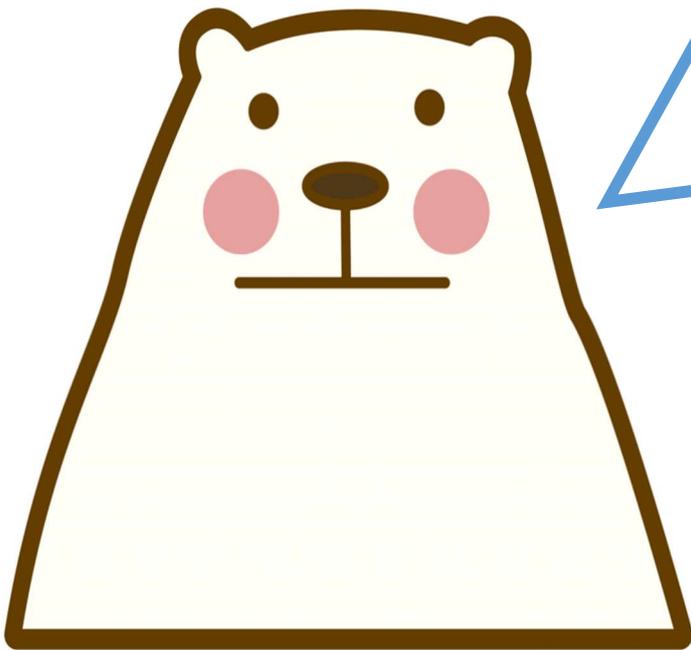




ずのうせん      すうじ      ちょうせん  
～**頭脳戦**・**数字タイルゲーム**に**挑戦**～



じぶん      だ  
自分のラックから出せるタイルを

じゆんばん      だ      だ  
順番に出していくんだなあ。出せるタ

イルには**ほうそく**があつて、出せるタイル

がないとお…。1番早くラックのタイル

ぜんぶ      だ      ひと      か  
を全部出した人が勝ちなんだなあ。

ズバリ！このゲームは、スリリングな

ずのう  
頭脳ゲームなんだな！



## ゲームのやり方

### ①準備

ラックを組み立て、全てのタイルを裏にして7枚ずつ積み重ねて山を作る。山から順番に1列(7枚)ずつタイルを取る。それを2周してそれぞれの手持ちを14枚にして、ゲームを始める。

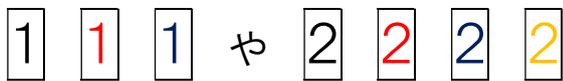
### ②タイルの出し方

「ラン」と「グループ」という数字の組み合わせを使って、タイルを出していく。

「ラン」とは同じ色の連続した数字。3枚以上のタイルセット



「グループ」とは同じ数字で全て違う色の3枚、または4枚のタイルのセット



### ③タイルを場に出す

最初の自分の順番は、タイルの数字の合計が30以上になる「ラン」や「グループ」を場に出す。30以上の「ラン」や「グループ」が作れない場合は、山からタイルを1枚引き、次の人の順番になる。

※最初の30をクリアするまで、タイルを引き続けなければいけない。最初の30以上さえクリアしてしまえば、次の順番から小さな数字のタイルを出すことができる。

### ④アレンジ(30以上クリア後)

自分の番の終了時に、場のタイルが規則に従ったセットであり、あまったタイルがなければどの方法でも場にタイルを出すことができる。すでに場に出ているタイルも使えるようになる。出せるタイルがない場合は、山からタイルを1枚引いて、自分の番を終了し、次の人の番になる。

### ⑤ジョーカー(顔マークのタイル)

ジョーカーはどの色、どの数字の代わりに也能使える。「ラン」や「グループ」の足りない数字として使い、場に出す。アレンジするとき、ジョーカーの入っている「ラン」や「グループ」が場に出ている、ジョーカーの代わりになるタイルがある場合、自分の番にジョーカーと入れ替えることができる。

※ジョーカーを交換する時は、必ず自分の順番内で交換したジョーカーを含む「ラン」か「グループ」をつくる。

### アレンジの例

