

ここでは主に2人用ゲーム時のポイントを紹介しています。1人用の場合でも役に立つ情報があると思いますので、よろしければご一読ください。

- [基本的な事項](#)
 - [最初は手札を多めに](#)
 - [相手の手札枚数を確認する](#)
 - [十字触媒の使い方](#)
 - [マイクロブルの個数](#)
- [応用編](#)
 - [コストの概念](#)
 - [点数計算](#)
 - [手札をプレイする条件](#)
 - [ゾーン](#)
 - [枯れたゾーン](#)
 - [死んだゾーン](#)
 - [ロックされたゾーン](#)
 - [点触媒と十字触媒の連携](#)

基本的な事項

最初は手札を多めに

手札が少ないと選択肢が狭まります。ゲーム序盤はなるべく手札を6枚キープしたほうがよいでしょう。

相手の手札枚数を確認する

これは手札枚数を公開している場合に限りです。手札が少ないほど、次の手番で手札を補充してくる確率が高くなるので、多少危険な場所でもタイルを配置することができます。また、相手のマイクロブルグループを妨害するのにも向いています。

十字触媒の使い方

手札や自分の山札が少ない場合、十字触媒による追加手番はあまり有効ではありません。特に序盤は点触媒による触媒反応か、マイクロブルグループの作成を中心にタイルを配置したほうがよいでしょう。

十字触媒は[点触媒との連携](#)や、グループを一気に確保したいときに使用するのが効果的です。

マイクロブルの個数

タイル上に描かれているマイクロブルの個数は、全てのタイルを合計すると白黒同数になります。ゲーム中盤になったら、場に出ているタイルをざっと見渡します。そして、どちらの色のマイクロブルが多く出ているか確認してください。

もし白のマイクロブルが多く場に出ているならば、山札には黒のマイクロブルが多く眠っています。もちろん、自分の山札の中に埋まったまま、ゲームが終わるまで裏向きのタイルもありますが、確

率的には黒の出る割合が大きくなります。これは、ゲーム終了までにマイクロブルグループを閉じることができるかどうか大きく影響してきます。

応用編

コストの概念

まず、このゲームにおけるコストについて考えます。ここでは点数 = コストとして計算します。

点数計算

ゲーム終了時の点数は以下の通りです。

- 手札：タイル1枚につき1点
- 自分の山札：タイル1枚につき2点
- 閉じたマイクロブルグループ：マイクロブル1個につき1点

ゲーム開始時は手札を6枚持っているの、6点スタートとなります。

手札をプレイする行為は-1点に相当します。また、自分の山札は2点ですから、手札を補充する行為も同じく-1点です。

以上の点から、初期手札を除き、手札をプレイするときは最低2点以上獲得しないと元が取れない、ということになります。ただし、2点獲得しただけでは差引き0点なので、他に理由が無い場合、手番を2回分（手札補充と手札のプレイ）損していることになります。

手札をプレイする条件

2点+ の要素があるならば、手札をプレイしてもコストを回収できます。まず、2点以上確保する方法を考えます。

- 点触媒による触媒反応
- タイルを配置することによって、自分の所有するマイクロブルグループが2点以上拡張される
- 相手の所有するグループの完成を阻止する（相対的に自分にとってプラス点）

次に+ と成り得る要素を考えます。

- 十字触媒による追加手番
- 相手の妨害となる行為
- 自分のグループを閉じる（相手の妨害を防ぐため）

以上の点が満たせるのであれば、手札をプレイしたほうがよいでしょう。

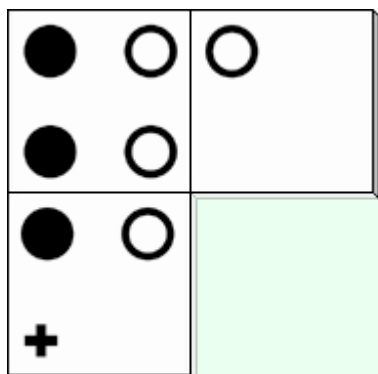
しかし、これらの条件が満たせない場合でも、手番をパスすることはできないので、何らかのアクションを行わなければなりません。その際は、手札を補充したり、次回以降の手番で少しでも自分にとって有利な（相手にとって不利な）場所にタイルを配置するよう心がけてください。

ゾーン

場に置かれたタイルの繋がり方によって、タイルを配置できない場所や、置いても得点を得にくい場所があります。ここでは、前者を「死んだゾーン」、後者を「枯れたゾーン」と呼ぶことにします。

枯れたゾーン

隣接する部分に触媒が全く無く、マイクロブルが1つだけの状態を指します。ここには大マイクロブル以外のタイルを配置しても触媒反応が起きません。下図では緑色の部分が枯れたゾーンとなります。

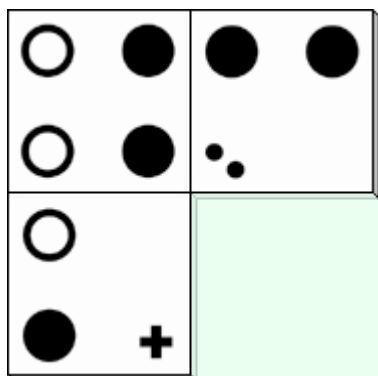


自分の所有するマイクロブルグループに、このようなゾーンを作らないことが大切です。

では、逆に相手のグループならばどうでしょう。たとえ相手のグループを拡張するようなタイルを配置したとしても、次に相手が点数を獲得し辛いならば、その行為は有効かもしれません。ゲーム終盤で、相手のグループを巨大化させて閉じられないようにする作戦と組み合わせると効果が大きいでしょう。

死んだゾーン

隣接する部分にマイクロブルが全く無いため、タイルを配置することができない場所を指します。この場所にタイルを配置するためには、他の場所からタイルを繋げる必要があります。下図では緑色の部分が死んだゾーンとなります。



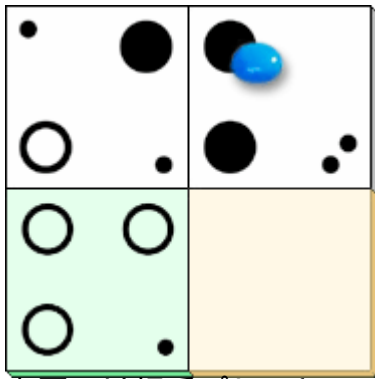
このようなゾーンを意図的に作る場合もあります。例えば、自分のプレイしたタイル上の触媒を、相手に使わせたくない場合です。これは、自分の手札が少なく、数手番の間手札を補充するだけの場合、相手の手札を浪費させるには有効かもしれません。ただし、他にも触媒反応を起こせる場所が多数ある場合は効果が薄くなります。

また、これは双方にとって不利な状況となるため、あまり有効ではないことに注意してください。

ロックされたゾーン

ロックとは、相手のマイクロブルグループを閉じることができない状態にする戦術です。

例：



上図では相手プレイヤー（青のマーカ）が黒のグループを確保しています。この際、自分が緑のタイルをプレイすると、相手プレイヤーはオレンジの部分にタイルを配置することができなくなります。なぜなら、このゾーンに隣接するタイルには結合可能なマイクロプルが存在しないからです。

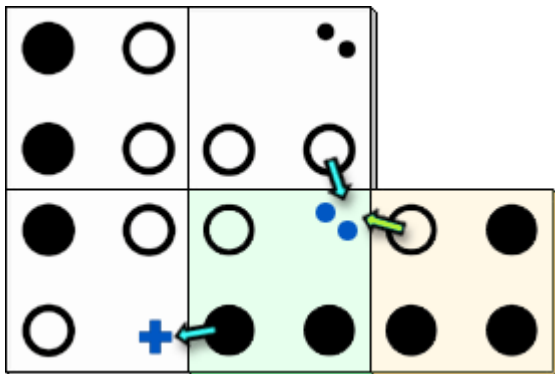
使えるタイミングが限定される戦術ですが、ゲーム終盤では非常に効果的です。

（情報提供：Sさん）

点触媒と十字触媒の連携

点触媒と十字触媒を同時に触媒反応させ、再び同じタイルの点触媒を使用します。特に点2触媒の場合、タイル2枚補充×2回=4枚補充=8点となるので非常に強力です。手札に点2触媒がある場合は、連携を積極的に狙ったほうがよいでしょう。

例：



1. 手番プレイヤーは手札から緑のタイルをプレイしました。配置したタイル上の点2触媒と、既存のタイル上にある十字触媒がそれぞれ触媒反応を起こします。触媒反応は2回発生します。手番プレイヤーはコアからタイルを2枚引き、自分の山札へ置きます。そして、さらに追加手番を得ます。
2. 追加手番で手札からオレンジのタイルをプレイしました。1. で配置した緑のタイル上にある点2触媒と、オレンジのタイル上にある白マイクロプルが結合し、触媒反応を起こします。触媒反応は1回発生します。手番プレイヤーはコアからタイルを2枚引き、自分の山札へ置きます。

[このページの一番上へ戻る](#)

[トップページ](#) > [マイクロプル](#) > ゲームのポイント