

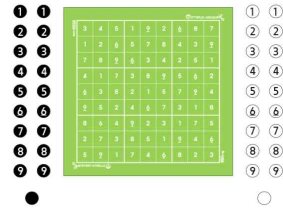
미스터리 오목

게임 목표

스도쿠판 위에서 1~9의 말을 2세트 및 조커말 1개를 이용하여 오목게임을 하고 승리한다.

게임 준비

플레이어는 1~9까지의 말 두 세트 및 조커말을 각각 준비한다.
(한 플레이어는 흰색, 다른 플레이어는 검은색)



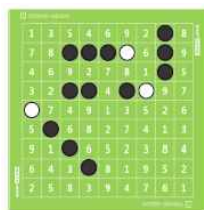
게임 방법

- 검은색이 먼저 시작하고 흰색과 번갈아서 한 번씩 둔다.
- 말은 스도쿠 판의 사각형 안에 놓으며 사각형 안의 숫자에 해당하는 말만 놓을 수 있다. (조커말은 1개씩 소유하며 숫자와 무관하게 놓을 수 있다)
- 게임을 진행하면서 자신이 두고 싶은 칸의 숫자말이 남아있지 않은 경우, 이미 스도쿠판에 올려진 말을 이동하여 둘 수 있다. 이 때, 말을 이동하여 빈 칸이 된 자리는 상대방의 순서에 상대방 말이 놓여질 수 있다.
- 게임 진행시 룰주를 따른다.
 - 가. 흑목은 3-3, 4-4, 장목(6목 이상) 금지
 - 3-3: 오목을 이기는 방법 중 하나로 열린 3을 동시에 두 개 만드는 것
 - 4-4: 오목을 이기는 방법 중 하나로 4를 동시에 두 개 만드는 것
 - 나. 백목은 제약 없이 5개 이상의 말을 일렬로 놓으면 승리(6목 허용)
 - 다. 백목은 흑목의 금지수(가의 금지사항) 공격 가능

룰주를 예시



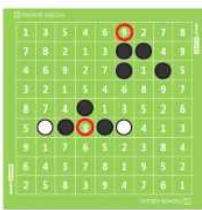
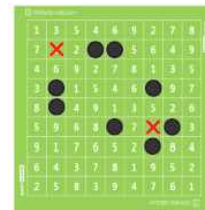
열린 3목



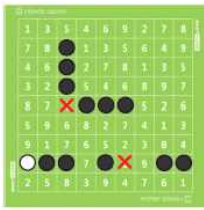
닫힌 3목



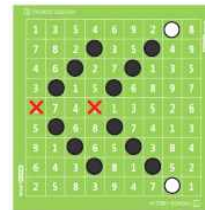
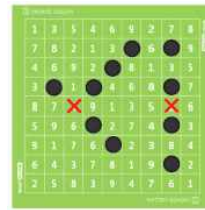
열린 3목 두 개가 되므로 x표시에 두는 수는 금수



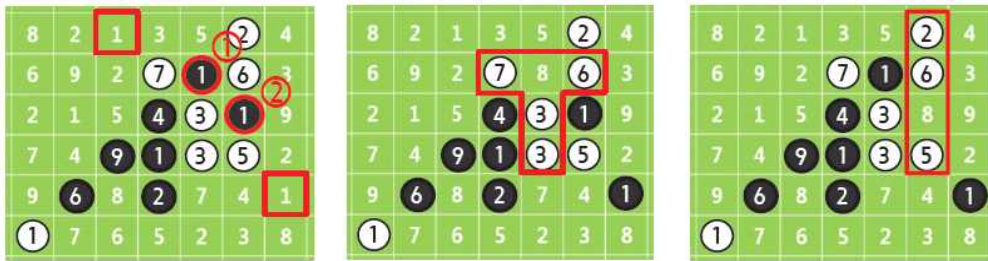
열린 3목이 아니므로 o표시에 두는 수는 금수가 아님



4목 두 개가 되므로 x표시에 두는 수는 금수



기본 예시



- * 다음과 같은 경우 백목 열린 4목을 막기 위해 흑목은 1이 필요한데, 이미 두 개를 써버렸으니 게임판 위의 1을 옮겨야 한다.
- * 이때, 1번의 흑목 1번을 옮기면 백목의 열린 3목이 두 개가 되고 2번의 흑목 1번을 옮기면 백목이 열린 4목을 만들 수 있기 때문에 백목이 승리한다.

게임 전략

말이 이동했을 때 비어지는 칸에 대하여 충분히 고민한 후 수를 둔다.

