

ニンジャボックス ヒミツキチづくりカードバトル遊び方

カードの見方

リーダーカード

矢印があるカードです。リーダーカードはヒミツキチエリア(以下エリアと呼びます)に出すと効果が使えます。



矢印

矢印の場所にリーダーカードと同じ色のナカマカードを置けば、ヒミツキチポイント(以下ポイントと呼びます)をかくとくできます。

カード名

効果



ナカマカード

矢印がないカードです。このカードを同じ色の自分のリーダーカードの矢印の場所に置きましょう。

準備

このゲームは2人で対戦します。

- おたがいに10枚ずつのカードを用意します。10枚のカードの束をデッキと呼びます。
※デッキに入れられるリーダーカードは各色1枚ずつ、ナカマカードは各色3枚ずつまで入れられます。
- じゃんけんをして、勝った人が最初の番です。
- おたがいにデッキをよくシャッフルして、右の図のようにカードを並べます。残ったカードは手札にします。

ヒミツキチエリア



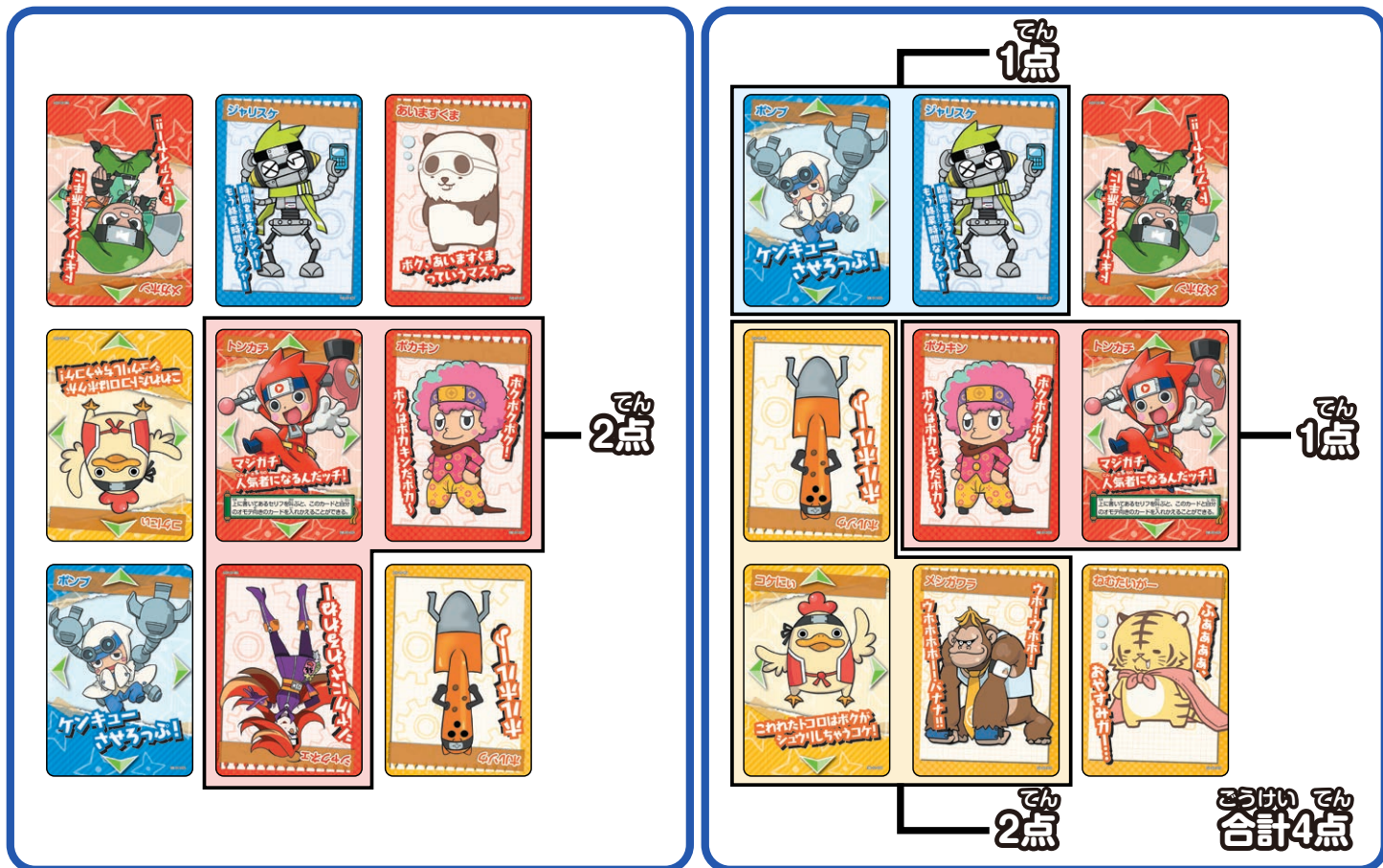
ゲームの進め方

自分の番が来た人が行います。

- エリアにあるウラ向きのカードを1枚えらびます。
 - ・自分のカードをえらんだ場合 → そのカードを自分の手札に加えます。
 - ・相手のカードをえらんだ場合 → そのカードを相手の手札に加えます。
 その後、自分の手札のカードを1枚えらび、カードが置いてあった場所にオモテ向きで置きます。 → **相手の番になる**
- エリアのカードがすべてオモテ向きになったら、ゲームは終了です。ポイントを数えて、合計ポイントが1番多い人の勝利です。

ヒミツキチポイントの^{かそ}数え方^{かた}

●ゲーム終了時、エリアにある自分のリーダーカードの矢印のとなりにあるすべての^{おな}同じ色^{いろ}のナカマカード1枚につき、ポイント1点となります。



※リーダーカードはポイントとして数えません。

ゲームQ&A

Q 手札が0枚の状態^{てふだ まい じょうたい}で自分の番^{じぶん ばん}になった時^{とき}、ヒミツキチエリアのウラ向きの相手のカード^{あいて てふだ}を相手の手札^{あいて てふだ}に^{くわ}加えられますか？

A いいえ、^{くわ}加えられません。

ヒミツキチエリアの相手のカード^{あいて てふだ}を相手の手札^{あいて てふだ}に加えた場合^{ばあい}、空いたヒミツキチエリアにカードを置く^あことができないので、手札が0枚の状態^{てふだ まい じょうたい}で自分の番^{じぶん ばん}になった時^{とき}はウラ向きの自分のカード^{あいて てふだ}を手札^{あいて てふだ}に加えます。

Q 間違えてウラ向きの相手のカード^{あいて てふだ}を手札^{あいて てふだ}に加えてしまった場合^{ばあい}、どうなりますか？

A 加えてしまったカード^{あいて てふだ}を相手の手札^{あいて てふだ}に加え、相手^{あいて}が自身^{じしん}の手札^{てふだ}のカード^{てふだ}を1枚^{まい}をウラ向き^むで置き、もう一度^お自分の番^{ばん}を行います。

Q ヒミツキチエリアのオモテ向きのカード^{あいて てふだ}を手札^{あいて てふだ}に加えることはできますか？

A いいえ、^{くわ}加えられません。

Q 赤色^{あかい}のリーダーカードの矢印^{やじるし}となりに紫色^{むらさきいろ}のナカマカード^おが置かれて^おいる場合^{ばあい}、ヒミツキチポイントとして数え^あますか？

A いいえ、^{かそ}数えません。

Q 紫色^{むらさきいろ}のナカマカード^{つか}はどういった使い方^{かた}をしますか？

A 相手の邪魔^{あいて}をしたりするカード^{しゃま}です。