

PACK DIGIT

Pack Digit
パックディジット

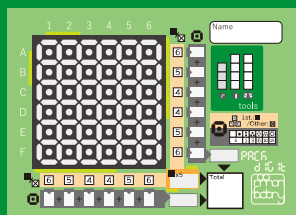
2～6人
15～20分
10才以上

セグメントと呼ばれる棒をシート内に詰めていき、セグメントでコアを囲み、
囲んだコアをより早く、より多く並べていくことを目指します。

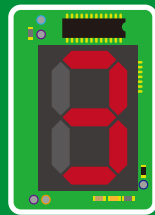
セグメントを詰めるとき、必要であれば一部の消去や反転を行えるツールの助けを借りて、
より多くのセグメントを詰め込めるようにしましょう

内容物

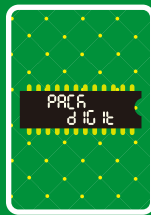
カード：32枚
シート：1冊
ペン：6本
説明書



シート



カード：オモテ

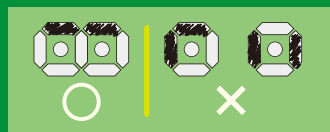


カード：ウラ

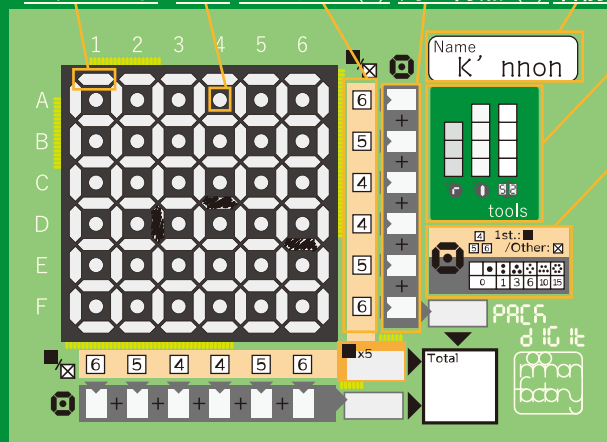
準備

カード裏向きでよく混ぜ一つの束（山札）にして脇に置いておきます。
プレイヤーはそれぞれシート1枚とペンを1本受け取ります。
各プレイヤーはシートのセグメント（棒）を3つ選び塗りつぶします。
このとき、以下の条件があります

- ・シート上の丸印（コア）に二つ以上のセグメントが接するように塗りつぶしてはいけない
 - ・セグメント同士がつながって塗りつぶしてもよい
- 最後に「Name」に自分の名前を書き、ゲームを開始します



セグメント コア ボーナス (1) 列の得点 (2) 名前



シートの初期配置例と場所説明

ツール

ボーナス／得点サマリ

- (1) 列ごとに指定された数のセルを塗りつぶすことで得られるボーナスの状況を確認するスペースです
- (2) ゲーム終了時、塗りつぶしたセルの数に対応した得点を記入するスペースです

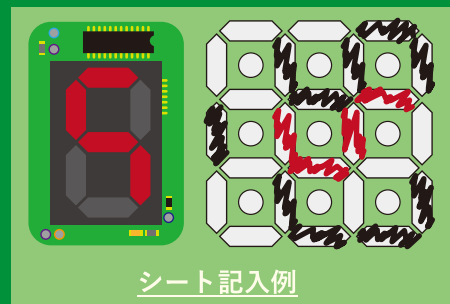
ゲームの流れ

ゲームは複数のラウンドを行ないます。
各ラウンドは以下の2つのフェイズを順に行ないます。

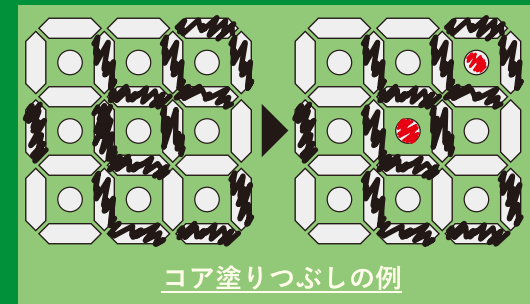
- A. 記入フェイズ
- B. 宣言フェイズ

A. 記入フェイズ

まず、いずれかのプレイヤーが山札から一枚カードを表にします
※オモテにしたカードは並べておくとのカードが出たかの確認が楽になります
プレイヤーは今表にされたカードの赤い図形を自分のシートに記入します
この時、図形の回転は可能ですが反転するためにはツール（後述）が必要です
※回転する場合、自分のシートを回転させるとほかの人の邪魔になりません
記入した結果いずれかのコアの周辺四つのセグメントを塗りつぶしていた場合、
そのコアも塗りつぶします
ツールを使用しても書き込める場所がなければ何も記入しません（後述する脱落扱い）
記入を終えたらペンを置くなどして終えたことをほかの人に知らせます
全員が記入を終えたらこのフェイズを終了します



シート記入例



コア塗りつぶしの例

ツール

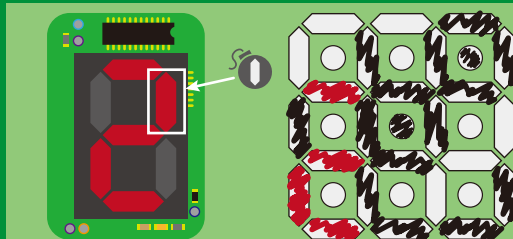
プレイヤーは各ラウンドにいずれか1つだけツールを使用できます
ツールを使用した場合対応するツール上のマスに × 印をつけます

- ・セグメントボム 1／2

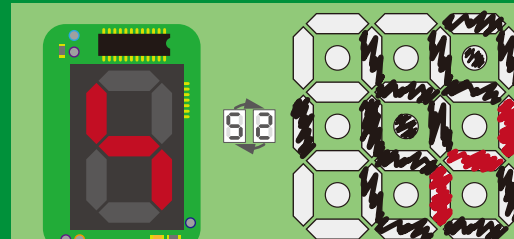
このラウンドで表にされたカードに書かれた赤いセグメント1／2つを
ないもの（暗い部分）として記入できます
赤いセグメントが2つのカードに対しセグメントボム2を使用して
「何も書き込まない」ことにしても構いません

- ・フリップ

このラウンドで表にされたカードに書かれた図形を反転することができます



セグメントボムの使用



フリップの使用

B. 宣言フェイズ

宣言フェーズではボーナスの獲得と脱落の確認をこの順番でおこないます。

・ボーナスの獲得

列ごとに右もしくは下側に書かれている数字以上のコアを塗りつぶしていた場合、ボーナスを獲得するチャンスがあります。

ボーナスは列ごとにより早いラウンドで条件を達成した人が獲得できます。

ボーナスの獲得条件を満たした人はどの列で条件を達成したかを宣言します。

宣言した人とこのラウンドで条件を達成した人は対応する列の数字の枠を塗りつぶします
ほかの人はその列の数字の枠にバツ印をつけます。



• 脱落

このラウンドの記入フェーズでツールを使用しても図形を書き込めなかった人は、ここで脱落を宣言し、シートを公開します。

他の人も図形が書き込めないことを確認したらゲームから抜けます。

※もし書き込める場所が見つかればそれを教えてあげてください。

ここで終了条件を満たしていなければ、次のラウンドに進みます。

ゲームの終了と得点計算

ゲームが終了したら以下の得点計算を行ないます（右ページの図を参照）。

・列による得点 (□)

縦と横の列ごとに塗りつぶしたコアの数に応じた得点を指定された所に書き込みます。
その後、縦と横それぞれの合計点を指定された所に書き込みます。

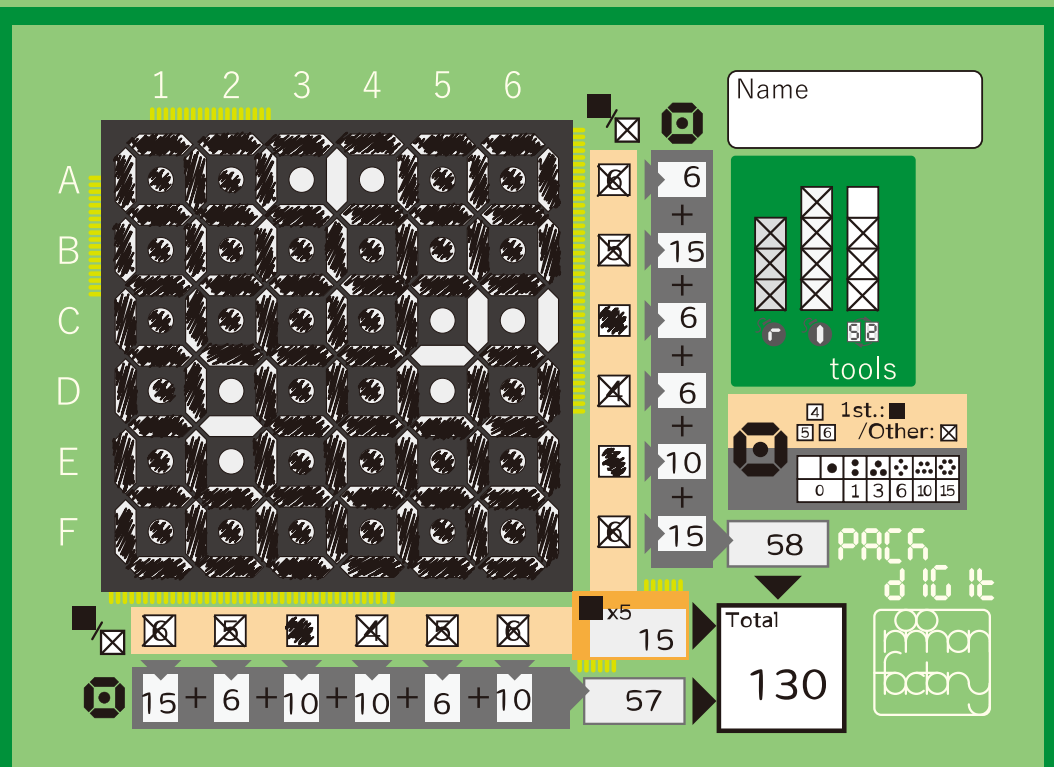
塗りつぶしたコア数		1	2	3	4	5	6
得点		0	1	3	6	10	15

- ・ボーナス (□)

塗りつぶした枠の数 $\times 5$ 点を指定された所に書き込みます。

縦と横、そしてボーナスの合計点を「Total」に書き込みます (□)。

合計で一番多い人が勝者となります。同点であればボーナスの多い人が勝者となります。それも同じであれば勝利を分かち合ってください。



ゲーム終了と得点計算図

ルール補足や各種情報は
(作者の Blog です)
URL <https://troep.sakura.ne.jp/Diary/>



奥付

ゲームデザイン：K' nnon (knnon.ds@gmail.com)

印刷：グラフィック社

Special thanks : テストプレイに参加して下さった皆様

2025.11.22 nononon factory

