



passtally


2-3
PLAYERS


8+
AGES


30-45
MIN

passtally

2-3
PLAYERS

8+
AGES

30-45
MIN

ゲームの概要

ゲームボードにタイルを配置しながら、自分のプレイヤーマーカー同士をラインで繋げて、勝利点を獲得していきます。ラインがより高い段数のタイルを通過すると高得点のチャンスです。

内容物

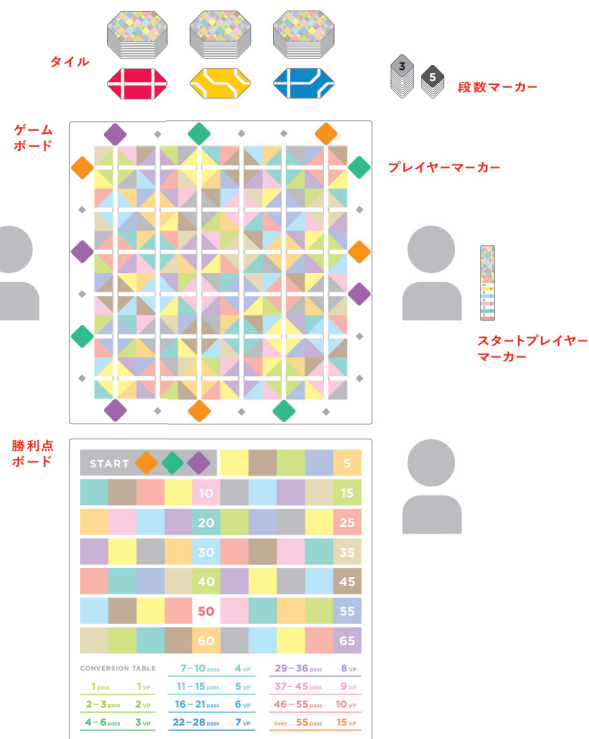
- スタートプレイヤーマーカー 1本
- プレイヤーマーカー 3色×各色5個
- 段数マーカー 2種 計15個
- タイル 6種×各種7枚
- ゲームボード 1枚
- 勝利点ボード 1枚
- 説明書 1枚(本紙)

ゲームの準備

- ゲームボードと勝利点ボードを各プレイヤーの中央に置きます。
- タイルを裏返してシャッフルし、14枚ずつに等分した3つの山をゲームボードの脇に置きます。各山の一番上のタイルを表向きにして、山の手前に置きます。
- 段数マーカーをゲームボードの脇に置きます。
- 各プレイヤーは担当色を決め、担当色のプレイヤーマーカー5個を受け取り、勝利点トラックの「START」に1個ずつプレイヤーマーカーを配置します。
- 無作為な方法でスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーは、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります。
- スタートプレイヤーはゲームボード上の1辺を選び、プレイヤーマーカーを1個配置します。時計回りで、他プレイヤーも同様の1辺にプレイヤーマーカーを1個ずつ配置します。

全プレイヤーが配置し終わったら、スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーから反時計回りで対面の辺に、プレイヤーマーカーを1個ずつ配置します。

上記と同様に残りの2辺にもプレイヤーマーカーを1個ずつ配置します。



ゲームの手順

スタートプレイヤーから時計回りの順番で手番を行います。

手番では以下の2つのアクションを組み合わせ、必ず2回のアクションを行います。

* 同じアクションを2回行うこともできます。

タイルを配置する

- 表向きのタイルを1枚取り、ゲームボードに配置します。
その後、タイルを取った山の一番上のタイルを表向きにして、山の手前に置きます。

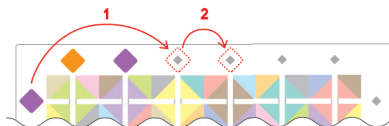
* タイルをゲームボード上に仮配置して、ラインが繋がるかを確認することができます。

* タイル配置後に、山の一番上のタイルを表向きにしたら、やり直しはできません。

プレイヤーマーカーを移動する

- 自分のプレイヤーマーカーを1個選び、最大2歩まで移動します。

* 別のプレイヤーマーカー（自分 / 他プレイヤー）がある場合は、飛び越えることができます。



各プレイヤーは手番の終了時に勝利点の計算を行います。

自分のプレイヤーマーカー同士を繋ぐラインが完成している場合、勝利点 (VP) を獲得することができます。

ラインが通過している タイルの段数の合計値 (pass) を算出します。【図1】

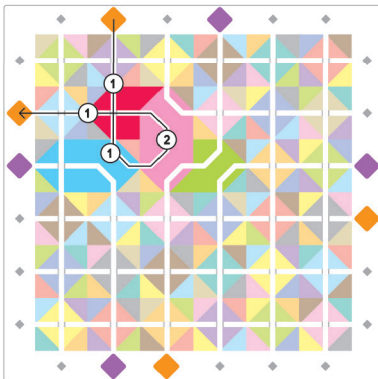
* ラインが同じタイル上を複数回通過した場合は、段数を通過した回数分加算します。

* 3段と5段のタイルの上に段数マーカーを配置すると、段数の確認がしやすくなります。また、スタートプレイヤーマーカーを使って、段数を測ることもできます。

自分のプレイヤーマーカー同士を繋いでいるラインが2本完成している場合は、各ラインごとに算出した合計値 (pass) を加算します。

その後、勝利点ボードを参照した上で合計値 (pass) を勝利点 (VP) に換算し、勝利点を獲得します。【図2】

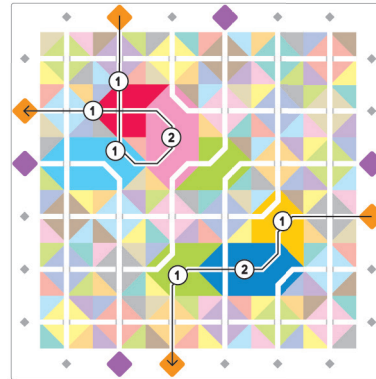
【図1】



例)
高さ1段、1段、2段、1段の
タイルを通過した場合

$$1 + 1 + 2 + 1 = 5 \text{ pass}$$

【図2】

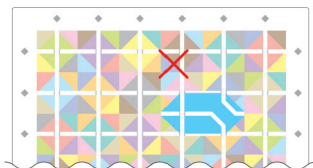


例)
ライン1本目 5 pass
+ライン2本目 4 pass
= 合計値 9 pass

勝利点ボード上で
「9 pass」を換算し、
4点の勝利点を獲得

タイル配置のルール

- ラインが切れてしまう配置はできません。
また、タイルは縦か横にしか配置できません。
斜めに配置するとラインが切れてしまいます。

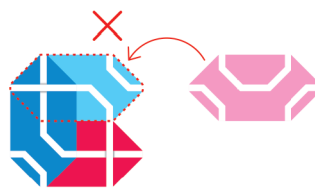


ラインが切れてしまう配置はできません

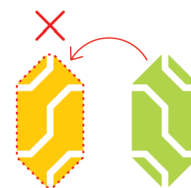


タイルは斜めに配置できません

- 2段目以上のタイルを配置する場合、
同じ高さのタイル2枚の上にまたがるようにタイルを配置します。



異なる高さのタイル2枚の上に、
配置することはできません



1枚のタイルの上に、
重ねて配置することはできません

ゲームの終了

以下の3つの条件のうち、いずれかが成立した場合に
そのラウンドが最終ラウンドとなります。

- いずれかのプレイヤーが50点に到達した
- 3つのタイルの山のうち、1つの山（表向きのタイルを含む）が尽きた
- タイルを配置できる場所がなくなった

最終ラウンドで全てのプレイヤーが手番を終了したら、ゲーム終了です。
最も勝利点の高かったプレイヤーが勝者です。

* 3つのタイルの山が全て尽きた場合、タイルを配置できる場所がなくなった場合は即座にゲーム終了です。

* 勝利点が同点の場合は、最も手番順が早いプレイヤーが勝者です。

extra rule

1手番につき1分の制限時間を設けると、
通常ルールとは違ったスリル感のあるプレイをお楽しみいただけます。