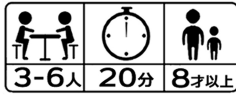


アクマトリック

あそびかた



あなたはアクマにとりつかれました。

一刻も早くアクマを自分の元から、解放しないとけません。しかし、よくよく見るとこのアクマ達は、手のひらサイズでかわいかったです。「…まあ、ちょっとぐらい、いても大丈夫か！」そう思ったあなたは、ちょっとずつアクマを解放しようとするのでした。

内容物

▶アクマカード 60枚(6色×各10枚)



表 裏

アクマが描かれているカードです。
黄色 ピンク 緑 紫 青 (白) の6色あり、
0~9の数字が1つずつ書かれています。
書かれている数字は「ランク」と言い、
アクマの強さを示しています。

▶サマリーカード 1枚



ゲーム中で発生する特殊効果の内容が書かれているシートです。

ゲームの準備

▶ゲームで使用するカードを抜き出す
プレイ人数1人につき1色10枚のカードを使用します。以下の表に応じた色のカードを全て抜き出してください。

3人	黄色 ピンク 緑 の30枚	4人	黄色 ピンク 緑 紫 の40枚
5人	黄色 ピンク 緑 紫 青 の50枚	6人	60枚全てのカードを使用

使用しないカードは箱に戻してください。

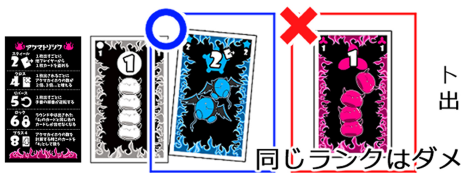
- ▶アクマカードを配る
抜き出したアクマカードをよくシャッフルし、裏にした状態で、各プレイヤーに10枚ずつ配ります。配られたカードは手札になりますので、他のプレイヤーにカードの表が見えないように持ってください。
- ▶サマリーカードを置く
サマリーカードをテーブルの中央に置きます。
- ▶スタートプレイヤーの決定
じゃんけんなどの任意の方法で、ゲーム開始時のスタートプレイヤーを決定します。

ゲームの流れ

ゲームは終了条件を満たすまで、「トリック」というミニゲームを繰り返します。(終了条件は裏面参照)
ゲーム開始時はスタートプレイヤーから時計回りに手番が移動しますが、ゲームの進展次第で反時計回りになる場合があります。

トリックの流れ

- ▶手番時のアクション
手番プレイヤーは、直前に出されたアクマカードよりも、**大きいランクのカード**を手札の中から最低1枚場に出します。(スタートプレイヤーは好きなカードを出すことができます)
カードは直前に出されたカードの隣に並べて置いていきます。(1枚目はサマリーシートの隣)



トリック中にこのアクションで出されたカードを「場札」といいます

同じランクはダメ

- ▶カードの出し方1
以下のルールに守っていれば、2枚以上のカードをまとめて場に出すことができます。
※出す枚数は特殊効果(効果の説明は裏面参照)が発生していない限り、以降の手番プレイヤーに対して制限はつきません。






- ▶カードの出し方2(ランク0カードの扱い)
ランク「0」のカードは、最大かつ最小のランクとして扱い、直前に出されたランクに関係なくいつでも出すことができます。その次の手番プレイヤーは「1」以上のランクのカードを出す必要があります。



トリックの流れ(続き)

▶特殊効果

ランク「2」「5」「6」のカードは場に出すと、特殊な効果が発生します。効果は下の表の通りです。
※複数の特殊効果が同時に出された場合でも、出された効果は全て発動します。

	スティール	同時に出した枚数分だけ、他プレイヤーの手札を盗むことができます。(盗まなくても可です) ただしこの効果を使用して、相手の手札を0枚にすることはできません。
	リバース	トリック中の手番順が反時計回りになります。反時計回りに進行している時にこのカードが再度出された場合、時計回りに戻ります。 また、偶数枚同時に出された時は手番順の変更はありません。
	ロック	トリック中は出された「6」のカードの色と同じ色しか出せなくなります。 このカードを複数枚同時に出された場合以後のプレイヤーは、出された色の内いずれか1色が、出された色だけで構成されている組み合わせでしか出せなくなります。

▶アクマカイホウ

手番時にカードを「出せない」もしくは「出したくない」時、カードを出す代わりに「アクマカイホウ」を行わなければなりません。アクマカイホウは、以下の流れで実行します。


①カイホウ数の計算

カイホウ数は、それまでにトリック中、場に出されたカードの枚数とランクで決まります。

- ランク「8」のカードは1枚につき4点、それ以外のランクは1枚1点として計算。
- [a]で計算した結果に出された値に、場に出ているランク「4」のカードの枚数に1を足した数をかける。


[a][b]を計算した結果を、**アクマカイホウ数**といいます。

a.の計算例



$$1 + 1 + 1 + 1 + 4 + 1 + 1 = 10$$

b.の計算例



ランク「4」は2枚出ているので、aの計算結果に3倍する
 $10 \times 3 = 30$
 →アクマカイホウ数は「30」となる

②手札を捨てる

ランクの数の合計が、アクマカイホウ数以上になるように手札を捨てます。
捨てる手札は枚数・内容は以下のルールに従った上で、アクマカイホウを行うプレイヤーが任意に選ぶことができます。
アクマカイホウ数に以上になっている状態で、余分に手札を捨てることはできません。
また、所持している手札の値の合計数が、アクマカイホウ数未満の場合は、手札を全て捨てなければなりません。

- ランク「0」のカードは捨てることはできない。
- アクマカイホウ数に達している状態で、さらに余分に手札を捨てることはできない。(下記図参照)

アクマカイホウ数「30」の場合

 <p>$6+7+8+9=30$ →4枚全て捨てられる</p>	 <p>$7+8+9+9=33$ →アクマカイホウ数を超えているが、どのカードを抜いても計算結果は30未満になるので4枚全て捨てられる</p>	 <p>$6+7+8+9+9=39$ →どのカードを抜いても、30以下にならないので5枚全てを捨てることはできない ※どれか1枚を抜き、4枚にすれば捨てられる</p>
---	---	--

c.所持している手札の値の合計数が、アクマカイホウ数未満の場合は、手札を全て捨てなければならない。

▶次のトリックの準備

誰か1人が「アクマカイホウ」の処理を終了した時点で、トリックは終了します。
トリック中に出された場札と、アクマカイホウで捨てた手札は以後ゲームで使用しないため、箱に戻します。
次のトリックはアクマカイホウを行ったプレイヤーの左隣(リバース効果発動中は右隣)がスタートプレイヤーになり、時計回り(リバース効果発動中は反時計回り)に手番が進行します。

ゲームの終了と得点の計算

▶ゲームの終了条件

トリック中やアクマカイホウ後、手札が0枚になったプレイヤーが1人出た時点で、ゲームが終了します。
トリック中でも、そのトリックを打ち切り、ゲームが終了します。

▶得点の計算方法

ゲーム終了時点で、所持している手札のランクを足して得点を計算します。
ランク「0」は15点。それ以外のランクは書かれている数そのまま得点になります。

得点計算の例：



残った手札
 $15 + 1 + 7 = 23$ 点

▶勝者の決定

手札が0枚になったプレイヤー以外で、得点が最も「低い」プレイヤーが勝者となります。
同点のプレイヤーが複数人いた場合は、枚数が少ない方が勝者となります。枚数も同じ場合は、そのプレイヤー全てが勝者となります。