

六裏碁ルール補足説明書

箱の底面にルールを記載しておりますが、一部紙幅の都合で不十分なところがありましたので、この補足説明書にて改めて詳しく追加説明させていただきます。

1. 駒の置き方(特にリバースについて)

- (1)自由配置ゾーンと同色マス以外はリバースが成立する位置のみに駒を置けます。
- (2)リバースとは置こうとする自駒と同じ数字の盤上の自駒又は自分の表出印字(自分の側から正位置に見える盤上の印刷数字)で他の数字の駒(自駒、相手駒問わず)を隙間無くはさんで間の駒すべてを反転(裏返し)させることです。
- (3)挟んでいる中に1つでも空マスや表出印字がある場合リバースは成立しません。
- (4)同一線上に同じ数字駒(や印字)が複数ある場合は一番近い駒(又は印字)と対を成します。よって同じ数字の自駒同士又は自駒と印字が隣合う位置関係ではその間には当然ながらはさむ駒がない状態なのでリバースは成立しません。
- (5)同じ数字の相手駒や相手側の印字と対を成してリバースが成立出来ると錯覚しないように盤上の駒や印字の数字の向きや色に注意しながらプレーして下さい。

2. <オーバー36>について

- (1)<オーバー36>は自分の手番時に得対象エリアの自駒及び表出印字の合計数字が37以上になってしまった場合、その時点で即負けとなるルールです。
- (2)相手の手番時に自分の駒や印字の数字の合計が37以上になってもその時点では負けになりませんが、次の自分の手番時で36以下に戻さないといけません。
- (3)上記②のケースで自分の手番時で36以下に戻すことが出来ないと即負けです。
- (4)なお36以下に戻せないと判断した場合、手番回避を行使して即負けを逃れることは出来ませんが、相手に連続手番を許すことで不利になる可能性があります。
- (5)但し相手が最終手番時に自分の合計数を36以下に出来なかった場合は例外規定として自分の合計数字が37以上でも有効として合計得点を算出出来ます。獲得駒数次第ですが高い合計数字により自分の勝ちとなる可能性が高まります。
- (6)よって手番時に相手の数字を意図的に37以上にすることは相手にプレッシャーを与える有効な戦術となり得るものの相手の手番回避や自分の残り手番数とその後の盤面変化、獲得駒数等を考慮しないと逆に不利になる恐れがあります。
- (7)<キャッチ33>で盤上の相手の駒を撤去する際、自分サイド《5》の印字の上にある相手駒を撤去するとそこで合計数字が $33+5=38$ となり、その場合は自分の手番時の<オーバー36>と見なして即負けになることとします。 ROX61-1-2