



Quoridorで勝ちたい！！

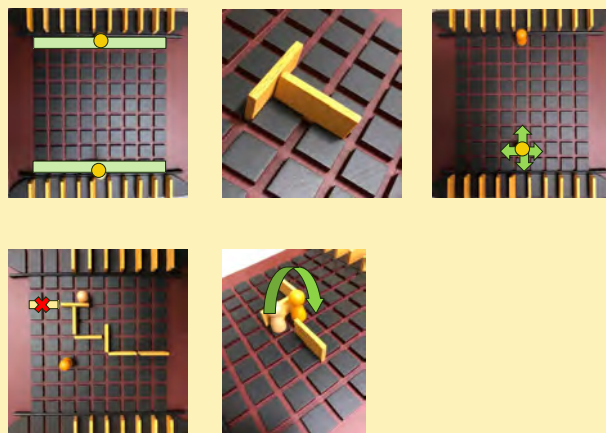
大内 達樹 木村 遥 松崎 裕哉

〈はじめに〉

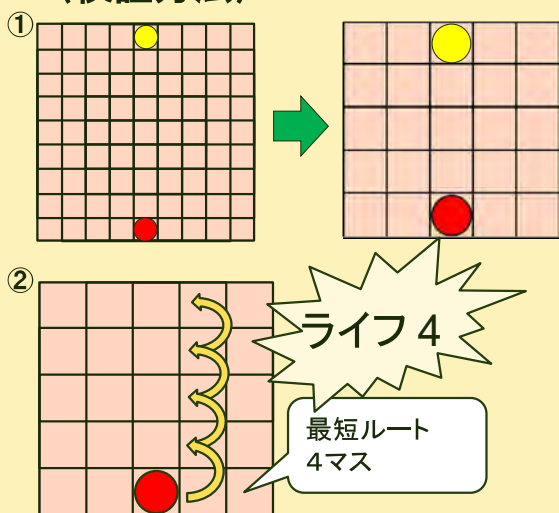
初めて、Quoridorを紹介されて対戦してみたとき、奥深く面白いと感じた。

調べてみるとまだ必勝法が見つかっていないことを知った。そこで、勝ちにつながる手を見つけることを目的に研究を始めた。

〈ルール〉



〈検証方法〉



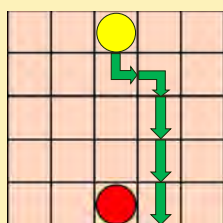
〈ライフの数え方〉

- | | |
|----------------------|-------|
| (a) コマが前か左右関係なく動いたとき | ライフ+1 |
| (b) 目の前に板が来たとき | ライフ-1 |
| (c) 後ろに下がる時 | ライフ-1 |
| (d) 相手のコマを飛び越えたとき | ライフ+2 |

〈問題点および課題〉

- (i) ライフの数が4になってもゴールしていないことがある
- (ii) ライフは対戦を有利に運ぶための値になっていない
- (iii) ライフを数えながらの対戦が困難である

問題点(i)(ii)について



(i) 横にずれるとゴール時のライフの数が5になってしまう。

〈今後の展望〉

現在、3×3においてコマの動かし方・フェンスの置き方を全通り試し、勝敗の数を比較している。今後はこれを5×5に広げ検証したい。

〈新しい検証方法〉

