

頭脳絶好調 Einfach Genial

Reiner Knizia 作

1～4人用 10歳以上 所要時間30～60分

ゲームの目的は、タイルをマークに合うように配置していくことで、得点を獲得していくことです。同じマークが直線で連続して続けば続くほど、獲得する得点も多くなります。得点を獲得すると、スコアボード上の対応するスコアマーカーをその分進めます。ゲーム終了時、**獲得した得点の最も高いプレイヤーの勝ち**となります。

ただし：最終得点は、各プレイヤーの一番低い得点マーカーの得点になります。すなわち、一番低い得点が、他のプレイヤーより高いプレイヤーの勝ちとなるのです。つまり、プレイヤーは、できるだけ均等に得点を獲得していくようにします。そうして、「出遅れるマーカー」のないようにします。

用具

ゲームボード 1	袋 1	スコアボード 4
タイル 120	タイル立て 4	スコアマーカー 24

ゲームボード

- ・1人もしくは2人プレイの場合には、ゲームボードの白いマスのみを使用します。
- ・3人プレイの場合には、白と明るいグレーのマスを使用します。
- ・4人プレイの場合には、すべてのマスを使用します。

ゲームの準備

- ・最初にゲームをする前にスコアボードを抜き、タイルを袋の中に入れます。
- ・毎ゲーム前には、ゲームボードを広げ、タイルを袋の中でよく混ぜます。
- ・各プレイヤーは自分の前にタイル立てを置き、袋からタイルを6つ引いて、タイル立てに縦に置きます。このとき、自分だけが色つきのマークを見えるようにします。そして、各プレイヤーはスコアボードを他のプレイヤーから見えるように、自分の前に並べます。そしてマークの描かれているマス(0ポイントのところ)に対応するスコアマーカーを置きます(たとえば、赤の得点マーカーは赤の星のところ、となります)。

2～4人プレイ時の手順

もっとも若いプレイヤーから始めます。



概要

手番になったら、以下の行動を行います。

- 1.ゲームボードにタイルを1つ配置します。
- 2.そのタイルについて得点計算をし、スコアマーカーをスコアボードに従って前進させます。
- 3.タイルを補充します。

そして時計回りの順番で次のプレイヤーの手番となります。

1.タイルを1つゲームボードにプレイする

- ・手番のはじめに、自分のタイル立てにある**任意のタイル**を1つ選んでゲームボードの隣接する2つのマス上に置きます。
- ・すべてのタイルには、カラーマークが2つ描かれています。それは異なるマーク1つずつか、 同じマーク2つです。
- ・得点は、タイルを**同じマーク**に隣接するように配置したときにのみ与えられます。これは、それ以外のタイルでも、ボードに描かれているものでもかまいません(今配置したタイルの分は、得点にはなりません)。
- ・最初の一巡は、すべてのプレイヤーが、**ゲームボードに描かれているカラーマーク**に隣接するようにタイルを配置していかなければなりません。このとき、それぞれのプレイヤーはゲームボード上に描かれた異なる種類のマークに隣接するように配置しなければなりません。新たに配置したタイルについて、直ちに得点計算を行います。
- ・すべてのプレイヤーが1度ずつ手番を行ったら、以降は全く自由にタイルをあいている2つのマス上に置くことができます。このとき、同じマークや、他のタイルと接している必要すらないのです。

タイルをプレイするときに注意すること

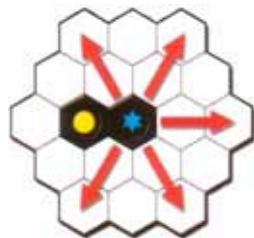
- ・**プレイヤー人数によるプレイエリアの制限**(「ゲームボード」の項参照)は常に守らなければなりません。タイルの一部でも、はみ出てはいけません。
- ・ゲームボードの1マスだけあけるようにタイルを配置してもかまいません。
- ・ゲームボードにマークの描かれているマスは、「あいているマス」とは見なしません。ゲームボードに描かれている**マークの上にタイルを置いてはいけません**。
- ・手番になったら、必ず**タイルを1つ配置しなければなりません**。たとえ得点を獲得することができない、もしくはしたくない場合でも、です。

2. タイルの得点計算

- ・新たに配置したタイルの2つのマークについて、それぞれ得点計算をします。
- ・2つのマークが同じタイルでもです。まず1つのマークについて、得点を数えて、対応するスコアマーカーを進めます。もう一つのマークについても、同様に行います。

どのように得点計算をするのか

- ・ゲームボードにタイルを置いたら、それぞれのマークについて、5つのマスと隣接しています(端のマスのをぞく)。この5つの方向について、得点を数えるのです。



注意: 得点は、隣接するマスについてのみ数えるものではありません。直線上のつながりを数えます。

(右図) 1つのマークについて、5つの方向に得点を数える。

- ・各方向について、タイルやボードに描かれている同じ種類のマークについて、とぎれることなく直線方向に続いているマークの数を数えます(例えば、青い星のマークのタイルを置いた場合には、すでに置かれている青い星のマークを数えるのです)。
- ・各方向について、同じ種類のマークでとぎれないで(あいているマスや他のマークがなく)続いている数を数えます(ボード上にマークの書かれているマスは、「あいているマス」とはみなしません)。
- ・得点計算の時には、マークがタイルに描かれているものか、ボードに描かれているものかは関係ありません。同一のマーク1つについて、1点となります。
- ・5方向すべてについての、連続する同じ種類のマークの数の合計がそのマークの得点となります。

得点にならないもの

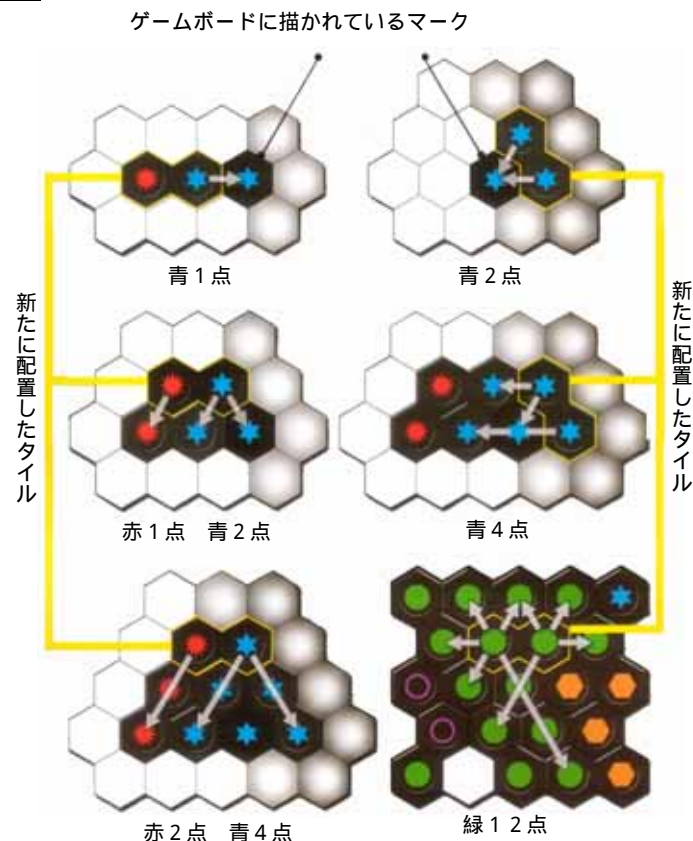
- ・今置いたタイルのマーク。すなわち得点計算をする元となるタイル自身は得点には含められません。
- ・同じマーク2つのタイルについて、6つ目の方向、すなわち、同じタイルへと進む方向については得点になりません。

ボーナス手番(18点に到達したとき)

- ・ある色のスコアマーカーが18点に到達したら、ゲーム終了までそこにとどまります。
- ・それ以降、その色の得点を獲得することはできません。
- ・このとき、プレイヤーは「天才」と叫んで、ボーナス手番を行うことができます。タイルを補充する前に、自分のタイル立てからタイルをもう一つプレイすることができるのです。つまり、タイルを配置して、得点を獲得するのです。
- ・ボーナス手番が何度か続くこともあり得ます。

- ・異なるマークの描かれているタイルを配置することで、同時に2つの色でボーナス手番を発生させることもあり得ます。(この場合、連続して2度ボーナス手番を行います)
- ・ボーナス手番を行わないことにすることはできません。
- ・すべてのすべてのボーナス手番を解決したあとで、プレイヤーは新たなタイルを補充します。

得点計算の例



3. タイルの補充

A. 新たなタイルを補充する

- ・手番終了時に、プレイヤーは袋からタイル立てのタイルが6枚になるように、タイルを補充します。

もしくは

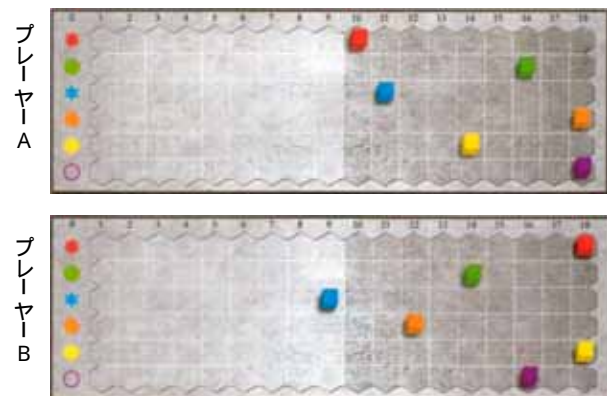
B. すべてのタイルを交換する

- ・自分のスコアボード上の得点が一番低いマークのタイルを1つも持っていない場合のみ、タイルを交換することができます。
- ・交換する場合には、自分のタイルを全プレイヤーに見せ、脇に置きます。その後で袋から新たに6枚のタイルを引き、タイル立てに置きます。その後、脇に置いたタイルを袋の中に戻し、手番終了となります。
- ・得点が一番低いマークが複数ある場合、それらすべての色のタイルについて、1枚も持っていない場合にのみ交換できます。

ゲームの終了

- ・タイルをもう置くことができなくなったら（プレイエリア内に、連続する2つの空きマスが1つもなくなったら）ゲーム終了となります。
- ・ここで、各プレイヤーの得点状況を見ます。各プレイヤーの**もっとも得点の低いスコアマーカ**の得点を比較します。その得点の**一番高いプレイヤー**の勝ちとなります。すなわち、一番低いスコアマーカ得点の他のプレイヤーの一番低いスコアマーカ得点よりも高いプレイヤーの勝ちとなります。
- ・どの色のスコアマーカが一番低いか、またいくつのマーカが18点に到達しているかは、関係ありません。

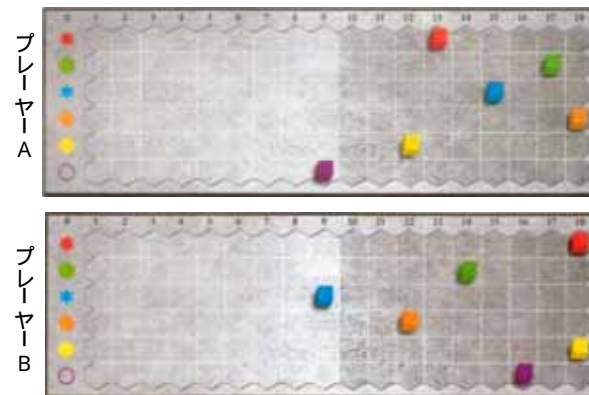
終了時の得点計算の例



プレイヤーAの勝ち。もっとも得点の低いスコアマーカが10点です。プレイヤーBは9点にしか到達していません。

- ・その他5つのマーカの位置は、2人かそれ以上のプレイヤーが同点の場合、すなわちタイブレイクにのみ使用されます。このとき、次に低い得点のマーカの得点が高い方が勝者となります。

タイになった場合の得点計算の例



プレイヤーAとBは、それぞれ一番得点の低いマーカが9点です。次に低い得点のマーカも2人とも同点です（それぞれ12ポイント）。そこで次に得点の低いマーカを比較すると、Bが14点に対して、Aは13点で、Bの勝ちとなります。

サドンデス（まれ）

- ・6つすべてのマーカが、18ポイントに到達したプレイヤーは直ちにサドンデス勝利となります。

ヴァリエーション（4人用チーム戦）

- ・2人ずつチームになり、チーム同士向かい合うようにして座ります。
- ・基本のルールはすべてそのままですが、チームごとに2倍の長さのスコアボードを使います。
- ・各チーム、どちらかのプレイヤーが得点記録係となり、それぞれのプレイヤーが獲得した得点を1つのボードで記録していきます。このプレイヤーは、2枚のスコアボードを並べて置き、対応する色のスコアマーカを1つ目のスコアボードのスタート地点（0点）に置きます。
- ・ゲームの途中、チーム同士で指示を出すことはできません。ゲームが始まる前に、公開で約束しておくことはかまいません。

ボーナス手番

- ・チームの得点が18点、すなわち**最初のボード**の最後のところに到達したら、直ちにスコアマーカーを**次のボード**のスタート地点(0点)のところに移動させます。
- ・残りの得点は無効になります。
- ・このプレイヤーは、通常通りボーナス手番を行います。



あるチームが緑で4点、黄で2点を獲得し、両方とも18点に到達しました。その色のスコアマーカーを2番目のボードのスタート地点(0点)に移動させ、ボーナス手番を2回(緑と黄)行います。

- ・2つめのボードの18点に到達したら、そのチームはボーナス手番を行います。
- ・スコアマーカーは、ゲーム終了までその位置にとどまり、それ以降の得点は無効になります。

ソロプレイ

- ・ゲームの目的は、もうタイルを置くことができなくなったときにもっとも得点の低いマーカーの得点をできるだけ高くすることです。
- ・**基本ルール**は、以下に述べる**例外**を除いてそのまま適用されます。
 - ボードの**白のエリア**だけを用い、スコアボードは**2倍の長さ**にします(チーム戦ヴァリエーション参照)。
 - **コマ立ては使いません**。代わりに、袋からタイルを**1つだけ**引き、それをボード上に置いて得点計算をします。そして、次のタイルを引いて、置いて...、と続けていきます。
 - スコアマーカーが**最初のボード**の最後のところ(18点)に到達したら、直ちに**2枚目のボード**のスタート地点(0点)のところに移動させます。残りの得点は無効になります。ソロプレイでは、ボーナス手番は関係ありません。

ルール問い合わせ先

 Möbius

メビウス ゲームズ

〒112-0004 東京都文京区後楽 1-1-15 梅澤ビル 5階 Tel 03-3815-5956 Fax 03-3815-7956
e-mail:shop@mobius-games.co.jp URL <http://www.mobius-games.co.jp/>