

# SEPARO の 對局方瀧

© 2012.5/6 ブッダ (@bd\_gfngfn)

## 1 準備

九路盤を紙に描き、赤と青の点（以下「石」という）を図 1 のように描き加える。

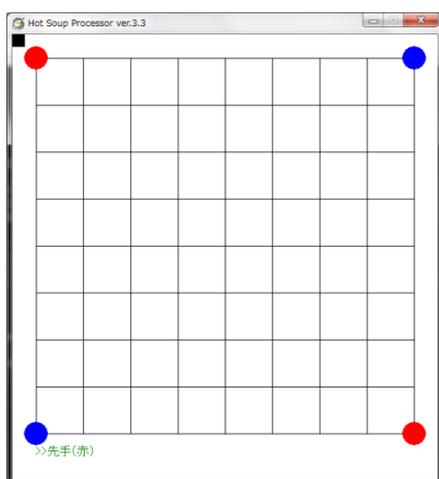


図 1

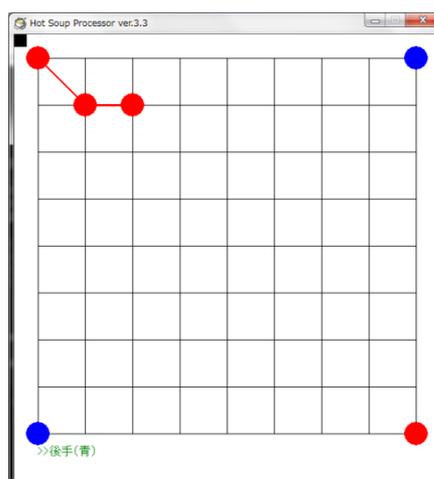


図 2

## 2 ゲームの進行

赤を先手、青を後手として開始する。

石は、既に置かれている石から線（以下「根」という）を伸ばすことによって新たに置く。対局者は自分の番で、まず既に描かれている白色の石を 1 個選び、この石から盤面の線と  $45^\circ$  をなす 4 方向のうちいずれか 1 方向に、格子の対角線の長さだけ根を伸ばす。伸ばした先の交点に石を置く。ここまでが前半である。そして新たに置いた石から再び根を格子の辺の長さだけ伸ばす。このとき選択できる方向は、前半に伸ばした根と  $135^\circ$  をなす 2 方向のうち一方である。伸ばした先の交点に白色の石が置かれていない場合、この交点にも白色の石を置く。ここまでが後半である。対局者は自分の番に前半後半を一連の動作として行う（これを「1 手」と数える）。開始から 1 手終えた例が図 2 である。1 手を終えたら相手の番とし、赤青交互にこの動作を行う。

根の伸ばし方には制約があり、任意の石から伸びる 2 本の根がいずれも  $45^\circ$  をなしては

いけない。すなわち、石を共有する 2 本の根のなす角度はいずれも  $90^\circ$  ,  $135^\circ$  ,  $180^\circ$  のいずれかでなければならない。

根が伸ばせないなどの理由で、自分の番をパスする（根を伸ばさない）ことも可能である。両者がパスしたら終局とする。

### 3 勝敗決定と得点換算法

自分の色の根を用いて盤面をより多くの領域に分割した方を勝利とする。自分の色の根同士が交差している場合も、その周辺の領域を別々のものとして数える。ただし、面積が格子 1 個分以下の領域（これを「無効領域」という）は数えない。すなわち、面積が格子 1 個分より大きい領域（これを「有効領域」という）のみの個数を数える。例えば図 3 の対局結果では、赤は 13 個の有効領域に、青は 6 個の有効領域に分かれているので、赤の勝利である。勝利の際は、自分の有効領域数と相手のそれとの差の絶対値が得点となる。先手後手を交代して偶数回対局し、合計得点の多い方を最終的な勝利とする。

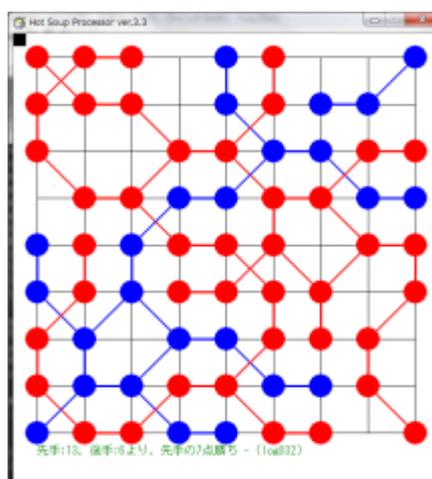


図 3