



ゲームの目的

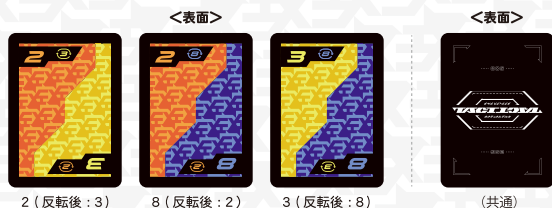
プレイヤーは、各サイコロごとに **3枚のカードを出して相手よりも強い役を作る**ことを目指します。
ゲーム終了時に、各サイコロについて互いに作成した役を確認し、より強い役を作成したプレイヤーがそのサイコロを獲得します。**獲得したサイコロの出目の合計が大きいプレイヤーが勝利**します。

内容物

- ・説明書 1枚
- ・カード 36枚
- ・サイコロ 5個

カード

カードは上と下に異なる数字が書かれています。
"1"から"9"までの全組み合わせ36種類（重複なし）です。



準備

5つのサイコロを全て振り、横一列に並べます。
その後、全てのカードをよく混ぜてから、各プレイヤーに手札としてカードを**3枚ずつ**配ります。
残ったカードは裏向きにして山札として置いておきます。
(※初めて遊ぶ場合、単純化のために全てのサイコロの出目を1とすることをお勧めします)



ゲームの流れ

任意の方法で先攻後攻を決定します。
自分の手番では手札からカードを1枚選択し、表向きかつ**上下任意の向き**でいずれかのサイコロの自分側に配置します。
この際、**相手（手番でないプレイヤー）は妨害**をすることが出来ます（後述）。
その後山札からカードを1枚引き、相手の手番となります。

山札がなくなった場合、カードを補充することなくゲームを続けます。
手札がなくなるか、全てのサイコロに3枚ずつカードを配置している場合は自動的にパスとなり、相手の手番が続きます。
(※**それ以外の場合にパスをすることはできません**)

双方のプレイヤーが、手札がなくなるかカードを置ける場所がなくなったらゲームを終了し、得点計算を行います。

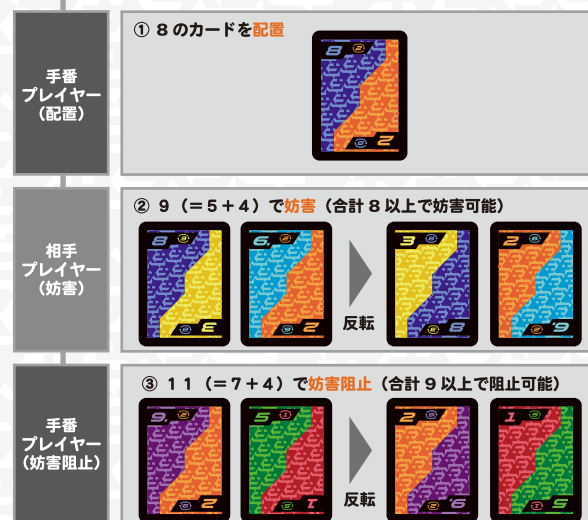
妨害

相手がカードを出した際、配置済みの自分のカードの中から**2枚まで**を選択して、その場で**カードの上下を反転させて数字を小さくすることで妨害**が出来ます。
ただし、妨害をするためには
【「上下の反転による数字の減少分」の合計 $\geq$ 相手が出したカードの数字】

である必要があります。
妨害が成功した場合、相手が出したカードを**配置する代わりに捨て札に送る**ことが出来ます。

また、**妨害されたプレイヤー**は、同様に配置済みの自分のカードの中から**2枚まで**を選択して**カードの上下を反転させる（数字を小さくする）ことで妨害の阻止**が出来ます。
妨害を阻止するためには
【自分の「上下の反転による数字の減少分」の合計 $\geq$ 相手の妨害の「上下の反転による数字の減少分」の合計】
である必要があります。

捨て札は、元の持ち主が分かるようにそのプレイヤー側に、全てのカードが見えるように表向きで並べてください。



※1度でも妨害に利用したカードはそれ以降反転することはありません

役の強さ

3枚のカードで作成する役について、

【すべて同じ番号（同番）＞連続した番号（連番）＞役なし】の順に強い役となります。（連番に配置順は関係ありません）また、同番・連番では3枚のカードの最大値が大きい方を、役なしではカードの合計値が大きい方を強い役とみなします。（※2枚以下の場合は必ず「役なし」となります）

強 ↑	同番	9	9	9
		⋮		
		1	1	1
	連番	7	8	9
		⋮		
		1	2	3
弱 ↓	役なし	?	?	?

点数計算例

それぞれのサイコロごとに役の強さを判定した上で、獲得したサイコロの出目の合計値を計算します。

プレイヤー2				
役なし (1 1)	役なし (1 6)	同番 (3)	連番 (8)	同番 (3)
連番 (5)	役なし (1 3)	同番 (6)	同番 (1)	同番 (2)
プレイヤー1				
同番 (5)	同番 (4)	同番 (6)	同番 (1)	同番 (2)

上記の場合、

(1 + 5 + 3 =) 9点 vs (2 + 4 =) 6点でプレイヤー1の勝利となります。

こんな時は？

Q 一度配置したカードを動かすことはできますか

いいえ、動かすことは出来ません。

カードの配置後は、妨害や妨害の阻止のために、数字が小さくなるようにその場で上下を反転させることしか出来ません。

Q 一度配置したカードを妨害または妨害の阻止以外で上下反転させることはできますか

いいえ、妨害または妨害の阻止以外で、既に配置済みのカードの上下を反転をさせることは出来ません。

Q 手番が常にパスされる状態でも妨害を行うことはできますか
はい、妨害は行うことが出来ます。

Q 妨害の時に利用するカードに制約はありますか

反転により数字が小さくなるカードであれば特に制約はありません。配置済みのカードの中から、1枚または2枚の任意のカードを妨害に利用することが出来ます。

例えば相手が3のカードを出した後に、「8→1」と「9→1」と反転して、過剰な減少分（合計15）での妨害が可能です。

また、妨害の阻止の時にも同様に制約はありませんが、配置したカード自身を妨害の阻止のために反転させることは出来ません。

Q 妨害の阻止をさらに阻止することは出来ますか

いいえ、妨害の阻止までしか行うことは出来ません。

Q 役の強さが同じ場合はどちらが勝ちとなりますか

強さが同じ場合は、最終的に完成した役を構成する数字を先に盤面上に揃えたプレイヤーがサイコロを獲得します。

妨害や妨害の阻止によってカードの上下を反転させて役を作った場合にも同様に、先に役を完成させたプレイヤーがサイコロを獲得します。

（※処理順は「配置→配置による役の完成→妨害→妨害による役の完成→妨害の阻止→妨害の阻止による役の完成」となります）

Q カード配置枚数が3枚未満の場合は役はどうなりますか

役なしとして扱い、カードの合計が大きいプレイヤーがサイコロを獲得します。合計値も同じ場合、配置している枚数が多いプレイヤーがサイコロを獲得してください。

枚数も同じ場合は上記「Q 役の強さが同じ場合はどちらが勝ちとなりますか」の内容を参照してください。

Q 獲得したサイコロの出目の合計が同じ場合はどうなりますか
獲得したサイコロの数が多いプレイヤーが勝利となります。

Q アンビグラムとは何ですか

アンビグラムとは、回転や鏡像など、異なる見方をしても同じ言葉や異なる言葉として読める文字デザインのことです。タイトルもアンビグラムになっています。

配置で“攻”めて、反転で“守”りましょう！