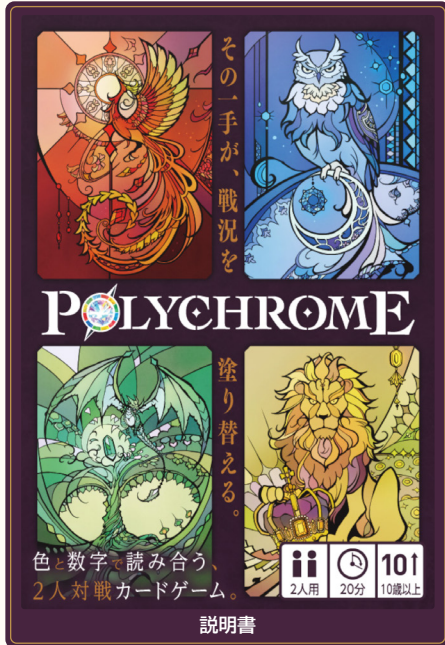




POLYCHROME

手番の早見表

まず1枚引く
先手の最初の手番を除き山札から。

メインを1つ
プレイ／ルーター。

手札を6枚以下に
7枚以上なら、選んで捨てる。

特殊は①の後、メインの前か後に1枚まで。
ルーターの詳しい手順は03へ。

15：自分側の合計が大きい側が獲得

16以上：相手は2枚捨てて阻止

01 目的と準備①

5レーンのうち、先に3つを確保した側の勝ち。確保したレーンを「ロック済み」と呼びます。

内容物：カード62枚

基本56枚：赤・青・黄・緑の4色 × 数字1～7 × 各2枚。

特殊6枚：スナイプ・フェイド・シフトを各2枚。

① 基本カードだけを混ぜて山札にし、各自5枚引きます。特殊6枚は表向きで共用プールに並べます。



02 準備②

② 各自、手札から2枚を選び、裏向きで中央に出します。この4枚に山札から1枚を加え、5枚を表向きにします。

カードを横向きにして、横一列に5枚並べます。この5枚が各レーンの中央カードです。

中央カードは横向きに



③ 手札を5枚に補充。先手はランダムに決めます。

04 置ける数字の範囲

中央以外にカードがない空レーンには、1～7のどれでも置けます。

それ以外は、中央と最後に置かれたカードの数字の間に置けます。両端を含むこの範囲が「レンジ」です。

中央4・最後7



次に5を置く



中央と同じ数字を置くと、その数字だけになります。

05 同じ色はワイルド

中央と同じ色なら、レンジ外の数字でも置けます。置いた数字が新しい境界になります。



レンジ外の数字を置いた場合、相手は共用プールから好きな特殊カード1枚を獲得します。ロックやカウンターの結果で、この獲得が取り消されることはありません。

レンジ内なら獲得なし。プールが空でも何も起きません。

03 手番の進め方

交互に①～③を行います。

① ドロー：山札から1枚引く
先手の最初の手番は②から始める。

② メイン：どちらか1つ
プレイ：手札1枚を、未ロックレーンの自分側に置く。
ルーター：手札1枚を捨て、1枚引く。
手札が1枚以下なら、捨てずに1枚引く。

③ 手札上限：6枚
7枚以上なら6枚まで選んで捨てる。
特殊は①の後、メインの前か後に1枚まで。使い方は08へ。

06 15なら自分側の合計で勝負

中央と両者の数字の合計がちょうど15になったら、自分側と相手側の数字合計を比べます。

この比較に中央カードは含めません。合計が大きい側がロック。同じ場合は、最後に置いた側が獲得します。



自分がこのレーンを獲得します。
図は裏返す前の状態です。

07 16以上なら相手を選ぶ

合計を16以上にした側が**暫定ロック**。相手は以下の2つから選びます。

カウンター

手札2枚を選んで捨て、超過させた1枚を捨て札に送ります。未ロックのまま、境界を再計算します(12)。

見送り

超過させた側が**ロック**。**それぞれの数字合計は比べません**。手札が2枚未満なら、見送りになります。

処理後も通常どおり続けます。カウンターしても、次の手番とドローは失いません。

08 特殊カードの使い方

獲得した特殊カードは、自分の前に表向きで保管します。

自分の手番の最初のドロー後、メインの前か後に、任意で1枚まで使えます。他の処理の途中には使えません。

使った特殊カードは取り除き、共用プールには戻しません。

特殊カードは手札とは別扱い。上限に含めず、ルーターやカウンターで捨てることも、フェイドで捨てることもできません。

09 スナイプ／フェイド

スナイプ：捨て札+補充

未ロックレーンにある相手のカード1枚を捨て札に送り、山札から1枚引きます。

対象となる相手カードがなければ使えません。山札が空でも行えます。

フェイド：手札妨害

相手の手札からランダムに1枚を選び、捨て札に送ります。

相手の手札が0枚なら効果はありません。使用したフェイドは取り除きます。

10 シフト：移動と奪取

未ロックレーンのカード1枚を、別の**未ロックレーン**へ移します。自分・相手どちらのカードでも選べます。中央カードは移動できません。

移したカードは**使用者のもの**になり、移動先の自分側に置きます。その数字も自分側の合計に加わります。

移動先のレンジを守ります。**中央と同色でもレンジを無視できません**。相手に特殊カードを与えることもありません。

移動元の境界は再計算。移動先では今置いたカードとして扱い、その数字を境界にします。

11 移動で15をつくる



例：1+7+7=15。自分側の合計14で、自分が獲得します。

15の判定は通常どおり(06)。同点なら**使用者が獲得**します。

16以上なら相手を選びます(07)。見送れば使用者がロック。カウンターを選んだ場合、そのカードは捨て札に送り、**移動元には戻りません**。

12 移動後のレンジ

カードの移動後や捨て札に送った後は、残った中央以外のカードのうち、最後に置いたカードを境界にします。

中央以外のカードがなければ、空レーンに戻ります。



例：3→同色の7→4の順に置き、4をカウンター。残った中で最後に置いた7が境界となり、レンジは4～7です。

13 終了と勝敗

3レーンを確保したら**勝利**。残りの手番処理は行いません。

山札が尽きたらサドンデス。

以降はカードを引けませんが、手札と特殊カードで続けます。

山札が空で、両者とも手札から出せるカードがなくなったら**終了**します。特殊カードが残っていても終了します。

ロック数が多い側の勝ち。同数なら、最後にレーンを確保した側の勝ちです。

両者とも一度も確保していない0対0だけは、引き分けです。

14 場の管理と確認

中央カードは中立。レーン合計には含めますが、両者の数字合計には含めません。捨て札に送ったり、他のレーンへ移動できません。

ロックした側は、そのレーンの自分のカード1枚を裏向きにします。ロック済みのレーンには、追加配置・捨て札に送ること・移動はできません。

公開情報：捨て札すべて・山札残数・手札枚数・特殊カードすべて。手札の内容は相手に見せません。