

NEW & OLD

ニュー・オールド

ルール説明書



NEW OLD(ニューオールド)は、古くて新しいカードゲームです。
新しいものは素晴らしく、古いものは見るのも触るのも嫌なものです。

それはこのゲームでも同じ。

ゲーム終了時に残ったカードのうち
新しいカードは得点、古いカードは失点となります。

また、行き過ぎた価値観は
時に真逆の結果を生むこともあるかもしれません。

さあ、誰が真の新しいもの好きか、
ゲームではっきりさせようじゃありませんか。

1. ゲームの目的

このゲームではカードを場に出していきながら、**上手に手札を残すゲームです。**

ゲーム終了時、出せずに公開したカードの合計得点が最も高いプレイヤーが勝者となります。

公開した「ニューカード」は得点(プラス)、「オールドカード」は失点(マイナス)となります。

ただし、**公開したカードがニューカードのみだと失点に変わる**ため、手札のコントロールが重要です。

2. 内容物

・数字カード 計 72 枚



表



裏

ニューカード 36 枚(1~6 各 6 枚)



表



裏

オールドカード 36 枚(1~6 各 6 枚)

・ルール説明書 2 枚

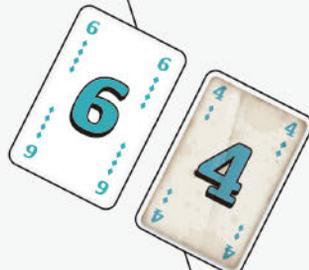


※オールドカードの一部はダメージが激しく、
四隅のダイヤが欠けている場合がありますが、
他の隅のダイヤ数を参照してください

3. ゲームの準備

1. ニューカードとオールドカードを、別々にシャッフルします。
2. 各プレイヤーにニューカード、オールドカードを各 7 枚ずつ配ります。
3. 残りのカードから 1 枚ずつテーブルの中央に表向きに置き、それぞれオールドゾーンの場札、ニューゾーンの場札と呼びます。それでも残ったカードがあれば、全て箱に戻します。
4. 配られた 14 枚を見て、その中からニューカードとオールドカード 1 枚ずつを裏向きで箱に戻します(×印)。
5. **残った計 12 枚のカードが各プレイヤーの手札**となり、他プレイヤーに見せないように持ちます。
6. 任意の方法でスタートプレイヤーを決めます。

ニューゾーン



オールドゾーン

4. 手番にできること

スタートプレイヤーから時計回りで手番を行います。

ゲームを抜けない限り、手番プレイヤーは必ず手札から1枚をプレイします。

このゲームは**プレイヤーごとにAとB**の2つのステージがあります。手番プレイヤーのステージによってプレイするゾーンが変化します。A(ゲーム開始時)であればオールドゾーンに、Bであればニューゾーンにカードをプレイします。手番の始めにオールドカードがプレイできないことを示すと、ただちにBに移ります。Bに移ったプレイヤーはAに戻ることはなく、以降ニューゾーンにのみカードをプレイします。

Bでニューカードをプレイできなくなったプレイヤーからゲームを抜けていきます。全プレイヤーが抜けたらゲームが終了します。

A (ゲーム開始時)

オールドゾーンにニューカード、もしくはオールドカードをプレイする

- 手札から1枚をオールドゾーンにプレイします。
- プレイできるのは、オールドゾーンの場札と同じ数字か、ちょうどひとつ上の数字です。
- 6は1に繋がっているものとみなします。(場札が6のときにプレイできるのは6か1のみ)
- オールドカードとニューカードの、どちらをプレイしても構いません(下の図の★がプレイできるカードです)。**
- プレイしたカードが新たな場札となります。
- 手札にプレイできるカードが1枚もない場合は、オールドカードを公開(右参照)しなければなりません。



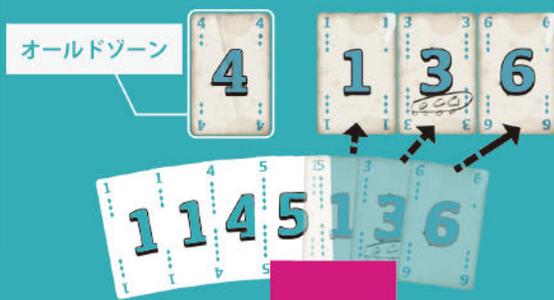
オールドカードがプレイできないことを手札を公開して示す

A→B

条件：オールドカードがプレイできない、もしくは手札にオールドカードがない場合

※プレイできるニューカードがあっても、オールドカードがプレイできなければ公開できます。

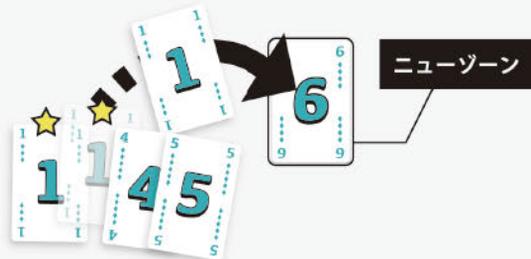
- 手札のオールドカードのみを全て自分の前に公開します。
- 最初に公開するのはオールドカードのみです。
- 公開したカードは今後プレイすることはできず、ゲーム終了時の得失点となります。
- 手札にオールドカードがない場合は手札の裏面を見せて、オールドカードがないことを示してください。



B (オールドカードを公開したプレイヤー)

ニューゾーンにニューカードをプレイする

- オールドカード公開後もただちに行います。**
- 手札から1枚をニューゾーンにプレイします。
- プレイできるのは、ニューゾーンの場札と同じ数字か、ちょうどひとつ上の数字です(右図の★参照)。
- プレイしたカードが新たな場札となります。
- ニューカードをニューゾーンにプレイできるのであれば、必ずプレイしなければなりません。



プレイできない場合 ニューカードがプレイできないことを手札を公開して示す

- 手札(ニューカード)を全て自分の前に公開します(A→Bの時と同様の処理をしてください)。
- 手札が全てなくなった、もしくは公開したプレイヤーはゲームから抜けます。以降、手番を飛ばしてゲームの終了を待ってください。

5. ゲーム終了と得点計算

全プレイヤーが抜けるとゲーム終了となります。

各プレイヤーの前に置かれている、公開したカードにあるダイヤの数で得失点を計算します。

計算方法

以下の3パターンがあります。

① オールドカードとニューカードをどちらも公開している

- ・ニューカードにあるダイヤ: 1つにつき+1点
- ・オールドカードにあるダイヤ: 1つにつき-1点

$$5+3-3-4= \text{合計} 1 \text{点}$$



② オールドカードのみ公開している

- ・オールドカードにあるダイヤ: 1つにつき-1点

$$-3-2-3= \text{合計} -8 \text{点}$$



③ ニューカードのみ公開している

- ・ニューカードにあるダイヤ: 1つにつき-1点

$$-5-2-2= \text{合計} -9 \text{点}$$



1枚も公開していなければ(手札を全部出し切ったプレイヤーは)0点です。

全プレイヤーが得失点を合計します(点数がマイナスになる場合があります)。

最も得点の高いプレイヤーが勝者となります。同点の場合は、勝利を分かち合ってください。

6. 次のゲームへ!

たった1回のゲームでは真の勝者は決められません!

人数と等しい回数ゲームを行って総合得点の高いプレイヤーを真の勝者とします。

ゲームの準備をして次のゲームに行きましょう!

ゲームごとの得失点はメモやチップで記録してください。

2ゲーム目以降のスタートプレイヤーは、直前のゲームで最も低い得点のプレイヤーです。



7. 間違いやすいルール

- ・手番中にパスはできません。
- ・**オールドゾーンにはニューカードもプレイできます。**
- ・手札にプレイ可能なニューカードがあっても、オールドカードがプレイできなければ1回目の公開ができます。ニューカードがプレイ可能であれば公開しなくてもかまいません。
- ・1回目の公開の後、ニューカードをニューゾーンにプレイできるのであれば必ずプレイしなければなりません。
- ・誰かが手札を公開すると**プレイヤーごとにプレイできるゾーンが異なっていきます**が問題ありません。

8. バリエントルール

得失点でゲームごとの順位を決めます。

1位のプレイヤーは2順位点、2位のプレイヤーは1順位点、最下位のプレイヤーは-1順位点を得ます(同点の場合は順位繰り下がり)。

複数該当する順位がある場合は、低い方の順位点を得ます。
(例:4人プレイでA=7点、B=7点、C=3点、D=3点の場合、AとBが1順位点、CとDが-1順位点)。

ダイヤの得失点は含まず、順位点合計の最も高いプレイヤーが真の勝者となります。



内容物の不具合やご不明な点がありましたら、右記からお問い合わせください。エラッタ(データやルールのミス)なども公式サイトに記載します。



heyteam.net

ゲームデザイン&アートワーク:イムラ タクヤ
校正: 鷗乃汝那

HEY!

English Rules Available!

