

# 6ラホマミキサー

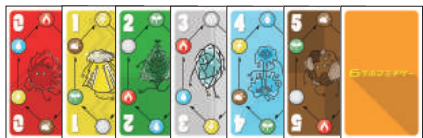
人数：3～4人 / 時間：20分 / 年齢：10歳～

## はじめに

年に一度の祭りの日。シャーマンは精霊たちを呼び出し、フォークダンスを踊らせます。他の精霊たちは仲間の踊りを見て拍手喝采！なるべく美しいペアの踊りを見せたいところですが、うっかり苦手な相性の精霊と手を繋いでしまうと、繊細な精霊たちは消滅してしまいます。精霊たちを上手く操り、もっとも会場を沸かせるシャーマンは誰でしょうか……？

## 内容物

- ・精霊カード×66枚  
6色各11枚（0各1枚、1～5各2枚）
- ・説明書（本紙）



## 精霊カードの見方

ランク0～5までの数字があり

大きいほうがより美しく踊ります。

属性 この精霊自身の属性です。

苦手属性

苦手属性とペアになるとこの精霊自身が消滅します。

得意属性

得意属性とペアになるとペア相手の精霊が消滅します。

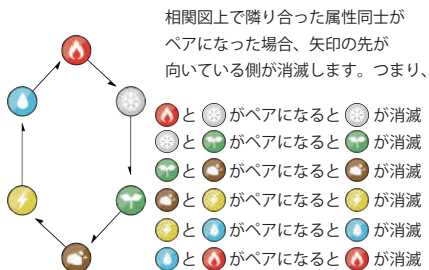
イラスト

この精霊の外見です。



## 属性の相性について

精霊には6つの属性があり、6つの色とアイコンで区別されています。属性には相性があり、各精霊カードには下の図のような相関図でそれが示されています。

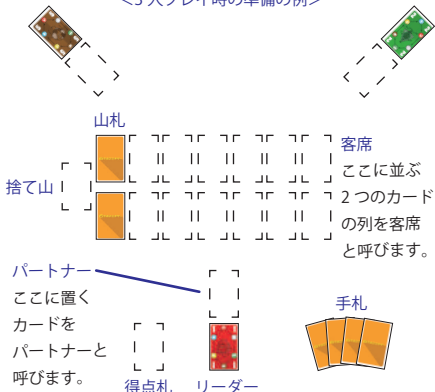


と、なります。

## ゲームの準備

- ①精霊カードをシャッフルし、各プレイヤーに裏向きで4枚ずつ配ります。他プレイヤーにカード内容を見られないように持ち、これを手札とします。
- ②残った精霊カードを裏向きのまま大体同じ位の枚数になるように2つに分けます。それらをテーブルの中央に縦に並べて置き、山札とします。
- ③ゲーム中、2つの山札の各々の右側にカードが並びますので、そのためのスペースを確保しておきます。ここに並ぶ2つのカードの列を**客席**と呼びます。
- ④山札から精霊カードを引き、各プレイヤーの前に表向きで1枚ずつ置きます。各プレイヤーの手前に置かれるこのカードを**リーダー**と呼びます。
- ⑤最近オクラホマミキサーを踊った人がスタートプレイヤーになります。

<3人プレイ時の準備の例>



## ゲームの流れ

スタートプレイヤーから始め、時計回りで各プレイヤーが順番に手番を行います。ゲームの終了条件を満たすまで、以下の手番を繰り返します。

## 各プレイヤーの手番

手番には、手札の精霊カードを使って、精霊を呼び出します。その際、以下のいずれかとして精霊カードを出すことになります。（必ずどちらかを行います。**パスはできません。**）

### A. パートナーとして出す

### B. 客席に出す

### A. パートナーとして出す

手札から精霊カードを表向きで出し、自分のリーダーの上部に隣接して置きます。この位置にあるカードを**パートナー**と呼びます。また、リーダーとパートナーが揃っている状態を**ペア**と呼びます。パートナーとして精霊カードを出せるのは、パートナーがいなかった場合のみです。既にパートナーが存在する場合は「**B. 客席に出す**」を行わなければなりません。

### B. 客席に出す

手札から精霊カードを表向きで出し、山札の右側の客席に置きます。客席は2列まで形成されます。また、各客席には6枚まで精霊カードが並びます。まだ精霊カードが置かれていない客席にカードを置く場合、山札のすぐ横に置いてください。既に他の精霊カードが置かれている客席にカードを置く場合、一番右端に置きます。この際、**同一の属性（同じ色）であれば、同時に2枚まで出すことができます。**2枚出す場合、必ず同じ列に出し、2枚を好きな順番で置いてください。各客席には、精霊カードは6枚までしか並べられませんので、既に5枚並んでいる列に2枚出すことはできません。また、**0の精霊カードは1枚でしか出せません。**

A、Bのいずれかを行った後、手札が4枚になるまで山札の上から補充します。その後、時計回りに次のプレイヤーの手番となります。（2つある山札は2列の客席をわかりやすくするためのものであり、どちらも同じものとして扱います。どちらから精霊カードを補充しても構いません。）

## ミキサー

客席に精霊カードを置く際、下記のいずれかに当てはまった場合は**ミキサー**が発生します。

- ・客席に1枚だけ置いて、今置いた精霊カードとその1つ前に置かれている精霊カードのランクの合計がちょうど**6**になる
- ・客席に2枚置いて、今置いた2枚の精霊カードのランクの合計がちょうど**6**になる
- ・客席に**0**の精霊カードを置く

ミキサーが発生したら、**各プレイヤーのパートナーが時計回りに1つずつ移動します。**

各プレイヤーは、直ちに自分のリーダーに隣接して置かれているパートナーを、左隣のプレイヤーのパートナー位置に移動させてください。この際、パートナーが存在していなかったプレイヤーは移動させる対象が無いため、右隣のプレイヤーからパートナーを受け取るだけになります。（**パートナーが存在していなかったプレイヤーの左隣のプレイヤーは、パートナーを受け取ることができません！**）

こうして、各プレイヤーのペアが変更されます。

## 消滅

パートナーとして精霊カードを出した際及び、ミキサーでパートナーが他プレイヤーから移動してきた際、新たなペアが結成されます。新たなペアの結成時には、リーダーの精霊カード上部に描かれている相性を確認します。

パートナーが**得意属性**だった場合、**即座にパートナーの精霊が消滅します。**

パートナーが**苦手属性**だった場合、**即座にリーダーの精霊が消滅します。**

消滅した精霊カードはそのプレイヤーの手札に加えられます。この時、**手札が5枚になる場合、即座に任意のカード1枚を捨て札にして、手札を4枚にしてください。**

捨て札となった精霊カードは、山札の横に捨て山を作り、そこに表向きで重ねて置いておきます。

リーダーが消滅した場合、パートナーだった精霊カードを手前に引き寄せ、新たなリーダーとします。

## 採点

いずれかの客席に6枚目のカードが置かれたら、採点が発生し、各プレイヤーのペアが客席の精霊カードから評価されます。

(なお、客席に6枚目のカードが置かれた際にミキサーが発生した場合、ミキサーの処理をすべて終えてから、下記の採点処理を行ってください。)

採点が発生したら、その場で各プレイヤーのペアのランクを合計し、合計ランクが高い順に1位、2位、3位……と順位を決めます。

合計ランクが同じペアが複数いた場合、現在の手番プレイヤーから(本人も含む)時計回りで近い方が上位となります。

この時、ペアを作れていなかったプレイヤーは採点の対象外となります。

ペアを作れていた各プレイヤーは、採点が発生した列から、精霊カードを獲得します。

1位のプレイヤーから順番に、1属性(1色)を選び、その列に並んでいる該当の属性の精霊カードをすべて獲得します。

ペアを作れていなかったプレイヤーは、精霊カードを獲得できません。

獲得した精霊カードは、現在の自分のリーダーの脇に裏向きで得点札として置きます。

以後、採点でカードを獲得した際は、得点札に加えていきます。

その後現在の自分のリーダーを捨て札とし、パートナーだった精霊カードを手前に引き寄せ、新たなリーダーとします。

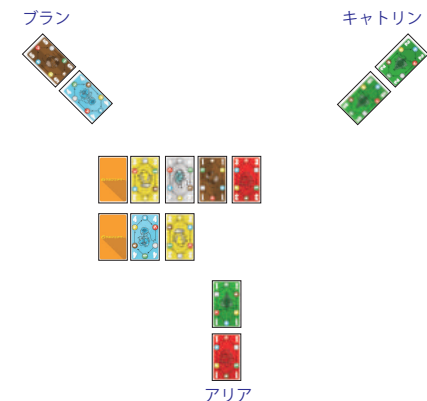
(ペアを作れていなかったプレイヤーは、リーダーの変更も行いません。)

ペアを作れていたプレイヤー全員が精霊カードを獲得し、リーダーを変更した後、採点が発生した列に残った精霊カードは山札側に寄せ、残しておきます。その後、また通常の手番が続いていきます。

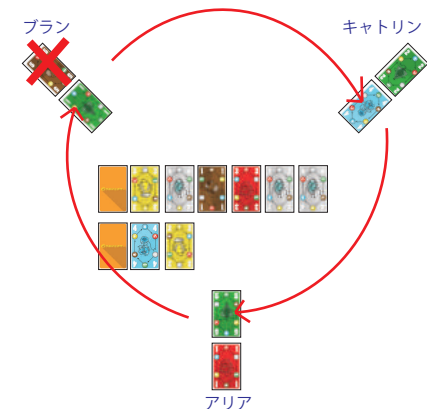
※採点時、いずれのプレイヤーもペアを作れていなかった場合は、採点が発生した客席の精霊カードをすべて捨て札とし、ゲームを再開してください。

※ペアを作れていても、自分の獲得の順番時に、採点が発生した列に精霊カードが残っていなかった場合、そのプレイヤーは精霊カードの獲得はできません。ただし、リーダーの変更は行います。

## ミキサーと採点の一例



アリアのリーダーは現在(炎)1、パートナーは(水)1です。このペアはだいぶ稚拙で、このまま採点を迎えるということになるでしょう。そこでアリアは客席に(水)2と(炎)4を置きました。この2枚の合計はちょうど6なのでミキサーが発生します。



アリアは右隣のキャトリンから(水)5を受け取り、新たなパートナーとします。代わりに左隣のブランに(水)1を渡します。この結果、ブランのリーダー(水)5は消滅してしまいます！

アリアが精霊カードを置いた客席には、6枚のカードが並びましたので、続けて採点が発生します。ミキサーによって、アリアのペアの合計ランクは6、キャトリンのペアの合計ランクも6となりました。ブランは消滅の結果、ペアが作れていません。合計ランクが同じ場合、現在の手番プレイヤーから時計回りで上位となるため、今回はアリアが1位、キャトリンが2位となります。

1位のアリアから1属性ずつ選び、カードを獲得していきます。

アリアは(水)を選び、一度に3枚のカードを得点札とします。

続いてキャトリンが同様に1属性を選びます。ブランはペアが作れていないため、今回は得点できませんでした……

採点后、アリアとキャトリンは現在のリーダーを捨て札とします。現在のパートナーを手前に引き寄せ、新たなリーダーにします。(ブランはペアを作れていなかったためリーダーの変更もありません。)

客席に残った精霊カードを山札側に寄せ、ブランの手番からゲームが続いていきます。

## ゲームの終了

手札を補充する際に山札が2つとも尽きてしまったら、捨て山のカードを裏向きでシャッフルし新たな山札としてゲームを続けます。

その後、再び山札が尽きてしまった際は、手札の補充を行わないままゲームを続けます。そして、次のいずれかのタイミングでゲームは終了します。

- 二度目に山札が尽きた後、採点が発生しその処理を終えた時
- 手札が1枚も無い状態のプレイヤーに手番が回ってきた時

ゲームが終了したら、リーダーと残った手札を捨て札にし、得点計算を行います。

## 得点計算

### 通常得点

各プレイヤーは得点札の枚数を数えます。

得点札1枚につき1点となります。

## ランクボーナス

各プレイヤーは得点札をランクごとに分け(属性は関係ありません)、その枚数が一定以上だった場合、以下のようにボーナス点を獲得できます。

- 「1」を1枚以上で ボーナス点: 1 (つまり1は1枚でも獲得すればボーナスが付きます。)
- 「2」を2枚以上で ボーナス点: 4
- 「3」を3枚以上で ボーナス点: 9
- 「4」を4枚以上で ボーナス点: 16
- 「5」を5枚以上で ボーナス点: 25

※ボーナス点は各ランクごとに一度きりです。(例:「2」を4枚持っていてボーナス点は4点)

また、「0」に関しては、もっとも「0」を獲得していたプレイヤーにのみボーナス点が与えられます。

- 「0」を単独でもっとも多く獲得していたプレイヤーにボーナス点: 10 (複数のプレイヤーが同枚数でトップだった場合、いずれのプレイヤーにもボーナス点は与えられません。)

通常得点とランクボーナスを合計し、もっとも得点が高かったプレイヤーが勝者となります。同点の場合、よりランクボーナスの得点が高かったプレイヤーが勝者です。それも同じだった場合、ペアを組んで一緒に踊り、勝利を分かち合いましょう！

## オプションルール「オクラホマミキサー」

各プレイヤーの手番順を、時計回りではなく反時計回りで行います。

また、ミキサーの発生時、各プレイヤーのパートナーを、時計回りではなく反時計回りに移動させます。それ以外のルールは通常どおりです。

## クレジット

6ラホマミキサー 【TKNG-0008】 2016/05/05  
ゲームデザイン: 大気圏内ゲームズ

問い合わせ先:

<http://taikikennai.com>

[info@taikikennai.com](mailto:info@taikikennai.com)

Twitter: @taikikennaigame

Special Thanks

yowske、きいろさん、桜遊庵、ねいじまん、あのボド、テストプレイヤーの皆様、FLOW CHART、ディアジュビール、八王子 papaBeat……and you!