



- 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、多くの得点を稼ごう。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 25枚
- ダブルアクションマーカー 5枚
- 強弱早見表 2枚(日本語/英語)



### 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。

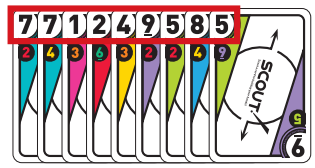
カードをよく混ぜて全員に配り切ります。  
1人に配られる枚数は、プレイ人数が3人の時は12枚、4人の時は11枚、5人の時は9枚になります。  
(カードを混ぜる時は順番だけでなく**上下も混ぜて下さい**。)

**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. 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)

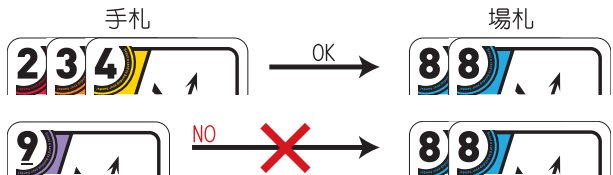


(A.プレイの続き)

### 場札より強い組合せとは？

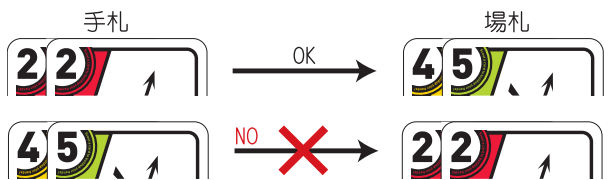
まずは枚数を確認します。

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。



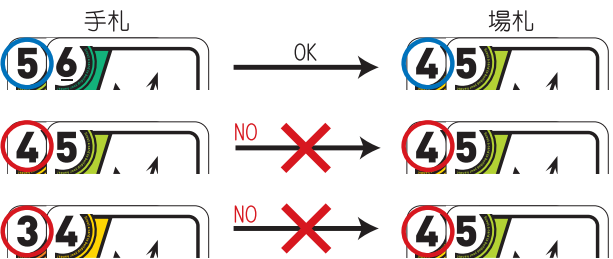
次に組合せの種類を確認します。

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。



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			
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

		(なし)	5			
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

			7			
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: 浅岡昇平(SINC) / 英訳: Saigo  
製作: ワンモアゲーム!

✉ onemoregame.jpn@gmail.com

🐦 @OnemoregameJpn