

ティップトウ

ゲームデザイン：加藤香流

プレイ人数：2人 / プレイ時間：約20分 / 対象年齢：8歳以上

ティップトウは、順番にコマを追加していき、置けなくなったほうが負けるゲームです。コマが置ける場所は、ボード上のグループの位置と大きさによって決められます。このゲームは任意の大きさのボードで遊べるほか、六角形のボードで遊ぶこともできます。

定義

以下、このゲームでは「隣接」は常に縦か横方向での隣接を意味します。つまり斜めは隣接と見なされません。

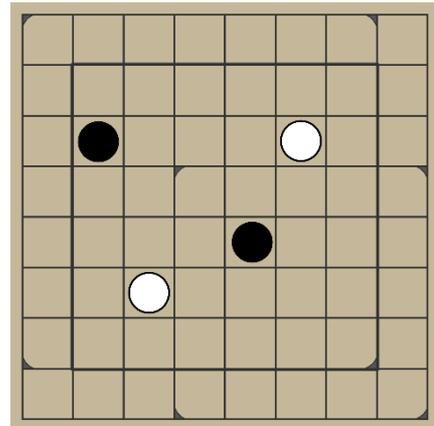
「グループ」は互いに隣接しあっている同色のコマのグループを指します。グループのサイズは、そのグループに含まれているコマの数です。

同色のコマに隣接していない単独のコマも、定義上サイズ1のグループと見なされます。

セットアップ

どちらのプレイヤーが白と黒のどちらを使用するか決めます。白が先手です。

はじめに白のプレイヤーは、自分の色のコマをひとつ、ボード上の任意の位置に追加します。次に黒のプレイヤーは、自分の色のコマを2つ、空いているスペースにそれぞれ追加します。その後、白のプレイヤーは自分の色のコマをもう一つ追加し、2個ずつのコマがボード上にある状態にします。

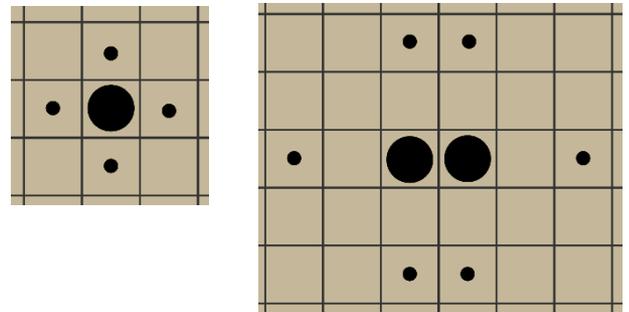


(図1) セットアップの例

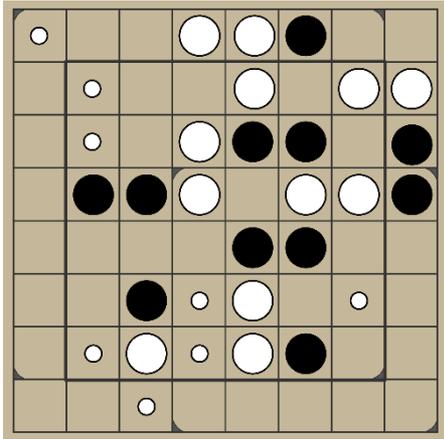
ゲームプレイ

再び白の手番から始まり、以降は交互に手番を行います。手番のプレイヤーは、以下のルールに従って自分の色のコマを一つ、ボード上の空いているマスに配置します。

1. ボード上にある自分のコマをひとつ選び、そのコマが所属しているグループのサイズを確認します。
2. そのコマから、そのグループのサイズと同じ歩数で到達できる位置に、新たに自分のコマを追加します。歩数は縦か横の直線で数えますが、途中で曲がってはいけません。またその間に他のコマ（いずれの色でも）があってははいけません。



(図2,3) 黒のサイズ1およびサイズ2のグループ。点はそれぞれのグループのコマをもとに新たにコマを追加できる位置を示す。



(図4) 白の点は、白のプレイヤーが新たにコマを置ける位置を示す。

ゲームの終了

自分の手番でコマを置けなかったプレイヤーが負けです。

ヴァリエント

斜めの接続および斜めの歩数カウントを許可するルールで遊ぶこともできます。また六角形のボードでも同じルールで遊ぶことが可能です。