



A tile-cooking game for 2 to 4 players by  
Néstor Romeral Andrés

## はじめに

数多のタイル配置ゲームのタイルがどこから来たのか不思議に思ったことはありませんか？それはキルン(KILN)で作られているのです。キルンとは粘土で作られたタイルなどのセラミックを焼成するための特殊な高温オープンのことです。

キルンでは2~4人のプレイヤーがタイル配置ゲームのパブリッシャー(nestorgamesなど)のためにタイルの製造を競います。全てのプレイヤーは同じキルンを共有しますが、タイルを保管してパブリッシャーに売却するための倉庫は各プレイヤーで持っています。

## 内容物

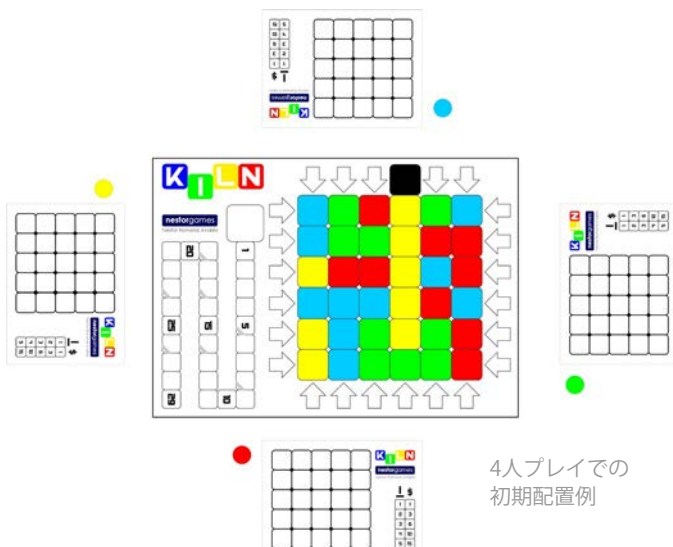
- スコアトラックと、内側に6×6マスのエリア(キルン)がある8×8マスの正方形グリッド(ラック)があるボード 1枚
- プラスチックコーティングされた5×5マスのグリッド 4枚 (倉庫)
- 4色のディスク 8個 (赤、青、緑、黄 各2個)
- グレーのディスク 7個 (上級用)
- 黒のディスク 1個 (ゴールマーカー)
- 消せるマーカー 4本
- ラックのマスと同じ大きさの、4色の正方形タイル36枚(赤、青、緑、黄)と、黒の正方形タイル1枚(中立タイル)

## 準備

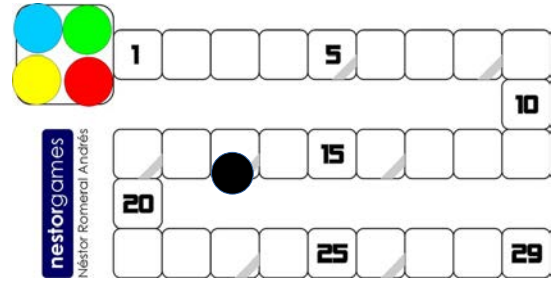
メインボードをテーブルの中央に置きます。各プレイヤーは倉庫1枚、色の付いたディスク1個、マーカー1本を取ります。

キルン (6×6マスのエリア) の中に各色のタイル9枚 (合計36枚) をランダムに並べ、黒のタイルを外周マス(矢印)のいずれか1つに置きます。

各プレイヤーは自分の倉庫の辺がメインボードの辺と並行になるように置き(これが非常に重要です！)、自分の色のディスク1個を倉庫の隣に置きます(どのプレイヤーがどの色を担当しているか分かるようにするためです)。



スコアトラックの最初のマスに各プレイヤーの色のディスクを1個ずつ置きます。今回のゲームの目標点(初回は17点で試して、経験を積むにつれて目標点を上げていきます)を決め、そのマスに黒のディスクを置きます<sup>1</sup>。



それぞれの色について、キルンの中で縦横につながっているタイルの最も大きなグループを探します(タイルの角が触れているだけではつながっていると見なしません)。それらのグループのうち最も小さなグループの所有者がスタートプレイヤーとなります(先ほどの例であれば赤のプレイヤー)。最も小さなグループが複数ある場合、2番目に大きなグループを比べます。以降も同様です。それでも同じ場合は何らかの平和的手段でそれらのプレイヤーの中からスタートプレイヤーを決めます。

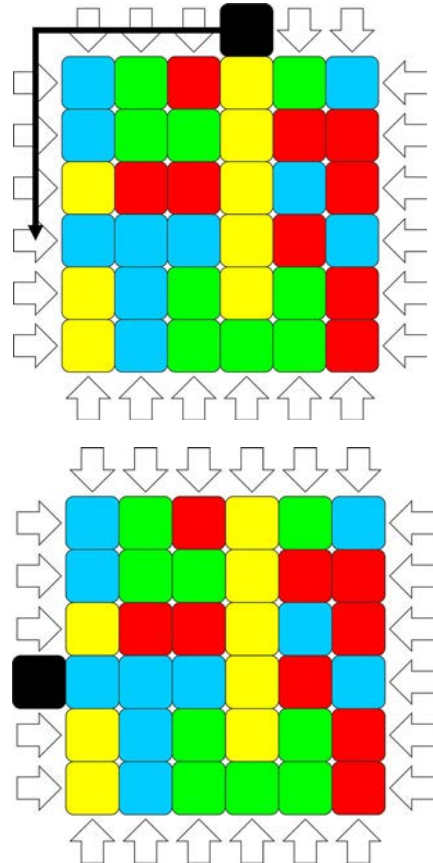
## 遊び方

**定義: 「外側のタイル」とは外周マス(矢印のマス)にあるタイルのことです。このタイルはいずれかの色になり得ますが、最初は中立の色(黒)です。**

プレイヤーは時計回りの順に手番を行います。

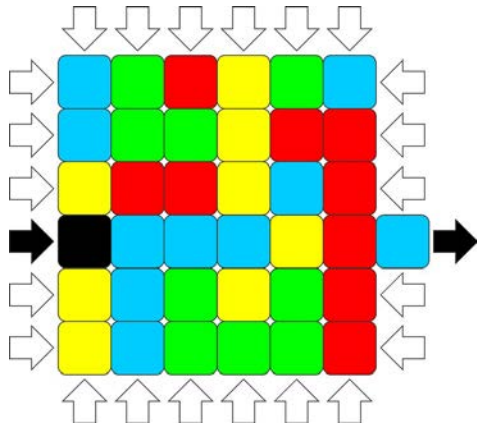
手番では順に以下のことを行わなければなりません:

1. 外側のタイルを異なる外周マスに移動させます。

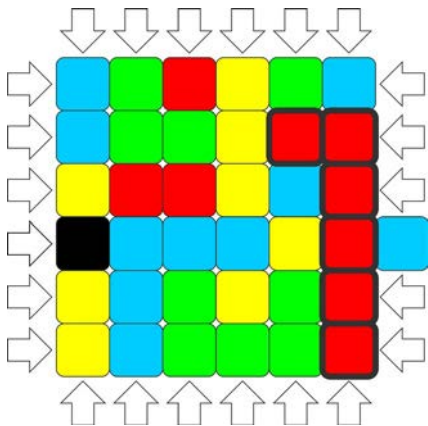


<sup>1</sup> ゴールカウンターは小さなグレーのストライプが付いたマスに置くことをおすすめします。

2. 外側のタイルを(そのマスの矢印が示す方向に向かって)キルンの中へ押し込みます(これによって押し出されたタイルが新たな**外側のタイル**になります)。

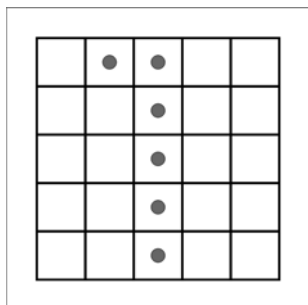


3. **自分の色の最も大きなグループ**を見つけます。そのサイズのグループが複数ある場合はその中から好きな1つを選びます。

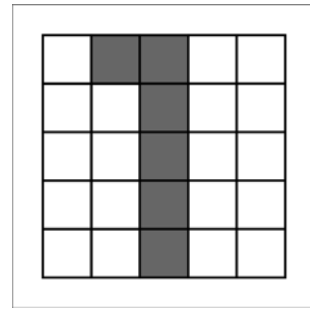


4. 可能なら<sup>2</sup>、次のようにしてそのグループを自分の倉庫にコピーします。

4.1. そのグループの形を反転・回転させずに維持して、自分の倉庫に1タイル1ドットでマークします。このドットは空きマス(まだ塗りつぶされていないマス)にしかマークできません。



4.2. 点でマークしたマスを塗りつぶします。インクを節約するため、塗りつぶす代わりに「×」やスマイリーフェイスを書いても構いません。



5. **任意で**、自分の倉庫の**1つ以上の完成した行**(つまり5マス全てが塗りつぶされている) または **1つ以上の完成した列**の**どちらかを**パブリッシャーに売却することができます。それには以下の手順に従います:

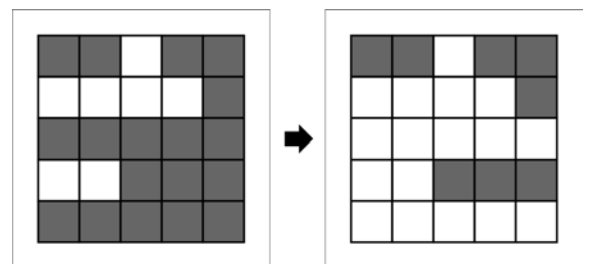
5.1. 売却したい1つ以上の行/列を宣言します。

5.2. 自分の倉庫の横にある価格表に従い、それらのマスの価格を計算します。左の数字が売却する行/列の数、それに対応する右の数が売却によって獲得できる点数です。

	\$
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

5.3. 獲得した点数分、スコアディスクをトラックに沿って進めます。ディスクを前進させた結果、黒のディスクがあるマスに到達または通過した場合、**直ちにそのプレイヤーの勝ちとなり、ゲームが終了します。**

5.4. 自分の倉庫から売却した行/列を消します。



例: このプレイヤーは3行目と5行目を3点で売却します。もし5列目を売却したのでは1点しか獲得できませんでした。

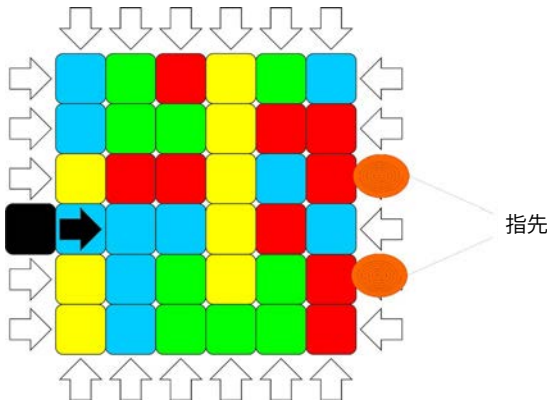
6. 押し込みによって黒のタイルが外側のタイルになった場合<sup>3</sup>、追加の1手番を獲得します。そうでない場合は次のプレイヤーの手番になります。

<sup>2</sup> 形が大きすぎたり、自分の倉庫にその形の空きがない場合は不可能な場合があります。その場合は単にこの手順をスキップします。

<sup>3</sup> 通常ならこれはゲームの序盤でしか起こりません。その後、黒のタイルはキルンの中央に向かって移動し、外側に出ることはほとんどありません。

## キルンがずれないようにする方法

タイルを押し出すとき、以下のように隣接する列の反対側を指で押さえます。



## 2人用上級バリエーション

このバリエーションでは、各プレイヤーは自分の前に2つの倉庫とそれに対応するディスクを置いて1人2色でプレイします。

手番では通常と同様に外側のタイルを動かして押し込みますが、自分の倉庫に対応する色のそれぞれから1グループずつコピーします。行または列を売却するときは、まず最初に一方の倉庫で売却して得点を獲得し、その次にもう一方の倉庫で売却して得点を獲得します。

## 戦略のヒント

- テトリスを意識してプレイし、自分の倉庫にフィットするようにキルンでの形を作ってみてください。
- 通常は、隙間を残しすぎる大きな形よりも、自分の倉庫にうまくフィットする小さな形の方が良いでしょう。
- 最初のうちは、プレイヤーは倉庫を早めに埋めるため大きな形を作ろうとしますが、そのうち小さな形で隙間を埋めるために形を崩していく必要が出てきます。大きな形と小さな形の適切なバランスを見つけてください。形を崩して単独のタイルにするよりも大きな形を1つ作る方が簡単です。
- あまりに早く売却してはいけません(点数が低くなります)し、遅すぎてもいけません(無駄に手番を消費してしまいます)。
- 大抵の場合は他のプレイヤーの邪魔をするよりも自分のプレイに集中した方が良いでしょう。ただし、その両方を一度に行うように立ち回るのが勝利への鍵となります。
- 他のプレイヤーに対して、そのプレイヤーの倉庫にフィットしない大きなグループを作ることで邪魔をしようとするのはあまり良いアイデアとは言えません。彼らは次の自分の手番で容易にそのグループを分解したり、売却でその大きな形に合うスペースを確保したりすることができます。その方法の代わりに、彼らの倉庫が空の時にできるだけグループをバラバラにして邪魔しましょう。
- ゴールの点数に達するために必要な残り点数を計算し、それに応じて構築/売却しましょう。

## キルンの加熱

このゲームはこのままでも「バランスの良い」ゲームですが、以下のルールを適用してもかまいません(ゲーム開始前に全員が合意しなければなりません)。

ゲーム開始前に、スコアトラックの5, 8, 14, 17, 19, 23, 26のマス(トラック上に小さなグレーのストライプで示されています)にグレーのディスクを好きなだけ置きます。1マス1個までです。残りは破棄します。

例: プレイヤーは5, 14, 17のマスにディスクを置くことにしました。

プレイ中、プレイヤーがスコアディスクがグレーのディスクがあるマス上で手番を終えたら、そのプレイヤーは追加手番を獲得します。追加手番は累積しません。つまり、黒のタイルがキルンから出たことによる追加手番が同時に発生したとしても、追加手番は1回だけです。

## もう一つのオプションルール

タイルをキルンに押し込んだ後、自分の倉庫に形をコピーできなかった(空きスペースがなかった)場合、自分の倉庫から1マス(だけ)消すことができます。

## なぜこれらの追加ルールがあるのでしょうか？

初心者は最初の頃に下手なプレイをする傾向があり、おそらく後れを取るでしょう。上記の1つ目のルールによって、三角数による得点自体よりも早く追いつくことができます。2つ目のルールでは、それまでにやってしまった失敗をより早く直すこともできます<sup>4</sup>。

## なぜこのような数字なのでしょう？

30未満の数字の中で5, 8, 14, 17, 19, 23, 26だけは、三角数ではなく、かつ2つの三角数の和で表すこともできない数字です。つまり、これらの数字に到達するには少なくとも3回は売却が必要であり、これはあまり良いプレイをしていないことを意味します。従ってこれらのマスには下手なプレイヤーほど到達する可能性が高くなります。ただし、この追加ルールは上手なプレイヤーも悪用することができます。

<sup>4</sup> 私は「悪意のある」ゲームが好きですが、一部のプレイヤーにいくつか特別な追い上げチャンスが必要なことは分かっています。