



対象年齢
9歳以上

プレイ人数
3~5人

プレイ時間
約15分

〈遊び方の動画〉



場札より強い組合せを出して、場札を得点にしていきます。手札内で連続しているカードは強い組合せになりますが、手札は並び替えられません。プレイとスカウトを上手く使い、強い組合せを作りつつ、多くの得点を稼ぎましょう。人数分のラウンドを行い、合計得点が一番多い人が勝者です。

内容物

- カード 45枚
カードには左上と右下に異なる数字が書かれています。
"1"から"10"までの全組合せ45種類(重複なし)です。
- 得点チップ 15枚
- ダブルアクションマーカー 5枚



ゲームの準備

- スタートプレイヤーを適当な方法で決めます。
- プレイ人数に合わせて、下記のカードを箱に戻します。
3人:"10"が書かれているカード(9枚)
4人:"9"と"10"の両方が書かれているカード(1枚)
5人の時は全てのカードを使用するので箱に戻しません。
- ダブルアクションマーカーはプレイ人数分を残して、余りを箱に戻します。

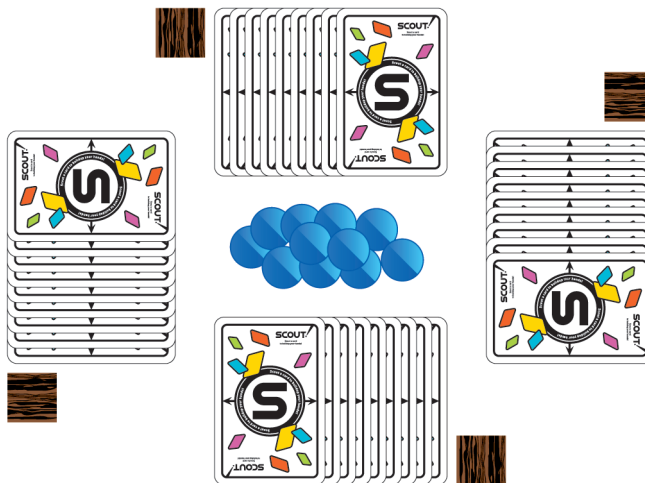
ラウンドの準備

- テーブル中央にすべての得点チップを置きます。
- ダブルアクションマーカーを全員にひとつずつ配ります。

- カードをよく混ぜて全員に配り切ります。
1人に配られる枚数は、プレイ人数が3人の時は12枚、4人の時は11枚、5人の時は9枚になります。
(カードを混ぜる時は順番だけでなく**上下も混ぜて下さい**。)

⚠ すべてのカードが配られるまで、手に取ってはけません。

ラウンドの準備の例(4人プレイ)



- すべてのカードが配られたら、他のプレイヤーに数字を見せないように持ち、"手札"とします。
- カード左上の大きい数字が見えるように開いて持ちます。以降、手札はこの左上の数字を参照します。



⚠ ラウンド中は、手札を左右に並べ替えることも、上下に差し替えることもできません。

ただし、ラウンドの開始時(手札を確認した直後)に限り、手札全体の上下のみまとめて入れ替えることができます。

手札全体の上下を入れ替える手順



手番

スタートプレイヤーから時計回りに手番を行います。手番では、以下のいずれかのアクションからひとつを選び、必ず行います。

- A.プレイ
- B.スカウト
- C.ダブルアクション

A.プレイ

手札から組合せを1組選び、自分の前に公開します。
このアクションを"プレイ"と呼びます。

プレイするには次の2つのルールを守る必要があります。

- 1枚だけプレイする場合は、任意の手札を1枚選ぶことができます。
複数枚プレイする場合は、手札の中で連続していなければなりません。
※組合せに枚数制限はありません。

手札の中で連続しているとは？

複数枚プレイする時は、手札の中で連続するカードが"連番"または"同数"の組合せでなければなりません。
連番の場合は、昇順または降順に並んだ数字に限りです。



直前にプレイされた組合せを"場札"と呼びます
※ラウンド開始時は場札がありません。

- 2.場札が無い場合は、任意の組合せをプレイできます。
場札がある場合は、場札より強い組合せをプレイしなくてはなりません。

(裏面へ続く)

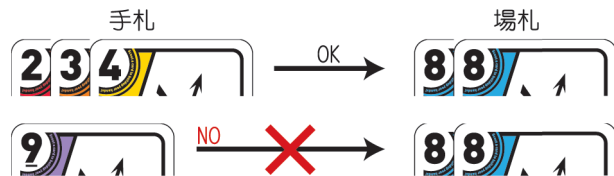


(A.プレイの続き)

場札より強い組合せとは？

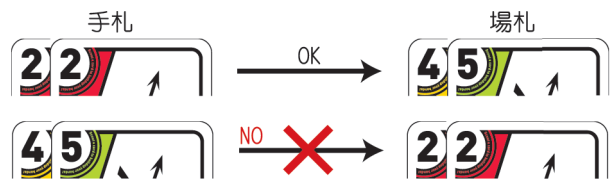
まずは枚数を確認します。

枚数が多い方が強い組合せです。場札より枚数が多い組合せであればプレイできますが、枚数が少ない組合せはプレイできません。



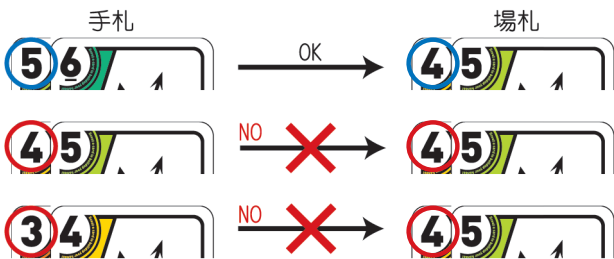
次に組合せの種類を確認します。

枚数が同じ組合せの場合、連番より同数のの方が強い組合せです。場札が連番の場合は同数の組合せをプレイできますが、逆に場札が同数の場合は連番の組合せをプレイできません。



最後に組合せの数字を確認します。

枚数と種類の両方が同じ組合せの場合、組合せの中で一番小さい数字を比べて大きい方が強い組合せです。数字が大きければプレイできます。数字が小さい、もしくは数字が同じ場合はプレイできません。



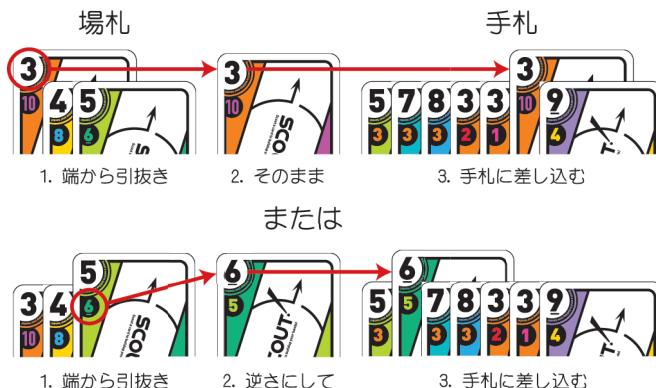
プレイできたら、他プレイヤーの前にある場札を裏返して自分の手元に置き、得点札とします。



場にプレイしたカードは新たな場札となり、自分がその場札の"オーナー"となります。

B.スカウト

場札から1枚(場札が複数枚ある場合は両端のいずれか)を獲得して、手札の好きな場所に上下好きな向きで差し込みます。このアクションを"スカウト"と呼びます。



× 両端以外からは引き抜けません。

場札のオーナーは、テーブル中央から得点チップを1枚受け取り手元に置きます。(得点チップは無限にあるものとします。不足した場合はお手持ちのコインなどで代用して下さい。)

スカウト後、場札が1枚でも残っている限り、そのまま場札として扱います。場札のオーナーも変わりません。

C.ダブルアクション

ダブルアクションマーカをテーブル中央に支払うことで、場札をスカウト後、即座にプレイすることができます。

ダブルアクションは、各プレイヤー1ラウンド中に1度だけ実行できます。

ラウンドの終了条件

いずれかのプレイヤーが、下記のどちらかの条件を達成したとき、即座にラウンドが終了します。

i. 手札を出し切った。

ii. プレイしたカードに対して、他の全員がプレイできず(せず)に、スカウトのみを行った。

得点計算

得点計算を行い、全員の得点をメモします。

- 獲得した得点札と得点チップは1枚につき1得点です。
- 残りの手札は1枚につき1失点です。ただしii.のラウンド終了条件を達成したプレイヤーは、失点にはなりません。
- ダブルアクションマーカと場札は得点になりません。

ラウンドの終了条件を達成できなかったプレイヤー

得点札	得点チップ	手札	得点
2	+	1	-
2		1	5
			=
			-2

i.のラウンドの終了条件を達成したプレイヤー

得点札	得点チップ	手札	得点
		(なし)	
3	+	2	-
3		2	0
			=
			5

ii.のラウンドの終了条件を達成したプレイヤー

得点札	得点チップ	手札	得点
2	+	5	-
2		5	0
			=
			7

次のラウンドの準備

スタートプレイヤーは、このラウンドのスタートプレイヤーの左隣に移り、ラウンドの準備に戻ります。

ゲームの終了

プレイ人数分のラウンドを行い、合計得点が一番高いプレイヤーが勝者となります。同点の場合は勝利を分かち合しましょう。

クレジット

ゲームデザイン: 梶野桂 / アートワーク: SINC / ルール英訳: Saigo

製作: ワンモアゲーム!

onemoregame.jp@gmail.com

@OnemoregameJpn