

コネクトサンナナ Connect 37

Rulebook

プレイ人数：2～4人

プレイ時間：15分

対象年齢：8歳以上

制作：カワサキファクトリー

ゲームデザイン：川崎晋 / 場咲工

アートワーク：別府さい

プロデュース：yas-o

<https://www.kawasakifactory.com/>

kawasakifactory.bg@gmail.com

1. 概要

Connect 37は、数字が連番でつながるように、タイルを置いていくゲームです。

数字がある程度つながると予想したら、タイルの上にチップを置きます。

ゲーム終了時、4枚以上数字がつながっていれば、その上にチップを置いた人は点数をもらえます。自分だけで数字をつなげるのは難しいので、他のプレイヤーと協力しましょう。しかし、時にはわざと数字がつながないように邪魔をすることも必要です。

2. 内容物

○ボード1枚(組み立てて完成)



○タイル37枚(1～37各1枚)



オモテ



ウラ

○チップ

赤・青 各17枚 黄11枚 緑8枚



17枚



17枚



11枚



8枚

3. ゲームの準備

○10枚のボード片をジグソーパズルのように組み合わせ、1枚の大きなボードにします(完成図は内容物の図を参照してください)。完成したボードは、全員から手の届きやすい場所に置きます。

○37枚のタイルをすべて集めてウラ向きにし、よく混ぜます。このうち、プレイヤー人数に応じた枚数のタイルをウラ向きのまま抜き出し、箱に戻します。これらのタイルはゲームでは使用せず、誰もそのオモテを見てはいけません。

プレイ人数	箱に戻すタイル
2人	2枚
3人	3枚
4人	4枚

○箱に戻さなかったタイルから、各プレイヤーにウラ向きのまま2枚配ります。配られたタイルは手札として自分だけオモテを見ます。ゲーム中は他のプレイヤーにオモテを見られないように手に持ちます。

○残ったタイルから、ウラ向きのまま1枚を選び、それをオモテ向きにしてボード中央のマスに置きます。残ったタイルは山札として、ウラ向きのまま全員から手の届きやすい場所に置きます。

○各プレイヤーは、以下の表に従って、好きな色のチップを決められた枚数取り、手元に置きます。手元のチップは、枚数が分かりやすいように、重ねずに1枚ずつ並べます。取られなかったチップは、箱に戻します。これらのチップはゲームでは使用しません。

プレイ人数	使う色と手元に置くチップ枚数
2人	赤・青 各17枚
3人	赤・青・黄 各11枚
4人	赤・青・黄・緑 各8枚

○じゃんけんなどで最初の人を決めます。この人から手番を行います。

準備完了図

(4人プレイ時)



山札

箱に戻した
タイルとチップ



4. ゲームの進め方

このゲームは、時計回り順に手番を行います。自分の番になったら、以下の①～③の順に行います。

① タイルを1枚引いて手札にする

山札からタイルを1枚引いて手札にします。山札がない場合、タイルを引かずに②に移ります。

② 手札からタイルを1枚ボードに置く

手札からタイルを1枚選んで、オモテ向きにしてボード上のまだタイルが置かれていないマスに置きます。

※空いているマスなら、どこにでも置けます。すでに置かれているタイルに隣接する必要はありません。

※①で山札がなくなった以降は、手札が減っていき、最後は手札が0枚になります。

③ タイルに自分のチップを置くか、手元のチップを重ねる

タイルを置いたら、次のa),b)2つのうち、どちらかを行います。

- a) 今置いたタイルに自分のチップを置く
- b) タイルにチップを置かずに、手元のチップ同士を重ねる

a) 今置いたタイルに自分のチップを置く

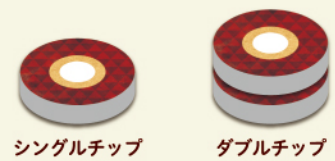
今自分が置いたタイルに、自分の手元のチップを置きます。

自分の手元には、以下の2種類のチップがあり得ます。

- ・「ダブルチップ」…これまでの手番によって2枚重ねになっているチップ
- ・「シングルチップ」…まだ重ねられていないチップ

2枚重ねになっている「ダブルチップ」1かたまりか、「シングルチップ」1枚を取って、今自分が置いたタイルの中央に置きます。

※チップを置けるのは、この手番で自分が置いたタイルだけです。以前の手番で自分または他のプレイヤーが置いたタイルの上にはチップを置けません。



b) タイルにチップを置かずに、手元のチップ同士を重ねる

チップを置くかわりに、手元の「シングルチップ」を1枚取って、別の「シングルチップ」1枚の上に重ねて「ダブルチップ」にします。

※一度「ダブルチップ」にしたら、それらのチップをもとの「シングルチップ」に戻すことはできません。

※以下のような場合は、③ b)を行えませんので、かならず③ a)を行います。

- ・自分の手元のチップがすべて「ダブルチップ」になっている
- ・自分の手元に「シングルチップ」が1枚しかない

③ a) または b) が終わったら、次の人の手番です。

5. ゲームの終了

全員の手札がなくなり、③の行動まで終わったら、ゲームが終了します。

6. 点数の計算

ボードに置かれたタイルの数字を確認します。隣接したタイルの数字が4枚以上の連番になっているタイルは「コネクト状態」となります。

「コネクト状態」のタイルに置かれているチップは、その持ち主の点数になります。

点数になったチップは、ボード上にそのまま残しておきます。点数にならなかった(連番が3枚以下のタイルに置かれている)チップは、ボード上から取り除きます。

7. 勝敗の決定

各プレイヤーは、ボード上に残された、点数になった自分のチップの枚数を数え、1枚につき1点を獲得します(「ダブルチップ」は2枚分、「シングルチップ」は1枚分として数えます)。

獲得した点数が最も多いプレイヤーが勝者です。点数が同じプレイヤー同士は同じ順位になります。

コネクト状態の例



一筆書きのように隣接したタイルをたどって数字が連番になっています

コネクト状態になっていない例



数字は22,23,24,25と集まっていますが、一筆書きで連番になるようにたどれないのでコネクト状態ではありません。

点数の計算の例

- 1位: 緑6点
- 2位: 赤5点
- 3位: 黄3点
- 4位: 青2点

