

ユニオンキングのシミュレーション1

- ・シミュレーションは、図1の状態から順に進んでゆきます。
- ・各コマは、青囲いの交点から赤囲いの交点に移動します。
- ・各コマは、移動の際に反転して、図形の種類が変わることもあります。
- ・プレイヤー1は白コマを移動させ、プレイヤー2は黒コマを移動させます。
- ・各プレイヤーは、白黒交互に1個ずつ自分のコマを移動させます。
- ・先に、合計得点が100点以上になったほうのプレイヤーが勝者となります。
- ・どちらも100点以上になった場合、合計得点が多いほうが勝者となります。

図1. 各コマの初期配置(表面側の外観)

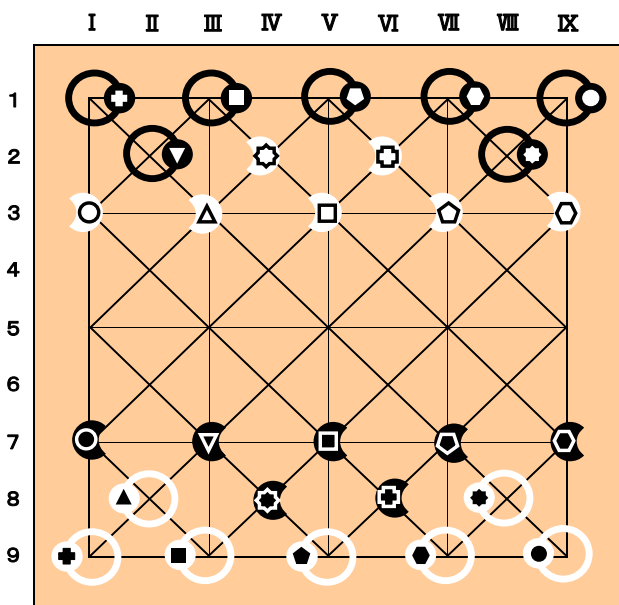


図2. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点V9上から交点V5上に移動

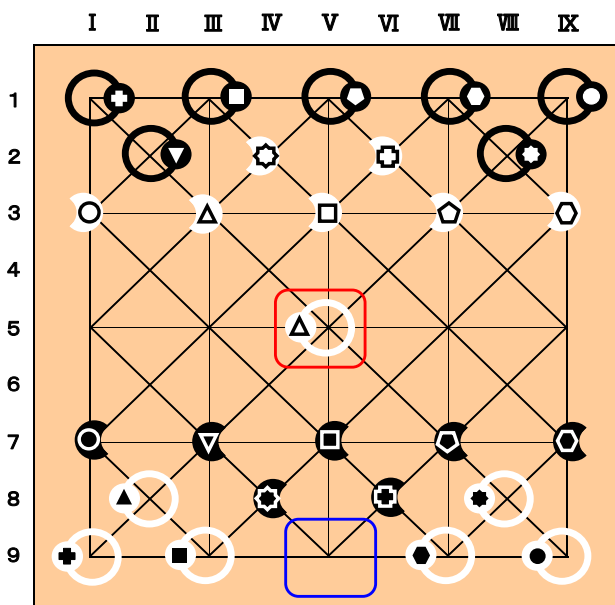


図3. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点V1上から交点V9上に移動

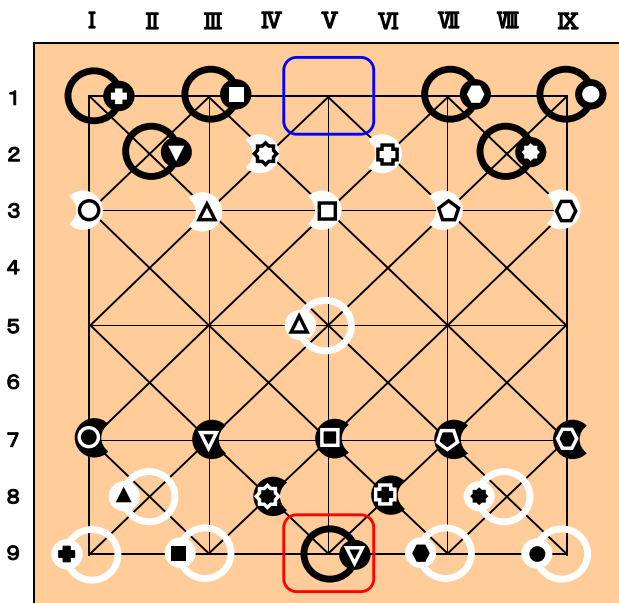


図4. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点III9上から交点III5上に移動

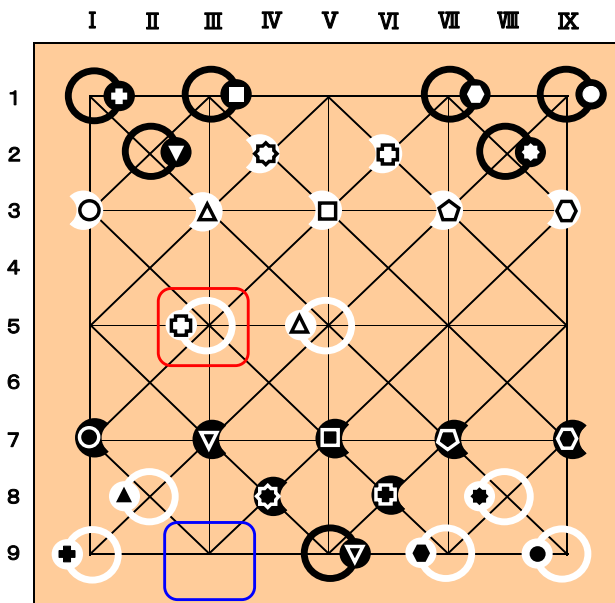


図5. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点Ⅲ1上から交点Ⅲ9上に移動

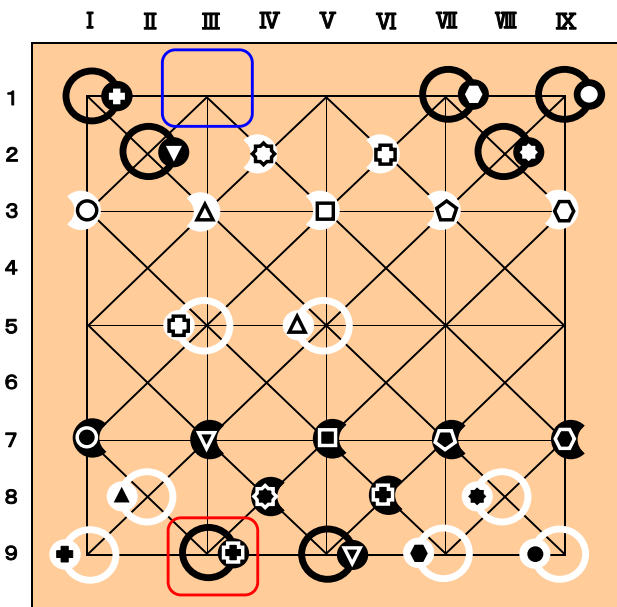


図6. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点Ⅶ9上から交点Ⅶ5上に移動

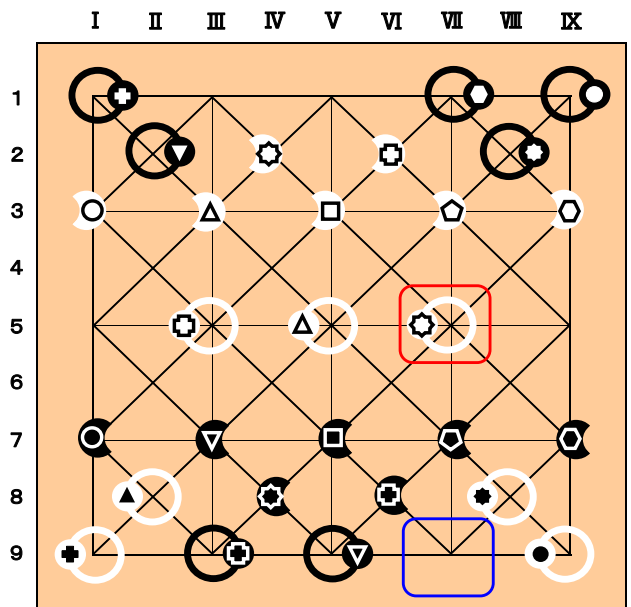


図7. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点Ⅶ1上から交点Ⅶ9上に移動

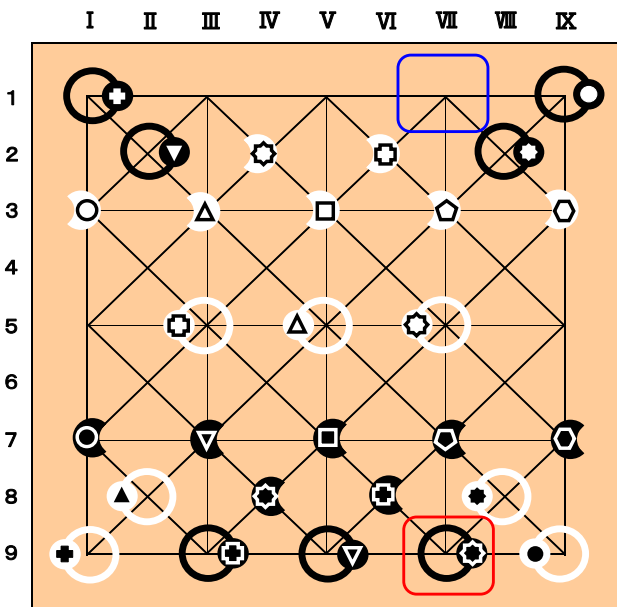


図8. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点Ⅸ3上から交点Ⅸ5上に移動

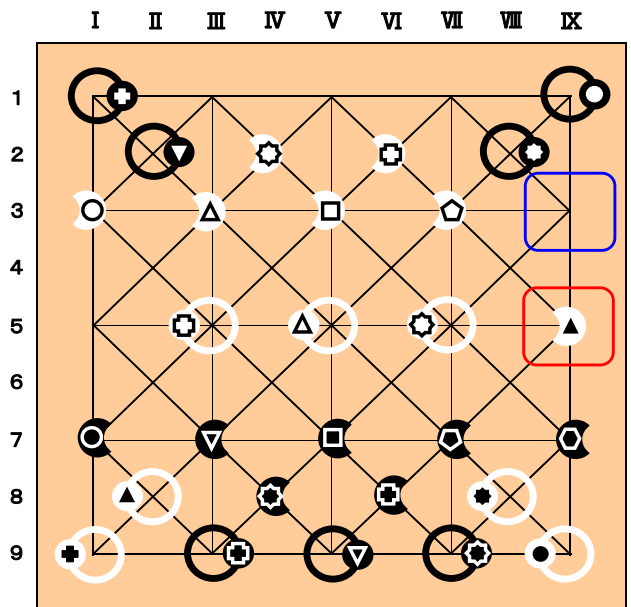


図9. プレイヤー2が黒コマを交点Ⅴ9上から交点Ⅲ7上に移動

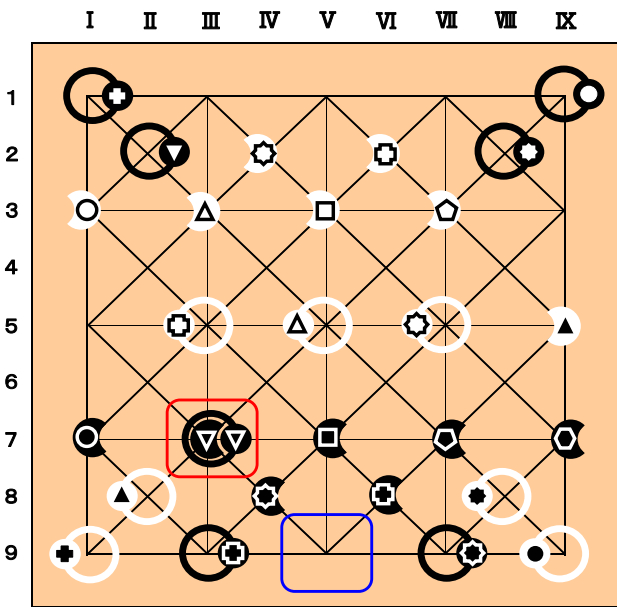


図10. プレイヤー1が白コマを交点Ⅸ5上から交点Ⅴ5上に移動

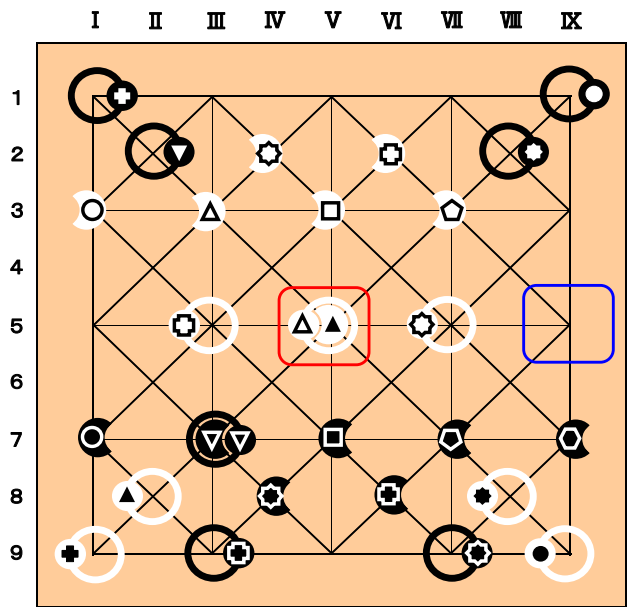


図11. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点Ⅲ7上から交点Ⅴ9上に移動

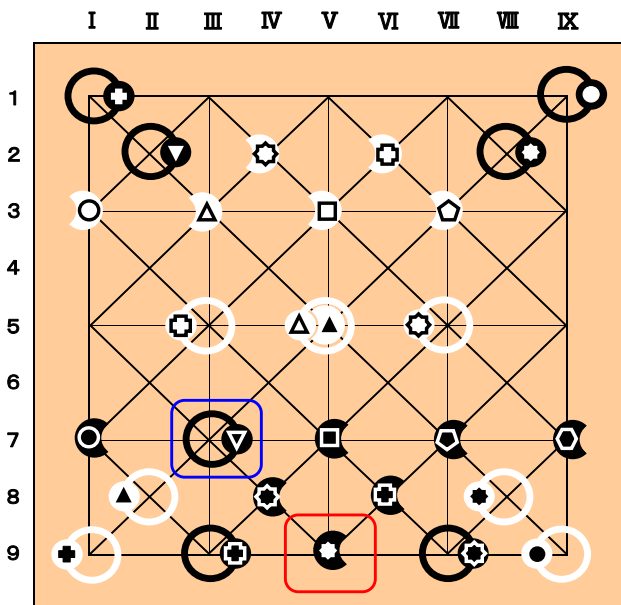


図12. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点Ⅵ2上から交点Ⅳ4上に移動

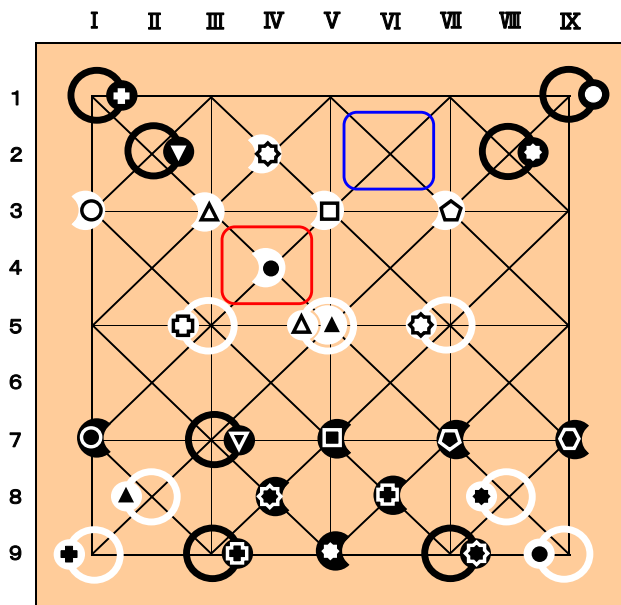


図13. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点Ⅸ1上から交点Ⅶ1上に移動

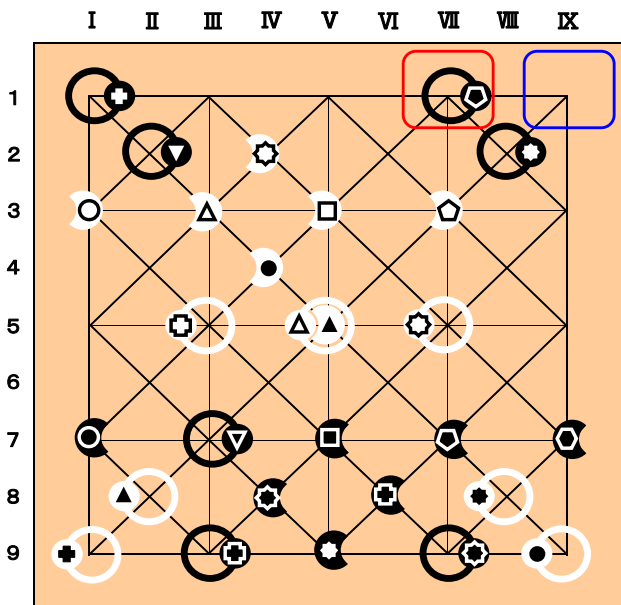


図14. プレイヤー1が白コマを交点Ⅳ4上から交点Ⅵ6上に移動

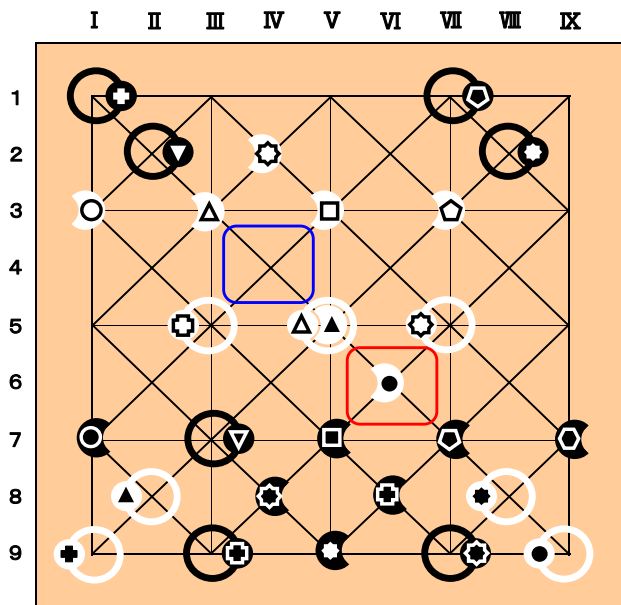


図15. プレイヤー2が黒コマを交点Ⅶ1上から交点Ⅶ7上に移動

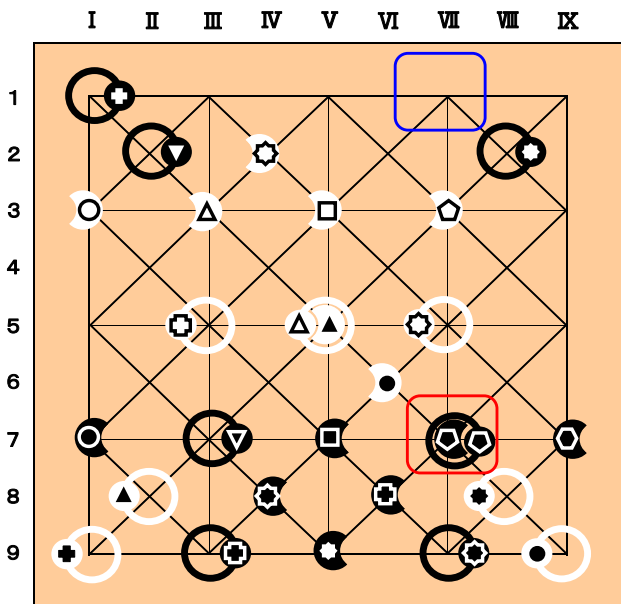


図16. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点Ⅰ9上から交点Ⅳ6上に移動

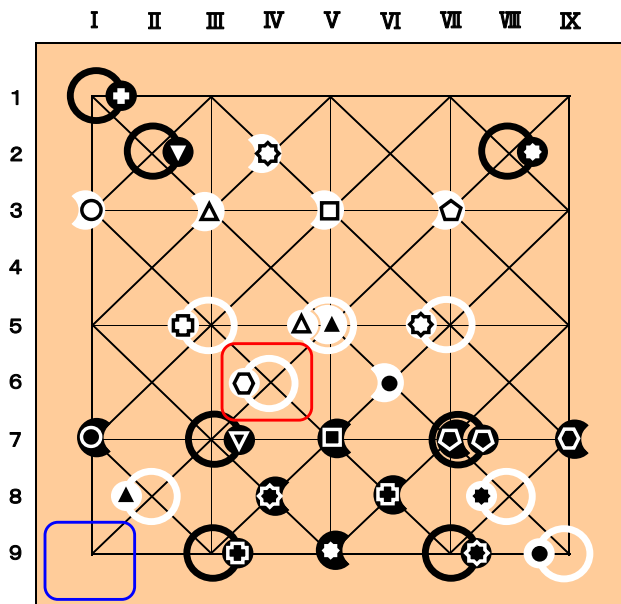


図17. プレイヤー2が黒コマを交点V9上から交点VII9上に移動

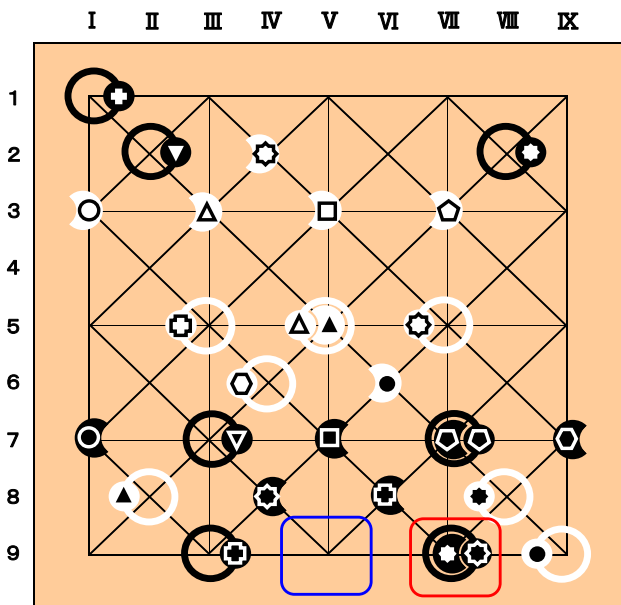


図18. プレイヤー1が白コマを交点IX9上から交点V9上に移動

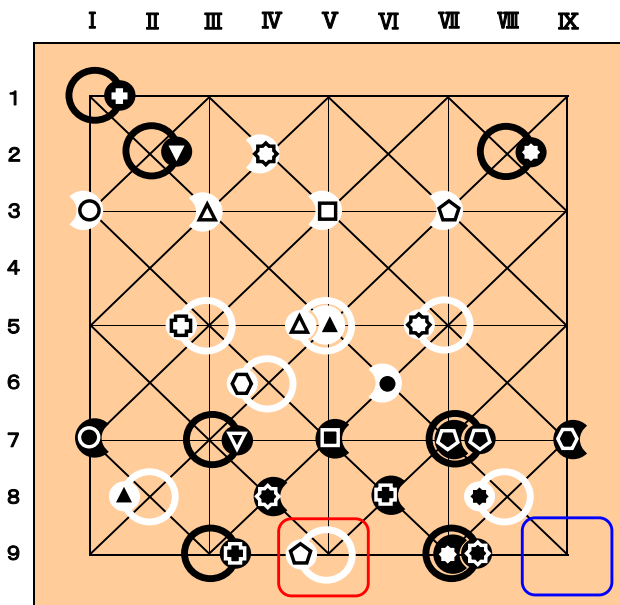


図19. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点VII7上から交点IX9上に移動

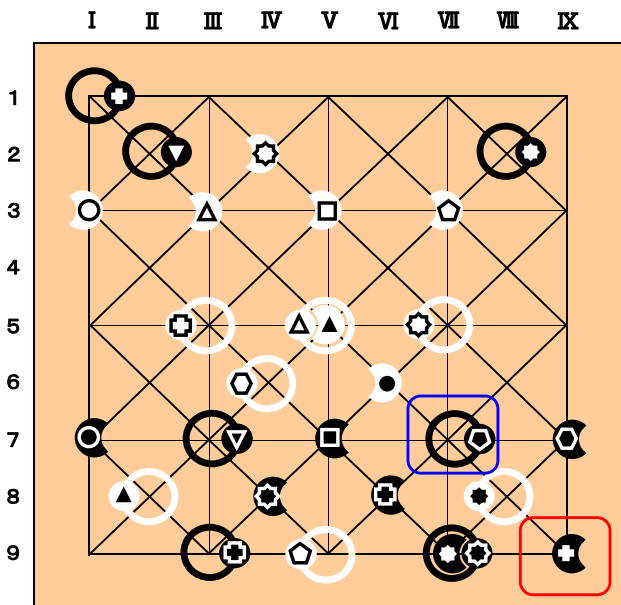


図20. プレイヤー1が白コマを交点V9上から交点V1上に移動

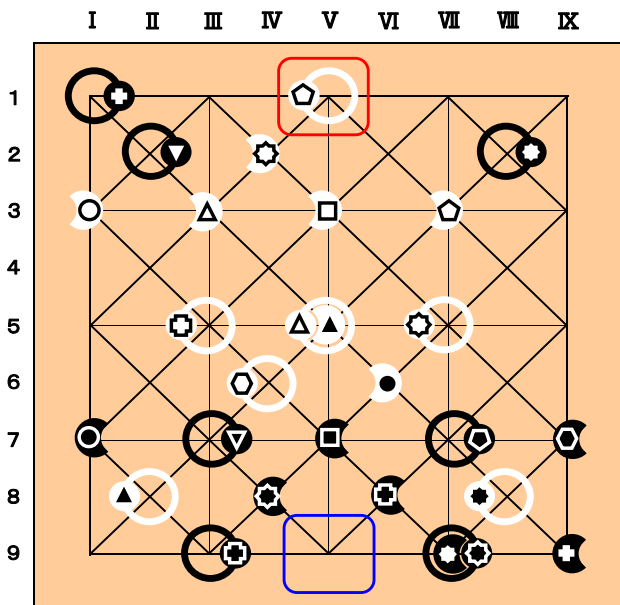


図21. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点IV8上から交点V9上に移動

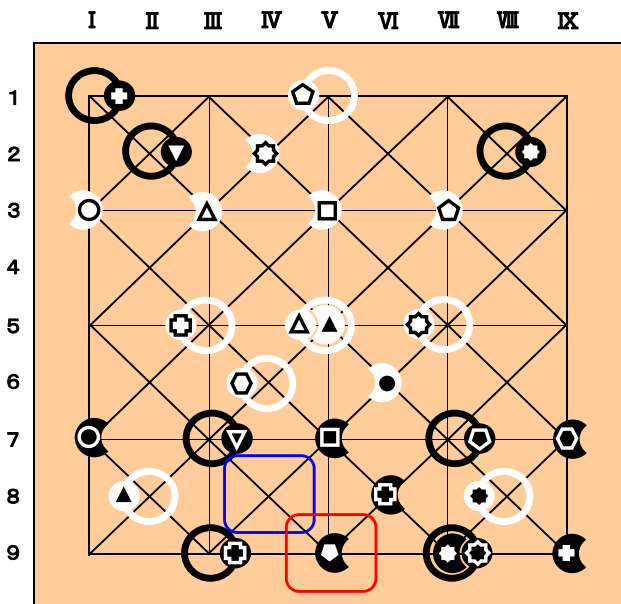


図22. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点IV2上から交点V1上に移動

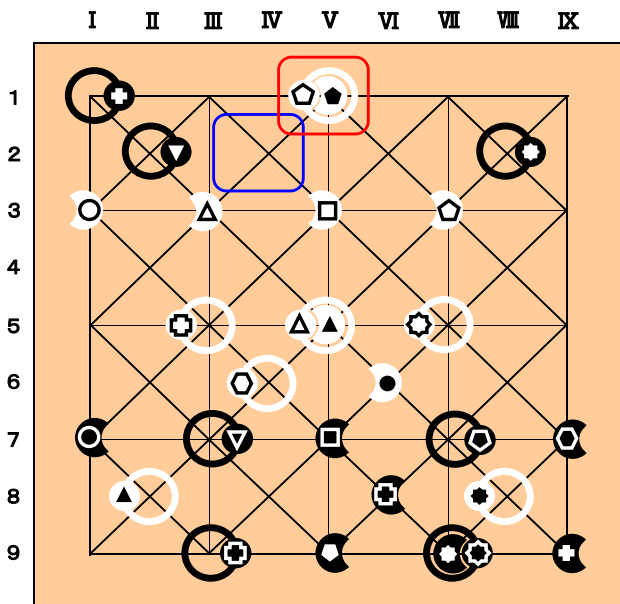


図23. プレイヤー2が黒コマを交点IX9上から交点III9上に移動

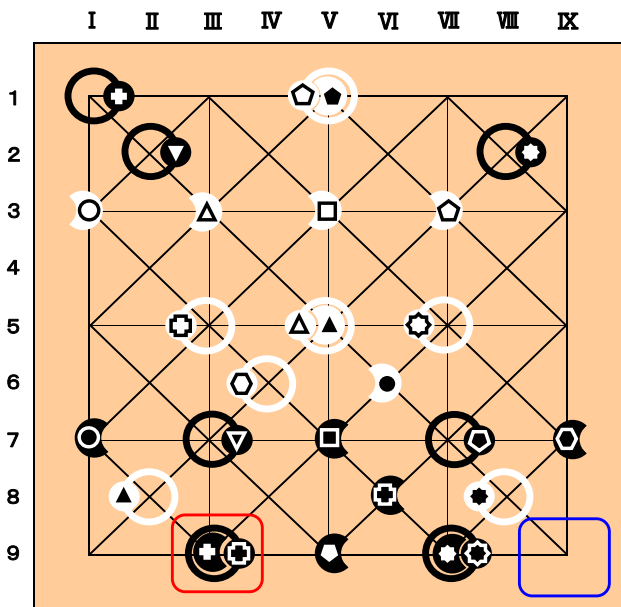


図24. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点VIII8上から交点IV4上に移動

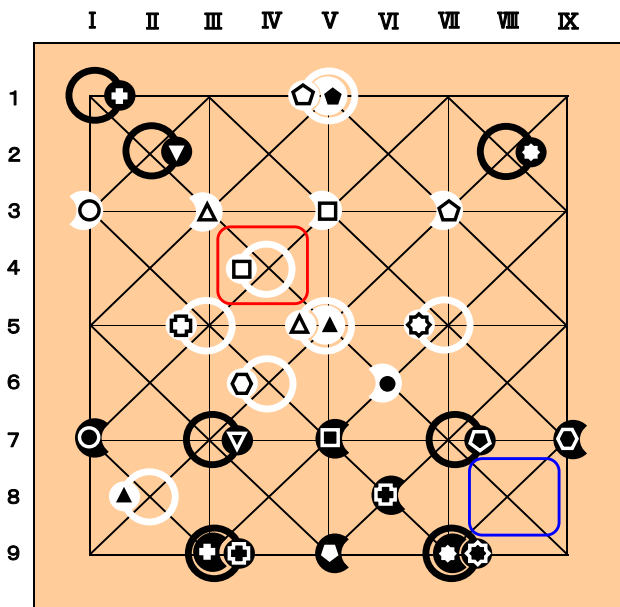


図25. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点I1上から交点VIII8上に移動

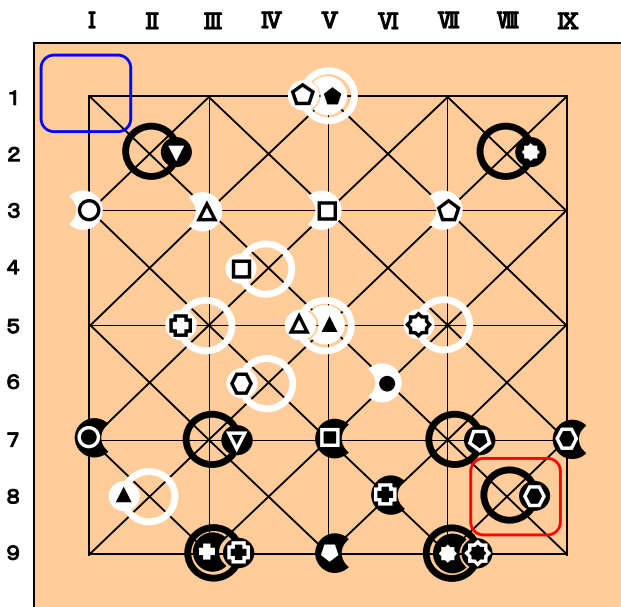


図26. プレイヤー1が白コマを交点IV4上から交点I1上に移動

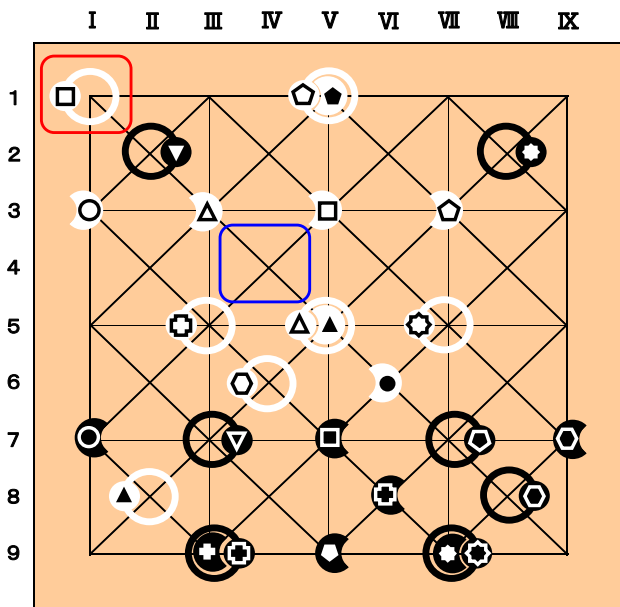


図27. プレイヤー2が黒コマを交点V9上から交点VII7上に移動

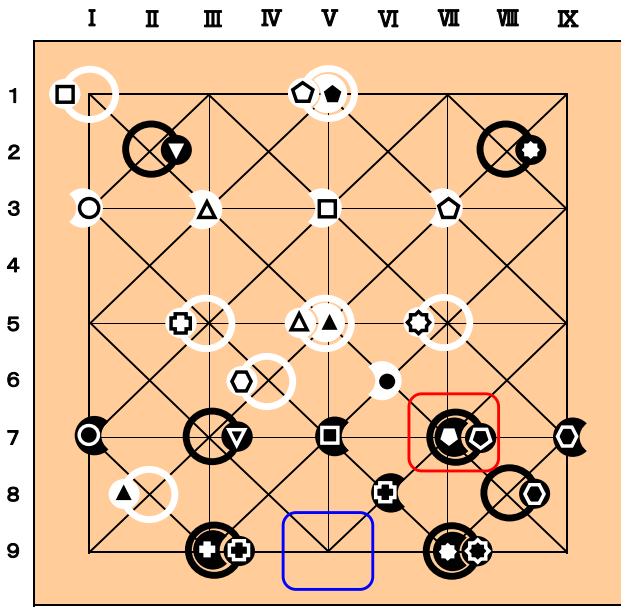


図28. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点I3上から交点I1上に移動

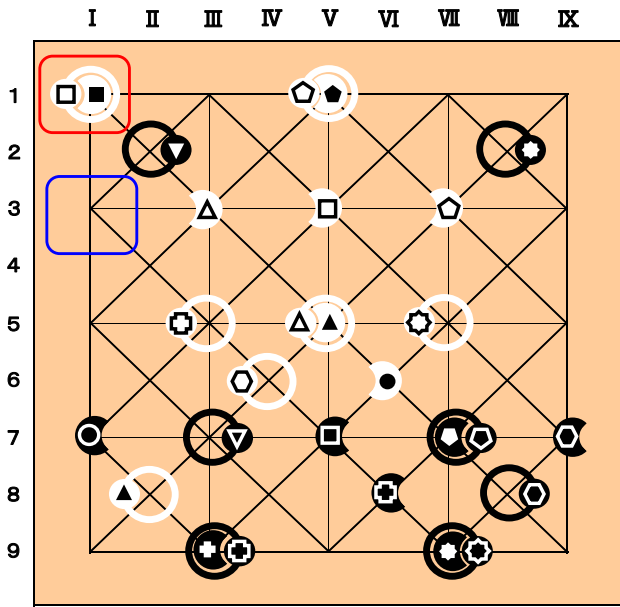


図29. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点Ⅹ7上から交点Ⅲ7上に移動

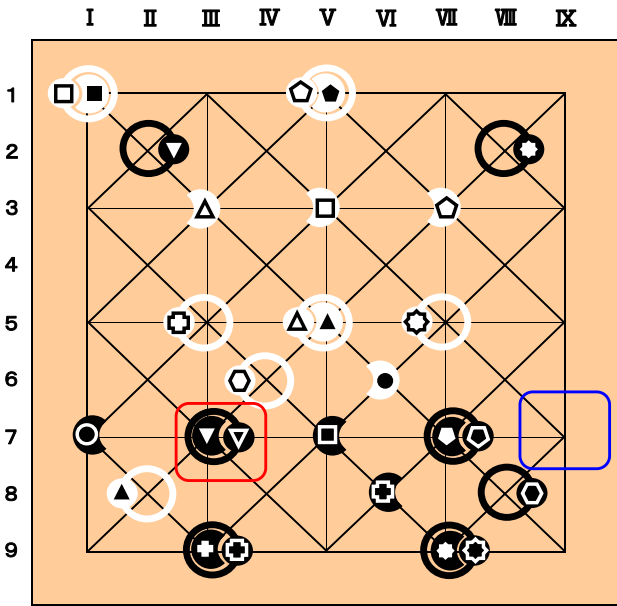


図30. プレイヤー1が白コマを交点Ⅵ6上から交点Ⅵ4上に移動

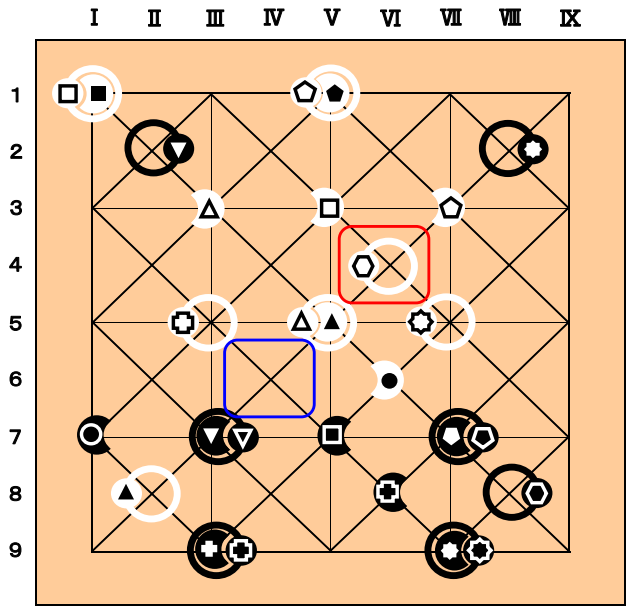


図31. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点Ⅷ2上から交点Ⅳ6上に移動

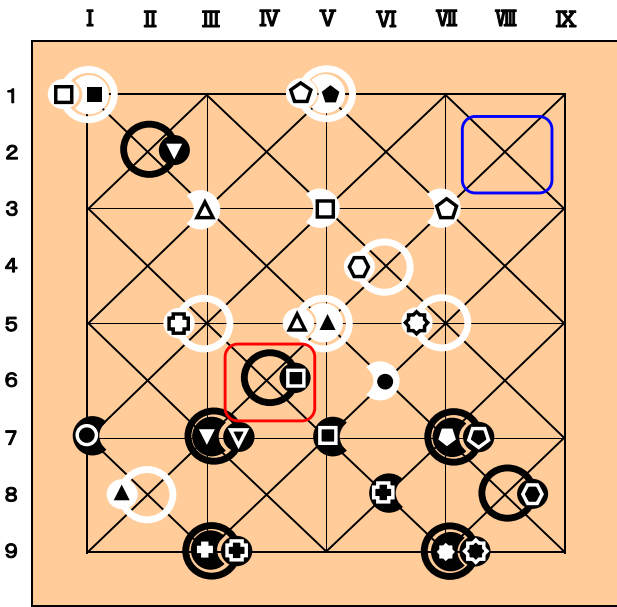


図32. プレイヤー1が白コマを交点Ⅱ8上から交点Ⅷ2上に移動

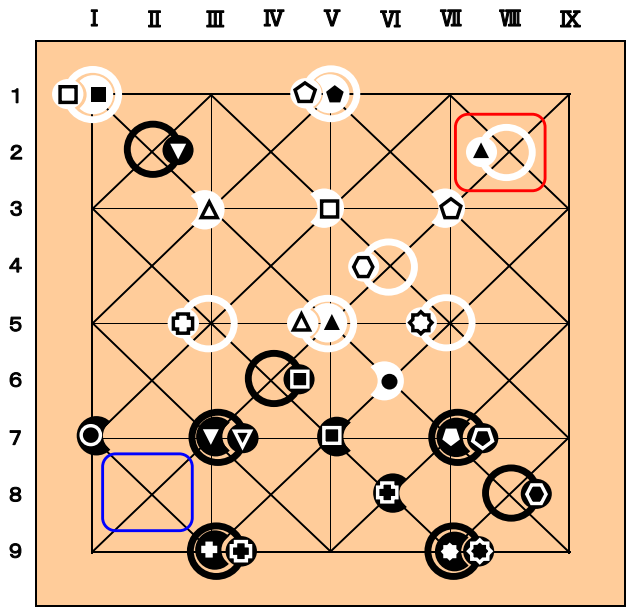


図33. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点Ⅵ8上から交点Ⅱ4上に移動

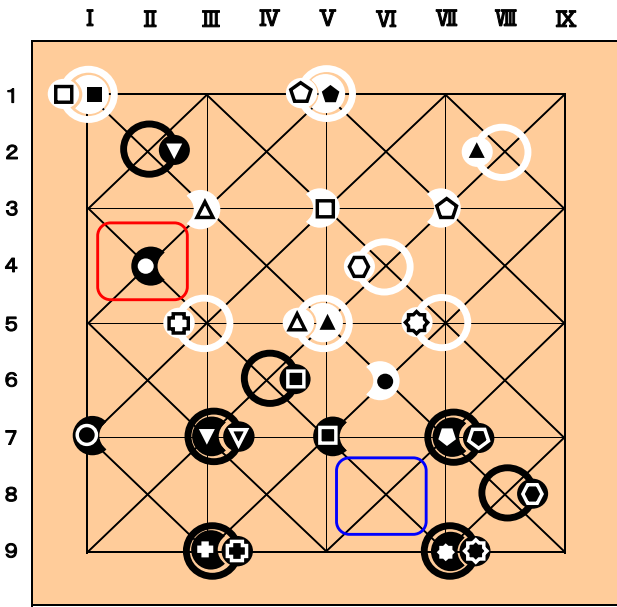


図34. プレイヤー1が白コマを交点Ⅷ2上から交点Ⅹ3上に移動

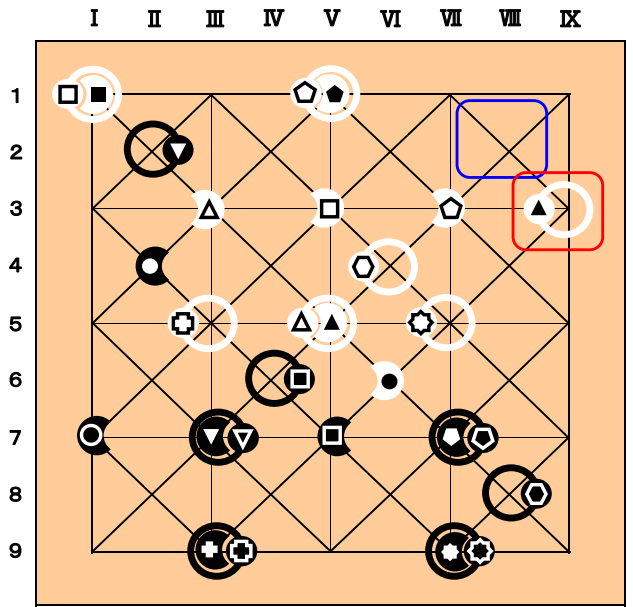


図35. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点II2上から交点I3上に移動

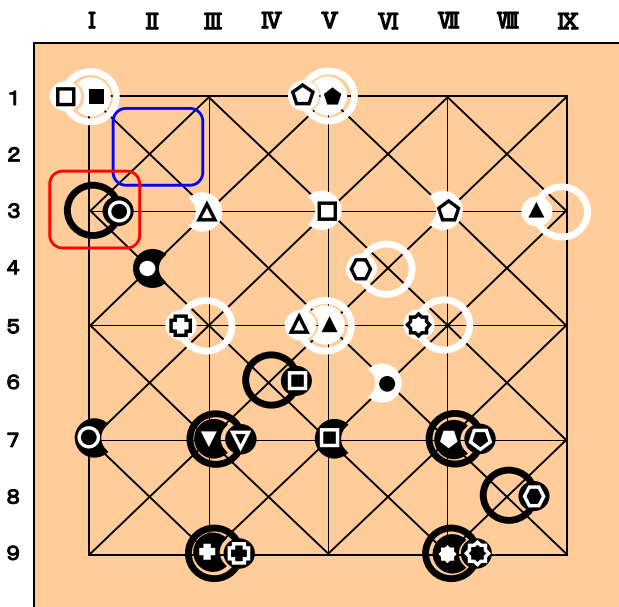


図36. プレイヤー1が白コマを交点IX3上から交点III3上に移動

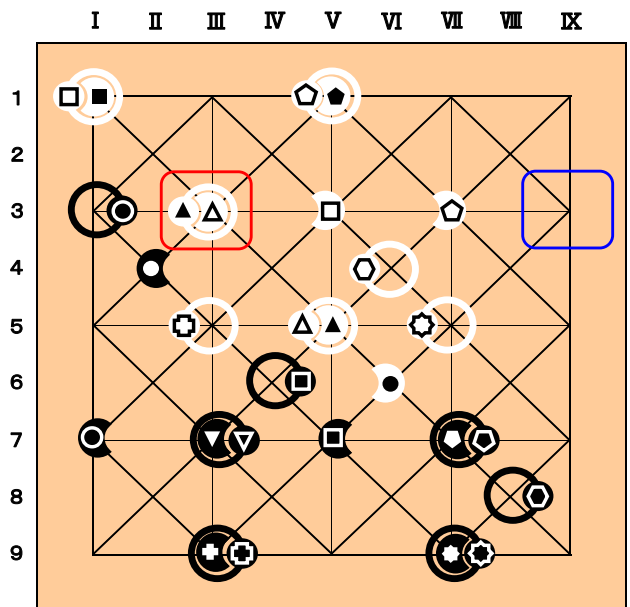


図37. プレイヤー2が黒コマを交点II4上から交点I3上に移動

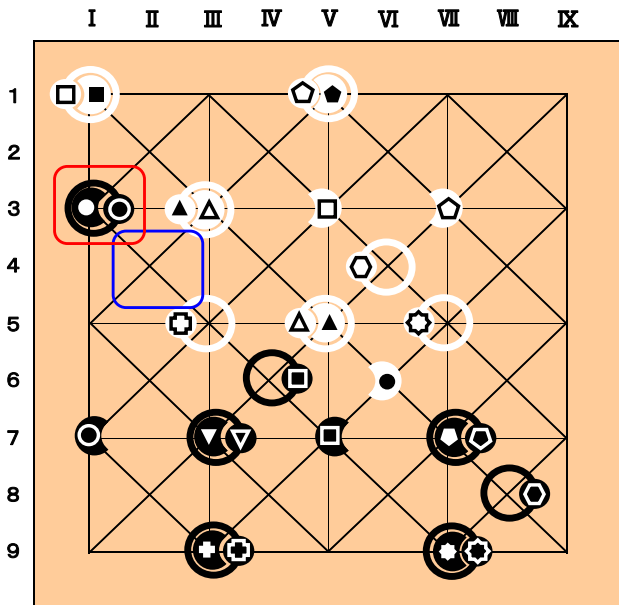


図38. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点V3上から交点VI4上に移動

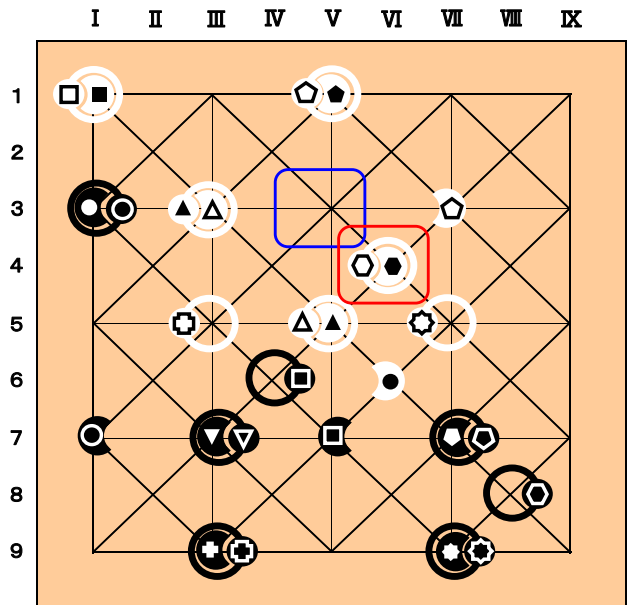


図39. プレイヤー2が黒コマを交点VIII8上から交点IX7上に移動

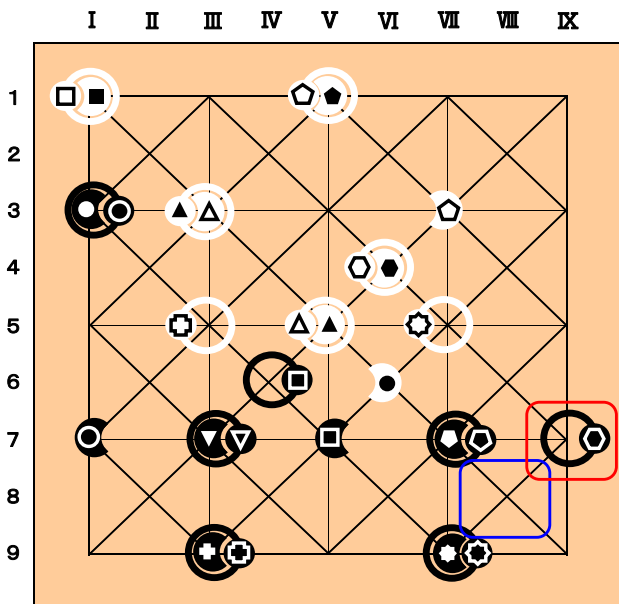


図40. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点VII3上から交点V3上に移動

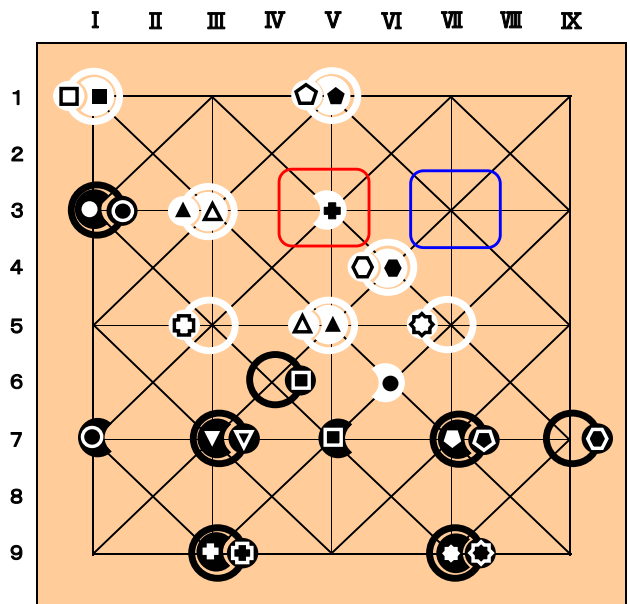
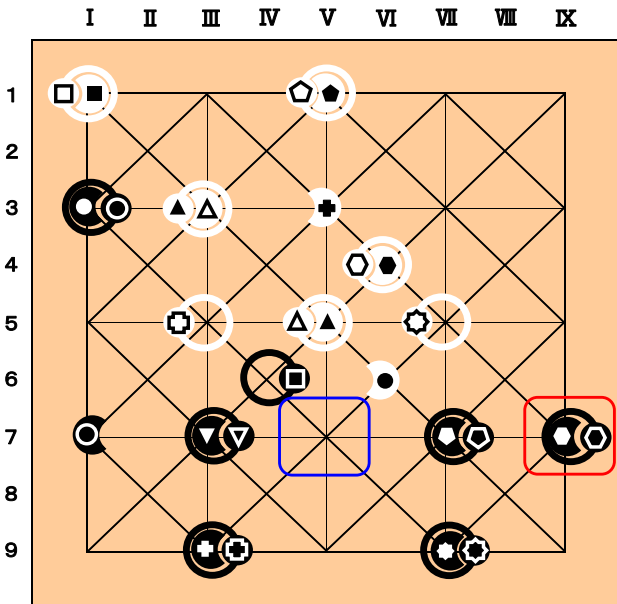


図41. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点V7上から交点Ⅹ7上に移動(終了図)



【合計得点の計算】

1. プレイヤー1(白コマ)の合計得点

8点の交点上に正2重合体コマが1個、准2重合体コマが1個あり、
 5点の交点上に正2重合体コマが1個あり、
 4点の交点上に正2重合体コマが1個あり、
 3点の交点上に正2重合体コマが1個あるので、
 合計得点は、
 交点V5(8点×2倍+5点)+交点Ⅲ3(8点×2倍)
 +交点V1(5点×2倍+5点)+交点Ⅵ4(4点×2倍+5点)
 +交点I1(3点×2倍+5点)
 =76点となります。

2. プレイヤー2(黒コマ)の合計得点

8点の交点上に正2重合体コマが2個あり、
 5点の交点上に正2重合体コマが4個あるので、
 合計得点は、
 交点Ⅲ7(8点×2倍+5点)+交点Ⅶ7(8点×2倍+5点)
 +交点I3(5点×2倍+5点)+交点Ⅲ9(5点×2倍+5点)
 +交点Ⅶ9(5点×2倍+5点)+交点Ⅹ7(5点×2倍+5点)
 =102点となります。

対戦結果 および 合計得点
勝者: 後手のプレイヤー2(黒コマを選択)、合計得点が102点
敗者: 先手のプレイヤー1(白コマを選択)、合計得点が 76点

【参考資料】 ユニオンキングにおける 合体コマの種類 および 得点

合体コマの種類	合体コマの例	交線の本数				合体コマの種類についての説明
		3本	4本	5本	8本	
合体コマの得点						
内図合体コマ		交線の本数				同じ種類の内図が記載されたコマどうしだけの合体
		3点	4点	5点	8点	
外図合体コマ		交線の本数、プラス2点				同じ種類の外図が記載されたコマどうしだけの合体
		5点	6点	7点	10点	
准2重合体コマ		交線の本数の2倍				同じ種類の内図と外図とが逆転して記載されたコマどうしの不完全な2重合体 (コマどうし、図形どうしの不完全な2重合体)
		6点	8点	10点	16点	
正2重合体コマ		交線の本数の2倍、プラス5点				同じ種類の内図と外図についても正しく記載されたコマどうしの完全な2重合体 (コマどうし、図形どうしの完全な2重合体)
		11点	13点	15点	21点	