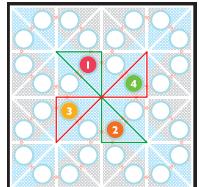


# Clew8 の遊び方

## 「VS モード（対戦モード）」

### 【対戦の準備と進め方】

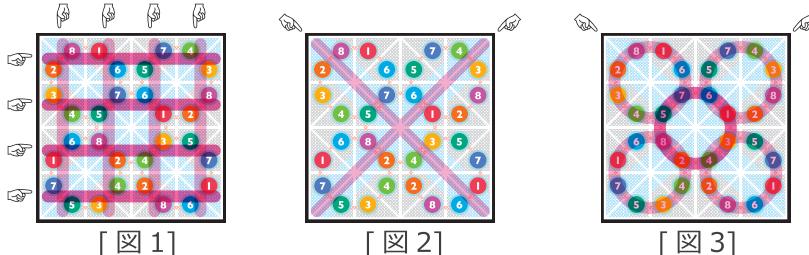
- ① VS モードでは 2 人または 4 人で対戦できます。
- ② 2 人で対戦の時には、1 ~ 8 の数字が書かれたコマ「クルー」を 2 セットずつ手元に持ります。  
※4 人の場合には、それぞれが 1 ~ 8 の数字が書かれたクルーを 1 セットずつ手元に持ります。
- ③ 盤上に、「スタートプット」として最初にクルーを図のように置きます。数字が異なっていれば  
プットされるクルーの目は自由です。  
2 人対戦の場合には、2 つずつクルーを置きます。  
※4 人対戦の場合には、1 つずつクルーを置きます。
- ④ 順番を決めて、一手ずつ、枠（プット・ポジション）の中にクルーを置いていきます。  
※4 人対戦の場合には、1 つずつクルーを置きます。



### 【勝敗の決まり方】

- ⑤ Clew8 には、完成させたい「ライン」が 15 通りあります。
  - ・[図 1]「タテ」が 4 つ、「ヨコ」が 4 つ、
  - ・[図 2]「ナナメ」が 2 つ、
  - ・[図 3]「サークル」が 5 つ

その内の 1 つのラインを最初に完成させた人の勝利です。



- ⑥ ラインを完成させることを、「ライン・コンプリート」と呼びます。  
ライン・コンプリートとは、そのライン上に 1 ~ 8 の数字が全てそろっている状態のことです。ライン・コンプリートに数字の順番は関係ありません。
- ⑦ ミスや作戦によって、ラインの上で同じ数字が重なり、ライン・コンプリートができないことがあります。これを「ブレイク」と呼びます。「ラインが壊れる」という意味です。  
ブレイクはそれぞれ 1 度だけ認められます。  
ブレイクした場合は同封のノー・ブレイク札を裏返してください。また、2 度目にブレイクした時点で負けとなります。  
相手のコンプリートを阻止するためにブレイクを使いますが、相手の残り目（リザーブ・クルー）を考えて戦略的にブレイクできれば、より高度な楽しみ方ができます。
- ⑧ 不注意によるブレイクのことを「エラー・ブレイク」と呼びます。  
厳密には、クルーをプットするとき、その指がクルーを離れた瞬間プットが確定するので、やり直しができないことになっています。指が離れてしまえば、エラーに気づいてもやり直しはできません。ブレイクの権利はそれで失われてしまうというわけです。  
このルールについて、対戦者と柔軟に運用してください。

- ⑨ コンプリートする際、最後の一手によって他のラインがブレイクされることがあります、これはブレイクにカウントされません。
- ⑩ すでにブレイクされたラインには、何をプットしてもブレイクとしてカウントされることはありません。  
しかし、Clew8 は 1 つのポジションが複数のラインと関係するので、ブレイク・ラインにプットしたつもりでも、そのプットであらたなラインがブレイクされていれば、もちろんブレイクとしてカウントされることになります。
- ⑪ 1 回のブレイクで複数のラインをブレイクしても問題ありません。

#### 【戦略的予備知識】

- ⑫ 1 プットでブレイクできるラインの最大は 5 つです。  
有利な展開になるかどうかは、常に局面によります。何が最も戦略的か、思考力の試しどころです。
- ⑬ 相手を追い詰めるプット（リーチ）のことを「プレス・プット」と呼びます。  
たとえば二重にプレス（ダブル・プレス）をかけることができれば、相手は一方をブレイクしても無駄ですから勝敗が決してしまいます。
- ⑭ お互いのクルーの目（数字）は、2 つずつしかないわけですから、そのプット・ポジションによってはコンプリートできないラインが出てきます。  
この、ブレイクによらずコンプリートできない「ブランク・ライン」というものを頭におくことも大切です。