

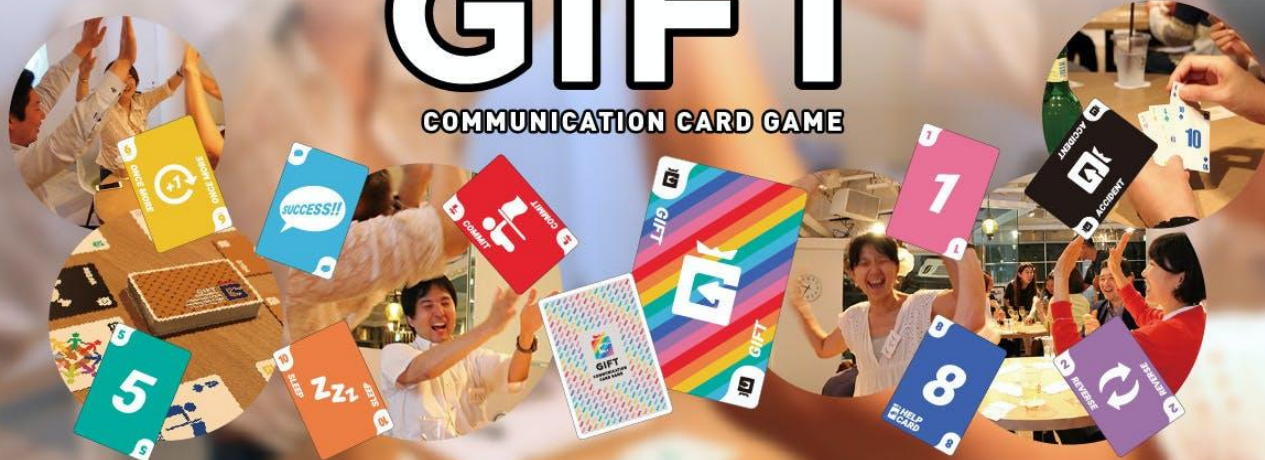


オールサクセス!!

SUCCESS!!

GIFT

COMMUNICATION CARD GAME



カードの名称と説明



COMMITカード ×4枚

SUCCESSを目指すための最初のカード。1巡目で各プレイヤーはどの色でSUCCESSを目指すかを決めてCOMMITカードを自分の持ち場に持ってきます。



SUCCESSカード×4枚

ゲームを上げる(SUCCESS)ために最後に並べるカード。ナンバーカードが11枚そろったら、SUCCESSカードを並べることができます。

ただし、自分がCOMMITした色以外のSUCCESSカードは並べることができません。また、他のプレイヤーのカラーカードを持っている時には、SUCCESSカードを並べることができません。



ナンバーカード×44枚

COMMITカードとSUCCESSカードの間に並べる1～11のカード。COMMITカードの次には1か11のカードを並べ、正順または逆順で並べていきます。

プレイヤーはどの色にも並べることができます。

また、偶数のカードにあるコマンドに従って遊ぶアドバンスルールがあります。



GIFTカード×1枚

ナンバーカード(1～11)およびSUCCESSカードの代わりに使うことができます。使用するときには「GIFT!」とコールして使います。GIFTカードが使われた色のナンバーを持っている、または、山から引いてきたプレイヤーは、

順番に関係なくGIFTカードと交換します。GIFTカードは、1枚でも、他のナンバーカードとの組み合わせでも使うことができます。

ベーシックルール、アドバンスルールでは、ACCIDENTカードで制限のかかったプレイヤーを救出することができます。



ACCIDENTカード×1枚

このカードを所持している間、自分がコミットした色にしかカードを並べることができなくなります。自分の色へのHELPには応じられますが、他のプレイヤーの色にHELPすることはできません。

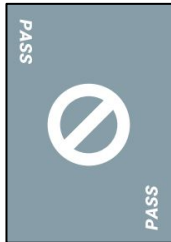
また、自分がHELPをコールする場合も、自分の色にはコールできますが他のプレイヤーの色にHELPをコールすることはできません。

GIFTカードと交換時のみ、他のプレイヤーの色に手札のカードを並べることができます。GIFTカードを所持した次のターンでACCIDENTカードを捨て場に捨てることができます(捨てなくてもよい)。ACCIDENTカードを捨て場に捨てる则制限は解除され、「通常ルール」でのプレーに戻ります。



HELPカードx4枚

自分の番になったとき、「HELP!」とコールし、1度だけ並べてほしい色とナンバーをコールすることができます。コールされたカードを持っているプレイヤーは、カードを並べることができます。並べないこともできます。HELPに応じたプレイヤーは、山から1枚カードを補充します。SUCCESSカードをコールすることはできません。HELPに成功しても失敗しても、使用したカードは捨て場の横に出して権利を失います。



PASSカードx4枚

自分の番になったとき「PASS!」とコールして1度だけプレイせずに、次のプレイヤーにターンを回すことができます。使用したカードは捨て場の横に出して権利を失います。



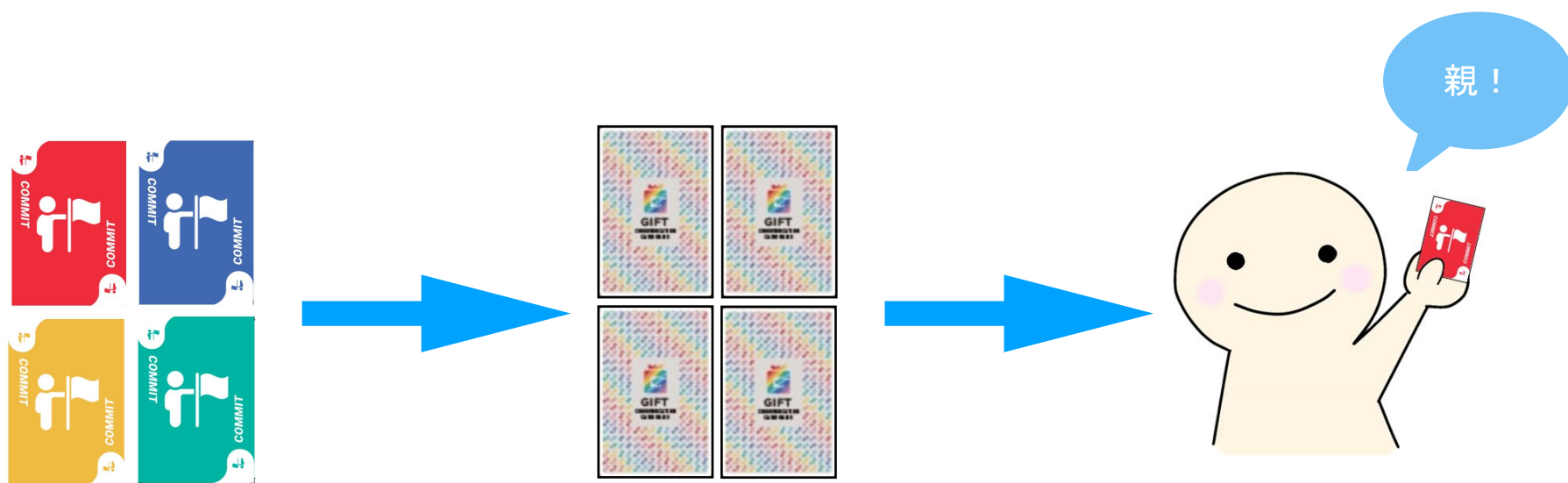
コマンドカード(アドバンスルールで使用)

- 「2」REVERSE/反対周り
- 「4」GET A PASS CARD/パスカード獲得
- 「6」ONCE MORE/もう一度プレイ
- 「8」GET A HELP CARD/ヘルプカード獲得
- 「10」SLEEP/次のターン休み

イーजीルール

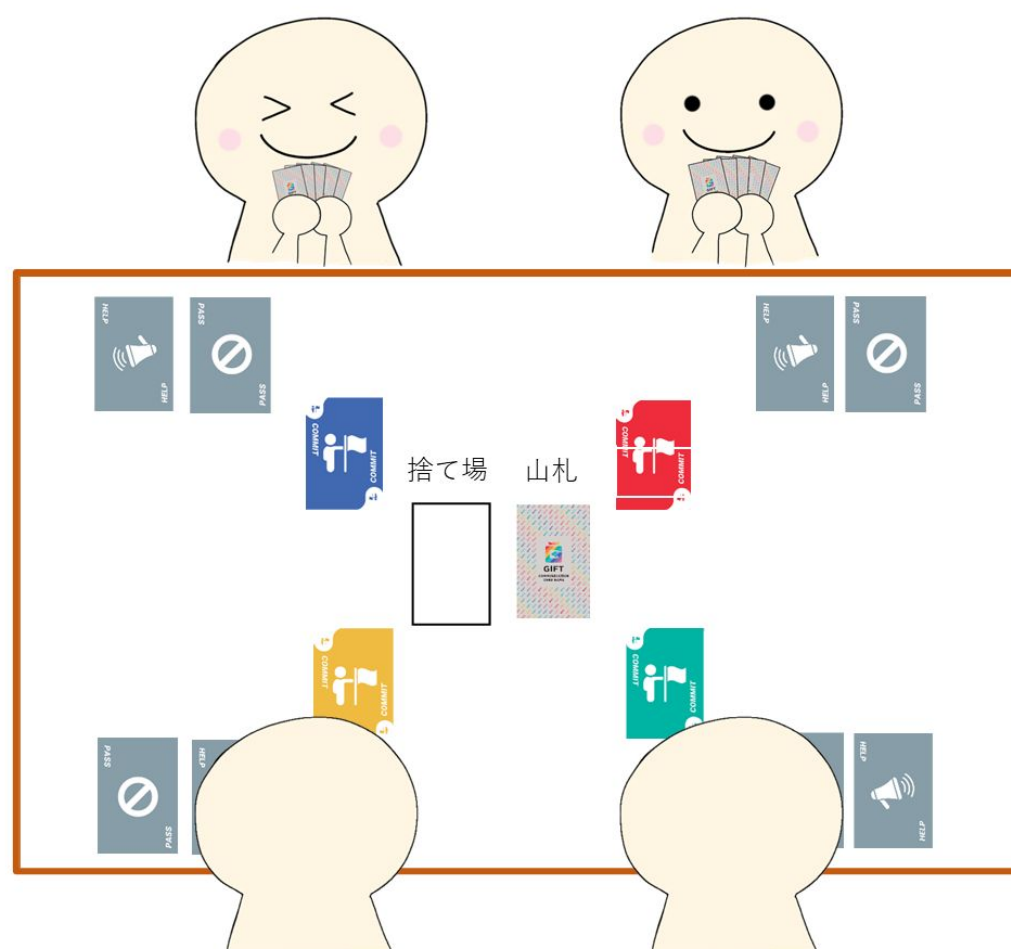
【準備】

- ①HELPカードとPASSカードを1人1枚ずつ配る。
- ②COMMITカードを裏返しにしてよくシャッフルし、親の色を指定する。
1枚ずつカードを引き、あらかじめ決めておいたカラーを引いた人が親。



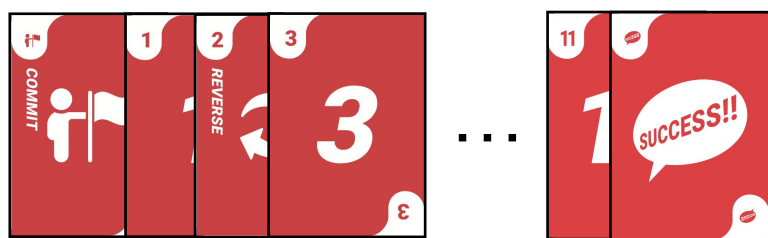
- ③親は、ナンバーカードとSUCCESSカード、GIFTカードをシャッフルし、1人5枚ずつカードを配る。残りのカードは山札とする。

以下の図のように、COMMITカードと山札を置いたら準備完了！！

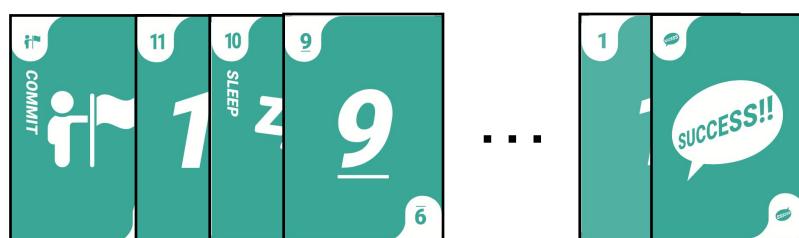


カードの揃え方

「1」もしくは「11」から順番に並べていく



COMMIT → 1, 2, 3 ... 11 → SUCCESS



COMMIT → 11, 10, 9 ... 1 → SUCCESS

ゲームの流れ

【1周目】※2周目以降は①と②のみ

①出して(並べる or 捨てる)

場にカードを並べる。連番のみ複数枚同時に出せる。
出せるカードがなかったら1枚捨てる。

②引いて

出した枚数分、山札から引く。

③コミット(宣言)

最後に自分が「SUCCESSカード」であがる色を決めて、
その選んだ色のCOMMITカードを自分の持ち場に置く。
※誰かと同じ色は選べない

①



②



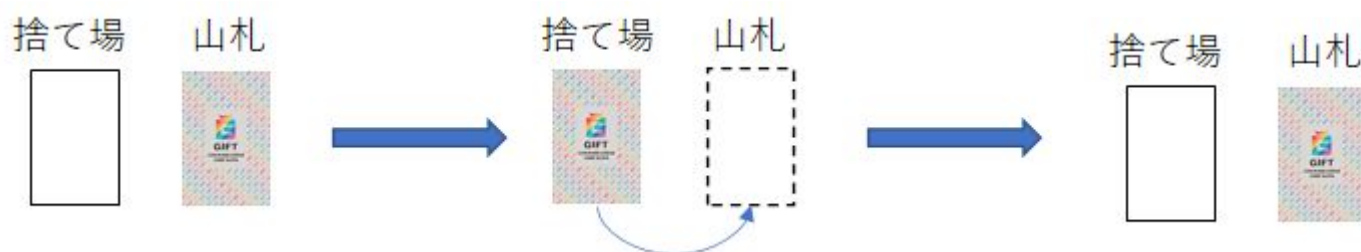
③



※手札が6枚以上になることはない

※山札がなくなり、捨てたカードの山もなくなった場合は出すだけ
(手札の枚数が減っていく)

※山札がなくなったら、捨てたカードの山をシャッフルせずに山札に移す



サクセスの仕方

『アタックゲーム』の場合

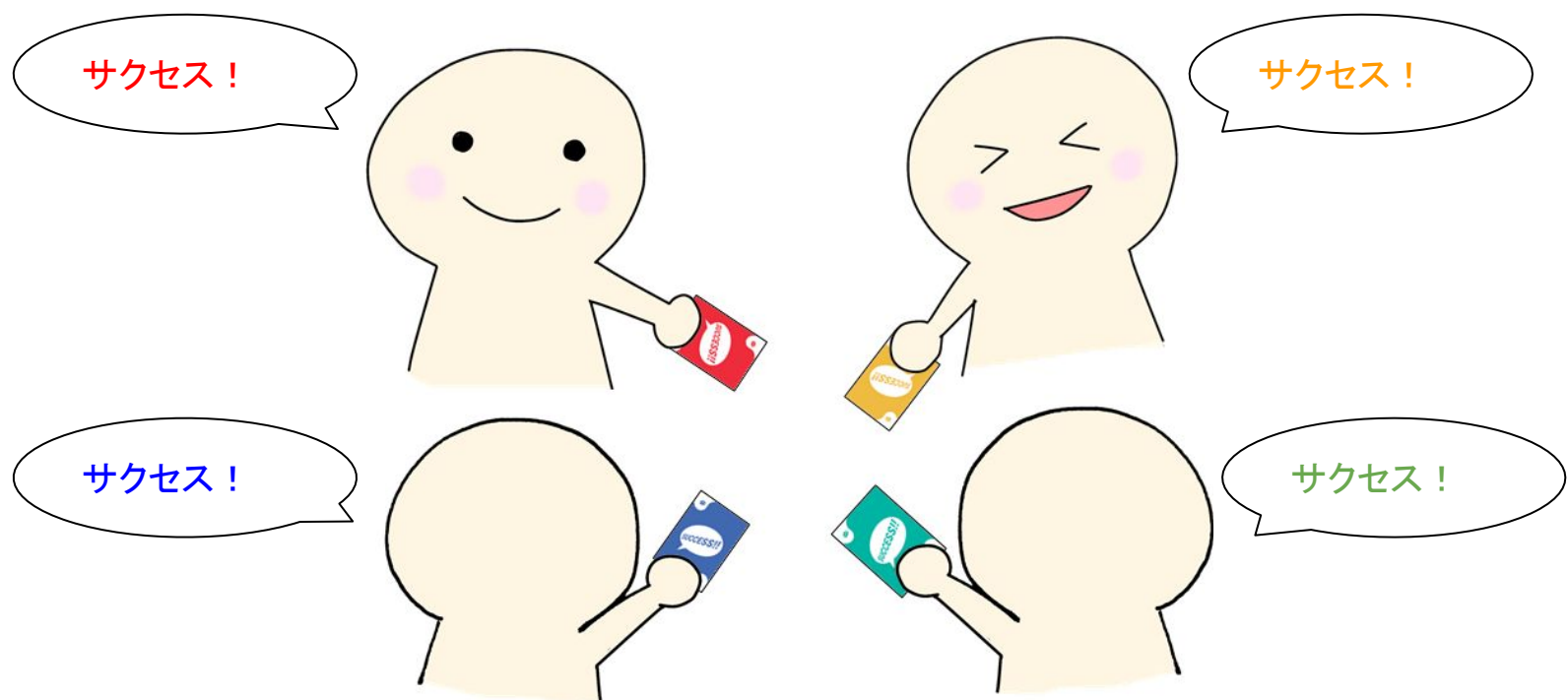
▶一人勝ちを目指す

他のプレイヤーよりも早く自分が選んだナンバーカードを
1～11までそろえて、SUCCESSカードを出した人が勝ち！

『クリエイトゲーム』の場合

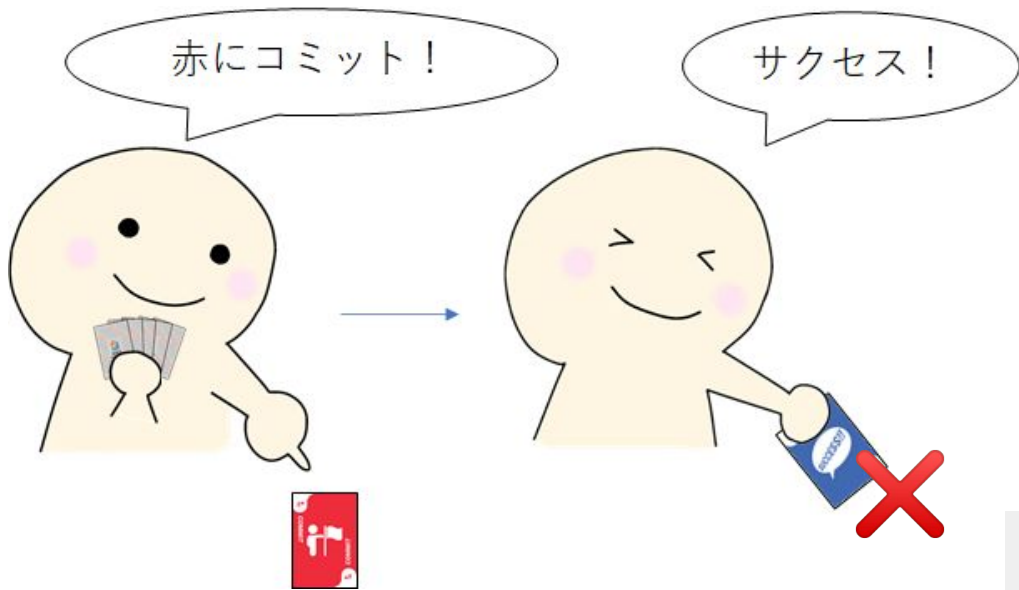
▶みんなでオールサクセスを目指す

自分が選んだ色に、全員が1ターンで「SUCCESSカード」を
置けたら、オールサクセス！



禁止事項

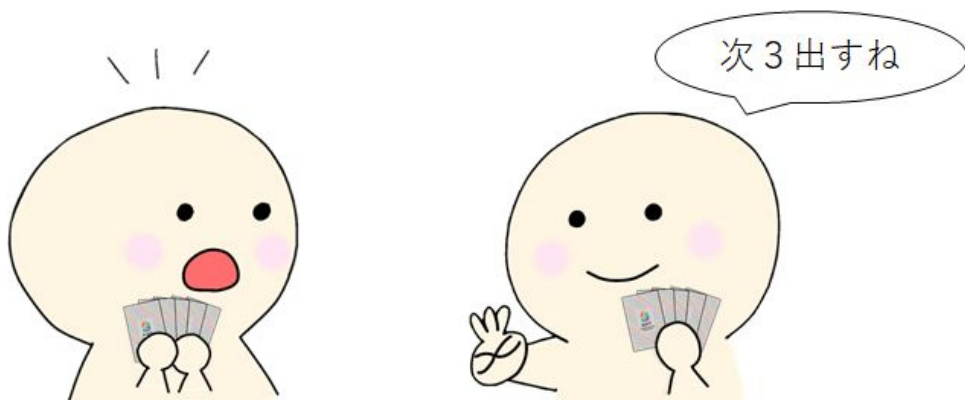
①自分がコミットした色以外の
SUCCESSカードを並べてはいけない



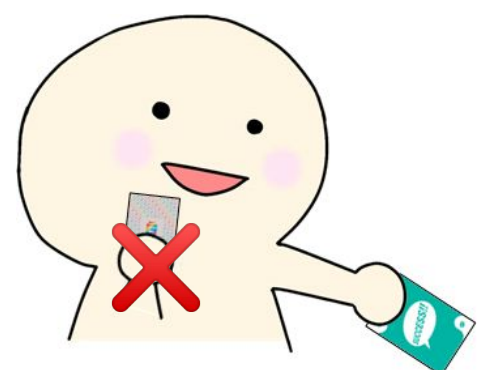
②サクセス前に
手札がなくなっていくけない



③言葉やジェスチャーで自分の手札を
他のプレイヤーに伝えてはいけない



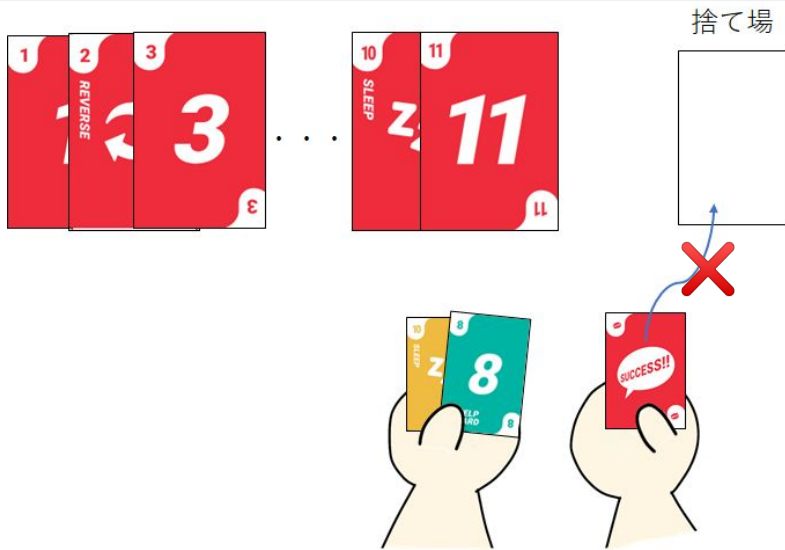
④サクセスしたのに
手札が残ってはいけない



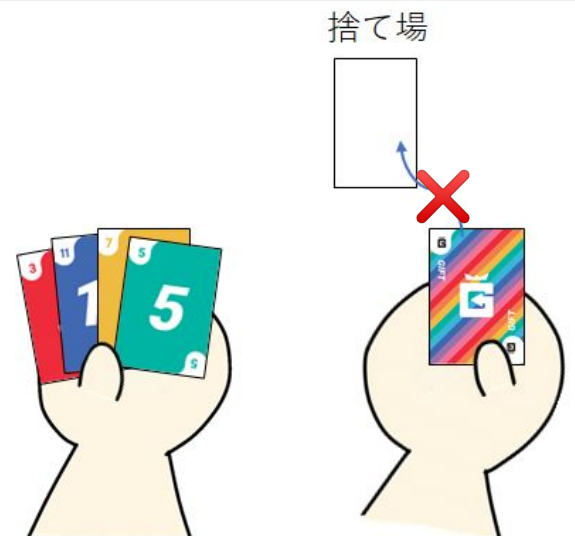
禁止事項

⑤ ホールドした色のSUCCESSカードを捨てることはできない

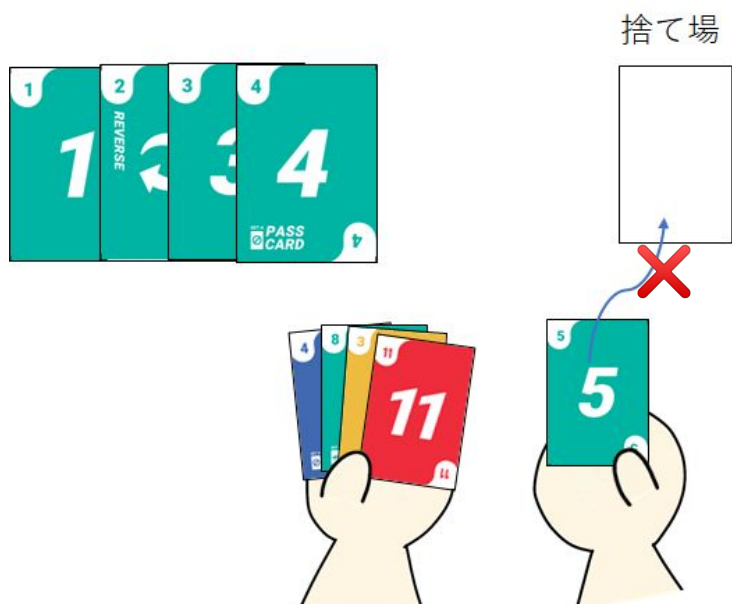
※「ホールド」= ナンバーカード(1~11)が揃った状態



⑥ GIFTカードを捨て場に捨てることはできない



⑦ 場に並んでいる次のカードを捨て場に捨てることはできない



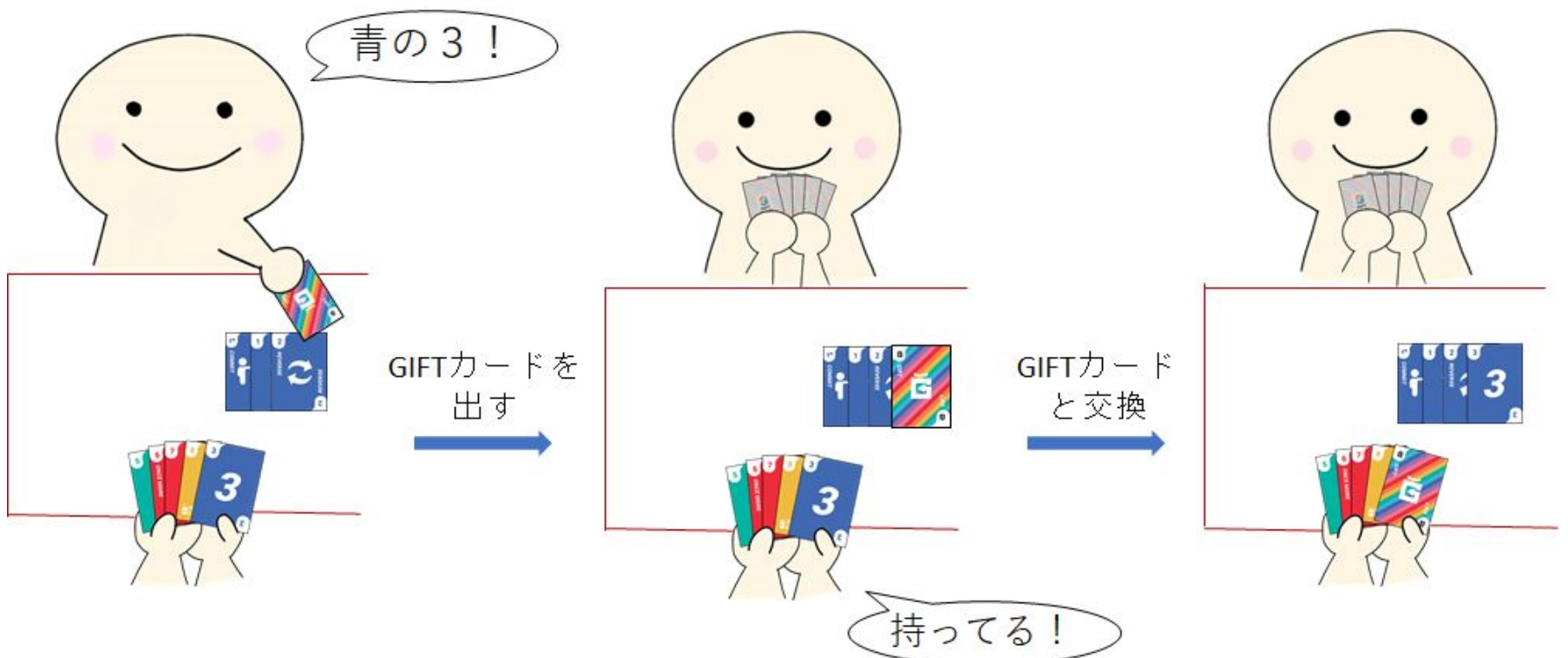
GIFTカード

▶どの数字の代わりににもなるオールマイティーカード

- ・自分の番にGIFTカードを出し、「青の3」のように宣言する。
- ・手札にその該当カードを持っている人は、順番関係なく、すぐに交換しなければいけない。
- ・山札から該当カードが出てきた場合も、すぐに交換しなければいけない。
- ・SUCCESSカードとGIFTカードを同時に出してあがることができる。
- ・GIFTカードは1枚でも、前後のナンバーカードとの組み合わせでも使うこともできる。
- ・GIFTカードはSUCCESSカードの代わりに使うこともできる。

【GIFTカードの出し方例】

- ①GIFTカードのみ
- ②GIFTカード+SUCCESSカード
- ③GIFTカード+ナンバーカード



ベーシックルール

【準備】

- ①HELPカードとPASSカードを1人1枚ずつ配る。
- ②イーजीルール同様、親を決める。
- ③親は、ナンバーカードとSUCCESSカード、GIFTカード、ACCIDENTカードをシャッフルし、1人5枚ずつカードを配る。残りのカードは山札とする。ゲームの流れ、サクセスの仕方は、イーजीルールと同様。

ACCIDENTカードについて

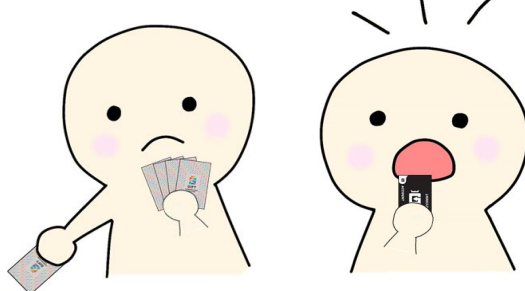
【ACCIDENTカードを引いたとき】

ACCIDENTカードはみんなに見えるように自分の持ち場に出す。

①出して



②引いて

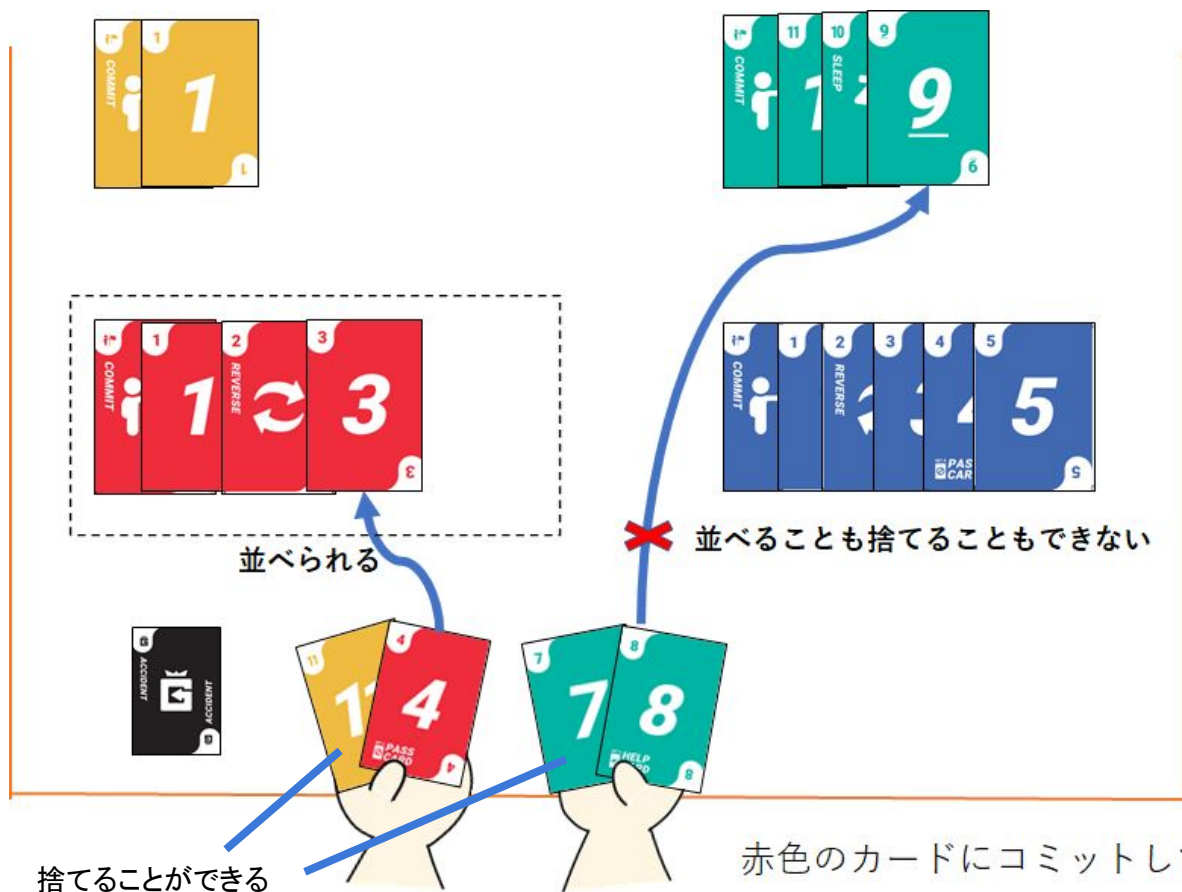


③机に置く



【アクシデント中】

- ・並べることができるのは、自分がコミットした色のみ。
- ・GIFTカードの交換はできる。
- ・場に並んでいる次のカードは捨てることができない。



【最初から手札にACCIDENTカードがある場合】

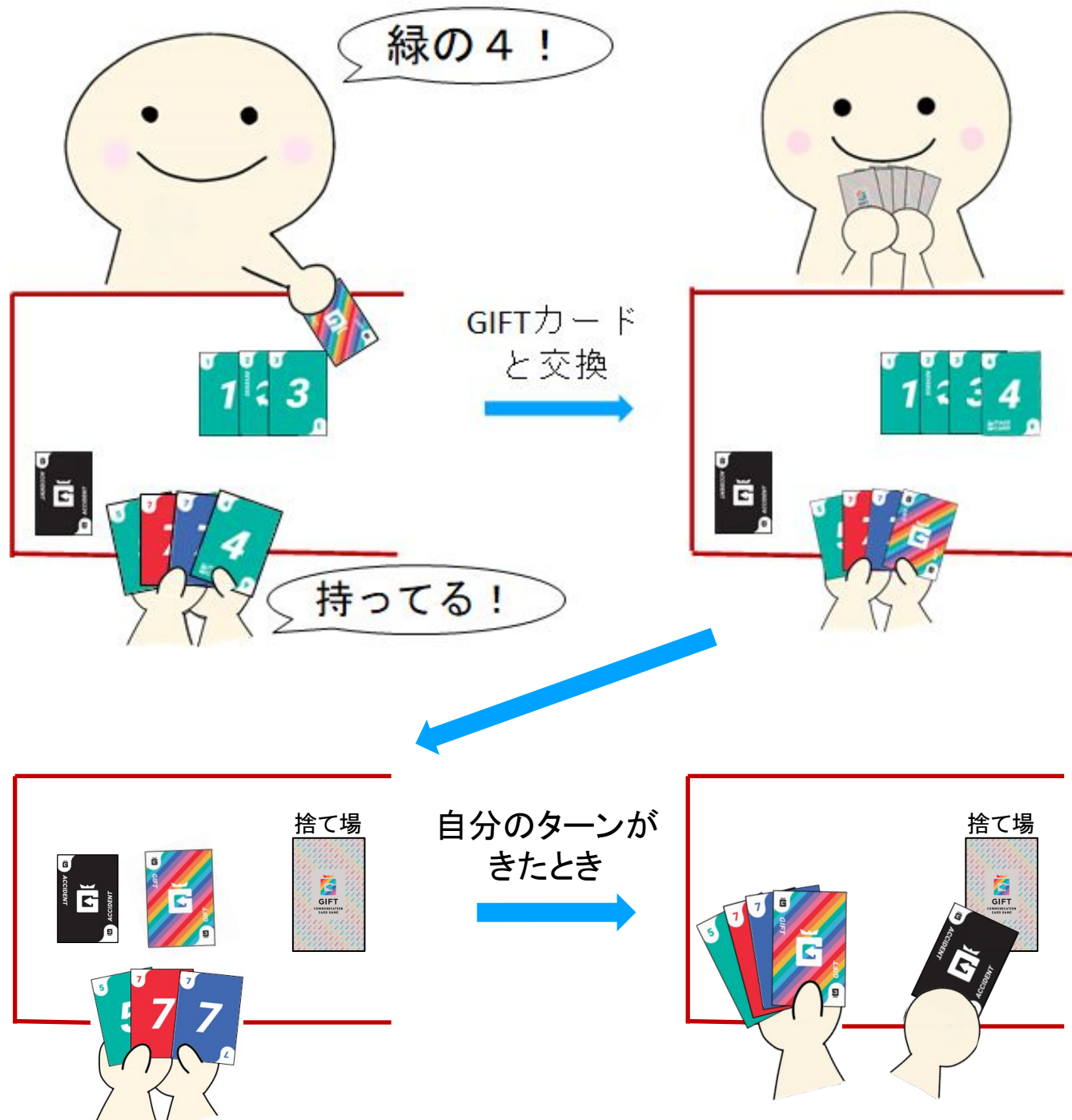
- ・誰もコミットしていない色には並べられる
- ・他のプレイヤーがコミットした色には並べられない

【アクシデントの解除条件】

- ・手札にGIFTカードがあること
- ・ACCIDENTカードを捨て場に捨てることで、アクシデントが解除される

※捨てずに持っておくことも可。その場合はアクシデント時のルールに従う

【解除方法例】



【アクシデント中にできないこと】

- ・他のプレイヤーの色に並べられない
- ・自分がコミットした色以外のHELPに応じられない
- ・他のプレイヤーの色にHELPすることはできない

アドバンスルール

【準備】

- ①イージールール同様、親を決める。
- ②PASSカードとHELPカードは配らず、親の手元に全員分置く。
- ③親は、ナンバーカードとSUCCESSカード、GIFTカード、ACCIDENTカードをシャッフルし、1人5枚ずつカードを配る。残りのカードは山札とする。ゲームの流れ、サクセスの仕方は、イージールールと同様。

▶以下のカードを場に出す時は、各コマンドカードのルールに従う。



2 REVERSE

次にREVERSEが出るまで順番が逆になる
(時計回り⇄反時計回り)



4 PASS

親に「PASSカード」を請求する
※出したタイミングで、請求し忘れた場合はもらえない



6 ONCE MORE

「出して引く」をもう一回



8 HELP

親に「HELPカード」を請求する
※出したタイミングで、請求し忘れた場合はもらえない



10 SLEEP

今ターンと次ターン休み
GIFTカードとHELPカードとの交換もできない

※コマンドカードの無効化

GIFTカードやHELPカードの交換としてコマンドカードを出した場合
コマンドルールは適応されない