

それは“命”で“武器”である

シノミリア

συνομιλία

まず、0-9のカードをお互い、1枚ずつ持つ。
9以外のカードは、1度ラウンド終了で使用したら失う。

勝者

ゲーム終了時、所持チップ枚数が**多い**者。
同一の場合は、最後の勝負に**勝**った者。

ゲーム終了条件

以下のどちらかが起きた場合、終了。
① 片方の所持チップが0になった場合。
② どちらかの手札が2枚になった場合。

1◆ ラウンド開始 手札から1枚裏向きにして出す。ラウンドでは、手番を交互に行う。

2◆ 自分の手番にできるアクション(A or B)とパス(C)

A チップを積む	B カードを変える (1度だけ)	C パス
テーブル中央に自分のチップを、表の面を選択して1枚置く。 	自分のチップ1枚を相手に渡し、カード変更。変えなくても良い。その後、チェンジカードを太陽→月へ。(月はこのラウンドでは既に実施した事を示す) 	今回の自分の手番ではAもBもしない。

3◆ ラウンド終了判定 (次のどれかになった場合、ラウンドは終了)

α	β	γ
テーブル中央のチップが合計9枚になった場合 	両プレイヤーが連続した手番でパスをした場合 	月の面を表にしてテーブル中央に積み、その次の相手の手番でパスをした場合

4◆ ラウンド終了後、勝敗判定

カードオープン

最後にアクション(A or B)をした者が先にカードを表にする。その後、相手もカードを表にする。

勝敗の判定

- 表にした数字カードの数と、テーブル中央のチップ枚数を比較し、差が小さい者の勝ち。
- 差が同じ場合(テーブル中央にチップがある場合)→最後にアクション(A or B)をしなかった者が勝ち。
- 差が同じ場合(テーブル中央のチップがない場合)→最初にパスをした者の勝ち。

5◆ 勝者のチップ受け取り

1 起死回生ボーナス	2 勝利点	3 月ボーナス	4 掛け金
現在の自分の所持数 0枚:相手から5枚受け取る 1枚:相手から2枚受け取る	相手から 2枚受け取る	テーブル中央のチップの <u>月の面のチップ枚数</u> を 相手から受け取る	テーブル中央の チップを受け取る

6◆ 次ラウンドの準備

1 カード消費	2 チェンジカード	3 スタートプレイヤー
➢ 9以外がラウンド終了後に配置されていた場合数字の面を上にして手元に並べておく。 ➢ 9の場合は手札に戻す。	太陽の面を上に戻す 	矢印を勝者の側に向けて次ラウンド開始