

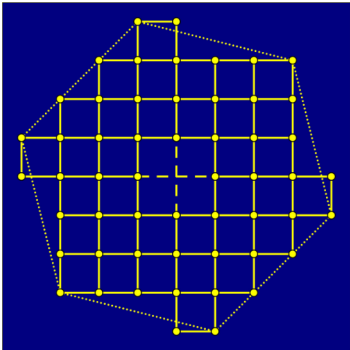
# 星域 Stars' Zone

MY Tian(2023)

## 一 棋具

使用如右图所示的棋盘，棋子落在交叉点（即圆点，共 54 个）上。

双方分别拥有 16 枚红、蓝色（己方）棋子。此外每人拥有 5 枚白色（中立）棋子。总计 42 枚棋子，每方 21 枚。



## 二 游戏流程

空枰开局，双方轮流落子。每回合，落 1 枚己方棋子至棋盘空位，然后可以再落 1 枚自己的中立棋子至棋盘空位。己方棋子全部落完后（即第 16 回合结束后），游戏结束。

## 三 胜负

按照如下方法计算双方的分数。对于一方的 16 枚己方棋子，考察每枚棋子的上、下、左、右 4 个方向上是否还有其它己方棋子，总共有 16 种可能“情况”（例如：“上方有、下方无、左方无、右方有”算 1 种情况），出现的“情况”数即为此方分数。

分数高者获胜。若分数相同，则剩余中立棋子多的一方获胜。若还相同，则为平局。

**致谢** 本棋受到以下作品的启发：

**Starmaps** (Martin Medema|1970s)      **Drop Zone** (Christian Freeling|2020)

## 资源链接

**作图配色参考**      棋盘背景#00007f      棋盘网格#ffff00  
红方棋子#ff3838      蓝方棋子#00bfff      中立棋子#f2f2f2

**后记** 本作是一个实验性质的“谜题棋”——这个说法是我从 *Drop Zone* 的设计思想中提炼出来的（本作的名字也是在致敬它）。事实上，可以认为 *Drop Zone* 之于 *China Labyrinth*，就是本作之于 *Starmaps*。后者是一个很漂亮的谜题，我曾在几个月前编写了一个生成它的解的程序，因而开始尝试设计以它为基础做棋——就像 Freeling 用 *CL* 做棋一样。个人水平有限，本作也没啥可玩性，纯属“扔砖头”实验，还请各位包涵。