OUT BAAAAN!

2~4人 | 30分 | 8才以上

ここは予測不能な高速道路。
車カードのスピード(数字)を読み合いながら、狙うは数字と数字の"スキマ"。
ピタリとハマれば得点ゲット！でも、油断は禁物。
誰かが同じスキマを狙っていたら、まさかのクラッシュでマイナス点！？
シンプルながら駆け引き満載！"爽快感×スリル"スキマ争奪カードゲーム！

内容物

1~30のカード:30枚(うちギアチェンジマーク が描かれたカード5枚)
得点チップ:37枚(1点×8枚、3点×16枚、5点×8枚、10点×5枚　※裏はマイナス点)
ペナルティチップ:3枚(−2点×1枚、−4点×1枚、−6点×1枚)
ギアチェンジマーカー:1枚
説明書:1枚(本紙)

ゲームの準備

❶カードをよく切り、数字が見えないよう各プレイヤーにカードを配ります。
自分の手札を確認し、他のプレイヤーに見えないように持ちます。

❷余ったカードの中からランダムに1枚選び、最初の場札として数字が見えるように場に出しておきます。残りのカードは数字が見えないように箱の中に戻すか、端に避けておきます。

プレイ人数と手札枚数	使用するカード	余るカード
8枚	1~19	3枚
9枚	1~30	3枚
7枚	1~30	2枚

❸場にカード1枚、ギアチェンジマーカーは「HIGH」面が上、ペナルティチップ3枚は伏せてみんなが見える位置に置いてある状態でスタート。



ゲームの流れ

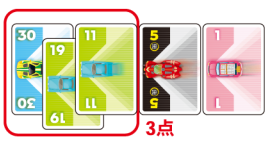
1 手札からカードを1枚選んで全員同時にオープンします



※2 ギアチェンジカードの**枚数＝回数**ギアチェンジマーカーを裏返します



※3 カードを**1枚ずつ**場の列に配置して得点計算を人数分行います



ゲームの終了

❶~❸を繰り返し、全員の手札が無くなるまでを1ラウンドとします。
ギアチェンジマーカーの面はラウンド終了時の状態のまま、毎ラウンド手札を配り直して3ラウンド行い、最も合計点の高い人の勝利です。
同点の場合、最終ラウンドのマイナス点が少ない人の勝利です。

※2 ギアチェンジマーカーの処理方法(全手番共通)

カード30枚の中には、ギアチェンジマーカー(以下:ギアマーカー)の面を変えることができるギアチェンジマークのついたギアチェンジカード(以下:ギアカード)が5枚だけ存在します。



・ギアカードが偶数または0枚の場合→ギアマーカーの面の変更はありません
・ギアカードが奇数枚の場合→ギアマーカーを裏返します

例)ギアカードが1枚で「HIGH」面が上の場合、1回裏返して「LOW」面に。
　ギアカードが2枚で「HIGH」面が上の場合、面の変更はありません。

※3 カードの配置と得点計算(全手番共通)

ギアマーカーの「HIGH」面が上なら、出されたカードを数字が一番大きいカードから**降順**で1枚ずつ場の列に配置していきます。
例)1、12、21、29が出された場合→29、21、12、1の順

ギアマーカーの「LOW」面が上なら、出されたカードを数字が一番小さいカードから**昇順**で1枚ずつ場の列に配置していきます。
例)1、12、21、29が出された場合→1、12、21、29の順

カードの配置と得点計算パターン

A 端の数字のカードを出した場合

場にカードが重ならないかつ隣り合うよう、一番大きい数字を先頭にしてカードを1列に並べます。この場合は得点はありません。出したカードは場に残ります。

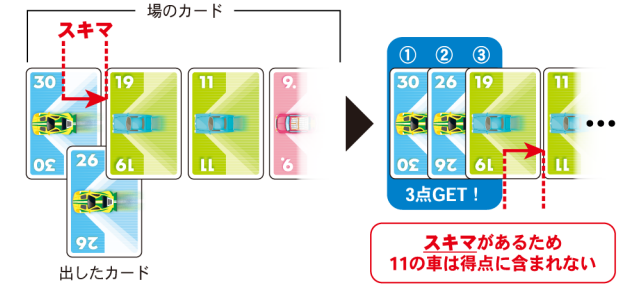
例



B 場の2つの数字の間のカードを出したかつ、スキマがある場合

場のカードに半分重なるように置き、この時連続した車の台数×1点もらいます。

例



C 場の2つの数字の間のカードを出したが、スキマがない場合

ぶつかった場所の連続した車の台数分カードを引き取ります。
引き取ったカード1枚につきマイナス1点となり、手元に置いておきます。
その時出していたカードは引き取らずに場に残ります。

例

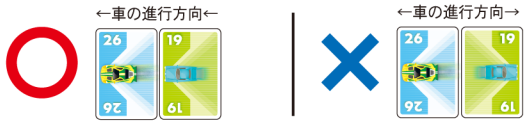


ペナルティチップの受け取り

手札の最後の1枚を出した時(各ラウンドの最終手番)、ギアマーカーの処理を終えて最後に場に配置されたカードを出していた人は、残っているペナルティチップの中からランダムで1枚もらいます。
もらったペナルティチップの得点は最終ラウンド最後の得点計算が終わるまで**他のプレイヤーに公開してはいけません。**
例)1、12、26、29のカードが出されてギアマーカーが「LOW」面の場合、数字が一番小さいカードから昇順(1、12、26、29の順)で場に配置し、最後に場に配置された29のカードを出していた人がペナルティチップをもらいます。
※ペナルティチップとは別に、場の列への配置によってプラス得点またはマイナス得点が発生する場合は、それも獲得します。

間違いやすい点

・カードを場の列に配置する際、カードの向きは常に同じになるようにしてください。



・全員一斉にカードをオープンしますが、カードの配置と得点計算は1枚ごとに行います。**※出されたカード全てを列に並べ終えてから得点計算をするのではない。**
・最初の場札にギアカードが出ても、ギアマーカーの面は変わりません。

制作:PORCUBE
ゲームデザイン:Kazsaw
アートワーク:ふらびぐ
制作進行:フジモリ メライ
Special Thanks:松原 誠

お問い合わせ先
X :@porcube04
:porcube04@gmail.com

PORCUBE

X(旧Twitter)