



コンコン…、コンコン…。たっぴりと身を預けた眠りの淵に、静かな波紋が広がる。
コンコン「…さま、そろそろ時間で御座います。」穏やかだが芯の通った声が、まだ心地よいまどろみの魅惑に横たわる軀を揺さぶる。「今日は、伯爵夫人といつものゲームをする約束となっております。そろそろ準備をして頂かないと間に合いません。」扉越しだが、確かな威圧感が少しずつ覚醒を促していく。そうだ、今日は伯爵夫人とあのゲームの再戦の約束をしていた日だった…。前回は、宴の席のほろ酔い気分で勝負をしたため、大事にしていた大粒の宝石タイルごと奪われ散々な結果だったっけ…。中盤であのタイルをあそこに配置したのは、マズかったかしら…？アパカカと思考とまどろみの逢瀬に身を浸していると、再び眠りの淵へつりと落ちていく……。
「奥さま。お召し物の準備を。」
あ、これはまた怒らせたかも…。少し慌てるのもいつものこと。傾きかけた日差しをまぶしげに見ながら身を起すと、それを待ち受けたように扉がゆっくりと開いた。

◇ゲーム解説

「Hex Heaven-六角天国-」は1～3人用(基本は2人用)のタイル配置型のアブストラクト(思考)系のボードゲームです。

プレイヤーは共通の山札から、宝石の描かれた六角形のタイルを引き、交代で場に配置して、勝利点を獲得していきます。そしてゲームの最後に得点の多い方がゲームに勝利します。

本作には、気軽に遊べるカジュアル・ルール、ガチ勝負のシリアス・ルール、一人用のソロ・ルール、3人用の4つのルールがあります。マニュアルでは、入門を兼ねるカジュアル・ルールを中心に説明します。

◇内容物

マニュアル	1枚	六角タイル	30枚
クリップ	4個		

◇勝利条件(各ルールごとに条件が違います)

- ・カジュアル&3人用：ゲーム終了時、勝利点を最も多く獲得したプレイヤーの勝ち
- ・シリアス・ルール：先に優勢点7点取る。もしくは、ゲームの終了時、優勢点の多い方が勝ち
- ・ソロ・ルール：山札と手札が全て無くなればゲームクリア

★カジュアル・ルール(2人専用低難度ルール)

まずは本項目に目を通し、ゲームのルールを覚えてください。

◇ゲーム準備(カジュアル)

・中央に宝石(青か赤)の描かれていないタイル「Virtues(美德)」と「Sins(罪)」この2枚を抜き取り、28枚のタイルの山札を作成以降、この2枚のタイルを無印タイルと呼称します。

・先手(プレイヤーA)と後手(プレイヤーB)をじゃんけん等で決めます
もしくは無印タイルを裏にして混ぜ、「Virtues」を引いた方が先手。

・無印タイルの片方を両プレイヤーの中央に置きます
残った方の無印タイルは使用しません、箱にしまって下さい。
「Virtues」と「Sins」どちらを使っても構いません。

・28枚のタイルを裏のまま混ぜ、全員に5枚ずつ配ります
この時、手札の5枚は相手に見せてはいけません。

・残りを山札として置いて、そこからタイルを1枚だけ裏向きのまま取り除き、横に置いておきます
この取り除いたタイルは、ゲーム終了時の最後に使います。

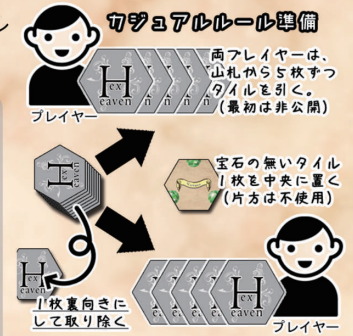
・内箱の側面部の得点表のOに同梱のクリップを取り付けます
勝利点を得たら、クリップを動かして数字を増やしてください。

以上が、カジュアル・ルールの準備となります。

Tips

本ゲームは基本的に手札を公開しながらプレイしますが、ゲーム開始時の数手番中のみ、手札は非公開状態になります。

また、カジュアル版のみゲーム開始前に、山札から1枚タイルを取り除くことを忘れないようにしてください。



◇ゲームの開始:「開始2手の常例」(カジュアル)

本ゲームは、各プレイヤーが交代で手番を繰り返して進みます。ゲーム開始の2手番までは、必ず以下の手順で進めて下さい。

・手札からタイルを1枚だけ、場にあるタイルに隣接させて置く
但し、以下のタイル配置の原則には従うこと。

●タイル配置の原則:全ルール共通

全てのプレイヤーはタイルを場に配置する時、必ず以下のルールに従わなければなりません。

※タイルを場に置く際は、隣接箇所のフチの絵柄(緑の宝石か空白状態)を必ず同じ状態にして配置すること
緑の宝石の絵柄を完成させるか、何もない状態を維持する。

フチの絵柄(一部分)が全て同じなら配置OK

フチの絵柄(一部分)が同じでないため配置不可

フチの絵柄(一部分)に宝石が無くても配置OK

Tips

タイル配置の原則ルールは、緑の宝石が、半分欠けた状態で隣接させて置くことは不可能と考えて下さい。(上図参照)

また左の図のように、緑の宝石が全く無くても配置可能です。

・全員の手札が3枚になるまで、交代で場にタイルを配置する
この間、山札から手札を補充してはいけません。

・この間は、勝利点は一切発生せず、得点はしない
1～2手番中は、前哨戦みたいなものと考えてください。

・全員の手札が3枚になった時、それぞれ全ての手札を公開、そのまま次項の「◇2手以降の手順(カジュアル)」に従ってゲームを継続する

◇2手以降の手順(カジュアル)

開始2手の常例の後、手札は公開したまま、以下の手順でゲームを進行します。

・「勝利点の不利チェック」:(カジュアル専用ルール)
自分の手番開始時、相手より勝利点が低い時のみ、1辺隣接置きが可能
相手より勝利点が高いか、同点の時は1辺隣接(→次項で説明)の権利は発生しません。(この1辺隣接は手番中に1回のみ行えます)

Tips

「勝利点の不利チェック」で1辺隣接の権利を得たのち、その手番中に、相手の勝利点を上回ったとしても、1辺隣接の権利は無くなりません。但し、この権利は次の手番へ持ち越しは出来ません。

・手札からタイルを1枚以上必ず場に出す

手札がある限り、好きなだけ場にタイルを出しても構いません。但し、タイルを配置する際は「●タイル配置の原則」と以下のルールに従って配置を行って下さい。

●1、6辺の隣接置きの禁止:全ルール共通

各プレイヤーは3枚の手札タイルを、以下の方法で置くことが出来ます。

(1)2辺隣接:
六角形の6つの辺のうちの2箇所を、置かれているタイルに隣接。

(2)3辺隣接:
六角形の6つの辺のうちの3箇所を、置かれているタイルに隣接。

(3)4辺隣接:
六角形の6つの辺のうちの4箇所を、置かれているタイルに隣接。

(4)5辺隣接:
六角形の6つの辺のうちの5箇所を、置かれているタイルに隣接。

例. 2辺隣接の場合

6つの辺のうち、2つの辺を隣接させて置く方法

上記の(1)～(4)は、手番中に1回ずつしか行なえません。

○ 2辺隣接

○ 3辺隣接

○ 4辺隣接

○ 5辺隣接

× 1辺隣接

× 6辺隣接

1、6辺の隣接置きは禁止

上記を手番中1回ずつ行える
(手番中、すでに1度行った置き方は出来ない)

Tips

カジュアル・ルールのみ「勝利点の不利チェック」によって特例で、1辺隣接が可能になる場合があります。それ以外では、通常1辺隣接及び6辺隣接は出来ません。

Tips

手番中は、開始2手中を除いて前述で説明した「●タイル配置の原則」と「●1、6辺の隣接置きの禁止」に従い、タイルを配置して下さい。そして、次項の方法で勝利点を得ます。

・勝利点を得る

タイルを置いたプレイヤーは、次の手順で勝利点を獲得します。

●勝利点を得る(同色加点、異色異型は減点):全ルール共通
勝利点の計算方法は以下の通りです。
点数を得た時は、得点ボードに反映させて下さい。

※タイルを配置した時、隣接したタイルの中央の宝石の色が同じだった場合、勝利点を獲得(同色であれば加点)
形が違っていても同色であれば加点されます。

※タイルを配置した時、隣接したタイルの中央の宝石の色が異なり、かつ形も違う場合、減点される(異色&異型は減点)
色が違っていても形が同じであれば、減点は発生しません。

※この得点計算は、隣接している全ての宝石に適用される
例えば4辺隣接でタイルを置いた場合は、隣接した4箇所のタイルのそれぞれの宝石を計算します。
尚、無印タイルと隣接した場合は、勝利点は得られません。

5辺隣接 例その1

5辺隣接 例その2

合計3点の勝利点獲得!

合計1点の勝利点獲得!

・特別ボーナス『六角天国』を完成させる
タイルの配置の仕方で、以下の特別ボーナスが発生します。

●特別ボーナス『六角天国』:全ルール共通

※自分のタイルで、場のタイル6つの全ての辺を囲むように配置すると特別ボーナス『六角天国』が完成(任意でなく強制)
好きなだけタイルを使い『六角天国』を完成させて構いません。

※全ての辺が囲まれたタイルを場から取り出し、手元に置く
手元に置いたタイルは、通常の手札と違い以下の通りに扱う。

≫「●タイル配置の原則」に従えば、6辺隣接以外の方法で配置可能(特例で1辺隣接も可能)

≫このタイルは、手札のタイルとは別枠で配置が可能
既に手札で配置した辺の隣接を再度行っても良く、またこの手元のタイルで行った、辺の隣接と同じ配置を再び手札でしても良い。(手札と手元のタイルは、お互いに配置の障害をしない)

※手番中に複数回『六角天国』を完成させても良い
但し、手元に置いたタイルは手番中に必ず使用すること。
また無印タイルは『六角天国』の対象に出来ません。

特別ボーナスルール
『六角天国』

手番中、場にあるタイルの全周を囲むと発生!!

全方向も囲むように

手番中なら好きな時に自由に置く!!
(1辺隣接もOK)

逆転のチャンス!

Tips

手札と手元のタイルは区別して下さい。
『六角天国』の特殊効果は手元タイルにしか適用されません。

- ・**パスを宣言して、山札から手札を3枚まで補充する**
タイルを1枚以上置けばパス可能です。また、どうしてもタイルが置けない時は、そのままパスします。

各プレイヤーは上記の一連の手順を交代で繰り返します。

◇ゲームの終了(カジュアル)

いずれかのプレイヤーが**山札を全て引いた**時に、即ゲームが終了します。次に以下の手順を行い各プレイヤーは追加点を得ます。

- ・**ゲームの準備で最初に山札から裏のまま取り除いた1枚を表に向**け、**追加点タイル**とします(見やすい場所に表に向けて置く)

- ・**自分の手札と追加点タイルを見比べ以下の追加点を得ます**
(1)手札と追加点タイルの中央の**宝石の色**が同じ場合**+1点**
(2)手札と追加点タイルの中央の**宝石の形**が同じ場合**+1点**
(3)手札と追加点タイルの「**リボン帯**」の**文字**が同じ場合**+3点**
(1)～(3)の追加点は重複しても構いません。

- ・**ゲーム中に得た勝利点に上記の追加点を合算、最も多くの点を得たプレイヤーが勝利！！**
同点だった場合は、後手プレイヤーが勝利します。

追加点の点数計算の一例(右図)

<プレイヤーA>
左:形同じ+1点&リボン帯同じ+3点
中:色同じ+1点
右:不一致0点
＝合計5点の追加点

<プレイヤーB>
左:リボン帯同じ+3点
中:色同じ+1点
右:色同じ+1点&形同じ+1点
＝合計6点の追加点

ゲームの終了

プレイヤーAの山札が枯れたら即ゲーム終了！

最初に取り除いたタイルを表にして色、形、リボンの文字を見て各自、追加点を得る。

プレイヤーA: +4, +1, 0
プレイヤーB: +3, +1, +2

★3人用ルール(バリエーション)

「◇ゲーム準備」で、**4枚の手札**を各プレイヤーに配りゲームを開始して下さい。
そして、「開始2手の常例」を1手に縮めてプレイして下さい。

★シリアス・ルール(2人専用高難度ルール)

ゲームに少し慣れたら以下のルールでプレイしてみてください。

◇ゲーム準備(シリアス)

- ・**30枚のタイルから、無印タイル2枚を取り、28枚の山札を作成**

- ・**先手と後手を決め、無印タイルを両プレイヤーの手元に置く**
無印タイルはゲーム中、**特殊タイル**として使用します。(→後述)

- ・**28枚のタイルを裏にして混ぜ、プレイヤーに裏のまま5枚ずつ配る。残りを山札として置き、得点ボードの準備をします。**

◇ゲームの開始:「開始の2手の常例」(シリアス)

カジュアルとはルールが異なります、注意してください。

- ・**場の隣接させるタイルと、中央の宝石が色違いのタイルを手札から1枚だけ直線上に置く。**これを手札3枚になるまで繰り返す
初手の1枚は自由に配置。初手以降は「●タイル配置の原則」に従って配置すること。(両プレイヤーの手札が3枚になると、場には異なった色同士のタイルが、4枚まで揃って直線に並びます。)

- ▷**自分の手番時、宝石の色の都合でタイルを場に置けない時**
「引き直し」を宣言して、全手札を公開します。その後、手札を山札に戻してシャッフル、戻した数に等しい手札を引き直します。

- ・**この間、勝利点は発生しない。各手札が3枚になったら公開**
各プレイヤーの手札が3枚になった時、場には異なった色の宝石が4枚一列に並んでいます。次項へ進みます。

◇2手以降の手順(シリアス)

開始2手の常例の後、手札は公開したまま、以下の手順でゲームを進行します。

- ・**手札からタイルを1枚以上必ず場に出し、勝利点を算出**
「●タイル配置の原則」&「●1、6辺の隣接置ききの禁止」に従ってタイルを置いた後、「●勝利点を得る」に基づいて、勝利点を算出します。
但し、得点ボードには反映させず、数字を覚えておきます。

- ・**特別ボーナス『六角天国』を完成させる**
カジュアル・ルールに記載されたルールに従い、『六角天国』を完成させます。(詳細は該当項目を参照)
但し、シリアス・ルールの場合、以下の追加ルールに従います。

- 「**初回天国の無効**」:(シリアス専用ルール)
どちらかのプレイヤーが、最初に『六角天国』を完成させた時のみ、取り出したタイルを手元に置かず、表向きのまま山札の一番下に置いて、そのままゲームを継続します。
もし、最初に複数回『六角天国』を完成させた時は、全てのタイルを山札の一番下に無作為に表向きに置いてください。

Tips

シリアス・ルールでは、ゲームが開始して最初に『六角天国』を完成させたプレイヤーはそのボーナスの恩恵を受けることができません。
また山札一番下に置かれた表向きのタイルは、普通に引いて使います。

- ・「**特殊タイル(無印タイル)を使用**」:(シリアス専用ルール)
自分の手番中、手元にある無印タイルを特別ボーナス『六角天国』で手に入れたタイルのように使用することが可能です。
(詳細は「●特別ボーナス『六角天国』」参照)

Tips

この特殊タイルは、使わないのであれば、次の手番へ持ち越し可能です。また無印タイルなので、勝利点を稼ぐことは出来ず、一度置いたら回収も不可能なため、使うタイミングに注意しましょう。

- ・**パスを宣言。勝利点を優勢点に換算し、手札を3枚まで補充**
この手番中に得た勝利点3点につき、1点の優勢点を獲得します、得点ボードに反映させて下さい。(残った勝利点は持ち越し不可)
獲得した勝利点がマイナスだった時、優勢点は得られません。

Tips

手番中、勝利点がマイナスになっても、すでに獲得した優勢点が減ることはありません。(その際は、獲得優勢点ゼロとして扱われます)

◇ゲームの終了(シリアス)

優勢点を7点獲得したプレイヤーが出た時点でゲームは即終了、そのプレイヤーがゲームに勝利します。
また、山札が無くなった場合は、そのままゲームを続行して、手札が2枚以下のプレイヤーに手番が回ってきた時にゲームが終了、優勢点の多い方が勝ちます。(同点なら後手が勝利します)

★ソロ・ルール(1人専用ルール)

◇ゲーム準備(ソロ)

- ・**30枚のタイルから、無印タイル2枚を取り、28枚の山札を作成**

- ・**無印タイルを1枚中央に配置、残りは手元に置きます**
手元に置いた無印は、シリアス・ルールの特**特殊タイル**と同様に扱います。(該当項目参照)

- ・**28枚のタイルを裏にして混ぜ、5枚を引いて手札にします**
手札から好きなタイルを2枚、場にある無印に隣接させて置く。

- ・**得点ボードの0の位置にクリップを取り付けます**
ソロでは、得点ボードには**勝利点を記載**しません。専用ルールとして、得点ボードには**必要点**を記載します。(→後述)

◇ゲームの開始とクリア(ソロ)

ソロ・ルールに「開始2手の常例」はありません。ゲームを開始させたら、すぐにカジュアル・ルールの「◇2手以降の手順」に従って、ゲームを進めて下さい。
基本的にルールはほぼ同じですが、以下が異なります。

- ・**手番が終わるたびに、必要点を1点ずつ増加させる**
但し、手番中に『六角天国』を発生させた場合は、増加しない。

- ・**毎手番、必要点以上の勝利点を獲得すること**
これが出来ない場合、即座にゲームオーバーとなります。

- ・**山札と手札が全て無くなればゲームクリア！！**

共通ルール・サマリー

●タイル配置の原則:共通ルール

- ・タイルを置く時は、辺のフチの絵柄を必ず揃えて置く。
(緑宝石の無い、空白状態を揃えて置いても良い)

●1、6辺の隣接置ききの禁止:共通ルール

- ・各プレイヤーは(1)～(4)を手番中に1回ずつ行える。

- (1)**2辺隣接**:辺の2箇所を隣接させて置く
- (2)**3辺隣接**:辺の3箇所を隣接させて置く
- (3)**4辺隣接**:辺の4箇所を隣接させて置く
- (4)**5辺隣接**:辺の5箇所を隣接させて置く

●勝利点を得る:共通ルール

- ・**同色加点** :隣接したタイルの中央の宝石が同色なら**+1点**
宝石の形が違っても、同色なら**加点**される

- ・**異色異型減点**:隣接したタイルの宝石の色が違い、かつ形も違っていた時、**-1点**

※無印タイルからは勝利点は発生しない。

●特別ボーナス『六角天国』:共通ルール

- ・場のタイルの**全周**を囲むようにして、**タイルを置く**と『六角天国』が発生する。(これは任意でなく強制)(手番中、複数回完成させよう)

- ・全周を囲まれたタイルを取り出し、手元に置く。
(このタイルは手札のタイルとは別枠扱い)

- »この手元タイルで1辺隣接をしても良い
- »手元タイルで置いた置き方を、手番中に手札のタイルで行っても良い(この逆もOK)
(但し、手元タイルは手番中に必ず使うこと)

※無印タイルは『六角天国』を完成させても回収は出来ない。

○手番のパス:共通ルール

- ・**タイルを1枚以上置けばパス可能。**
- ・**パス宣言したら、手札を3枚まで補充して手番終了。**

カジュアル・サマリー

✓ゲーム準備

- ・無印タイルを除き、28枚のタイルをシャッフル
- ・無印タイルは片方中央に置く(もう片方は使わない)
- ・先手&後手を決め、手札を5枚受け取る
- ・ゲーム開始前、山札からタイルを1枚、裏のまま取り除く

✓開始2手の常例

- ・手札が3枚になるまで、交代で1枚ずつタイルを置く
(この間、勝利点は一切発生しない)

✓2手以降の手順

- ・手札を全て公開してから、ゲーム継続
- ・「**勝利点の不利チェック**」:(任意で使用する)
手番開始時、相手より勝利点が低ければ、1辺隣接が可能

✓ゲームの終了

- ・山札が無くなった時、即ゲーム終了
- ・ゲーム開始前に取り除いたタイルを表にして追加点計算
- ・勝利点の多い方が勝利！！(同点なら後手の勝ち)

シリアス・サマリー

✓ゲーム準備

- ・無印タイルを除き、28枚のタイルをシャッフル
- ・無印タイルはゲーム中、**特殊タイル**として使うので、両プレイヤーの手元に置いておく
- ・先手&後手を決め、手札を5枚受け取る

✓開始2手の常例

- ・色が異なるタイルを1枚ずつ、一列になるように置く
これを手札が3枚になるまで交代で繰り返す
(この間、勝利点は一切発生しない)
- ・宝石の色の都合で、置けない場合は「引き直し」を宣言
「**引き直し**」:(任意でなく強制)
全手札を公開後、山札に戻してシャッフル。
戻した枚数と同じ数だけ手札を引き直す

✓2手以降の手順

- ・手札を全て公開してから、ゲーム継続
- ・「**初回天国の無効**」:(任意でなく強制)
最初の『六角天国』は、プレイヤーの手元に置かれず表向きのまま、山札の下へ挿し込む
- ・「**特殊タイルを使用**」:(任意で使用する)
手元にある特殊タイル(無印タイル)は、『六角天国』で手に入れたタイルのように使うことが出来る
- ・**勝利点3**につき、**優勢点1**を得る

✓ゲームの終了

- ・優勢点を7点獲得したプレイヤーが出た時点で即勝利！！
- ・山札が無くなった時は、手札が2枚以下のプレイヤーに手番が回って来たら終了。優勢点の多い方が勝利(同点なら後手が勝ち)