



共通インストカード



2 人用



50 分



8 歳以上

1. 概要

- 最初に先手を決め、先手は黒、後手は赤のカードを手元に並べる
- プレイヤーは交互にカードを打ち、アルファベット順に並べることで得点を得る
- どちらもカードを全て使い切った段階で得点の高い方が勝利

2. 準備

- 各プレイヤーの手元にカードをアルファベット順に並べ、机の中央に初期カードを置く
- それぞれの場にはアルファベットが1枚ずつ、記号は1枚ある（PLUS 版は？、+を含む4枚）
- 初めは記号カード抜きでプレイするとよい

	後手の場
	盤
	先手の場


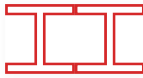




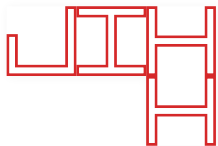
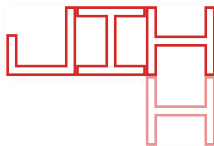
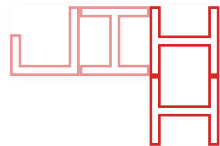







兼用カードについて

- 回転させても文字になるカードを兼用カードという

		←どの向きでも使えるカードもある

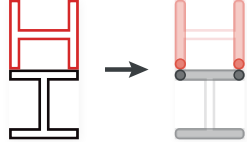
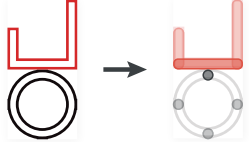
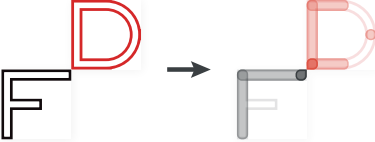
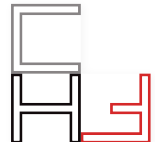


6. 連鎖の組み方

- 連鎖を多く組むためには兼用カードの活用が欠かせない
- 得点は基本ルールの場合

OK			
			
3 × 3 = 9 点	2 × 2 = 4 点	3 × 3 = 9 点	
 =  + 			
連番の分岐	3 × 3 = 9 点	3 × 3 = 9 点	
 =  + 			
連番とぞろ目	3 × 3 = 9 点	2 × 2 = 4 点	
 =  + 			
向きの異なる連番	3 × 3 = 9 点	3 × 3 = 9 点	
NG			
			
A の向きが異なる	W の色が異なる	斜めは連鎖しない	連番は 3 連鎖から

3. 着手


- プレイヤーは交互に盤上のカードの周囲に置いていく
- **相手のカード**に1点以上接していると置く
- **色に関係なく** 辺と辺で接していると置けない

OK	 <p>点と点で接している</p>	 <p>辺と点で接している</p>	 <p>頂点で接している</p>
NG	 <p>Cは相手のカードに接していない</p>	 <p>辺と辺で接しているため NG</p>	 <p>同じ色でも同様に NG</p>

4. 連鎖

- 隣同士の文字が**同じ色かつ同じ向き**で繋がることを連鎖といい以下の3種類がある
- ① 連番：文字がアルファベット順に並ぶこと（Zの次はA）
 - 3連鎖から加点対象、逆順でも可
- ② ゴロ目：同じアルファベットが並ぶこと
 - 2連鎖から加点対象
- ③ ロイヤル：「CHAIN」が並ぶこと
 - 完成させたプレイヤーはその時点で勝利！

5. 得点

- お互いカードを全て使い切ったらゲームを終了し、得点を計算する
- 基本ルール：加点の対象である連鎖の文字数の**2乗**分得点が加算される
 - 3連鎖で $3 \times 3 = 9$ 点
- ダイスルール：加点の対象である連鎖の文字に描かれた**サイコロの数字**分得点が加算される
 -  = $3 + 4 + 6 = 13$ 点
- 得点の高いプレイヤーの勝利

7. 記号カード



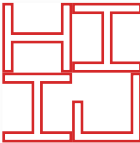
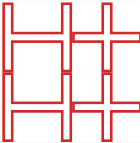

- ゲームに慣れてきたら記号カードを追加する
- 記号カードを活用すれば連鎖が組みやすくなる

ワイルドカード			
		<p>どのアルファベットにもなれる</p> <p>ただし連鎖の始点、終点では効果がない</p> <p>*はどの向きでも使える兼用カード</p>	
アスタリスク	クエスチョン		
			
*はIの代わり	?はOの代わり	*の効果はない	?の向きが異なる

中継カード		
	<p>この記号に隣接している文字同士を繋げて連鎖を作れる</p> <p>+自体は連鎖数にカウントしない</p>	
プラス		
		
H I J の 3 連鎖	R S T の 3 連鎖	I I の 2 連鎖

8. 加点ルール詳細

- 特殊な連鎖における得点への換算方法について紹介する

	<p>向きの異なる X * Z が 2 つ</p> <p>どちらかが無効化され 9 点</p>		X * Z A の 16 点のみ
	<p>ルートの異なる H I J が 2 つ</p> <p>どちらも有効で 9+9=18 点</p>		<p>+を通るルートと通らないルート</p> <p>どちらも有効で 4+4=8 点</p>
	<p>*を2回通る B * D * F は無効</p> <p>B * D と D * F で 9+9=18 点</p>	<p>他にも A から Z まで繋げて始点の A に戻る閉路を作ることができる。その場合 26 連鎖となるがどうすれば作れるか考えてみよう（ヒント：記号カードを使わなくても相手と協力すれば作ることができる）</p>	