

# 頭脳絶好調スペシャル

作者：Reiner Knizia

2-4人用

対象年齢：10歳以上

訳者：COQ

## <内容物>

- ・ ゲームボード 1
- ・ 色付2連六角形タイル 20×4色
- ・ 得点ボード 4
- ・ 得点ペグ 16 (4種類×4色)
- ・ ルールブック 1
- ・ 得点トークン塔駒 (大×10、小×14)
- ・ 得点トークン 24 (6種類×4色)

## <ゲーム開始前に>

台紙から丁寧に、トークン等を取り外します。

## <ゲームの準備>

ゲームボードをテーブル中央に置きます。

ゲームボードには以下のようなマスがあります。

- ・ 濃紺の塔駒スペース (番号付き)
- ・ 灰青色の塔駒スペース (番号付きと番号無し)

ヒント：これらのマスに書かれた数字は、塔駒 (大) を置くスペースを表し、数字はプレイ人数を表します。

・ アスタリスクのようなシンボルの描かれたマスは、ボーナスマスです。このマスに塔駒が置かれる事はありません。

得点トークンの明るい面を上に出します。トークンには、4種類のシンボルが描かれています。

(マニュアルP1 上部のイラストは、2人プレイ用のセットアップ例)

プレイ人数に応じて、以下のように準備を進めます。

## 2人プレイ：

- ・ 6個の塔駒 (大) を濃紺と灰青マスの“2”と書かれたマスへ配置します。
- ・ 10個の塔駒 (小) を残りの灰青マスへ配置します (2以外の数字が書かれているマスも含めます)。残りの濃紺のマスは空けたままにします。ゲームに使用しない塔駒 (大) 4個と塔駒 (小) 4個は箱の中に入れておきます。

- ・ 2人プレイでは、8つの得点トークンを除いてからゲームを始めます。4つ全てのシンボルの、明るい面に“1”もしくは“2”と書かれたトークン（合計8つ）を箱の中にしまします。
- ・ 残りの16個の得点トークンをランダムに、明るい面を上にして、ボードに配置した塔駒の上に並べます。

### 3人プレイ：

- ・ 8個の塔駒（大）を濃紺と灰青マスの“3”と書かれたマスへ配置します。
- ・ 12個の塔駒（小）を残りの灰青マスへ配置します（3以外の数字が書かれているマスも含めます）。残りの濃紺のマスは空けたままにします。ゲームに使用しない塔駒（大）2個と塔駒（小）2個は箱の中にしまっておきます。
- ・ 3人プレイでは、4つの得点トークンを除いてからゲームを始めます。4つ全てのシンボルの、明るい面に“2”と書かれたトークン（合計4つ）を箱の中にしまします。
- ・ 残りの20個の得点トークンをランダムに、明るい面を上にして、ボードに配置した塔駒の上に並べます。

### 4人プレイ：

- ・ 10個の塔駒（大）を濃紺と灰青マスの“4”と書かれたマスへ配置します。
- ・ 14個の塔駒（小）を残りの灰青マスへ配置します（4以外の数字が書かれているマスも含めます）。
- ・ 24個の得点トークンをランダムに、明るい面を上にして、ボードに配置した塔駒の上に並べます。

各プレイヤーは以下のものをとります：

- ・ 同色の2連六角形タイル20個
- ・ 得点ボード1個
- ・ 各色の得点ペグ1個ずつ（合計4個）

得点ボードのそれぞれのシンボルの色に合うように、得点ペグを0点のところにさします。使用しない道具は全て箱の中に戻しておきます。

**ヒント：**プレイヤーのタイルの色と、得点トークンのシンボルの色は関係ありません。

### <ゲーム概要>

プレイヤーは、塔同士を次々に自分のタイルで連結することを目指します。塔を連結することによって、プレイヤーは塔の上に置かれた得点トークンに書かれたシンボルの得点を得る事ができます。

大きな塔同士を連結することができれば、さらに有利です。この場合、4つ全てのシンボルの得点を得る事ができるのです。各プレイヤーは得点ペグを使用して、自分の得点ボードに4つのシンボルそれぞれの得点を記録します。

ゲームの最後に、自分の得点ボードを見て、どのシンボルの得点が一番少ないかをチェックします。一番得点の少ないシンボルの得点がプレイヤーのスコアとなり、これが一番大きいプレイヤーが勝利します。

### <ゲームの進行>

年少のプレイヤーから始めます。その後、手番は時計回りに進みます。

手番では、タイルを1枚プレイし、得点が発生しないかチェックします。もしも、得点が発生した場合、得点ペグを進めて得点を記録します。

タイルを1枚プレイする：

各プレイヤーは自分の色のタイルを使用します。自分の手番がきたら、ボード上の空きスペース2つを埋めるように、タイルを配置します。タイルは空いているマスへ好きなように配置できます。他のタイルと隣り合っている、いなくてもかまいません。隣り合って配置された同じ色のタイル同士は繋がっているとみなされます（連鎖）。塔は、このようにして、連鎖したタイルによって連結されます。連鎖しているタイル同士をプレイしたタイルで繋ぎ、大きな1つの連鎖とすることもできます。色の違うタイル同士は連鎖しません。

ヒント：塔のマスは連鎖に入りません。空きマスや他の色のタイルのマスも連鎖には含まれません。

得点：

タイルをプレイした後、得点が発生しているかどうかをチェックします。得点は”得点トークン”、”塔駒（大）”、”ボーナスマス”に関して発生します（得点計算の項参照）。

得点した分だけ、自分の得点ボードの得点ペグを進めます。各シンボルの最大点は20点です。それ以上は得点ペグを進めません。20点を越えて得点した分は無視します。

例：プレイヤーはオレンジ1点と青2点を得ました。それぞれの得点ペグを進めます。

(マニュアル P2 のイラスト)

得点トークンの裏返し：

得点トークンによって得点された場合、直ちに得点トークンを裏返し、暗い面を上にしします。これ以後、ゲーム終了まで、暗い面の得点がこのトークンの得点となります。

### <得点計算>

- 1) 連結した塔駒の上にある得点トークンが得点となります。
- 2) 塔駒（大）を連結した場合は、さらに得点することができます。
- 3) ボーナスマスにタイルを配置した場合、得点はいります。

#### 1) 得点トークンによる得点

塔駒のサイズに関係なく、連結した塔（3つ以上の場合もある）の上にある得点トークンの分の得点を獲得します。

ヒント：これ以後の（例）において、黄色の枠で示されたタイルがプレイされたタイルを表します。また、青い枠で示された塔は塔駒（大）を表します。

（例：P2 中上、プレイヤーは緑と青の塔を連結しました。青1点、緑2点を獲得し、直ちに、得点トークンを裏返して暗い面を上にしします）

さらにタイルをプレイして、新たな塔を連結した場合、新たに連結された塔の得点のみを獲得します。

(例：P2 中下、プレイヤーは既にある連鎖に緑の塔を連結しました。緑1点を獲得します。緑の塔の得点トークンを裏返し、暗い面を上に出します。この連鎖で連結されている、青と緑の塔は以前の手番で既に得点しているため、この手番で得点を得る事はありません。)

一つの連鎖で各得点トークンが得点となるのは1度だけです。

(例：P2 右上、この手番で置かれたタイルは既にあった連鎖を延ばしただけで、この連鎖で連結されている得点トークンの得点は既に獲得済みです。このようなタイルの配置では、新たな得点は得られません。)

自分の連鎖に触れていない、新たな連鎖で塔を連結することができれば、他の連鎖で既に得点している塔から得点することができます。大きな連鎖を作るより、小さな連鎖を複数作る方が合理的なのです。

(例：P2 右中、プレイヤーは紫と緑の塔を新しい連鎖で連結しました。この連鎖は以前にこの塔を連結していた連鎖とは別の連鎖なので、これらの塔から得点を行うことができます。)

(例：P2 右下、もしもこのようにタイルを配置してしまうと、連鎖が繋がってしまうので、得点を得る事が出来なくなってしまいます)

## 2) 塔駒 (大) を連結した場合の追加得点

1) の新しい塔の連結の得点計算をした後に、新規に塔駒 (大) の連結が発生していないかどうかチェックします。塔駒 (小) と塔駒 (大) を連結しても、追加の得点は入りません。通常通りの得点が入るだけです。塔駒 (大) を2つ (もしくはそれ以上) 連鎖で連結した場合、通常得点とは別に追加で連結した塔駒 (大) 一つにつき1点が全てのシンボルについて加算されます。(同時に塔駒 (小) が連結されていることはかまいません)

(例：P3 左上、プレイヤーは既にある連鎖にタイルを繋げて緑の塔駒 (大) を連結しました。まず、緑の塔を連結した分の緑2点を獲得し、得点トークンを裏返して暗い面を上に出します。オレンジと紫の得点は既に計算済みなので、得点できません。次に、新たに連結された2つの塔駒 (大) の得点を計算します。プレイヤーは全てのシンボルについて、2点ずつを得ます。)

各連鎖が同じ塔駒 (大) から得られる追加得点は1度だけです。もう一度、既に得点した塔駒 (大) の追加得点を得るには、新しい連鎖が必要です。

(例：P3 左下、プレイヤーは既にある連鎖にタイルを繋げて青の塔駒 (大) を連結しました。青2点を獲得します。さらに、この連鎖では、青と緑の塔駒 (大) の連結が初めて行われたので、全てのシンボルについて追加で2点を獲得します。これらの追加得点は既に別の連鎖で得点されていますが、この手番で連結した連鎖はその時の連鎖とは違う連鎖なので問題ありません。)

さらなる例：

もしも、既に塔駒（大）の連結による追加得点を得ている連鎖に新たに塔駒（大）を連結した場合、追加得点は新たに連結した塔駒（大）の分だけ獲得できます。追加得点には、以前に塔駒（小）との連結で得点を得ていたかどうかは関係ありません。

（例：P3 中上、プレイヤーは既存の連鎖2つをこの手番で配置したタイルで繋げました。全ての得点トークンによる得点は計算済みです。しかし、青の塔駒（大）が塔駒（大）同士の新規の連結になったため、全てのシンボルについて、追加で1点獲得できます）

（例：P3 中下、プレイヤーは既存の連鎖2つを繋ぎつつ、新たに青の塔駒（大）を連結しました。まず、青1点を獲得し、得点トークンを裏返して暗い面を上に出します。この連鎖には塔駒（大）の連結が4つありますが、オレンジと緑の連結については、既に追加得点が計算済みなので、ここで得点できるのは、紫と青の分についてです。全てのシンボルについて、追加で2点ずつ獲得できます）

（例：P3 右上、プレイヤーは既存の連鎖2つを繋ぎつつ、新たに緑の塔駒（大）を連結しました。まず、緑2点を獲得し、得点トークンを裏返して暗い面を上に出します。この連鎖では初めて3つの塔駒（大）が連結されたので、全てのシンボルについて、追加で3点ずつ獲得できます）

（例：P3 右中、プレイヤーはオレンジの塔駒（小）を連結しました。オレンジ1点を獲得し、得点トークンを裏向けて暗い面を上に出します。また、この配置によって、緑と紫の塔駒（大）が新規に連結されたので、全てのシンボルについて、追加で2点ずつ獲得できます）

（例：P3 右下、プレイヤーは2つの連鎖を繋ぎましたが、全ての得点計算が済んでいるため、得点は得られません。）

### 3) ボーナスマスによる得点

ボーナスマスにタイルを配置したプレイヤーは好きなシンボルの得点を1点得ます。

（例：P4 左、プレイヤーはボーナスマスにタイルを配置したので、好きなシンボルの1点を得ます。）

<ゲームの終了>

20ラウンド（つまり、全員がタイルを全て置き終わったら）でゲームは終了します。各プレイヤーは自分の得点を算出（最も低いシンボルの得点）します。この得点が高いプレイヤーが勝利します。もしも、同点の場合、次に低いシンボルの得点を比べて勝者を決定します。

（例：P4 中右、両方のプレイヤー（青と赤）の最低得点は共に11点です。次に低い得点は青：12点、赤13点だったので、赤がこのゲームの勝者となります。）

ゲーム中は、まんべんなく得点するように心がけると良いでしょう。また、他のプレイヤーの連鎖を邪魔するようなタイルの配置も有用です。

#### 得点計算のポイント

- 得点トークンによる得点は、塔駒（小）でも塔駒（大）でも、同じように獲得できます。ことなる大きさの塔同士の間接でもかまいません。一つの連鎖では新たに連結された塔の得点のみが計算されます。
- 追加の得点は塔駒（大）同士の連結によって獲得できます。得点トークンの計算が済んでいる塔駒（大）も追加得点の対象になります。この場合も、1つの連鎖では新たに連結された塔のみが計算されることに注意して下さい。
- ボーナスマスにタイルを配置したプレイヤーは直ちに好きなシンボルの得点を1点得ます。