

# TWIXT ルール アレックス・ランドルフ作

## ゲームの目的

このゲームはプレイヤーが二色ある色のどちらかを担当し、自分の陣地から反対側の自分の陣地までリンク（ブリッジ）で繋いだ側が勝利します。

## 内容物

### - ボード

24x24 の穴の空いたボードを使います。四隅の穴は空いていません(もしくは四隅に穴が空いているボードを使う場合、四隅の穴は使いません)。一番外側の穴は各々のプレイヤーが担当する色の線で区切られていて、一番上と一番下の列が片方のプレイヤーの陣地、一番左と一番右の列がもう片方のプレイヤーの陣地になっています。

### - ペグ

穴に挿し込む駒です。相手の陣地には差し込むことができません。各プレイヤー用に2色あります。

### - リンク（ブリッジ）

ペグとペグを繋ぐ橋の役割をする駒です。各プレイヤー用に2色あります。

## ルール

先手番プレイヤーはより薄い方の色を担当します（手番は自由に決めてください）。

手番は以下の1～3の順で行います。1,3は任意ですが2は必須です。パスはできません。

- 1) [任意] 自分の色のリンク（ブリッジ）を好きなだけ取り除きます。
- 2) [必須] 空いている（相手の陣地以外の）穴に自分の色のペグを一つだけ挿します。
- 3) [任意] 自分の色のペグとペグが将棋で言う桂馬の位置（チェスのナイトが移動できる位置）にあれば、その二つのペグを自分の色のリンク（ブリッジ）で繋ぐ事ができます。

- 自分や相手プレイヤーのリンク（ブリッジ）をまたいで（交差して）リンク（ブリッジ）を繋ぐ事はできません。派生ルール TwixtPP では自分の色のリンク（ブリッジ）であれば交差させる事ができます。

- 一つのペグから（何方向でも）複数のペグにリンク（ブリッジ）を繋ぐ事ができます。

- 一手番に複数のリンク（ブリッジ）を繋ぐ事ができます。

## ゲームの終了

どちらかのプレイヤーが自分の陣地（の穴のどれか）から反対側の自分の陣地（の穴のどれか）までをリンク（ブリッジ）で繋いだら、そのプレイヤーの勝利です。もしどちらのプレイヤーも陣地から陣地まで繋ぐ事が不可能になった場合、そのゲームは引き分けとなります（ただし滅多に起こりません）。

## 手番交換ルール（パイルール）

先手の利をなくすため、後手番の初手に限り、手番の入れ替え（担当色の交代）を選択できます。

- 手番の入れ替えを選択した場合、最初の一手目は後手番だったプレイヤーのものとなります。担当色を入れ替え、後手番だったプレイヤーは先手番となります。逆に先手番だったプレイヤーは後手番となり、続けて手番を行います。

- 手番の入れ替えを選択しなかった場合は、後手番プレイヤーは通常通り手番を行います。この後、手番を入れ替えることはできません。

## ハンデ

ツイクストは実力差の出やすいゲームです。ハンデを活用してバランスを取るのも良いでしょう。

## 交換なしハンデ

実力に開きがある場合、実力下位のプレイヤーが先手番となり、手番交換ルール（パイルール）を使わずにプレイする事をオススメします。

## 置きペグハンデ

さらに実力に開きがある場合、実力下位のプレイヤーが E5,T20 にペグを挿した状態でゲームを始めるのも良いでしょう。このハンデを採用する場合、実力上位のプレイヤーが先手番となり、手番交換ルール（パイルール）は使いません。もっとハンデを増やす場合、上の二つに加えて T5 にもペグを挿した状態で始めます。さらにハンデを増やす場合は E20 にもペグを挿してください（それでも足りない場合は実力下位のプレイヤーが先手番で遊んでみましょう）。

## ヴァリエント - 4人プレイのヴァリエント

このルールではチームを組みます。チームメイトの手を検討することにより新しい気付きが生まれ、自身の成長にもつながるヴァリエントです。

- 二人一組のチームになります。

- チームメイト同士は自分のチームの陣地がある側に向かい合って座ります。

- 手番は時計回りに進んでいきます。

- 手番交換ルール（パイルール）で手番が交代した時は、初手番プレイヤーのパートナーが次に手番を行います。

- チームメイト同士はゲームの戦略や戦術などのプレイについて、コミュニケーションを取ってはいけません。

制作：日本ツイクスト協会

<http://www.jpwtwixt.com/>