

ノードカード 26枚



<プロローグ>

ヒックとミズールは近所でも有名な双子。ある日2人は“ハッキング”で競争することにしました。町中を巻き込んだこの競争、どちらが勝つのでしょうか？

<ゲームの目的>

このゲームでは、プレイヤーはHick・Mizureのいずれかになり、より多くの端末をハッキングすることになります。ハッキングが済んだ端末(ノード)には自分のカラーのステッカーが貼られます。相手の端末を上書きしつつ、自分の管理下の区画を増やしていく陣地取りの様なゲームです。

1

2

プレイヤーカード 2枚
スタートカード 1枚

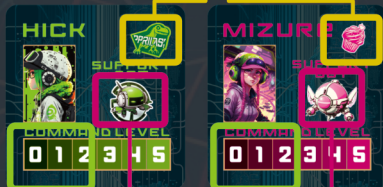


コマンドコマ
2個



[プレイヤーカード]

プレイヤーステッカー
このシンボルを繋げて広くする



支援BOTステッカー
コマンドレベルが上がる

コマンドレベル
コマンド実行に必要

[スタートカード]
初期配置に利用する以外は
ノードカードと同一構成です。

3

4

<コンポーネントの見方>

[ノードカード]

ノード(1区画)
この区画を繋げて
大きくする

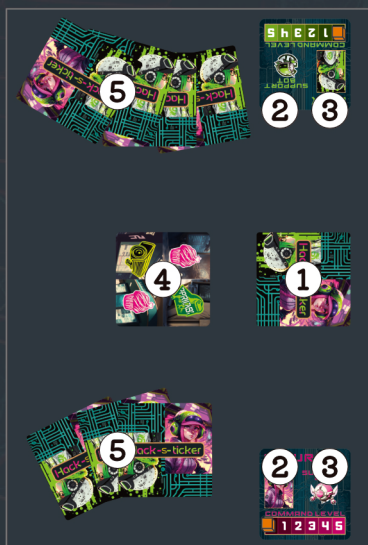
支援BOT

場に出た時に対象
プレイヤーのコマ
ンドレベルを1増やす



＜ゲームの準備＞

〔配置イメージ〕



5

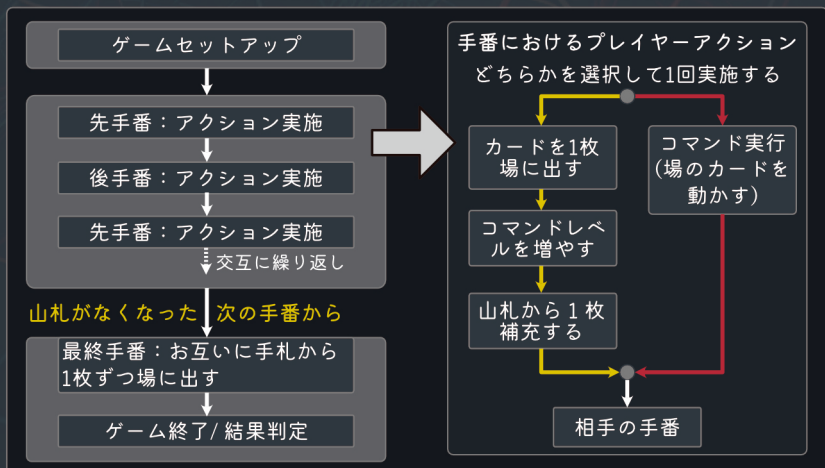
6

〔セットアップ手順〕

- ① ノードカードをよく混ぜ、裏向きの山札にして場の中央に置きます。
(以降ノードカードはカードと呼びます)
 - ② プレイヤーカードを1枚取り、手元に置きます。色による性能差はありません。
 - ③ コマンドコマをプレイヤーカードのコマンドレベルの0に置きます。
 - ④ スタートカードを場の中央に置き、先手番を決めます。最近シールかステッカーを貼った人が先手番になります。
 - ⑤ 先手番は4枚、後手は3枚、山札から手に取り、手札とします。
- 以上で準備完了です。

＜ゲームの流れ＞

ゲームは先手番から順にアクションを1度ずつ交互に行います。
ゲームが進行して山札がなくなったら、次のプレイヤーから最終アクションとして手持ちのカードから1枚ずつ場に出してゲームが終了します。



7

＜ゲームの概要＞

このゲームでは、自分のプレイヤーステッカーを繋げ、相手より広い区画を確保します。区画は連続したステッカーの最大値を比較します。場に出ているステッカーの合計では無い点に注意してください。



例)ピンク、緑共に区画最大値は4で拮抗中

緑は3区画の部分もありますが、最大値を見るため4となります。

8

＜プレイヤーアクション＞

〔カードを場に出す〕

手札から1枚カードを場に出せます。カードが置ける条件は以下の通りです。

- ①場のカードに1区画以上重ねる
カードはどの向きで置いてもOK!!



- ②重ねる所は異なる色であること
ただし黄色の上には重ねられない!!



9

〔コマンドレベルを増やす〕

コマンドレベルは後述のコマンド実行に必要な要素です。下記支援BOTが記載されたカードを場に出した際、該当するプレイヤーのコマンドレベルが1つ上昇します。相手プレイヤーの支援BOTが記載されたカードを場に出した場合も、相手のコマンドレベルが上昇します。



Hick (緑)用



Mizure (ピンク)用



10

〔山札から1枚補充する〕

カードを場に出した後、山札から1枚カードを補充します。自分の手番が終了する時、手札の枚数は3枚にします。

〔コマンド実行(場のカードを動かす)〕

ストックしたコマンドレベルを1消費して、場に出ているカードを動かします。コマンドは2種類のうちいずれか1つを選択します。実行を宣言した後、プレイヤーカード上のコマンドコマの位置を1つ移動させます。

注意：山札がなくなった後の手番では実施できません。



※手番でコマンド実行を選択した場合、1回実行できます。コマンドレベルが2以上の状態でも1回の手番で複数回実行はできません。

11

コマンドA:

Rotate(回転)

場に置かれた上に何も重なっていないカードを回転させる事ができます。角度は90度・180度・270度から選ぶ事ができます。カードを回転させる際、下に重なっているカードの色は無視して配置ができます。

例) **ピンク手番**で回転を実施、
ピンクの領域を拡大

180度回転!



12

＜最終手番＞

場の山札がなくなった次の手番から、最終手番になります。

最終手番では、手持ちのカードから1枚場に出す事ができます。

コマンド実行はできません。

最終手番をお互いに1度ずつ行くと、ゲームは終了します。

＜ゲーム終了/結果判定＞

ゲームが終了したら、場に置かれたカードの連続したステッカー区画の最大値を比較します。場に出ているステッカーの合計では無い点に注意します。

最大値が大きい方が勝利します。
もし同じ値の場合は、コマンドレベルの残数が多い方が勝利します。コマンドレベルも同じ場合は、引き分けです。

14

コマンドB:

Move(移動)

場に置かれた上に何も重なっていないカードを1区画移動する事ができます。カードを移動させる際、下に重なっているカードの色は無視して配置ができますが、移動することで他と重ならないカードを発生させることはできません。

例) **緑手番**で移動を実施、
ピンクの領域を減少



1区画移動!

13

ピンク5区画、緑4区画のため
ピンクの勝利!



15

ゲームデザイン・製作：Pandori3

Special Thanks：

テストプレイにご協力頂きました皆様
アドバイス頂きました皆様
Urmalさんと子供達

ぱん屋のゲーム

