

# か れ い ど サ マ リ ー

## ゲームの準備(下表は各プレイヤーに配るもの)

人数	タイル(三角形のタイル) うち2枚は得点表示用	ボード(六角形のタイル)	白い三角形のタイル
3人	14枚	2枚	2枚
4人	13枚	2枚	2枚
5人	13枚	2枚	2枚

ボード2枚の辺と辺を合わせて机の中央に置きます。これが最初にタイルを配置することのできる場所です。

## 手番で行うこと

手番では自分の色のタイルを1枚、ボードの空きマスに配置してください。

自分の色のタイルを配置する前か後に、次の2つの追加アクションのうち、どちらかを行うことができます。

1. ボード1枚を、既に配置されているボードと少なくとも1辺が接するように配置することができます。
2. 自分の持っている白いタイルを1枚配置することができます

## 得点計算

1枚のボードの6マス全てが埋まると、手番終了時に得点計算を行います。

自分のタイルを配置している枚数が1位のプレイヤー:8点

自分のタイルを配置している枚数が2位のプレイヤー:4点

1位のプレイヤーが複数いる場合は、 $8+4=12$ 点をそのプレイヤー同士で分け合います(端数は切り捨て)。

その場合、次に多いプレイヤーは点数を獲得することはできません。

2位のプレイヤーが複数いる場合は、4点をそのプレイヤー同士で分け合います(端数は切り捨て)。

得点計算のときに、白いタイルは得点計算の対象としてはカウントしません。

## 回転

得点計算後、得点計算を発生させたプレイヤーは、今回得点計算したボードを回転させることができます。

## 最終得点計算

ボード3枚が2辺ずつ接するように集まってできる六角形(ただし6マス全てが埋まっていること)全てについて、通常の得点計算と同様の得点計算を行います。最終得点計算終了後、最も得点の高いプレイヤーの勝利です。

2013/10/20 初版発行

発行 桜遊庵 (<http://ouyuuan.cloud-line.com/>) お問い合わせ先(ouyuuan@gmail.com)