

ネラッタ/ナランダ 改訂・追加ルール

■ネラッタ-改-

1.手札の枚数を5枚から6枚に変更

2.連続攻撃

3.クラッタのダメージを2点から3点に変更

- 攻撃側は攻撃した際、防御側に反撃されなければ、続けて残りの手札で攻撃することが出来ます。

※最初の攻撃と併せて2回まで可能

その後、攻撃側、防御側の順に手札を6枚になるまで補充します。

上記以外は現行ルール通りです。



1.手札の上限が1枚増えたことにより、これまで出せる頻度が低かったネラッタの強攻撃である『ハネラッタ』が出しやすくなつて派手な殴り合いも可能に。

2.連続攻撃が成功すると右図のように、場札の赤5に対して
『1回目の攻撃』青0、青1、青4でハネラッタ（2ダメージ）
新たに青4が場札となり、
『2回目の攻撃』黄2、赤0、赤2でネラッタ（1ダメージ）を放ち、
2回目の攻撃も反撃されなければ、1手番で計3ダメージを相手に
与えることも可能です。

3.当初はクラッタ（2ダメージ）はネラッタ（1ダメージ）の強攻撃であるハネラッタ（2ダメージ）より
さらに反撃が困難な攻撃としての位置付けでしたが、ハネラッタとの区別化を図るために3ダメージに！
手札が6枚になったことでよりスピーディに、また連続攻撃という新たなルールにより攻撃の幅が広がり、
クラッタでの一発逆転という展開も含めて、より戦略的になったと思います。

■ナランダ-HEXAGON-

- ゲームで使用する計54枚の数字カードの中からランダムに赤、青、黄のカードを各色2枚ずつ計6枚抜き出します。
- 抜き出した6枚のカードをシャッフルし、裏向きのまま場の中央に置きます。
- 最適な方法で決まったスタートプレイヤーは、6枚の数字カードの1番上の1枚を表向きにします。
それ以降表向きにしたカードは既に表向きのカードに隣接させ、同じ色なら2枚分空けるように配置していくと右図のような六角形になります。
- 残りのカードを良くシャッフルして各プレイヤーに3枚ずつ配り、余ったカードは六角形に配置されたカードの脇に山札として置きます。
- この状態でスタートプレイヤーから時計回りにプレイしていきます。

※1. シンボル付きの4及び5の数字カードが含まれるサゲッタリ(相手が2失点)
は採用せず、他の数字と同様、サゲッタ(相手が1失点)のみ採用します。

※2. このルールでは獲得する得点が得点表示カードに表示されている『29』を
上回ることがあるので、2周目以降は『0』を『30』としてプレイして下さい。

上記以外は現行ルール通りです。

例えば、手札に赤1、赤4、青4があるとします。右上図の場面で、

- 赤1を赤5の上に出した場合、『102』のランダリ（2点）と『132』のランダ（1点）で計3点
- 赤1を赤3の上に出した場合、『120』のランダリ（2点）と『123』のナランダ（2点）で計4点
- 赤4を赤5の上に出した場合、『432』のナランダ（2点）のみ
- 赤4を赤3の上に出した場合、『423』のランダ（1点）のみ
- 青4を青0の上に出した場合、『453』のランダリ（2点）と『423』のランダ（1点）で計3点
- 青4を青2の上に出した場合、『435』のランダリ（2点）と『432』のナランダ（2点）で計4点



というように現行ルールに比べて選択肢が増えるため若干テンポが遅くなるものの、1手番で2種類の手役が望めるのと、得点が大きく動くので逆転勝ちのケースも増えました。更にテストを行った結果、3人まで遊べることが確認できました。