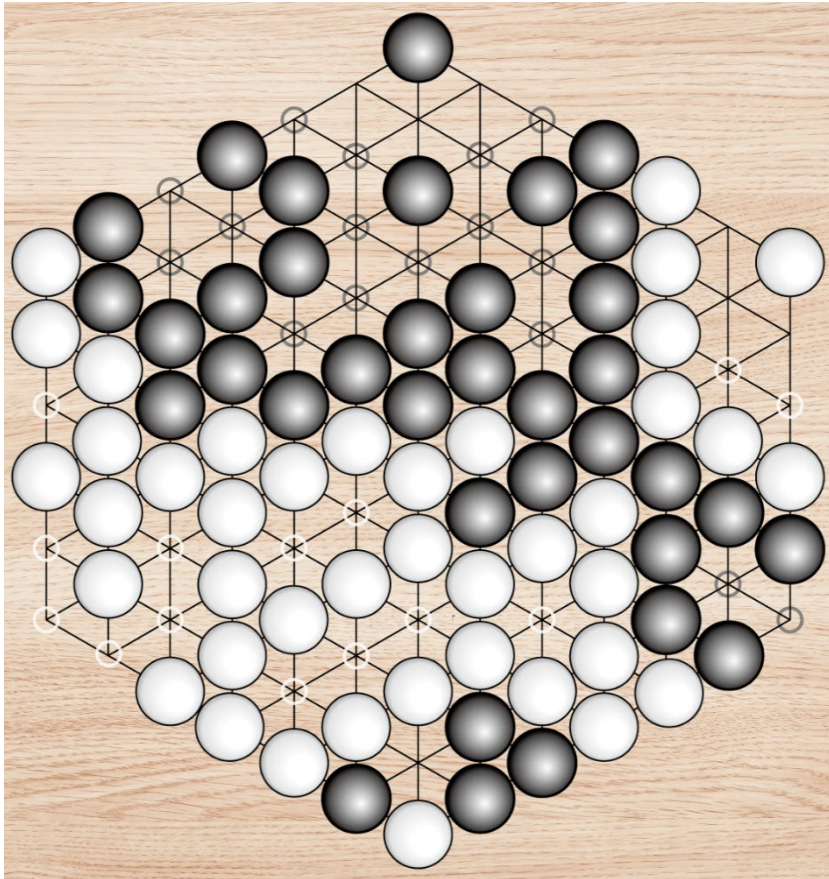


(図2) 黒のプレイヤーが新たにコマを置ける位置を示す。ただし、中央の赤い点に置くと唯一のパスがなくなり黒の負けになる。

## ゲームの終了

手番の開始時にボード上に自分のコマがないプレイヤーが負けです。

二次的な終了方法として、プレイヤーが互いにテリトリー（敵がコマを置けない領域）を確立したとき、各自のグループを失わずにコマを置くことができる交点の数を数えることで勝者を決定することができます。



(図3) 上図では、黒は16、白は14のコマを安全に置く余地がある。

正常にゲームを進めれば白がすべてのコマを失うことになるため、この時点で黒の勝利と判断できる。

## パイルール（オプション）

先手の有利を軽減するためのオプションルールとしてパイルールを使用できます。このルールを使用する場合、ゲームのはじめに一方のプレイヤーが白と黒のコマを1つずつボードに配置し、他方のプレイヤーがそれを見た上でどちらの色でプレイするかを決めます。白は常に先手です。

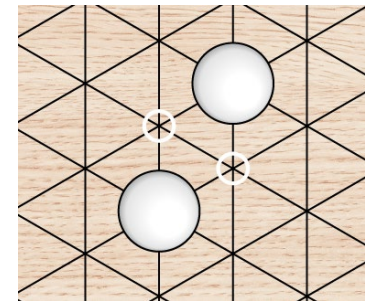
## 捕獲を見落とした場合について

ゲームが進行して互いのパスが入り乱れると、自分の手番で捕獲すべき相手のデッドグループを見落としてしまうことがあるかもしれません。練習やカジュアルなゲームでは双方でチェックしながら進めることを推奨しますが、よりシリアスなゲームでは、見落とされたデッドグループは次の捕獲の機会までは生きたグループとして扱うことにするのがよいでしょう。

## 戦略のためのヒント

自分のコマたちが相手のグループによって細かく分断されないように注意しましょう。そのためには、自分の各グループがいざというときにより大きなグループに統合できるようにしておくことが大切です。

下図のような配置は、マークされた交点のどちらかに相手のコマが置かれても、もう一方の交点に自分のコマを置くことでグループを統合できるため優れた配置です。メリディアン面白い点の一つは、このような配置にするためには2つのコマそれぞれに別のグループからのパスが必要になるという点です。



© 2023 Kanare Kato

Special Thanks (alphabetical): Michael Amundsen, Luis Bolaños Mures, Craig Duncan, Dave Dyer, Alek Erickson, Christopher Field (ManaT), Christian Freeling, Kerry Handscomb, Shinuito, Shobu, Mark Steere, Stephen Tavener, Ed van Zon and Dale Walton