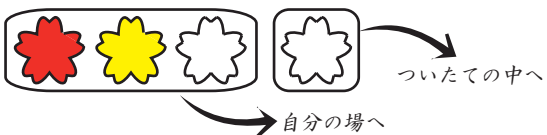


3. ついたての中に入れる

今回の手番で失敗となっていないければ、今回の手番で獲得したコマの中から1色を選び、望む数だけ自分のついたての中に入れることができます。もちろん、入れなくてもかまいません。その後、自分の場の脇に置いていた今回の手番で獲得したコマを、自分の場に色ごとに並べます。

例4) Dさんは今回の手番で赤・黄・白・白を獲得しました。Dさんは白1個をついたての中に入れ、残りの赤、黄、白を自分の場に並べました。
Dさんは赤1個か黄1個か白2個を入れることもできました。



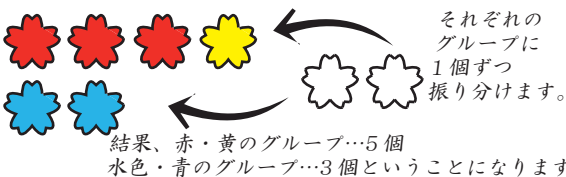
<ゲームの終了>

いずれかのプレイヤーの手番終了時に中着の中が空だった場合、その時点でゲーム終了です。手番で中着から全てのコマを引いても、失敗となって中着の中にコマを戻した場合、ゲームは終了せず次のプレイヤーに手番が移ります。

9

1位のプレイヤーが2人いた場合、1位と2位の得点を足して分け合います。1位のプレイヤーが3人以上いた場合、3位までの得点を足して分け合います。
2位のプレイヤーが2人以上いた場合、2位と3位の得点を足して分け合います。
3位のプレイヤーが2人いた場合、3位の得点を分け合います。(いずれの場合も該当のプレイヤーが獲得する点数が等しくなるように分け合い、小数点以下は切り捨てとします。)

例5) Eさんはついたての中に赤を3個と黄を1個と水色を2個と白を2個獲得しています。白2個を赤・黄のグループと水色・青のグループそれぞれに1個ずつ振り分け、Eさんの赤・黄のグループの個数は5個、水色・青のグループの個数は3個となります。Eさんは白2個をどちらかのグループに2個とも振り分けることもできました。



11

<6. 得点計算>

ゲームが終了したら、得点計算を行います。得点計算は①自分の場と、②ついたての中の2種類があります。

① ついたての中の得点計算

ついたての中の得点は、下記の表1、表2ごとに他のプレイヤーと合計個数を比べ、それぞれの順位に応じて獲得します。

赤+黄	順位	1	2	3
	得点	18	10	8

水+青	順位	1	2	3
	得点	16	12	8

白と黒のコマがついたての中にある場合、それらを赤・黄のグループか水色・青のグループのどちらかとして数えることができます。ゲームが終了したら、各プレイヤーはついたての中の白と黒のコマを好きなように各グループに振り分けます。ただし、最低でも1個はそのグループのコマをついたての中に入れていないと、そのグループの数としてカウントできません。

例えば、白いコマを赤・黄のグループとして数えたいのであれば、赤か黄のコマを最低1個はついたての中に入れておかなければならないということです。

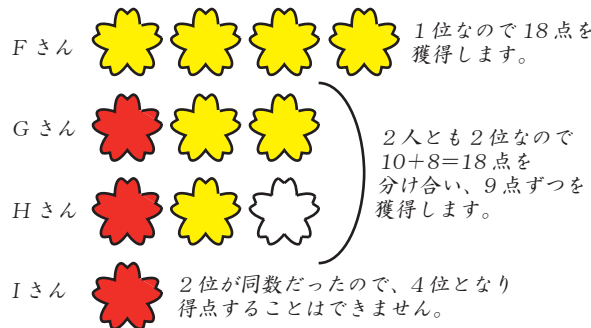
また、最低でも1個はそのグループのコマを獲得していないと、得点を獲得する権利はありません。全員が振り分けたら、ついたてを取り除いて公開し、それぞれ得点を計算します。

10

例6) 赤・黄のグループの得点計算の例です。

Fさんは赤0個、黄4個。
Gさんは赤1個、黄2個。
Hさんは赤1個・黄1個・白1個(赤・黄のグループ)。
Iさんは赤1個、黄0個でした。

Fさんは1位の得点を獲得します。GさんとHさんは同数で2人とも2位なので、2位と3位の得点を足して2人で分け合います。Iさんは得点することはできません。



12

② 自分の場の得点計算

自分の場の得点計算は、各色ごとに下記の表3に従って得点を計算します。自分の場の黒いコマはゲーム終了時に任意の色のコマとしてカウントすることができます。

※注意 ある色を11個以上集めていたとしても、得点できるのは24点までです。

個数	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
点数	0	-3	-1	1	3	5	8	11	15	19	24

例7) Jさんの場のコマは赤が5個、黄が3個、水色が8個、青が7個、黒が1個でした。黒を水色として計算し、赤が5点、黄が1点、水色が19点、青が11点で合計36点を得ました。

ついたての中の得点と自分の場の得点を合計し、一番得点の多かったプレイヤーの勝利です。同点だった場合は、ついたての中に入れたコマの合計数がより多いプレイヤーの勝利です。それも同数だった場合は、勝利を分かち合ってください。

13

染井吉野(そめいよしの)(条件:4色)

…自分の場のコマ、もしくは今回の手番で獲得したコマの中から1個を選び、自分のついたての中に入れる。

小松乙女(こまつおとめ)(条件:4色)

…中着からコマを3個引き、その中から1個を選び自分の場に配置する。残りは中着の中に戻す(黒いコマは選択不可)。欲しいコマが無くても必ず1個選択。

新墨染(しんすみぞめ)(条件:2組)

…中着から他のプレイヤーに見せずにコマを1個引き、自分のついたての中に入れる。

咲耶姫(さくやひめ)(条件:2組)

…自分の場のコマ、もしくは今回の手番で獲得したコマの中から1個と、他プレイヤー1人の場のコマ1個を選び交換する(コマの選択は能力を使用したプレイヤーが決める。ただし、黒いコマは選択不可)。

兼六園熊谷(けんろくえんくまがい)(条件:6個)

…中着からコマを2個引き、それぞれを自分の場か自分のついたての中か他プレイヤーの場に配置する(1つの配置先に2個配置しても良い)。

九重(ここのえ)(条件:6個)

…他プレイヤー2人を選び、それぞれの場からコマを1個奪い自分の場に配置する(コマの選択は能力を使用したプレイヤーが決める。ただし、黒いコマ及び同色のコマ2個は選択不可)。

15

<7.2人用バリエーション>

基本的なルールは3,4人用のものと同じですが、いくつかのルールを下記のとおり変更します。

ゲームの準備

…中着の中に黒いコマを4個と、黒以外の各色のコマを13個ずつ入れます。中着の中に入れなかったコマは使用しないので、箱の中に戻します。さらに中着から3個のコマを誰も見ないまま引き、箱の中に戻します。

能力の使用

…九重の能力を変更します。相手プレイヤーの場から2個を奪い、自分の場に配置します(コマの選択は能力を使用したプレイヤーが決める。ただし、黒いコマ及び同色のコマ2個は選択不可)。

ついたての中の得点計算

…それぞれのグループについて、個数が多かったプレイヤーに2位の得点が与えられます。個数が少なかったプレイヤーには何もありません。

14

<8. 補足>

ついたての中の得点計算の際、同数のプレイヤーがいた場合、次のプレイヤーの順位は1つ下がります(例えば、1位のプレイヤーが2人いた場合、次に個数の多いプレイヤーの順位は3位となります)。

2015/5/5 初版発行

製作・発行 桜遊庵 HP『卓上遊戯創作処 桜遊庵』

(<http://ouyuuan.cloud-line.com/>)

イラスト 舟岡 HP『花競べ』(<http://hanakurabe.com/>)

カードデザイン 長谷川 登鯉 HP『studioH』

(<http://bodogedama.jimdo.com/>)

お問い合わせ等は ouyuuan@gmail.com までお願いいたします。スペシャルサンクス テストプレイに協力してくださった皆様そしてこれを読んでくださっている皆様

※小さなお子様(特に3歳未満)には絶対に与えないでください。このゲームには小さな部品が含まれています。お子様が誤飲しないようご注意ください。

※このゲームの内容やイラストその他の無断転載を禁じます。



16