

# 【ネラッタ/ナランダ】

カード54枚 内訳:3色(赤・青・黄) 6数字(0~5) 各3枚ずつ  $3 \times 6 \times 3 = 54$

---

## ネラッタ

準備:それぞれ体力ゲージの「10」のマスへコマを置く。

手札を5枚ずつ持ち、残りは山札へ。

山札から1枚めくり場札とする。

任意の方法でスタートプレイヤー＝攻撃側を決める。

相手側は防御側となる。反撃のチャンスを待てる。

## 攻撃方法

・好きなカードを1枚出す。→ **ダメージ0**

### 「ラッタ」

・手札から同じ色、同じ数字を2枚出す。→ **ダメージ1**

「4」「5」の中にはシンボルマーク付きのカードがある。→ 1枚でラッタ扱い。

### 防御側の反撃

同数字を出すことで反撃できる。

攻撃側は反撃に対し、さらに同数字を出すことで再反撃が可能。

---

### 「ネラッタ」

・手札から3枚出す。3枚の合計＝場札の一番上の数字。→ **ダメージ1**

防御側に見えるように広げて出し、その後重ねる。重ねる順番は任意。

### 防御側の反撃

手札から出された一番上の数字と同じ数字を出すことで反撃できる。

---

### 「ハネラッタ」

・「ネラッタ」の手札が全て同じ色。→ **ダメージ2**

### 防御側の反撃

手札から出された一番上の同じ数字、かつ、同じ色を出すことで反撃できる。

---

### 「クラッタ」

・手札から出された3枚が全て同じ数字、かつ、同じ色。→ **ダメージ2**

場札に縛られることはないので、自由に出せる。

### 防御側の反撃

同じ数字の「クラッタ」を出すことで反撃できる。

- ・反撃をした場合、相手側が反撃をしない場合、または反撃が出来ないとき、その相手は**ダメージ1**を受け、それぞれ体力ゲージを減らす。
- ・それらが終了したら山札から手札を5枚になるように攻撃側・防御側の順で補充する。

## 勝利条件

- ・相手の体力ゲージを「0」にしたとき、**勝者**となる。  
または
- ・山札が二回尽きた時点でゲームは終了し、体力ゲージが多い方が**勝者**となる。
- ・そのときに体力ゲージが同じならば、引き分けとなる。

# ナランダ

準備: 自分のコマを「0」のマスへ。

手札を3枚ずつ持ち、残りは山札へ。

山札から1枚めくり場札とする。

任意の方法で**スタートプレイヤー**を決める。

相手側は**リラックス**して待て。

## 遊戯方法

・スタートプレイヤーは手札から1枚場にカードを出す。

場札と同じ色ならば、その上に重ねて出す。

違う色ならば、両隣のどちらかに出す。

すると、場には**赤・青・黄**(見にくいのでこの色にしました。)のエリアが出来る。

---

## 得点 「ナランダ」 +1点

・エリアを並べ替えることで「0」または「5」を**含まない**連続した三つの数字となる。

例: **赤2 青4 黄3** → **赤2 黄3 青4**

## 「ナランダ」 +2点

・エリアを並べ替えずに「0」または「5」を**含まない**連続した三つの数字となる。

例: **青3 赤2 黄1**

## 「ランダリ」 +2点

・エリアを並べ替えることで「0」または「5」を**含む**連続した三つの数字となる。

例: **赤1 青0 黄2** → **黄2 赤1 青0**

## 「ナランダリ」 +3点

・エリアを並べ替えずに「0」または「5」を**含む**連続した三つの数字となる。

例: **黄3 青4 赤5**

---

## 減点 「サゲッタ」 相手に-1点

・出した手札により3つのエリアの数字が全て同じになる。

例: **赤2 青2 黄5** → **赤2 青2 黄2**

「サゲッタ」にシンボルマーク付きの「4」または「5」の数字が含まれている場合

**相手は-2点**となる。複数枚あっても**-2点**は変わらない。

また得点は0点以下になることはない。

---

・得点したプレイヤーは自分のコマを得点分または減点分動かす。

山札から1枚手札に補充して相手側に交代する。

---

## 終了条件

・山札がなくなり、最後のプレイヤーの手札がなくなるとゲーム終了。

獲得した得点が高いプレイヤーが**勝者**となる。

## より深く楽しむルール (バリエーションルール)

・1ゲーム勝利すると1勝利点。

相手プレイヤーとの得点差が10点以上開いているときは2勝利点獲得。

先に3勝利点を獲得したプレイヤーが**勝者**となる。