

microchip

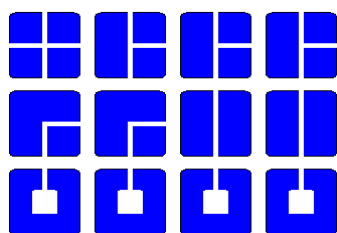
An abstract strategy game for 2 to 5 players by
Néstor Romeral Andrés

導入

マイクロチップ (Microchip) は、2~5人のプレイヤーが、経路や接続を表現したタイルでマイクロチップに見立てた構成物の製作を競うゲームです。

内容物

- ボード 5枚
- バッグ
- 箱
- タイル 60枚 (各色で同じ構成のタイルが5色分)



準備

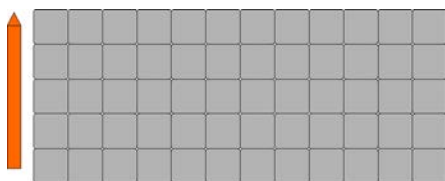
3~4人プレイ: 全てのタイルをランダムに混ぜ、**表向き**で5枚×12列の長方形になるように並べます(これをプールと呼びます)。

5人プレイ: 6枚×10列になるように並べます。

2人プレイ: タイルをランダムに10枚除外して箱に戻します(これらはゲームで使用しません)。そして、残ったタイルを5枚×10列の長方形になるように並べます。

最後に、(ペンのような)何らかの物を一方の**短辺**のそばに置きます。その辺(下図の左端)はプールの終端です。対辺の端の1列(下図の右端)を「**ドロー列**」と呼びます。

各プレイヤーはボードをランダムに1枚受け取ります。



3~4人プレイでの準備例。
右端の1列がドロー列。

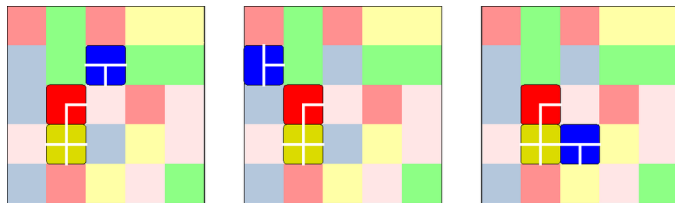
遊び方

平和的な方法でスタートプレイヤーを決めます。このゲームはバランスが取れているため、順番による有利不利はありません。

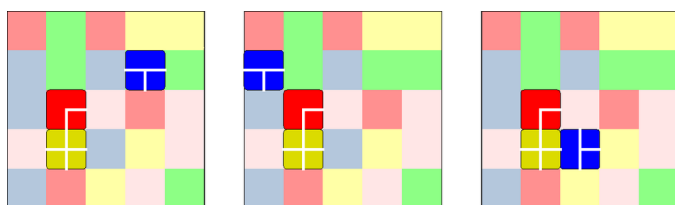
プレイヤーは時計回りの順にドロー列から**タイルを1枚ずつ**取っていきます。ドロー列にタイルが1枚だけしかない(つまり選択肢がない)場合もあることに注意してください。ドロー列の最後の1枚が取られたら、その隣の列が新たなドロー列となります。

プレイヤーは、たとえ自分の手番でなくても、自分のボード上にあるタイルの配置を好きなだけ**テスト**することができます(マイクロチップテスト)。つまり、自分のタイルを任意のタイミングでボードに配置したり、配置済みのタイルを回転させたり、他のマスに移動させたりしても構いません。タイルの配置は以下のルールに従います。

- タイルの色が配置先のマスの色と一致する必要があります。盤面を見やすくするためにマスの色は若干薄くなっています。
- (隣接するタイルがある場合) タイルの線が隣接するタイルの線とつながっている必要があります。
- ボードの外周に向かって開いたままの線があってはなりません。



青のタイルの正しい配置例



青のタイルの誤った配置例

(マスの色と一致していない、開いたままの線がボードの外周に向かっていている、黄のタイルの線が開いたままになる)

ゲームの終了

全てのタイルが取られたら、プレイヤーは数分間、最終的なマイクロチップの製作を楽しみます。いくつかのタイルが未使用のままになることもあり得ます。

最も価値が高いマイクロチップを作ったプレイヤーの勝利です(価値については後述)。マイクロチップとは以下を満たす構成物です。

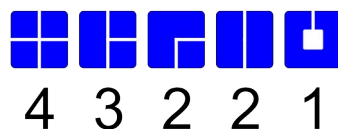
- ボード上のタイルが全て配置ルールに従っている。
- 開いたままになった線がない。
- 構成物に含まれる全タイル同士が線を経由してつながっている。
※複数の構成物ができた場合、最大の構成物1つだけが計算対象となります。

引き分けの場合は、その中でタイル枚数が最も多いマイクロチップを作ったプレイヤーの勝利です。それでも引き分けの場合は再度プレイしましょう。

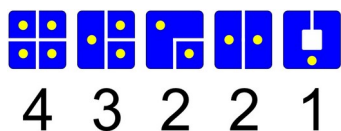
マイクロチップを1つも作ることができないケースは稀です。最小構成のマイクロチップはタイル2枚であることに留意してください。

マイクロチップの価値

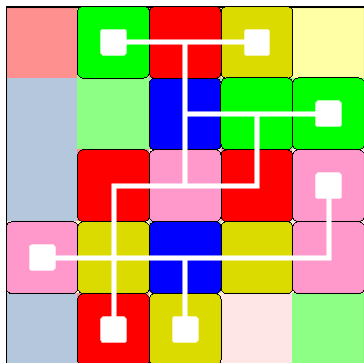
マイクロチップの価値は、それに含まれる各タイルの線の接点の数を合計した値です。**未使用**のタイルは1枚につき**2点の失点**になります。



接点の数を合計する代わりに、各タイルの領域の数を合計しても同じ結果になることに注目してください。この方が簡単かもしれません。



ゲームの終了例



マイクロチップの例。これは価値=34。
未使用のタイルが3枚残ったとすると、
最終得点は $34 - 2 \times 3 = 28$ 点。

チャンピオンシップルール

チャンピオンシップの勝利点数を決めます(例えば100点)。

各ゲーム終了後、プレイヤーはチャンピオンシップの点数として自分の得点を累積します。1人以上のプレイヤーが勝利点数に到達あるいは超過したら、累積点数の最も高いプレイヤーがワールドチャンピオンとなります。引き分けの場合は勝利した回数が多いプレイヤーの勝利です。

ソロパズル

全てのタイルを裏向きにして混ぜ、各色からランダムに5枚のタイルを取り出します。残りのタイルはゲームから除外します。ボードをランダムに1枚使用します。

取り出したタイルを表向きにして、最も価値が高いマイクロチップの製作を目指します。

ゲームボード

ボードは(いくつかの制約に従って)ランダムに生成され、同じものは2つとない、と言えるかもしれません(コピーしない限りは)。あなたは追加のボードを購入したり、他の所有者とボードを交換したり、自分で作ったりしてもいいでしょう。

ボードの作成方法は以下の通りです:

1. 「特別色」としてランダムに1色を選びます。
2. 内側の3×3マスのうち1マスを特別色で塗ります。
3. 3×3マスの残りの8マスを特別色以外の4色で**各色2マスずつ**塗ります。
4. ボードの四隅のマスをそれぞれ特別色以外の色で塗ります(これら4マスは全て異なる色とします)。
5. 残る外周の辺(12マス)を、特別色で4マス、特別色以外の4色で**各色2マスずつ**塗ります。

完成したボードには、5色がそれぞれちょうど5マスずつ含まれている必要があります。

上記の生成ルールに従っていないボードはプレイに適さないかもしれません。