

トータス 1.2.3

人数 2～5人

プレイ時間 3分程度

対象年齢 7歳以上

数字が描かれたカードを出し合うだけの、とてもシンプルなゲームです。

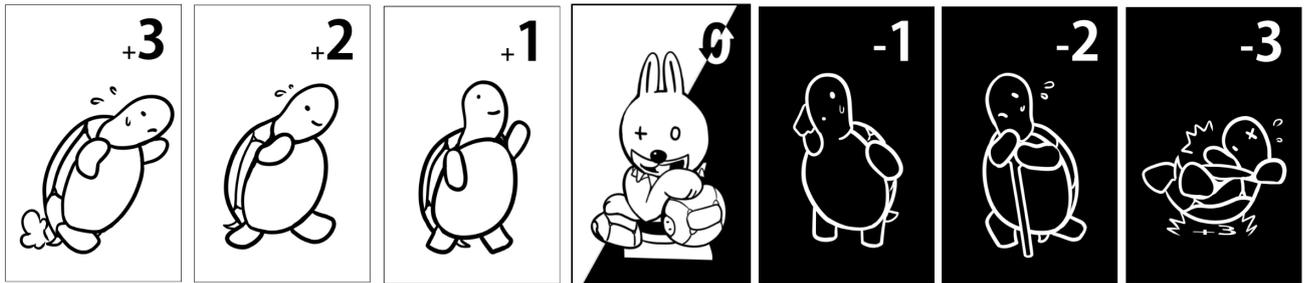
カードを出すたびに『ターン勝利者』が決まります。

『ターン勝利者』は、場に出ている好きなカードを獲得し、その他のカードを相手に押し付けることができます。

どのタイミングで何のカードを出し、また『ターン勝利者』になった時に誰にどのカードを押し付けるかが、このゲームの戦略となります。

🎲 セット内容

・カメカード:35枚(-3,-2,-1,0,+1,+2,+3の計7種 各5枚)



🎲 ゲーム準備

- ・各プレイヤーは、『-3』～『+3』までの7種類のカードを、それぞれ1枚ずつ受け取ります。
- ・少ない人数でプレイする場合はカードが余りますが、余ったカードは使用しないので、袋にしまって下さい。

🎲 ゲームの進め方

- 1.各プレイヤーは手札を確認し、任意のカードを1枚選び、手に持ちます。
- 2.全員の準備が出来たら、同時に手にしたカードをオープンします。
- 3.もっとも大きな数を出したプレイヤーが、『ターン勝利者』となります。
- 4.使用したカードは『ターン勝利者』が好きなように、他プレイヤーに配分します。
また『バッシング(後述)』によって配分されなかったカードに関しては、裏返して山にします。
- 5.以上の1～4の処理を7回行ない、全員の手札が無くなればゲーム終了です。
獲得カードの数字を合計し、最も高い人が『ゲーム勝利者』です。

🎲 『レース勝利者』の判定

一番大きな数字を出した人が『ターン勝利者』となります。
『ターン勝利者』は、場にあるカードのうち、好きなカードを1枚獲得し残りのカードを他のプレイヤーに好きなように渡すことができます。
ただし、プレイヤー1人に対して渡せるのは1枚だけです。

🎯 特殊なルール

【バッティング】……場に同じ数がある場合は、それらのカードは無効

『バッティング』したカードは全て無効となり、『ターン勝利者』による、配分対象にもなりません。

なお、全員のカードが『バッティング』した場合、そのターンは無効です。

プレイヤー1とプレイヤー4が『バッティング』。

次に大きな数(+1)を出しているプレイヤー5が『ターン勝利者』となる。

(この場合『+2』のカードを除いた、『+1』『0』『-2』の3枚が配分対象となる)



【よろめき】……場に『+3』と『-3』が1枚ずつある場合は、『-3』が勝利する

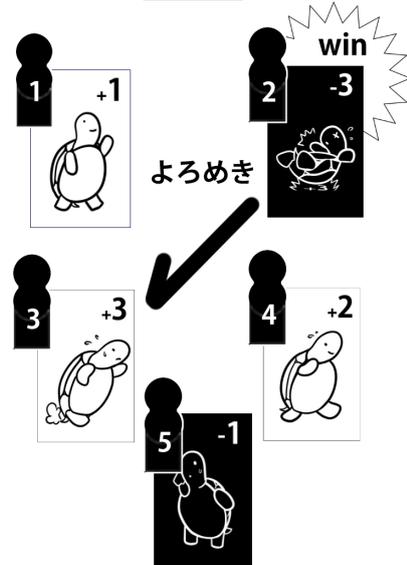
本来なら一番大きな数『+3』を出したプレイヤーが『ターン勝利者』であるが、

このように、場に『-3』のカードが出ている場合は、『よろめき』によって

プレイヤー2が『ターン勝利者』となる。

『ターン勝利者』であるプレイヤー2は、『+3』のカードは自分が獲得し、

残りのカードは他プレイヤーに配分する。



【0チェンジ】……0で勝利した場合、好きな獲得カード1枚と交換できる

『0』で『ターン勝利者』となった場合は、任意のプレイヤーの獲得カード1枚と『0』のカードを交換することが出来ます。

ただし、場のカードが全部『-』であった場合でも、『0』が『バッティング』

している場合『ゼロチェンジ』は発動しません。

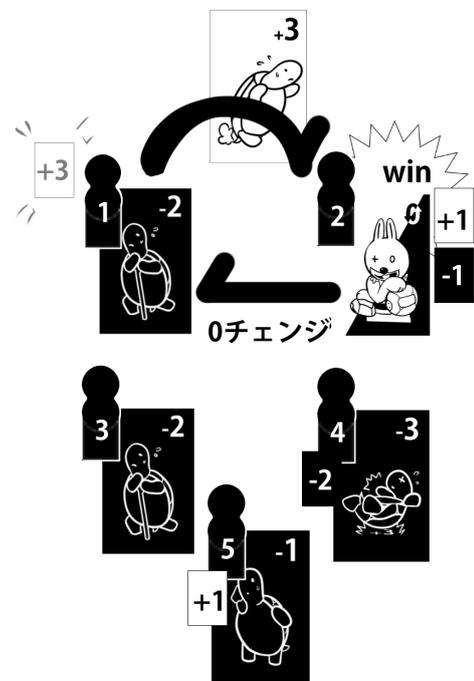
『0』を出したプレイヤー2に『ゼロチェンジ』発動。

他プレイヤーが獲得しているカード1枚と交換することが出来る。

プレイヤー2は、プレイヤー1が所持する『+3』のカードと

交換して、残りのカード『-1』『-3』を他プレイヤーに配分する。

(プレイヤー1とプレイヤー3の『-2』は『バッティング』のため無効)



🎯 ゲームの終了

手札の7枚のカメカードが無くなればゲーム終了です。

獲得したカメカードの数字を合計して多い人が、最終的な勝利者である

『グランプリ勝利者』です。

【お問い合わせ】 広島ものづくりジム ゲーム部

カードの不足等ありましたら、下記連絡先までご連絡下さい。

monogymgame@gmail.com

【クレジット】

制作／ゲームデザイン

墮王健司

カードデザイン

こいのぼる