

## カードの紹介 (得点表)

果物名\枚数	1枚	2枚	3枚	4枚	5枚～
りんご	0点	2点	5点	9点	14点max
ぶどう	2点	5点	8点	11点	11点max
キウイ	2点	6点	0点	12点	18点max
バナナ	3点	7点	12点	0点	0点

白桃と黄桃は得点計算時どちらか1種類しか得点になりません。得点の高い方を選びます。

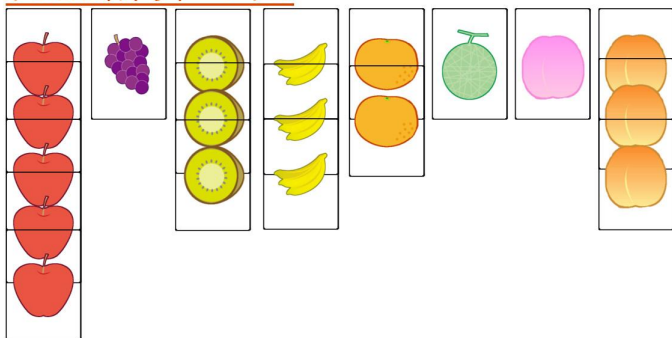
果物名\枚数	1枚	2枚	3枚	4枚	5枚～
白桃/黄桃	2点	5点	9点	14点	20点max

**オレンジ**：りんごのカード1枚につき1点が入ります  
(上限1枚につき4点まで)。

例：りんごが4枚、オレンジは3枚でゲームが終了しました。オレンジ1枚の得点は4点で3枚あるので12点獲得します。

**メロン**：ぶどうのカード1枚につき1点が入ります  
(上限1枚につき4点まで)。

## 得点計算の例



りんご：14点 (5枚)  
 ぶどう：2点 (1枚)  
 キウイ：0点 (3枚)  
 バナナ：12点 (3枚)  
 オレンジ：8点 (りんごが5枚ありますがMAX4点なので4点×2枚)  
 メロン：1点 (ぶどうが1枚なので1点×1枚)  
 白桃/黄桃：9点 (黄桃の方が多いので黄桃のみ3枚で計算)  
**合計：46点**

※得点の入らないカード (図の例の場合、キウイと白桃) はゲームから除外すると計算しやすくなります。

## オプションルール

A: バランス調整  
 プレイ人数に応じて下記のようにプレイカードを抜きます。

【3人プレイ】  
 りんご、ぶどう、キウイ、バナナ：6枚  
 黄桃、白桃：3枚  
 オレンジ、メロン：4枚

【4人プレイ】  
 りんご、ぶどう、キウイ、バナナ：2枚  
 黄桃、白桃：1枚  
 オレンジ、メロン：2枚

B: エキスパート  
 オレンジとメロンも、白桃/黄桃と同様、どちらか1種類しか得点になりません。得点の高い方を選びます。

C: シークレット (2～4人プレイ)  
 1ラウンド目はプレイカードを8枚配ります。2枚ずつの組み合わせに3分割し、1枚は捨て札、もう1枚は裏向きにして手元に置いておきます。ゲーム終了時に手元に置いた裏向きの1枚のカードを公開して得点計算に加えます。  
 ※計20枚のカードで競うことになります。

D: 2人対戦  
 ①スタートカードは「りんご」「ぶどう」を使います。  
 ②ゲームは4ラウンドプレイし1・3ラウンドは「りんご」がスタートプレイヤー、2・4ラウンドは「ぶどう」がスタートプレイヤーになります。  
 ③カードを公開したプレイヤーの反対側のプレイヤーが好きなカードの組み合わせを獲得し、さらに好きなカードの組み合わせをゲームから除外します。残ったカードの組み合わせを公開したプレイヤーが獲得します。  
 ④スタートカードと獲得したプレイカード、計17枚で勝利点を競います。  
 ⑤あとは基本ルールと同様にプレイします。

オプションルールは複数のオプションを組み合わせで遊ぶこともできます。

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