

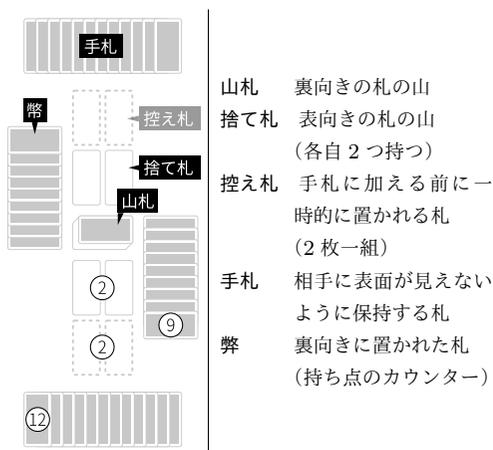
# ノアロン

【2人用・30分・12歳から】

## 1 内容物



## 2 場の構成、用語



## 3 ゲーム全体の流れ

- 1回のゲームを局と呼びます。
- 局の勝者が決まるまで巡を繰り返します。
- 巡では、巡の勝者が決まるまでプレイヤーが交互に番を行います。
- 番では、番を受持つプレイヤーが山札か捨て札から2枚の札を手札に加え、そのうち手札から2枚を捨てます。
- 番を受持つプレイヤーが上がり宣言すると、巡が終了し手札の公開と失点の精算が行われます。
- この結果、この巡の敗者と勝者が決まり、敗者は弊の支払いを行います。(上がりを宣言したプレイヤーが敗者になる場合もあります。)
- 敗者が弊をすべて失ったら局が終了します。

### 概要:

このゲームでは、プレイヤーは12枚の手札を持ち、これを2枚一組で山札か捨て札と入れ替えることを繰り返します。この手続きの中で、自分の手札の中にできるだけ大きな役を作ることを目指します。役になっていない手札は、どちらかのプレイヤーが上がったとき、その枚数に応じて持ち主の失点となります。先に持ち点全てを失点した方が負け、もう一方が勝ちます。

- さもなくば、次の巡をこの巡の勝者の先手ではじめます。

## 4 局の準備

1. プレイヤーは向かい合わせに位置取ります。
2. 札を全て裏向きにしてよく混ぜ、山札にし、両方のプレイヤーの手の届く場所に置きます。
3. 両方のプレイヤーの弊がそれぞれ9枚ずつになるまで、山札から札を1枚ずつ引き、裏向きのまま各自の手元に並べます。
4. 最初の巡を始めます。

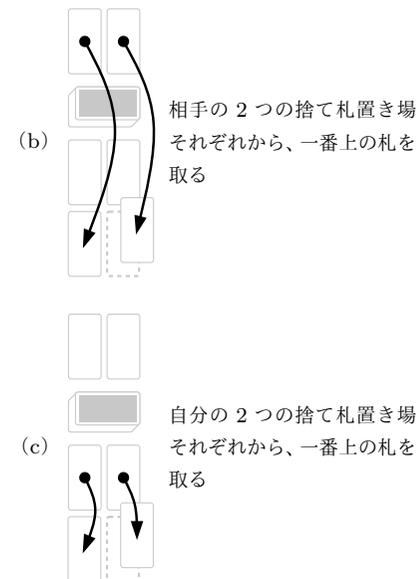
## 5 巡の進行

1. 両方のプレイヤーの捨て札が2枚ずつになるまで、山札から札を1枚ずつ引き、表向きにして各自の捨て札置き場に並べます。
2. 両方のプレイヤーの手札がそれぞれ12枚ずつになるまで、山札から札を1枚ずつ引き、手札に加えます。(手札の内容は、各自相手に非公開にして確認します。)
3. 最初の巡のみ、年長者が先手となります。それ以降は、前回の巡の勝者が先手となります。
4. 以後、先手プレイヤーから交互に番を行います。

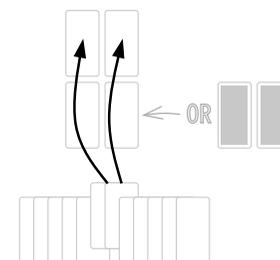
## 6 番の進行

番の説明では、断りがないかぎり、自分の領域(手札、捨て札、控え札、弊)を対象とします。

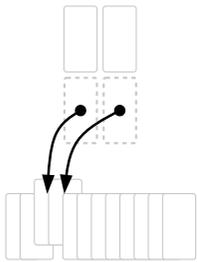
1. 番のプレイヤーは、まず以下の行動のいずれか一つを行います。



2. こうして得られた2枚の札を控え札にします。
  - 山札から引いた札は、内容を確認せずに並べて置き、その後内容を確認します。
  - 捨て札置き場から取った札は、自分から見た並び順が変わらないようまっすぐ手前に移動させます。(図にはここまでの手順が一連の流れとして記されています。)
3. この時点で山札が尽きていたら、自分と相手の捨て札を、一番上のものだけ残して裏向きにシャッフルし、新しい山札にします。



4. 手札から、任意の連続する2枚を2つの捨て札置き場のそれぞれに1枚ずつ置きます。



5. 控え札を隣り合わせにして取り、手札の任意の位置に移します。
6. 以上の2つの手順において、取り扱う札は自分から見た並び順が変わらないように移動させてください。
7. 「手札の点数計算」の章を参考に、手札の点数計算を行います。(計算結果を相手に知らせる必要はありません。)
  - 手札が4点以下になるなら、上がりを宣言できます。(しなくてもよいです)
  - 手札が0点になるなら、必ず上がりを宣言します。
8. 上がりを宣言しなかった場合のみ、ここで相手が番が移ります。
9. 上がりを宣言したなら、精算を行います。

## 7 精算

1. 上がりが宣言されたら、お互い自分の手札を相手に公開します。
2. 手札の点が多いほうが、この巡の敗者となります。
3. 双方の手札の点の差を失点とし、敗者は失点に等しい枚数の自分の弊を、相手の方へ移します。(相手の弊になるわけではなく、単によけるだけです)
4. ここで、失点に対し以下の補正を行います。
  - 上がりを宣言したプレイヤーが敗者となった場合、3点を加算する
  - 勝者の手札が0点だった場合、3点を加算する
5. ここで敗者の弊がすべて失われるか、支払うための弊が足りなかった場合、この巡の敗者を局の敗者とし、その相手を局の勝者として局を終えます。
6. さもなくば、双方のプレイヤーの手札と捨て札をまとめて裏向きにしてシャッフルし、山札の

下に戻します。

7. そのうち、この巡の勝者を先手として次の巡に移ります。

## 手札の点数計算

手札を先頭または末尾から順番に見ていったとき、以下の条件を満たす部分を役とみなします。

役の成立条件 「手札の端の一枚から始まる、同じ色の札が1枚以上連続する部分」のあとに、それと異なる色の札が同じ枚数連続する部分が続く。

このゲームでは、札の天地の向きは役の判定に影響せず、揃える必要もありません。本書の末尾に役の例を示しましたので、参考にしてください。

また、手札の中の役ではない部分を雑とみなします。

役と雑の大きさを、次のように定めます。

1. 役の大きさは、それを構成する札の枚数の半分です。
2. 雑の大きさは、それを構成する札の枚数です。
3. 雑が役の成立条件を満たしていたなら、その大きさはそれを構成する札の枚数の半分です。

雑の大きさが、手札の点数となります。

## 補足：手札の例

図の意味： =赤か黒の色 =とは違う色



上がりの条件を満たした形の例です。左側に大きさ4の役ができるように手札を2つに分けることができます。雑が4枚なので、4点の手札です。右側に大きさ3の役ができるように分けることもできますが、あえてその分け方を選ぶ必要はありません。



中央に大きさ4の役があるように見えますが、この役だけからなる部分ができるように手札を2つに分けることはできません。この形では、両端にある大きさ1の役のいずれかが有効で、残りが全て雑となるため、10点の手札です。



雑の部分も役とみなせる形になっている例です。右側の大きさ2の役を雑とみなすと、2点の手札となります。



手札をどのように分けても役が作れない例です。このような場合、手札は全て雑となります。12点の手札です。

## クレジット

●開発・出版：空理計画 ●イラスト・グラフィックデザイン・ルールデザイン：はくし ●開発協力：いもぎん / 和泉葛城 ●初出：ゲームマーケット 2019 春

©2019 空理計画 kuuri.net — kuurinet@gmail.com  
Manual ver 1.0