



人数：3～5人  
時間：15～20分  
年齢：9歳以上

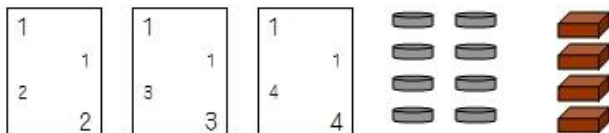
遊び方の動画



場札より強い組合せを出して、場札を得点にしていけます。手札内で連続しているカードは強い組合せになりますが、手札は並び替えられません。“プレイ”と“スカウト”を上手く使い、強い組合せを作りつつ、多くの得点を稼ぎましょう。  
人数分のラウンドを行い、合計得点が一番多い人が勝者です。

## # 内容物

- \* カード × 45枚
- \* 得点チップ × 15枚
- \* ダブルアクションマーカー × 5枚



！カードには左上と右下に異なる数字が書かれています。  
“1”から“10”までの全組合せ 45 種類(重複なし)です。

## # ゲームの準備

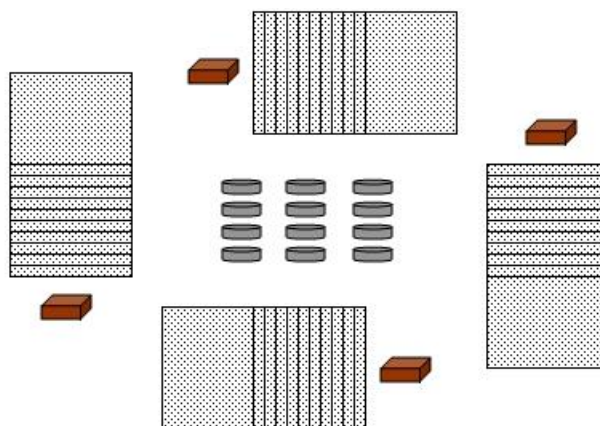
- \* スタートプレイヤーを適当な方法で決めます。
- \* プレイ人数に合わせて、下記のカードを箱に戻します。  
3人：片方に“10”が書かれているカードすべて（9枚）  
4人：“9”と“10”の両方が書かれているカード（1枚）  
5人の時は全てのカードを使用するので箱に戻しません。
- \* ダブルアクションマーカーはプレイ人数分を残して、余りを箱に戻します。

## # ラウンドの準備

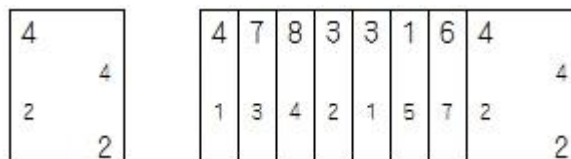
- \* テーブル中央にすべての得点チップを置きます。
- \* ダブルアクションマーカーを全員にひとつずつ配ります。
- \* カードをよく混ぜて全員に配り切ります。1人に配られる枚

数は、プレイ人数が3人の時は12枚、4人の時は11枚、5人の時は9枚になります。

- ！カードを混ぜる時は順番だけでなく上下も混ぜて下さい。
  - ！すべてのカードが配られるまで、手に取ってはいけません。
- ラウンドの準備の例（4人プレイ）



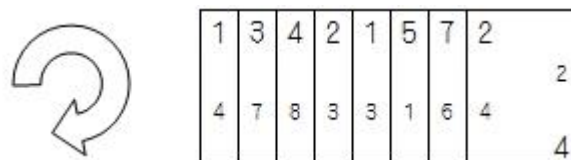
- \* すべてのカードが配られたら、他のプレイヤーに数字を見せないように持ち、“手札”とします。
- \* カード左上の大きい数字が見えるように開いて持ちます。以降、手札はこの左上の数字を参照します。



## # 重要なルール

！ゲーム中は、手札を左右に並べ替えることも、上下に差し替えることもできません。

- \* ただし、ラウンドの開始時（手札を確認した直後）に限り、手札全体の上下のみまとめて入れ替えることができます。



## # 手番

スタートプレイヤーから時計回りに手番を行います。手番では、以下のいずれかのアクションからひとつを選び、必ず行います。

- A. プレイ
- B. スカウト
- C. ダブルアクション

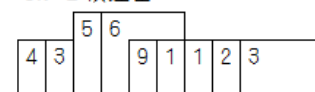
### A. プレイ

- \* 手札から組合せを1組選び、自分の前に公開します。このアクションを“プレイ”と呼びます。
- \* 1組の組合せに枚数制限はありませんが、複数枚プレイする時は手札の中で連続していなければなりません。
- \* 直前にプレイされた組合せを“場札”と呼びます。
  - \* 場札が無い場合は、任意の組合せをプレイできます（ラウンド開始時は場札がありません）。
  - \* 場札がある場合は、場札より強い組合せをプレイしなくてはなりません。
- \* 場札を裏返して自分の手元に置き、得点札とします。
- \* 場にプレイしたカードは新たな場札となり、自分がその場札の“オーナー”となります。

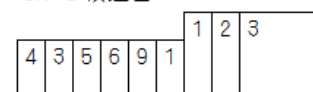
手札の中で連続しているとは？

- \* 1枚プレイする時は、任意の手札を1枚を選びます。
- \* 複数枚プレイする時は、手札の中で連続するカードが“連番”または“同数”の組合せでなければなりません。連番の場合は、昇順または降順に並んだ数字に限りです。

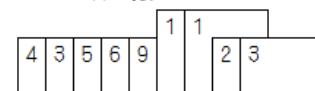
OK 2枚連番



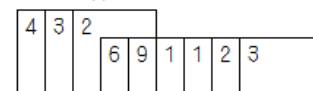
OK 3枚連番



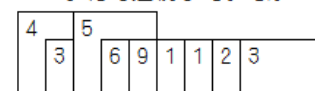
OK 2枚同数



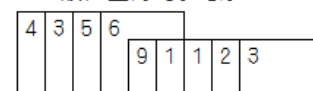
OK 3枚連番



NG 手札で連続していない



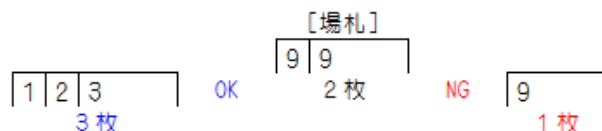
NG 順に並んでいない



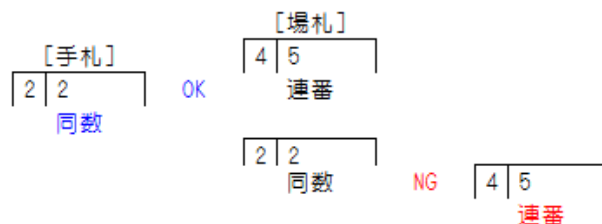
（裏面へ続く）

- \* 場札が無い場合は、任意の組合せをプレイできます。
- \* 場札がある場合、まずは枚数を確認します。枚数が多い方が強い組合せです。

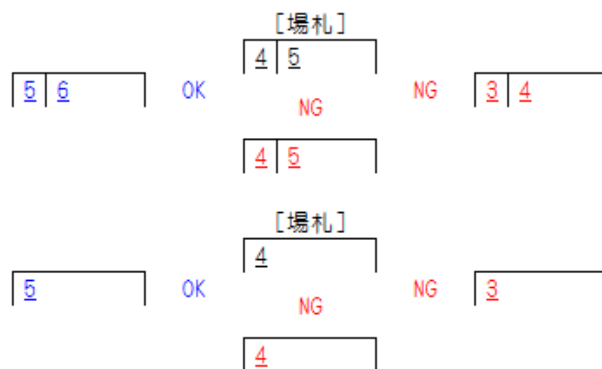
場札より枚数が多い組合せであればプレイできますが、枚数が少ない組合せはプレイできません。



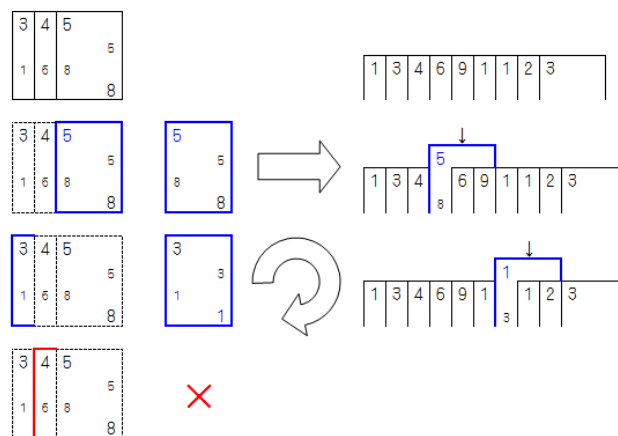
- \* 枚数が同じ組合せの場合、次に組合せの**種類**を確認します。  
連番より同数の方が強い組合せです。  
 場札が連番の場合は同数の組合せをプレイできますが、逆に  
 場札が同数の場合は連番の組合せをプレイできません。



- \* 枚数と種類の両方が同じ組合せの場合、最後に組合せの**数字を確認**します。組合せの中で一番小さい**数字を比べて大きい方が強い組合せ**です。
- 数字が大きければプレイできます。数字が小さい、もしくは数字が同じ場合はプレイできません。



- \* 場札から1枚（場札が複数枚ある場合は両端のいずれか）を獲得して、手札の好きな場所に上下好きな向きで差し込みます。このアクションを“スカウト”と呼びます。
- \* 場札のオーナーは、テーブル中央から得点チップを1枚受け取り、手元に置きます。
- ! 得点チップは無限にあるものとします。不足した場合はお手持ちのコインなどで代用して下さい。
- \* スカウト後、場札が1枚でも残っている限り、そのまま場札として扱います。場札のオーナーも変わりません。



\* ダブルアクションマーカをテーブル中央に支払うことで、  
場札をスカウト後、即座にプレイすることができます。  
! ダブルアクションは、各プレイヤー1ラウンド中に1度だけ  
実行できます。

いずれかのプレイヤーが、下記のどちらかの条件を達成したとき、即座にラウンドが終了します。

- i. 手札を出し切った。
- ii. プレイしたカードに対して、他の全員がプレイできず（せず）に、スカウトのみを行った。

得点計算を行い、全員の得点をメモします。

- \* 獲得した得点札と得点チップは1枚につき1得点です。
- \* 残りの手札は1枚につき1失点です。ただし ii. のラウンド終了条件を達成したプレイヤーは、失点にはなりません。
- \* ダブルアクションマーカーと場札は得点にはなりません。

i. のラウンドの終了条件を達成した場合

ii. のラウンドの終了条件を達成した場合

\* スタートプレイヤーは、このラウンドのスタートプレイヤーの左隣に移り、ラウンドの準備に戻ります。

- \* プレイ人数分のラウンドを行い、合計得点が一番高いプレイヤーが勝者となります。
- \* 同点の場合は勝利を分かち合いましょう。

ゲームデザイン：梶野桂      アートワーク：SINC  
製作：ワンモアゲーム！

Twitter : @OnemoregameJpn  
mail : onemoregame.jp@gmail.com