

ここでは追加・拡張ルールについて解説しています。当ページタイトルのバリエーションとはルールのバリエーションを意味します。

- [点2触媒の制限](#)
  - [目的](#)
  - [触媒反応条件の変更](#)

## 点2触媒の制限

このバリエーションは私が考えた拡張ルールです。既存のルールを一部変更して運用します。

### 目的

通常ルールでは点2触媒が非常に強力です。これは、1回の触媒反応でタイルを2枚 (= 4点分) 引くことができるためです。[点2触媒と十字触媒の連携](#)を利用すると、タイルを4枚 (= 8点分) 引くこともできます。このことから、ゲームに慣れてくると、点2触媒の引き運が若干大きくなります。

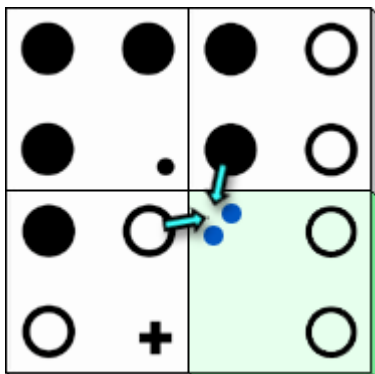
当バリエーションは上記の点を補正する目的で作成されました。オリジナルルールの完成度が高いので、変更点はなるべく少なめにしています。より戦略的なゲームを希望される方にお勧めします。

### 触媒反応条件の変更

点2触媒が触媒反応を起こす条件を以下の通り変更します。

バリエーションルールでは、手番で配置したタイル上の点2触媒が、既存のタイル上にあるマイクロブル2つと同時に結合した場合のみ、タイルを2枚引きます。結合するマイクロブルはそれぞれ異なる色でも同色でも構いません。

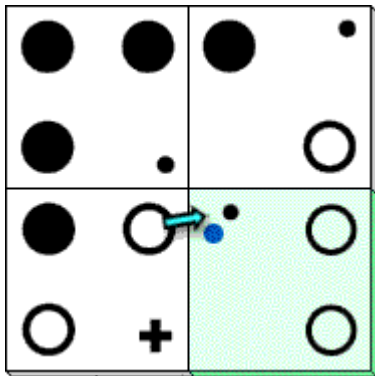
例：



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触媒は、既存のタイル上にあるマイクロブル2つと同時に結合します。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。

結合したマイクロブルが1つの場合は、タイルを1枚だけ引きます。

例：

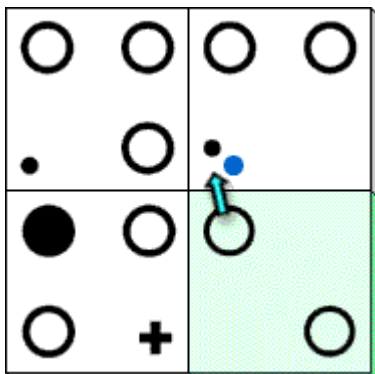


手番プレイヤーは手札から緑のタイルをプレイしました。配置したタイル上の点2触媒は、既存のタイル上にあるマイクロプル1つと結合します。手番プレイヤーはコアからタイルを1枚引き、自分の山札へ置きます。

手番に配置したタイル上のマイクロプルと、既存のタイル上にある点2触媒が結合した場合もタイルを1枚だけ引きます。

下図のような状態でもタイルを1枚だけ引きます。なぜなら、手番で配置したタイルと隣接するタイルの間にのみ触媒反応が起きるからです。

例：



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マイクロプル1つと、既存のタイル上にある点2触媒が結合します。手番プレイヤーはコアからタイルを1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](#) > [バリエーション](#)