



# 《Manpo's 4色碁石9×9》 ダブルスの遊び方

## Doubles



### (1) パートナー

- 「4色碁石9×9ダブルス」では、対面する黄と赤、緑と青のプレーヤーがパートナーとなってチームを組み、相手の陣営と攻め合います。
- 相手だけではなく、パートナーの次の一手も「忖度」して、自らの着手を判断しなければならない「ダブルス」は、通常のゲームに比べいちだんと難度が高まっています。

### (2) コマの動かし方

- 「ダブルス」でも、最初のコマの配置やコマの動かし方は、「4色碁石9×9」のルールと変わりません。飛び越えられるのはあくまで1色のコマです。相手陣営のコマ2色が並んでいてもいっぺんに飛び越すことはできません。
- 「ダブルス」でも、パートナーのコマは飛び越して取ることができます。
- ※ただし、パートナーのコマを取るのは、合計得点を増やすことなく盤上の陣営のコマが減ることになるため、全体としては不利に働きがちです。着手に詰まったときや、味方の高い点数のコマが相手に取られそうになったとき、次の攻撃のための手番をパートナーに渡すときなどのアシストの手段と考えておいた方がいいでしょう。

### 【特別ルールの採用】

- なお、対戦前の双方の申し合わせにより「味方のコマは飛び越すことができない」という特別ルールも採用することができます。

#### 【通常ルール(青の手番)】

下図の局面で青の手番であれば、次の一手は→の中から選ぶことができます。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
a	10	5	3	3	3	3	3	5	10
b	5	5	2	2	2	2	2	5	5
c	3		1		1		1	2	3
d	3	2	1	←	1	→	1	2	3
e	3	2	↑	1	1	1		2	3
f	3	2	1	1	→	1	1	2	3
g	3	2	1	1	1	1	1	2	3
h	5	5	2	2	2	2	2	5	5
i	10	5	3	3	3	3	3	5	10

#### 【特別ルール(青の手番)】

【特別ルール】であれば、味方の緑のコマは飛び越せないため、次の一手は→のように限られてきます。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
a	10	5	3	3	3	3	3	5	10
b	5	5	2	2	2	2	2	5	5
c	3		1		1		1	2	3
d	3	2	1	←	1	→	1	2	3
e	3	2		1	1	1		2	3
f	3	2	1	1	↑	1	1	2	3
g	3	2	1	1	1	1	1	2	3
h	5	5	2	2	2	2	2	5	5
i	10	5	3	3	3	3	3	5	10

### 【サドンデス・ルールの扱い】

- 「4色碁石9×9ダブルス」で【サドンデス・ルール】を採用した場合は、陣営のいずれかのプレーヤーがサドンデスの対象となった時点で、そのラウンドを終了し得点を計算します。