

# ユニオンキングのシミュレーション2

- ・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)

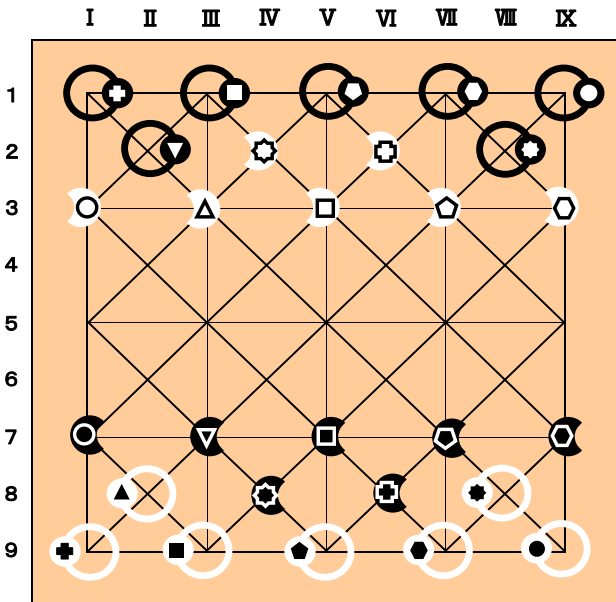


図2. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点IV2上から交点II4上に移動

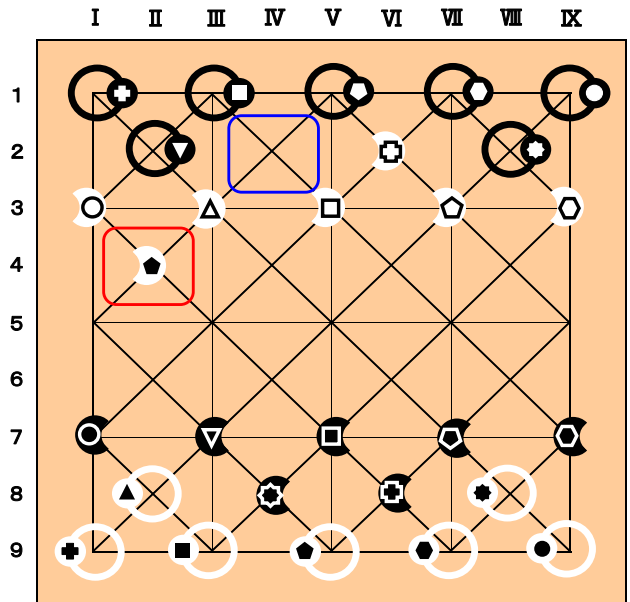


図3. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点VI8上から交点IV6上に移動

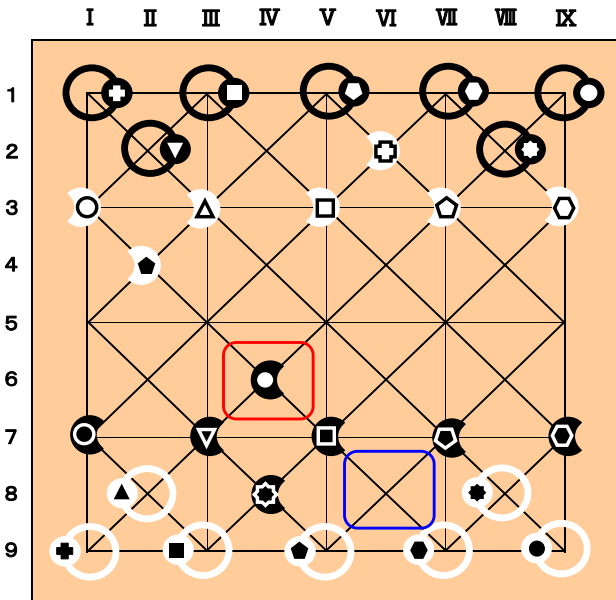


図4. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点I3上から交点III5上に移動

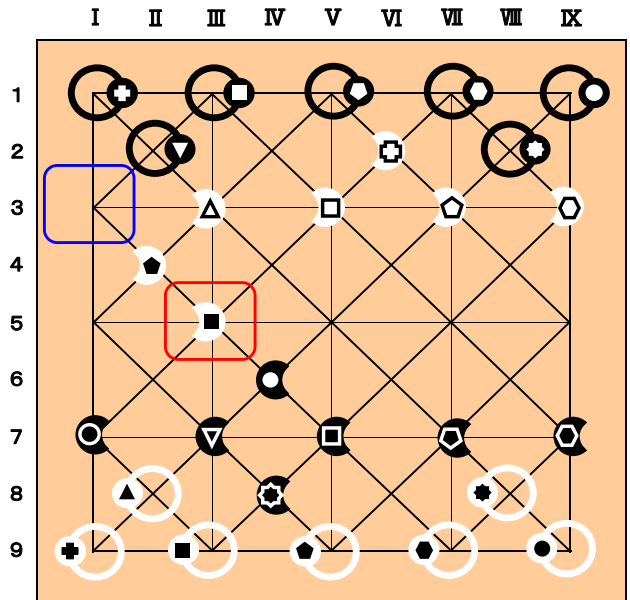


図5. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点V7上から交点I3上に移動

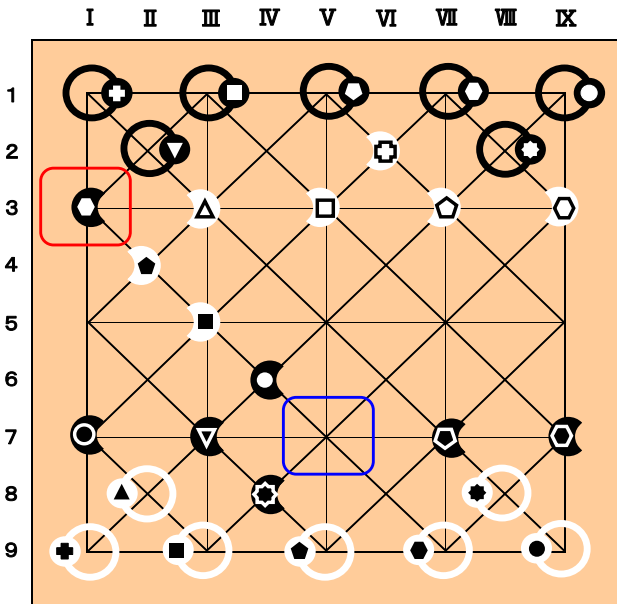


図6. プレイヤー1が白コマを交点II4上から交点V7上に移動

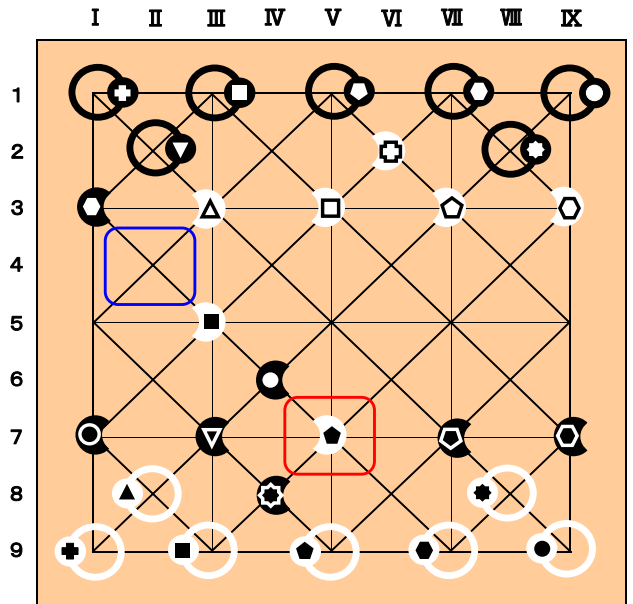


図7. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点III7上から交点V5上に移動

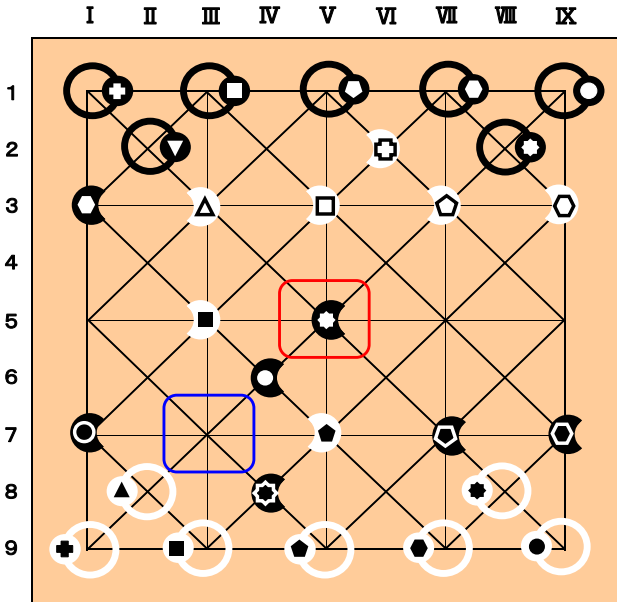


図8. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点II8上から交点III7上に移動

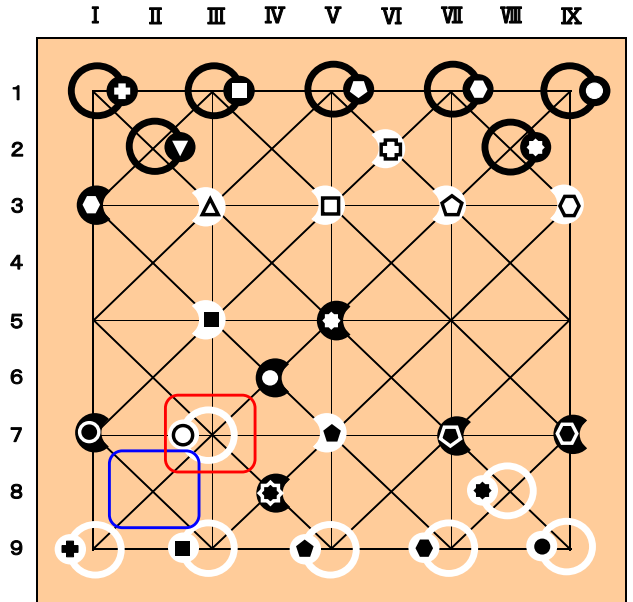


図9. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点VII7上から交点VII5上に移動

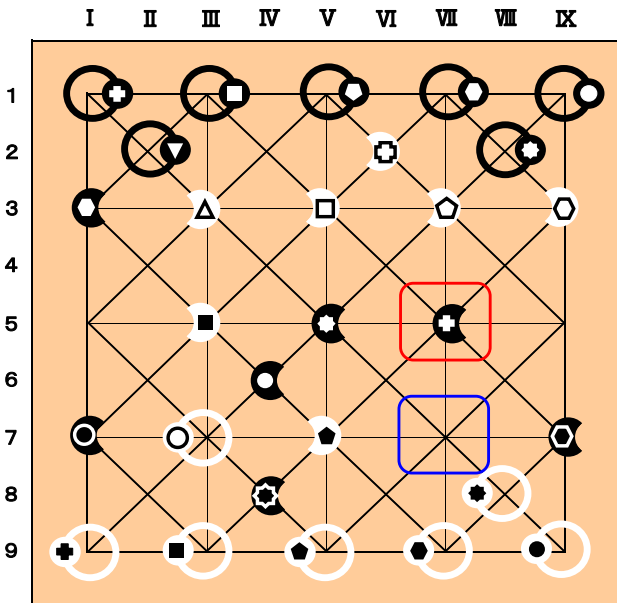


図10. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点VII9上から交点VII7上に移動

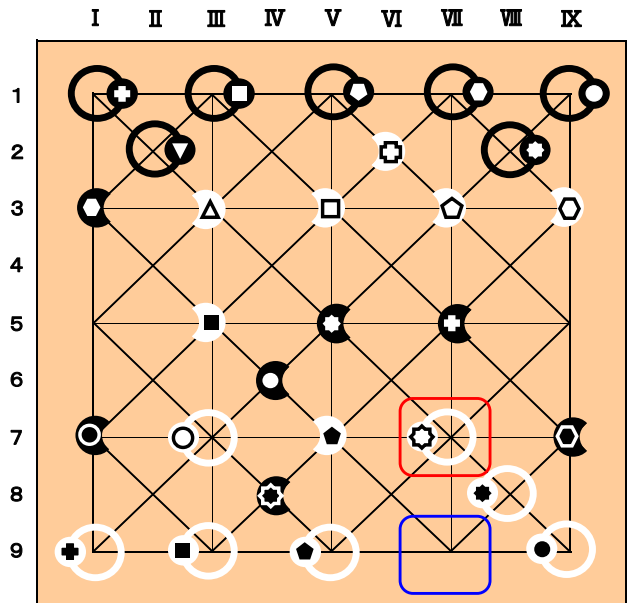


図11. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点I 1上から交点I 3上に移動

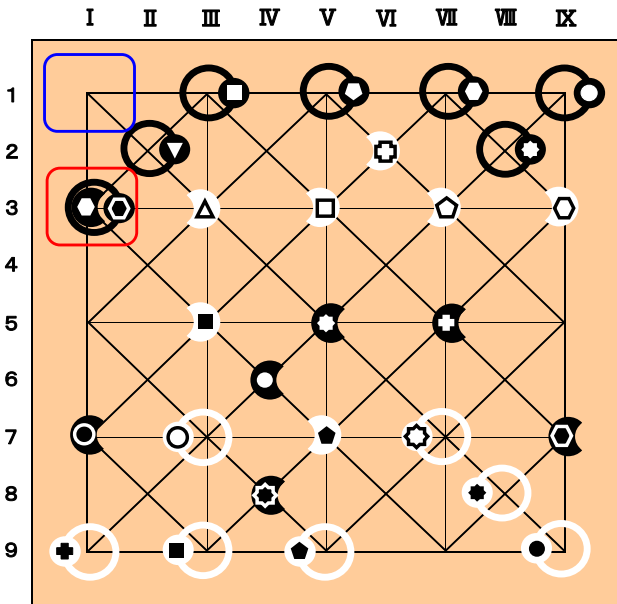


図12. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点III 9上から交点VII 9上に移動

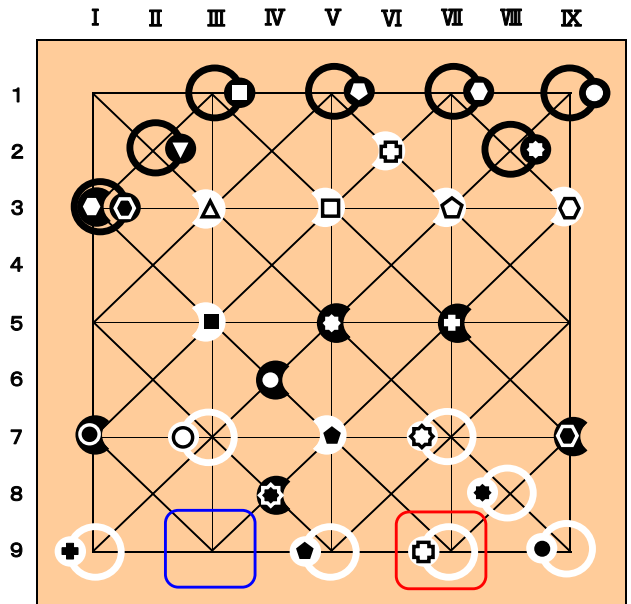


図13. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点V 1上から交点IV 2上に移動

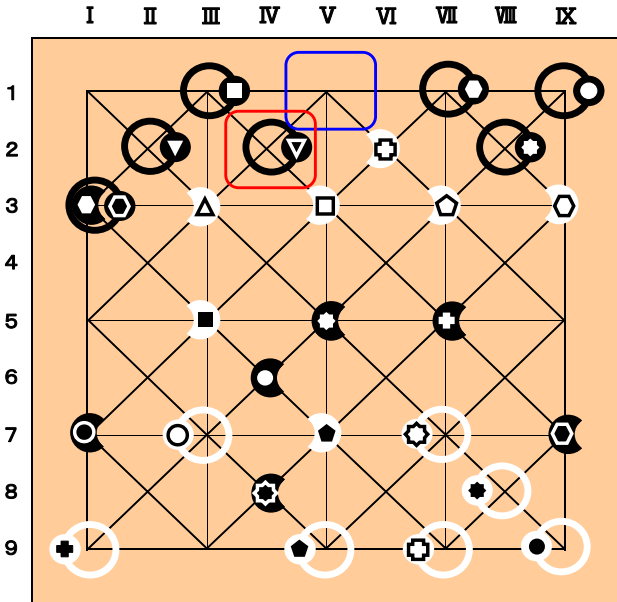


図14. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点IX 9上から交点VI 6上に移動

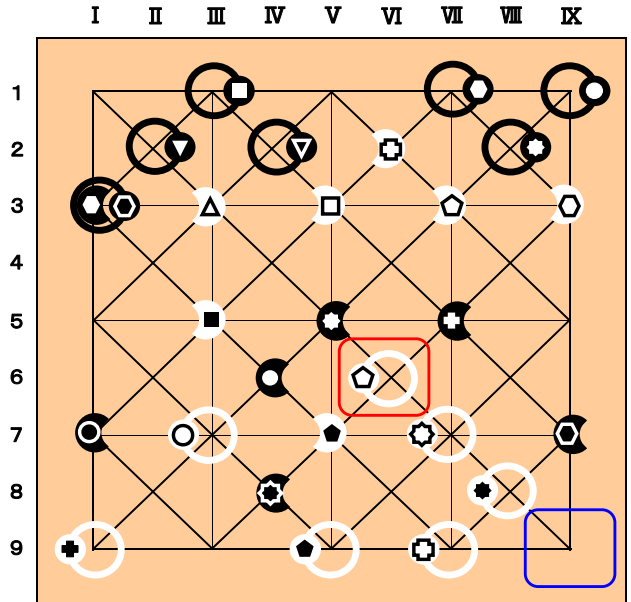


図15. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点IX 1上から交点VI 4上に移動

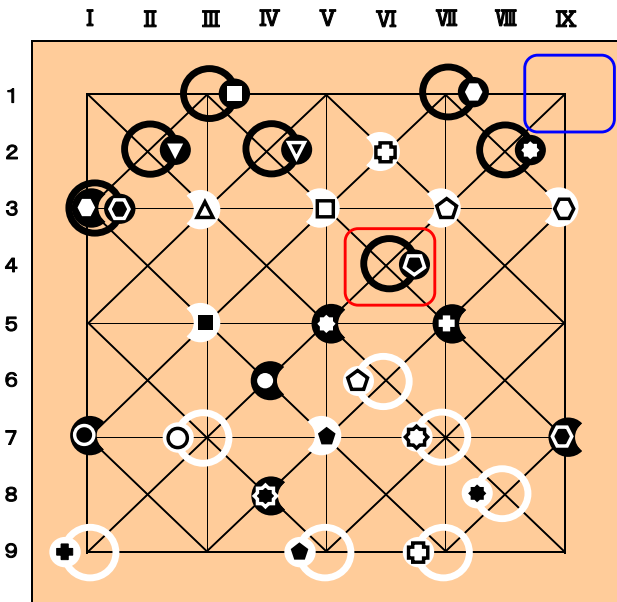


図16. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点VI 2上から交点VIII 4上に移動

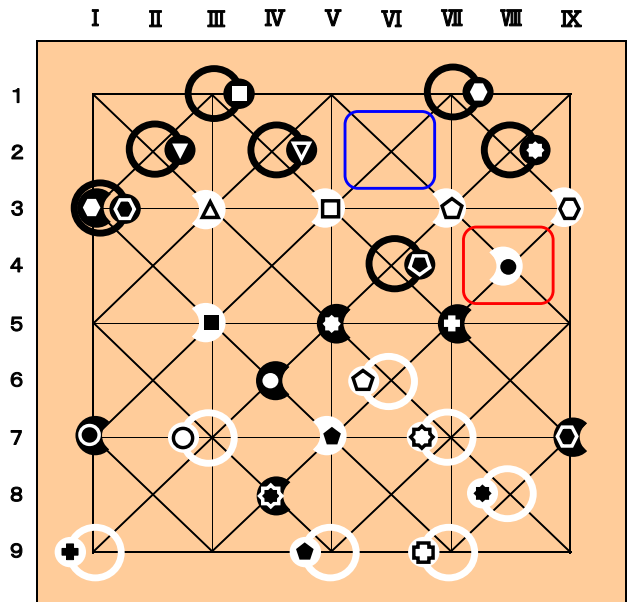


図17. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点Ⅷ2上から交点Ⅱ8上に移動

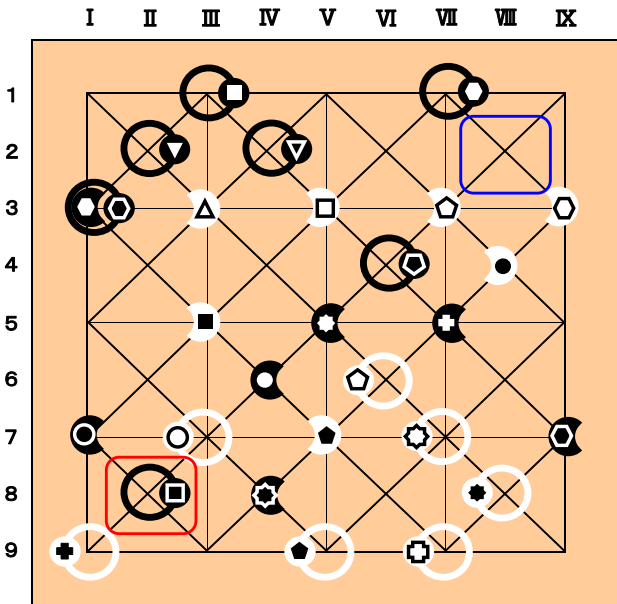


図18. プレイヤー1が白コマを交点Ⅷ4上から交点Ⅲ9上に移動

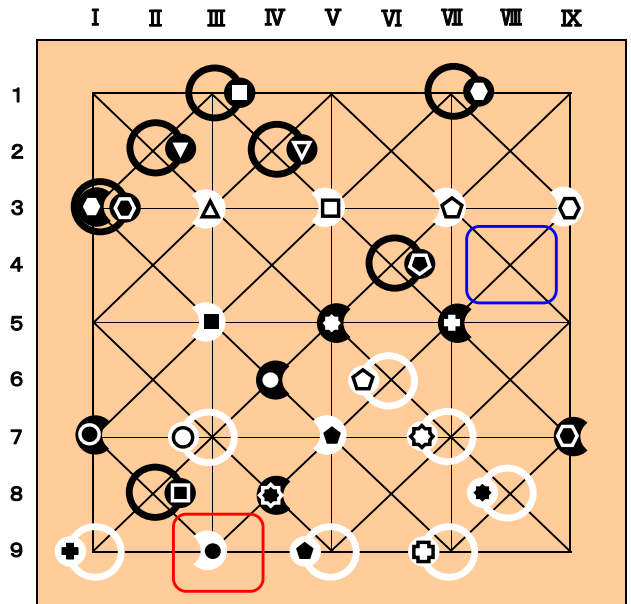


図19. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点Ⅲ1上から交点Ⅶ5上に移動

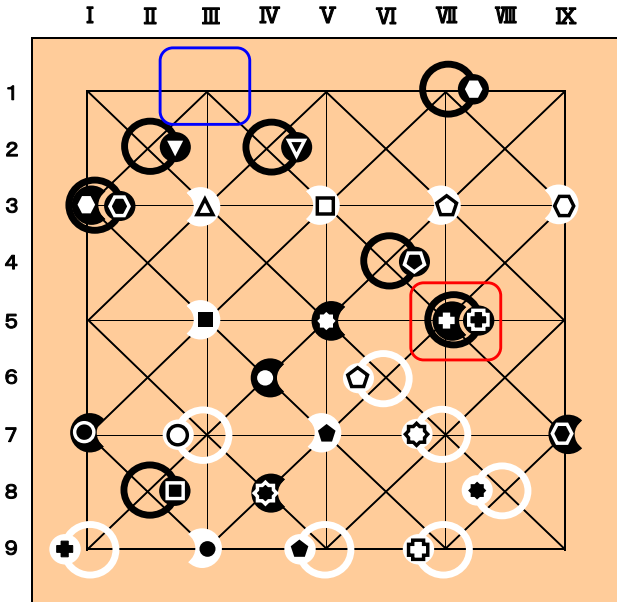


図20. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点Ⅷ8上から交点Ⅳ4上に移動

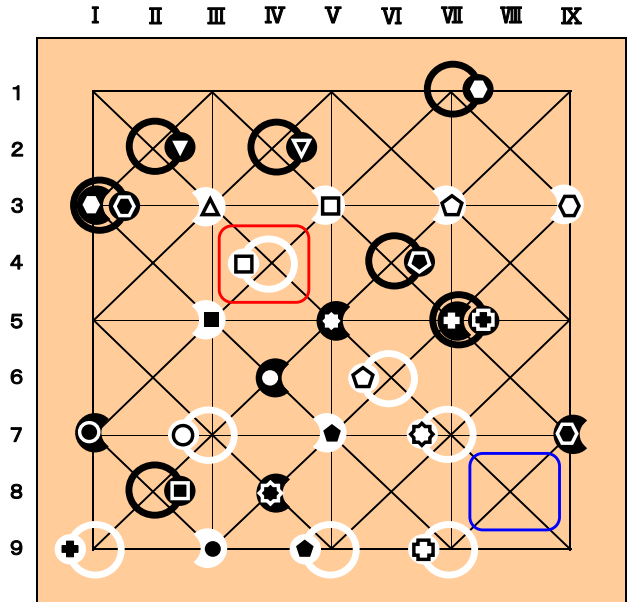


図21. プレイヤー2が黒コマを交点Ⅳ2上から交点Ⅷ6上に移動

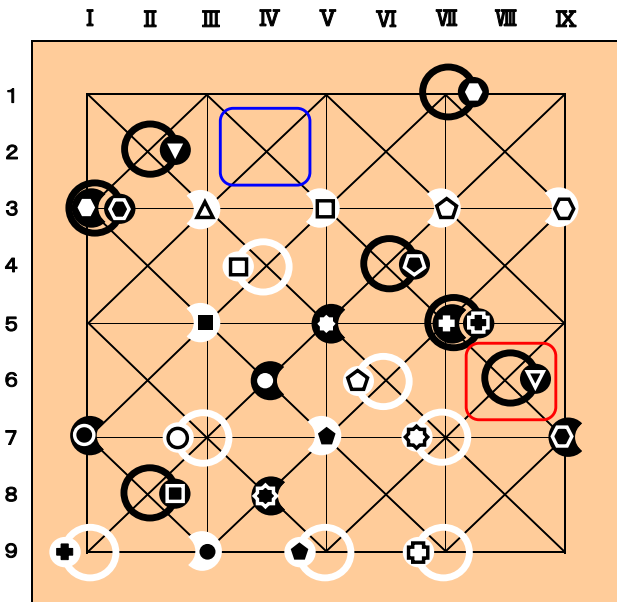


図22. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点Ⅲ3上から交点Ⅶ7上に移動

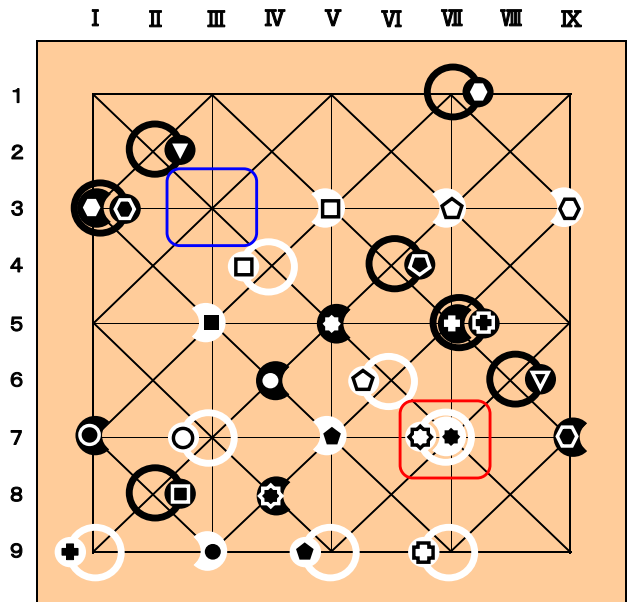


図23. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点II2上から交点III3上に移動

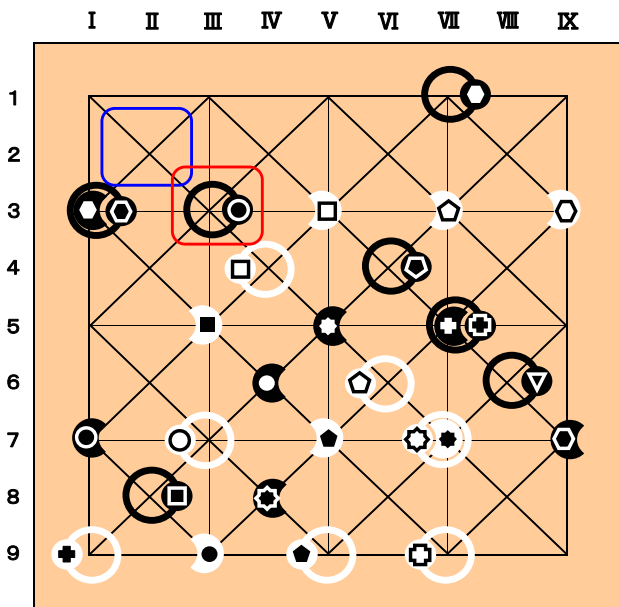


図24. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点V9上から交点IX9上に移動

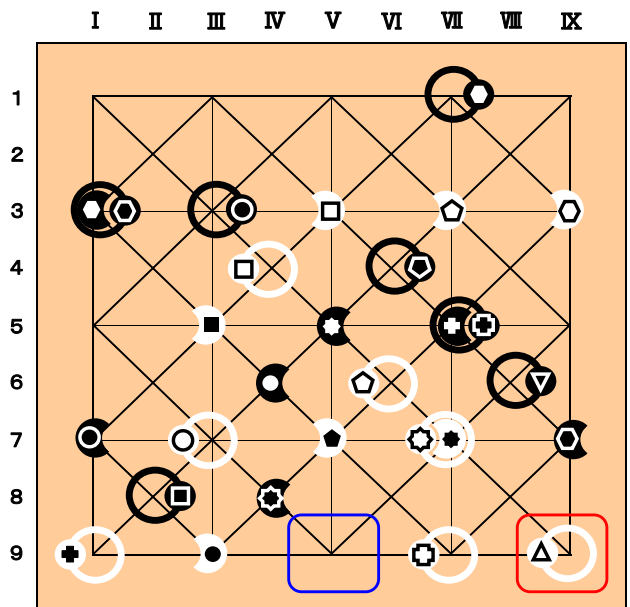


図25. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点IV8上から交点V9上に移動

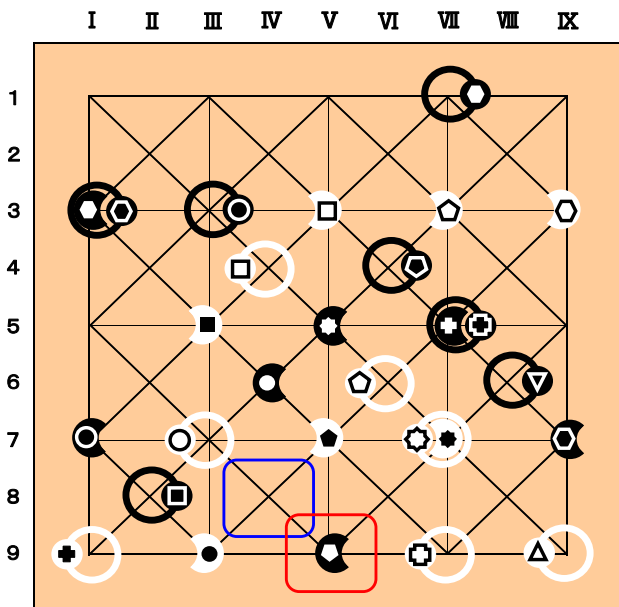


図26. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点I9上から交点VIII2上に移動

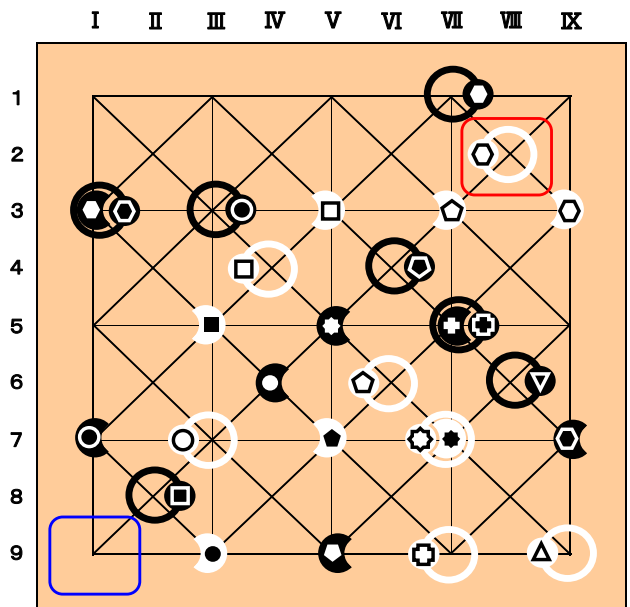


図27. プレイヤー2が黒コマを交点IV6上から交点II4上に移動

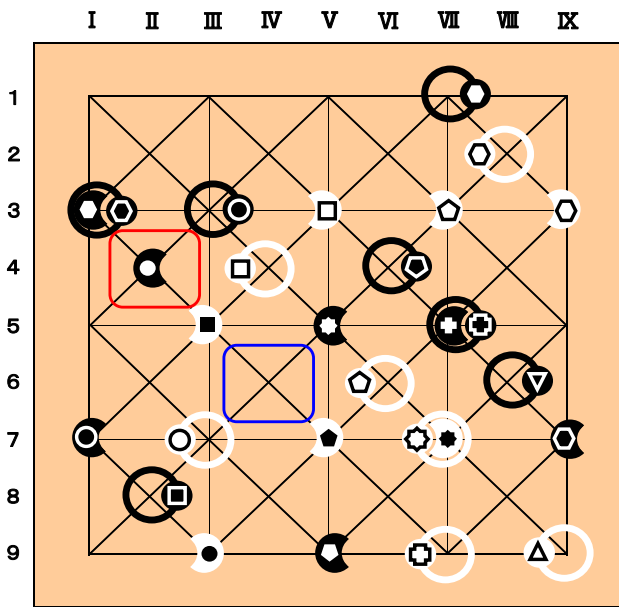


図28. プレイヤー1が白コマを交点VI6上から交点V7上に移動

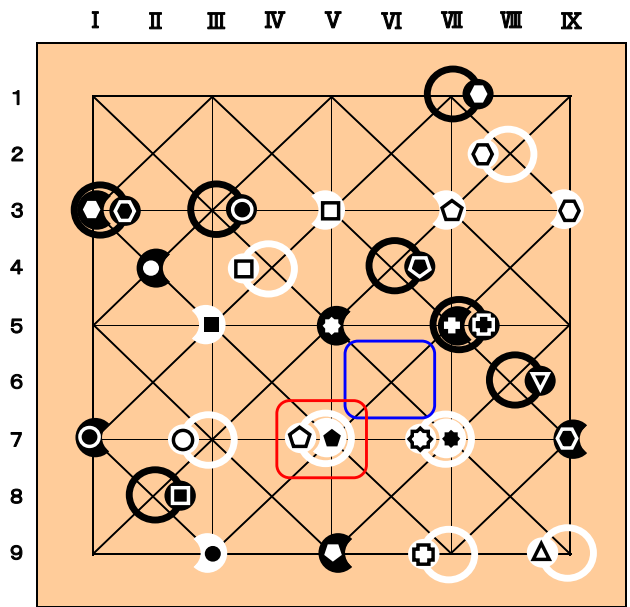




図29. プレイヤー2が黒コマを交点II4上から交点III3上に移動

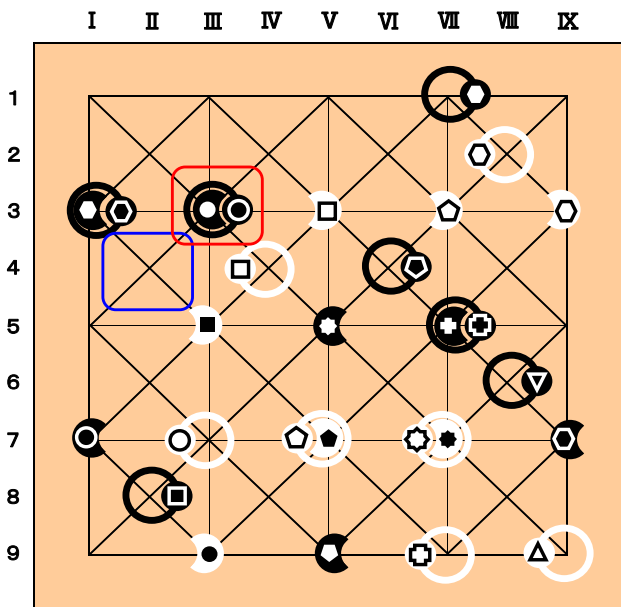


図30. プレイヤー1が白コマを交点IV4上から交点III5上に移動

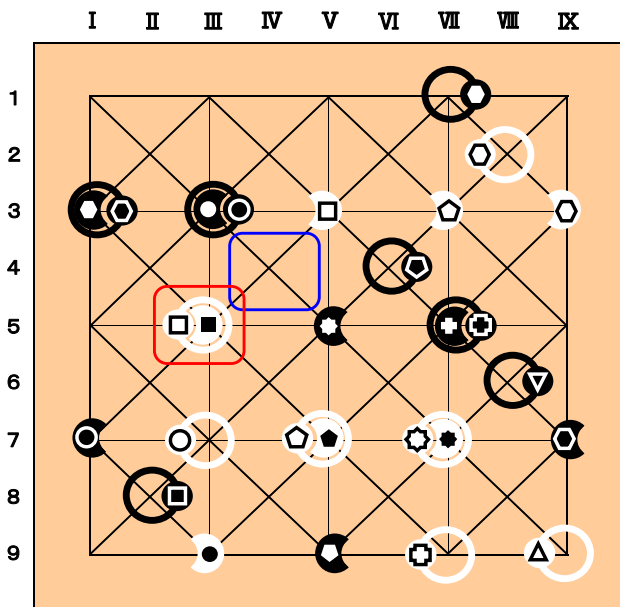


図31. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点VII1上から交点V1上に移動

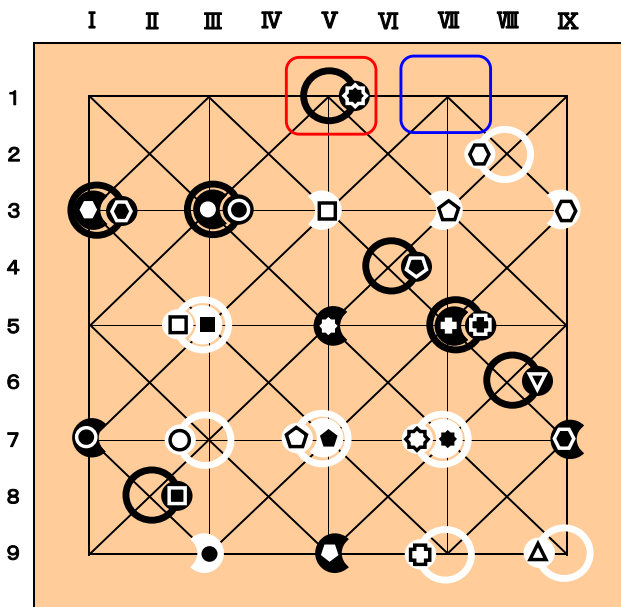


図32. プレイヤー1が白コマを交点III9上から交点III7上に移動

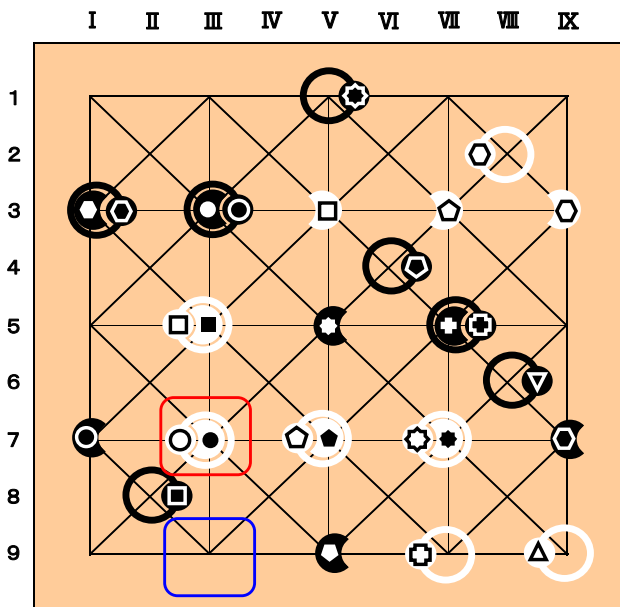


図33. プレイヤー2が黒コマを交点V1上から交点V5上に移動

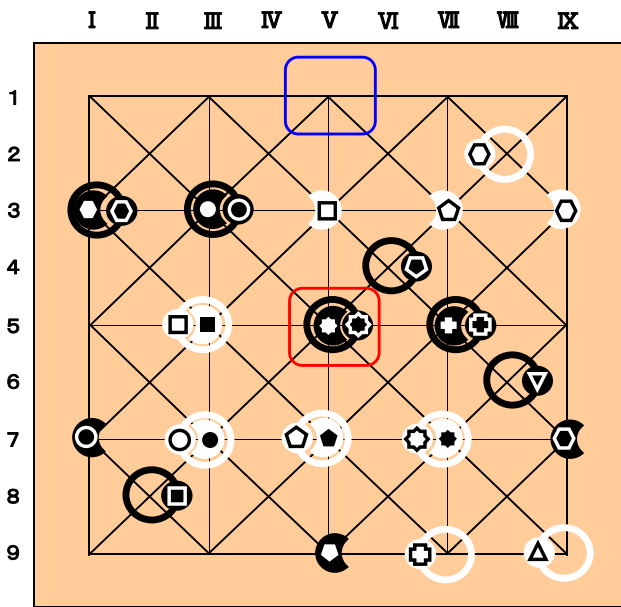


図34. プレイヤー1が白コマを反転させて、交点VII3上から交点VII9上に移動

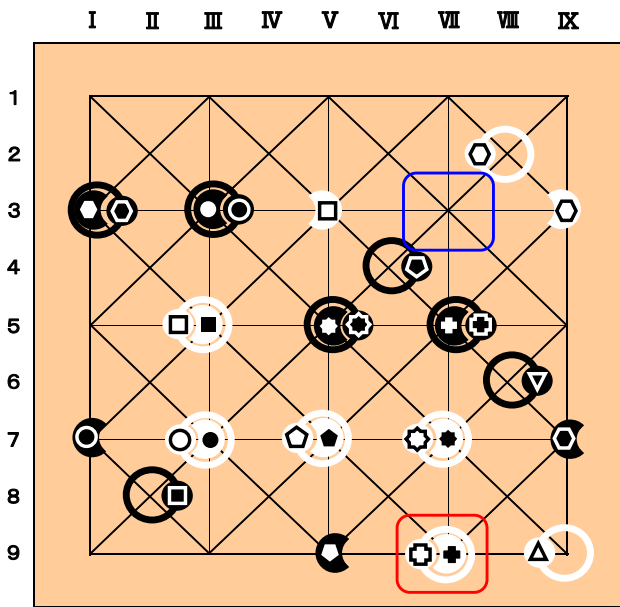


図35. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点 I 7上から交点 II 8上に移動

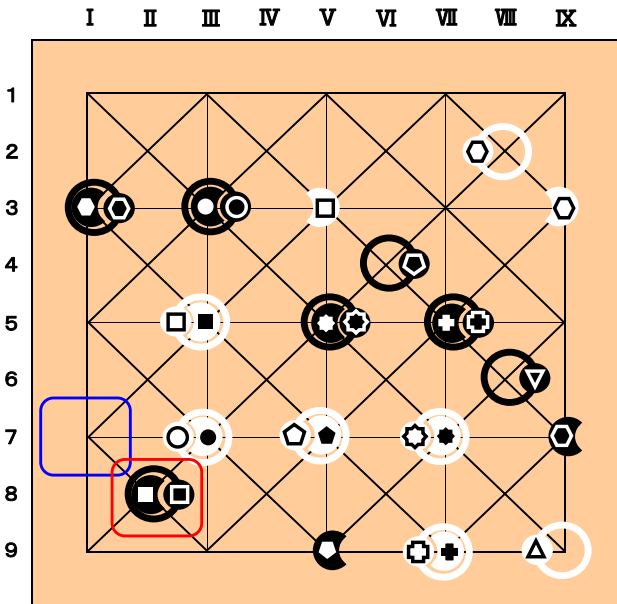


図36. プレイヤー1が白コマを交点 VIII 2上から交点 IX 3上に移動

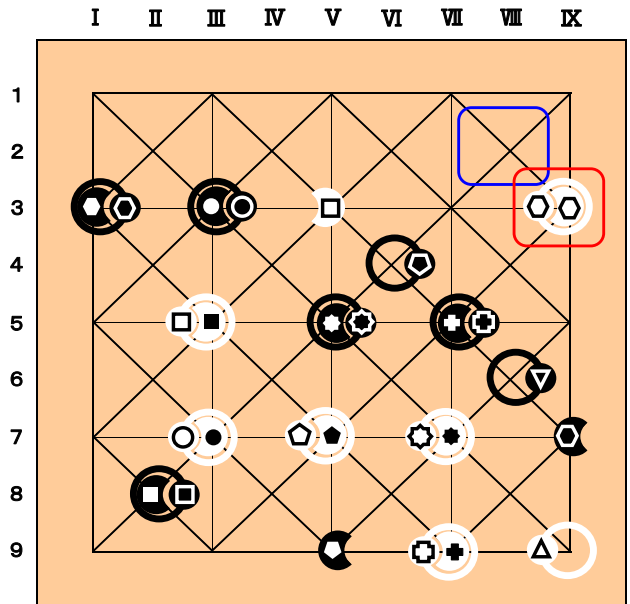
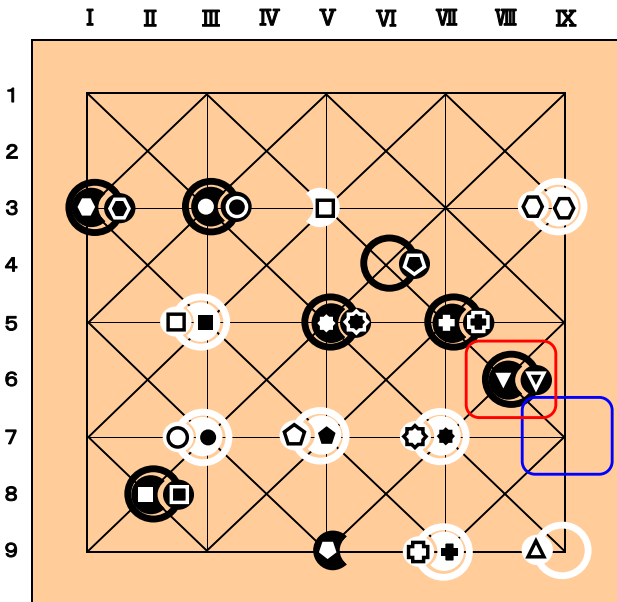


図37. プレイヤー2が黒コマを反転させて、交点 IX 7上から交点 VIII 6上に移動 (終了図)



対戦結果 および 合計得点
勝者: 先手のプレイヤー1(白コマを選択)、合計得点が106点
敗者: 後手のプレイヤー2(黒コマを選択)、合計得点が104点

【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4個あり、5点の交点上に正2重合体コマが1個あり、中空合体コマが1個あるので、合計得点は、

$$\begin{aligned} & \text{交点 III 5} (8 \text{点} \times 2 \text{倍} + 5 \text{点}) + \text{交点 VII 7} (8 \text{点} \times 2 \text{倍} + 5 \text{点}) \\ & + \text{交点 V 7} (8 \text{点} \times 2 \text{倍} + 5 \text{点}) + \text{交点 VII 7} (8 \text{点} \times 2 \text{倍} + 5 \text{点}) \\ & + \text{交点 VII 9} (5 \text{点} \times 2 \text{倍} + 5 \text{点}) + \text{交点 IX 3} (5 \text{点} + 2 \text{点}) \\ & = 106 \text{点} \text{ となります。} \end{aligned}$$

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3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2個あるので、合計得点は、

$$\begin{aligned} & \text{交点 III 3} (8 \text{点} \times 2 \text{倍} + 5 \text{点}) + \text{交点 V 5} (8 \text{点} \times 2 \text{倍} + 5 \text{点}) \\ & + \text{交点 VII 5} (8 \text{点} \times 2 \text{倍} + 5 \text{点}) + \text{交点 I 3} (5 \text{点} \times 2 \text{倍} + 5 \text{点}) \\ & + \text{交点 II 8} (4 \text{点} \times 2 \text{倍} + 5 \text{点}) + \text{交点 VIII 6} (4 \text{点} \times 2 \text{倍} + 5 \text{点}) \\ & = 104 \text{点} \text{ となります。} \end{aligned}$$

【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	