

ここではルール不明瞭な点を解説します。下記の内容についてはルール上、特に明言されていませんので、どのように処理するかゲーム開始前に打ち合わせをしておいたほうがよいでしょう。

- [点触媒反応の拒否](#)
- [手札枚数の公開 / 非公開](#)
- [自分の山札・コアの山札枚数の公開 / 非公開](#)
- [ソリテア時の十字触媒について](#)
- [ソリテア時の大マイクロブルについて](#)

点触媒反応の拒否

十字触媒による追加手番はパス（拒否）することが可能です。しかし、点触媒によるコアからのタイル補充は拒否できるかどうか明言されていません。例えば、ゲーム終了直前にマイクロブルグループを閉じるため、ゲームを長引かせたい場合等です。

私はタイル補充拒否不可のルールを採用しています。

手札枚数の公開 / 非公開

手札枚数は公開するかしないか、ルール上特に明言されていません。[作者の公式サイト](#)に掲載されている画像では、タイル自体が麻雀牌のように厚みを持ち自立可能なため、手札枚数は公開と考えてよいでしょう。

ただし、手札枚数を非公開にしてもゲームプレイ上は問題ありません。その場合は、相手の手札枚数をカウントするゲーム要素が加わります。

私は枚数が判別可能なタイルスタンドを使用しています。公開したくてもタイルスタンドの構造上不可能な場合は、手番終了時に自分の手札枚数を宣言するとよいでしょう

自分の山札・コアの山札枚数の公開 / 非公開

自分の山札・コアの山札枚数は公開するかしないか、ルール上特に明言されていません。

私は自分の山札枚数は非公開、コアの山札枚数は公開でプレイしています。ただし、自分の山札は相手から見える位置に置きます（枚数をきっちりカウントするのは不可、おおよその枚数を目視するのは可、という意味）。コアの枚数は自由にカウント可としています。

ソリテア時の十字触媒について

ソリテア（1人用）のとき、複数の十字触媒が同時に結合した場合、どのように処理するか明言されていません。考え方としては2つのパターンがあります。

1. 触媒反応が起きた十字触媒の数だけ、自分の山札タイルを表向きにする。
2. 複数の十字触媒が触媒反応を起こしたとしても、表向きにするタイルは1枚のみ。

私は2. の1枚のみ表向きにするルールを採用しています。

ソリテア時の大マイクロブルについて

ソリテア（1人用）のとき、マイクロブルグループに含まれる大マイクロブルは5点扱いになります。これは原文ルールに書かれていませんが、[Board Game Designers Forum](#)の[マイクロブル関連スレ](#)

[ド](#)で作者が[書き込み](#)をされています。

また、[Hozo's Flash Page](#)の[Flashゲーム](#)でも同様のルールが適用されています。

[このページの一番上へ戻る](#)

[トップページ](#) > [マイクロブル](#) > Q&A