

## 共通インストカード



2人用



50分



8歳以上

## 1. 概要

- 初めに先手を決め、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

## 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 ぞろ目：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

## 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

## 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			
		どのアルファベットにもなれる ただし連鎖の始点、終点では効果がない ＊はどの向きでも使える兼用カード	
＊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			
	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 +自体は連鎖数にカウントしない		
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

	向きの異なるX*Zが2つ どちらかが無効化され9点		X*Z Aの16点のみ
	ルートの異なるH I Jが2つ どちらも有効で9+9=18点		+を通るルートと通らないルート どちらも有効で4+4=8点
		＊を2回通るB*D*Fは無効 B*DとD*Fで9+9=18点 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）	