



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

		<p>←どの向きでも使えるカードもある</p>

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ので NG</p>	<p>同じ色でも同様に NG</p>

4. 連鎖





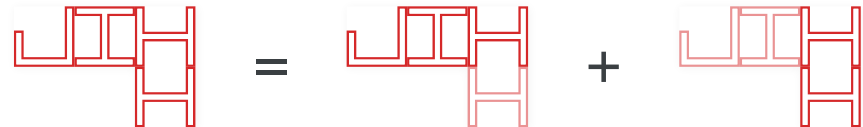
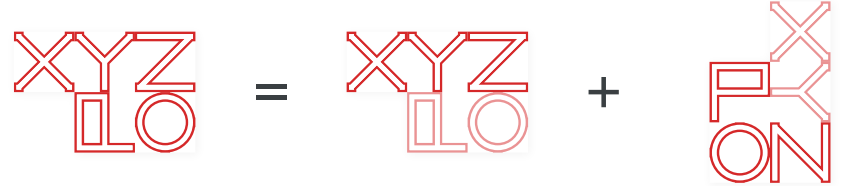




- 隣同士の文字が同じ色かつ同じ向きで繋がることを連鎖といい以下の3種類がある
- ① 連番：文字がアルファベット順に並ぶこと（Zの次はA）
 - 3連鎖から加算対象、逆順でも可
- ② ぞろ目：同じアルファベットが並ぶこと
 - 2連鎖から加算対象
- ③ ロイヤル：「CHAIN」が並ぶこと
 - 完成させたプレイヤーはその時点で勝利！

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：加算の対象である連鎖の文字数の2乗得点が加算される
 - 3連鎖で $3 \times 3 = 9$ 点
- ダイスルール：加算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



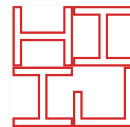
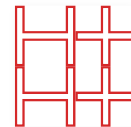

7. 記号カード

- 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	
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			
	この記号に隣接している文字同士を繋げて連鎖を作る +自体は連鎖数にカウントしない		
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

	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）	