

Brikks

by Wolfgang Warsch
1~4人用ゲーム

ゲーム概要

プレイヤーはいろいろな形のブロックを積んでいきます。エネルギーポイント（以下EP）を消費することにより、ブロックを移動させたり回転させることができます。積まれたブロックによって一列のラインをすべて埋めることにより得点を得ます。

ゲームの準備

プレイヤーにそれぞれゲームシート2枚、チップ、ペンを配ります。ゲームシートは両面仕様となっており、ゲーム画面と落下ブロック画面となっています。この落下ブロック画面でチップを使用します。



2人プレイの場合、ゲーム画面のエネルギーバーの3と4に「x」を記入します。3人プレイのときは4に「x」を記入します。「x」が記入された場所は使用しません。(左図参照)

スタートプレイヤーを適当な方法で決定し、そのプレイヤーの右のプレイヤーは落下ブロック画面の1列目に描かれているブロックのどれかにチップを置きスタートブロックを決定し、そのブロックをゲーム画面の最下段に記入します。このブロックは回転出来ません。次に反時計回り順で各プレイヤーはスタートブロックと同じようにゲーム画面に記入します。ただし、他のプレイヤーが既に選んだブロックは選択できません。これにより各プレイヤーは違うブロックでゲームを開始することになります。

これより、スタートプレイヤーよりゲームを開始します。



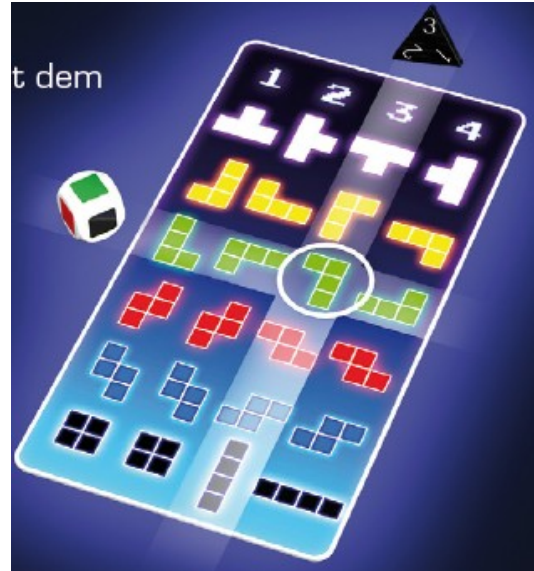
ゲームの手順

手番のプレイヤーは2つのダイス(4面ダイスと6面カラーダイス)を振る。出目が気に入らないときは一度だけ振り直しが出来ます。(1つのダイスだけ振りなおしは出来ません)。

数字のダイスは落下ブロック画面の縦列を示し、カラーダイスは横列を示します。これにより次に使用するブロックが決定されます。このブロックを全プレイヤーが使用します。

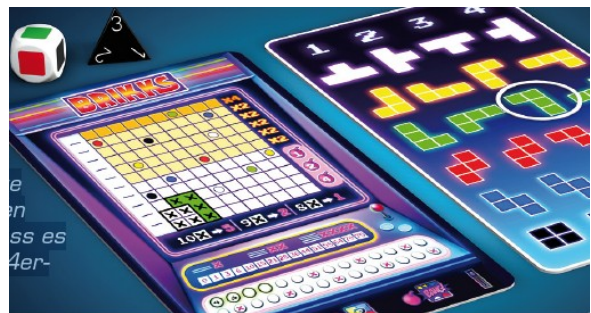
各プレイヤーは決定されたブロックを自分のゲーム画面の上から任意の場所に「落下」させたと考え、そのブロックが他のブロック(または画面下部)と接した場所にそのブロックを記入します。

記入方法は落下させた場所にブロックの輪郭を描き、その輪郭の内側の枠に「×」を描きます。



例: ルーカスはダイスを振り、緑と3を出しました。これは縦の3列目、横が緑列のブロックを指します。幸いこれは彼が欲しいブロックだったのでそのまま使います。彼を含めた全てのプレイヤーは縦の3列目、横が緑列のブロックを使用します。

ゲーム開始時に左隅に設置した4つの四角ブロックの右横にこの緑のブロックを「落下」させて、ゲーム画面に記入します。

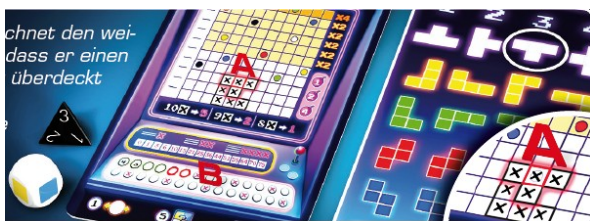


落下している間にブロックを左右に動かすことで、隙間に移動させたり狭い場所に移動させたりすることができます。しかし、それは「落下中」に他のブロックに接触するような動き方は出来ません。



例: 左図の場合、1-黄のL字型のブロックをゲーム画面上の中央下部のL字型のスペースに設置したいと思いますが、上から落下させた場合、途中で他のブロックと接触するので、それは出来ません。

設置したブロックによりそのブロックと同じ色のカラーサークルに「×」を記入したとき、エネルギーポイントを2つ獲得します。(エネルギーポイントの使用方法は後述します) エネルギーバー上の空いている枠に「○」を記入し、使えることを示すようにします。



例: ニーナは白いブロックを落下させ、白いカラーサークルのある枠に「×」を記入できました。(左図A)。ニーナは2つのエネルギーポイントを獲得し、エネルギーバー上に記入します。(左図B)

エネルギーバーとエネルギーポイントについて

エネルギーバー上に「○」マークされているエネルギーポイントは、あなたのゲーム進行を助けてくれます。(4人ゲームの場合、ゲーム開始時に4つのエネルギーポイントを持っています。)

下記の能力を使用するときには消費したエネルギーポイントは「×」を記入します。

1. ブロックの回転
落下ブロック画面の落下中のブロックに置かれているチップを左右に動かすことで落下中のブロックを回転できます。その場合、1枠移動するたびにエネルギーポイントを1つ消費します。例えば縦1列目から3列目に移動する場合は2つのエネルギーポイントを消費します。(1列目と4列目は繋がっていると考えます)
2. ブロックの交換
5つのエネルギーポイントを消費することで、任意のブロックに交換が出来ます。
3. エネルギーバー上のピンクの「×」のエネルギーポイントを使用状態に出来たとき、追加ポイント表(エネルギーバーの上にある黄色で囲まれた枠)の左の数字から「×」を記入します。これはゲーム終了時の追加ポイントとなります。



例: マリアは自分の手番でダイスを振って1-青が出ましたが、気に入らなかったのもう一度振り4-赤となりました。全てのプレイヤーはこの4-赤のブロックを使用します。

しかし、ルーカスはこの4-赤のダイスは気に入りません。エネルギーポイント2つ消費して落下ブロック画面のチップを2つ左に移動して、2-赤のブロックを使用します。(左図A)

この赤のブロックを使用したことにより、赤いカラーサークルに記入できたので、エネルギーポイントを2つ獲得し、なおかつピンクのエネルギーポイントにもマークできたので、追加のポイント表にも記入できます。

2列以上同時完全マークボーナス

プレイヤーがブロックを落下させた時に、同時に縦2列以上の枠を完全にマークできた場合、追加ポイント表にマークできます。(2例同時で1つ、3列同時で2つ、4列同時で4つ)

例: ルーカスは2列同時に完全にマークできました。ルーカスは追加ポイント表に1つマークします。なお、追加ポイント表には15つまでマークできます。それ以上マークする場合はこの処理を無視します。



爆弾の使用

ゲーム開始時に各プレイヤーは3つの爆弾を持っています。プレイヤーは指定された下ブロックを使用したくない場合は、爆弾を使ってこのブロックを破壊して無視することが出来ます。その場合は代わりにブロックはもらえません。用した爆弾は上より「×」を記入します。ゲーム終了時に残っていた爆弾は追加のVPとして計算します。左の図の状態がゲームが終了した場合は、2 + 4 = 6のVPを獲得します。



ゲームの終了

ゲーム画面にブロックを完全に納める事ができなくなった時、そのブロックを記入せず、そのプレイヤーはゲームから脱落します。自分の手番になってもダイスを振りません。最後のプレイヤーがゲームから脱落するまで残ったプレイヤーはプレイを続けます。全員がゲームが脱落したとき、ゲームは終了します。

VPの集計

1. ゲーム画面の左側の水色のエリアはVP記入枠です。それぞれの横の列にマークされた「x」によってVPを獲得します。10個中10個マークで5VP、9個で2VP、8個で1VPを得ます。8個未満の列は無得点です。
上部のオレンジの領域はVPが増えます。倍率は右側のVP倍率を参照します。例えば、一番上の列で10個マークできていれば、 $5 \times 4 = 20VP$ を獲得します。
2. 追加ポイント表にマークされた数に応じてVPを獲得します。また未使用の爆弾もVPに加算します。
3. 未使用のエネルギーポイント2個につき1VPを獲得します。

集計の例



1. VP記入枠の合計は下段から、 $5+5+5+5+5+4+4+10+0+4+0=47$ なので、47VPを獲得。
2. 追加ポイント表でマークされて、見えている点数は21なので、追加で21VPを獲得。
3. 残りの爆弾は1つ。その爆弾のVPは4点なので、4VPを獲得。
4. 未使用のエネルギーポイントは2個なので、1VPを獲得
5. 全ての合計は $47+21+4+1=73$ で73VPとなります。

難易度の変更

これまで紹介した基本ルールは難易度レベル2のルールです。他の難易度を紹介いたします。プレイヤー間で練度が違う場合は、それぞれが違う難易度でプレイして調整するのもよいでしょう。(大人はレベル3で子供はレベル1でプレイするなど・・・)

レベル1:

カラーサークルとが違う色のブロックでマークされた場合、エネルギーポイントを1つ獲得します。同じ色の場合はLv2(基本ルール)と同じくエネルギーポイントを2つ獲得します。

レベル3:

カラーサークルとが違う色のブロックでマークされた場合、エネルギーポイントを1つ失います。同じ色の場合はLv2(基本ルール)と同じくエネルギーポイントを2つ獲得します。

レベル4:

カラーサークルとが違う色のブロックでマークされた場合、エネルギーポイントを2つ失います。同じ色の場合はLv2(基本ルール)と同じくエネルギーポイントを2つ獲得します。

Brikks Duel (2人対戦バリエーションルール)

2人で遊ぶときに使えるバリエーションルールを紹介いたします。これは決闘です。VPは関係ありません。生き延びたほうが勝利します。通常のゲームどおりプレイしますが、エネルギーバー上のピンクの枠を獲得したとき、又は横1列を完全にマークしたときに、相手のシートにブロックを書き込んで邪魔をすることができます。

上記の条件が揃ったとき、相手のゲーム画面に1枠だけのブロックを落下させて「×」を書き込むことができます。書き込むときは通常のルールと同じようにどこかに着地した状態で書き込んでください。カラーサークルにも書き込むこと出来ます。そうした場合、対戦者はそのカラーサークルを使うことが出来なくなります。

同時に複数の「×」を落下させることが出来る場合、それらを隣どおしで置くことは出来ませんが、それらがコーナーで接触していれば設置できます。(訳注:落下ルールの変更?)

同時に両プレイヤーがブロックをおけなくなった場合は、横列が完全にマークされている列のみVPを計算します。その合計で勝敗を決定します。

ソロゲーム

1人で遊ぶ場合、ダイスの振りなおしルールを使用しません。最初に出たダイスの結果でゲームを進行します。それ以外は通常のゲームと同じです。得点結果により下の表で自分を評価しましょう!

> 150	Brikks マスター 2000!!!
130 - 150	自慢していいですよ!
110 - 129	これを職業として食っていくべきですよ!
100 - 109	こんなん、見たことある?
90 - 99	自分で自分をお祝いしましょう!
80 - 89	誰よりも練習したんですね!
70 - 79	よく出来ました!
60 - 69	もっとがんばりましょう!
< 60	初めてのゲームなんですよ?

注釈:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/257726/brikks>に掲載されている英訳ルールを参考にいたしました。ただし、正直 Duel ルールの訳は自信ありません。(^^;

2018/12/12 Masayuki Kunimitsu 訳
2018/12/17 修正