

◆ラウンド終了時の処理◆

裏向きになっている忍務カードをすべて表にします。
 忍者ごとに下に並べられた忍務カードの危険度を足します。
 危険度の合計値に応じて名声点が入ります。

危険度	名声点
11点以上	-1
10点	+4
8,9点	+3
6,7点	+2
3,4,5点	+1
2点以下	0

忍者カードを上下させて名声点を表示します。
 8点を越えた場合、名声点表示カードを裏にします。

名声点は0点より下がることはありません。

(例) 下の図だと

伊賀は8点で名声点+3

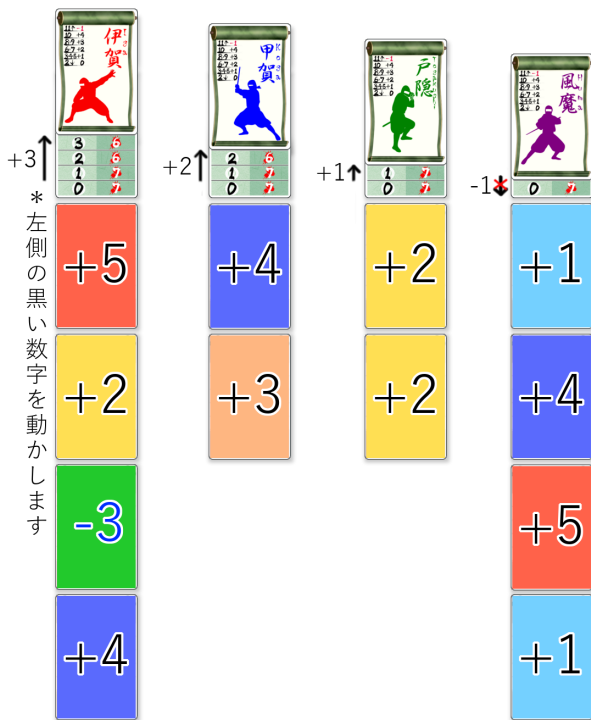
甲賀は7点で名声点+2

戸隠は4点で名声点+1

風魔は11点で名声点-1

となります。

風魔は名声点が0だったので、これ以上下がりません。



各忍者の名声点を計算したら、手札以外のすべての忍務カードをシャッフルします。その後、各自**6枚**になるように忍務カードを補充します。

ラウンドカードを1枚めくります。
 次のラウンドは、前回のラウンドで最後に忍務カードを置いたプレイヤーの次のプレイヤーからスタートします。

◆ゲーム終了時の処理◆

4 ラウンドが終わったらゲームが終了します。

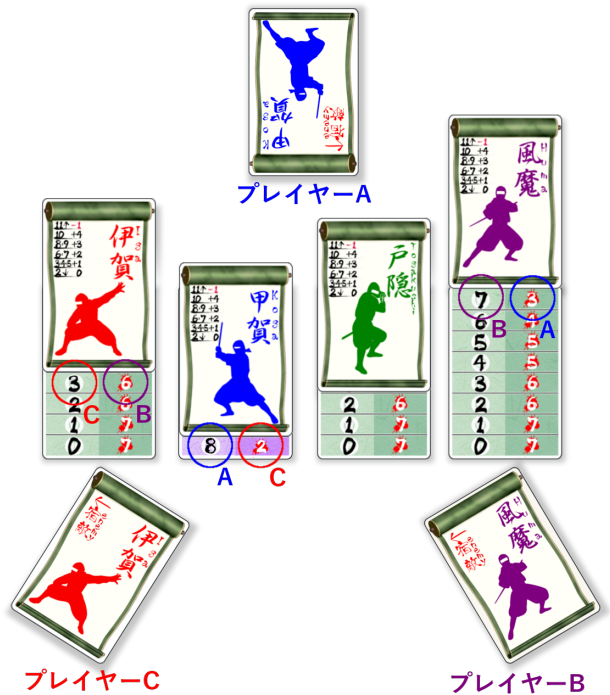
全員正体カードを表にして自分の正体を明かします。
 それぞれの忍者ごとに名声点を計算します。

最終的な名声点 =

自分の忍者の黒い数字 +

左隣に座っているプレイヤーの忍者の赤い数字

※このゲームでは左隣に座っているプレイヤーが、あなたにとっての宿敵となります。つまり右隣のプレイヤーにとっては、あなたが宿敵となるのです。(場の忍者カードの並び順ではないことに注意してください！)



(例) 上の図の最終的な名声点は以下ようになります。

プレイヤー-A(甲賀)

自分の名声点8点+宿敵(風魔)の赤い点数3点=11点

プレイヤー-B(風魔)

自分の名声点7点+宿敵(伊賀)の赤い点数6点=13点

プレイヤー-C(伊賀)

自分の名声点3点+宿敵(甲賀)の赤い点数2点=5点

最終的な名声点はプレイヤー-B(風魔)が最多となりました。

* 左隣のプレイヤーの名声点を抑えることで、あなたにより大きな名声点が入ります。また右隣のプレイヤーに邪魔をされないために正体を隠す必要があります。

最終的な名声点が最も高いプレイヤーが勝利します。
 同点の場合は自分の忍者の名声点が最も高いプレイヤーが勝利します。
 それでも同点の場合引き分けになります。

制作



ホームページ: <http://cometgame.jimdo.com/>

ゲームデザイン: 佐山貴亮, 荒尾俊樹

グラフィックデザイン: 佐山貴亮

連絡先: info@cometgame.com (代表: 佐山)