

あそびかたマニュアル

2人でバトルします。
ひとり8まいのシールをようい
しましょう。



シールの角の
ことを「スミ」
といいます

オタスケールは2まい使えます。
SRとRのシールにかぎり、4つのスミの色が
すべて同じ配置のシールは2まいまでしか
使えません。

えらんだシールを
シャッフルし、
ウラを上にして
自分の前につめます。

つんだシールを
「ヤマ」といいます



ここまでじゅんびできたら、
じゃんけんなどで先手・後手を
きめよう!

先手は自分のヤマのシールを
上から1まい引き、オモテを見せ
ておきます。



シールの向きにちゅうい
シールは自分から見て
こうおくこと!
回転させてはいけません。
あいてのシールと
まちがえないようにする
ためです。

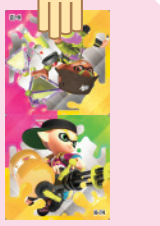
ヤマのいちばん上がおタスケールだったら、その
シールをヤマの下に戻して上からまた引きましょう。

後手もヤマの上からシールを引き、
シールの角が同じ色どうし接するところへ
おけます。



スミが同じ色

たても
オッケー



スミが同じ色

×これはダメ



このルールをまもり、先手と後手がこうごにプレーします。
色の接するところがないときは、そのシールをヤマの下へ
もどして上からまた引きましょう。

4つのスミがあわさるところが
すべて同じ色になったら、ナワバリがせいりつ!



黄色の
ナワバリ
せいりつ

めじるしを
おくとべんりだぞ!



どちらがとった
ナワバリかを
まちがえないように
めじるしを使おう!

ナワバリは4つめのスミをおいた人のものになるぞ!!
あいてのシールも利用して、4つめのスミをねらおう!

このゲームはナワバリをとりあうゲームです。
あいてより多く、より広いナワバリをとることをめざして
シールをおきましょう!

ナワバリは、色がつながっているほど広くなります!

この黄色のナワバリは10スミの広さです。



接するスミが同じ色で
つながっている

シールの中で同じ色が
つながっている

×つながってない

色をつないでナワバリを広げたり、また あたらしいナワバリをとったりして
しょうりをめざしましょう!

ヤマからオタスケールを
引いたら、かならず使わな
ければいけません。

使い方やこうかはそれぞれちがうぞ。
シールのせつめいをよくよんで使おう!



ヤマのシールがなくなったらおわり。
ナワバリの広いほうの勝ち!



みどり7スミ

きいろ10スミ

きみがとったナワバリの スミのごうけいが きみのとく点だ!
あいてよりも多ければ きみの勝ち!



シールの用意

ふたり たいせん おこな
2人での対戦プレーを行います。
たが まい よう い なか よ
互いに8枚のシールを用意します。その中にオタスケシールを2枚まで入れて良い。
SR と R のシールに限り、シールの角(スミと呼びます)の色が4つともすべて同じ配置のシールは、2枚までしか入れられません。N のシールに枚数制限はありません。



ゲームの準備

シールをよくシャッフルし、裏を上にして自分の前に置きます。これをヤマと呼びます。
じゃんけんなどをして先手・後手を決めます。後手がやや有利なので、負けた人が先手になると良いでしょう。



先手からゲームを始める

先手がヤマのいちばん上からシールを引き、場の中央に置きます。
シールの向きは必ず自分から見て下を手前にするように置きます。回転させて置くことはできません。
これは相手の所持シールと区別するためです。
ヤマのいちばん上がオタスケシールだったら、引いたシールをヤマのいちばん下に返し、再び上から一枚引きます。



同じスミの色が接するようにシールを置く

後手の番です。同じく自分のヤマのいちばん上からシールを引き、スミが同じ色どうし接するところへ置きます。
同じスミの色の接するところがない場合は、引いたシールをヤマのいちばん下に返し、再び上から一枚引きます。
以降は、先手と後手が順番にこの項のプレーを繰り返します。



ナワバリを獲得する

4枚のシールのスミが接する箇所をすべて同じ色にすると「ナワバリ」が成立します。
ナワバリは、同色の4つめのスミにあたるシールを置いたプレーヤーのものとなります。
ゲームは最終的にナワバリの広さで勝敗を決めますので、両プレーヤーはナワバリを獲得できるように工夫してプレイすると良いでしょう。
獲得したナワバリがどちらのプレーヤーのものかわからなくなることを防ぐため、ナワバリの成立したところへ各プレーヤーを示す目印を置くと良いでしょう。




ナワバリは拡大できる

ナワバリは、同じ色をつなげることで拡大できます。
ナワバリの広さを競うゲームなので、獲得したナワバリは広げた方が良いでしょう。
1つのナワバリを両プレーヤーが獲得する(すでに一方のプレーヤーが獲得したナワバリの中で、もう一方のプレーヤーが同色の4つめのスミを置く)ことがあります。このとき、このナワバリは相殺され無効となります。



ヤマからオタスケシールを引いたら必ず使用する

ヤマからオタスケシールを引いた場合は、それを使用しなければいけません。
ただしゲーム開始時に限り、引き直しができます(→ )。
オタスケシールの使い方と効果は、各オタスケシールに記述されています。



ゲーム終了・勝敗の決定

両者のヤマのシールが無くなったならゲーム終了です。
お互いのナワバリの広さ=ナワバリを構成するスミの数の合計が多い方が勝利となります。
ひとり複数回のナワバリを獲得している場合は全て合計します。