

基本ルール(4人用)

1/8

【概要】

ALTERはラウンド制のゲームです。
スタートプレイヤーが決定したラウンドの未来を、
他のプレイヤーが「Change」か「Watch」の選択で
より良い未来に変化させ、点数を競います。

【勝利条件】

どちらかの条件に該当するプレイヤーが、
このゲームの勝者となります。

- ①全セット終了時、合計点が最も高いプレイヤー。
- ②BONUSのVictoryを達成したプレイヤー。

【準備】

- ①各プレイヤーは、好きな色のPickカードと
Select&Bonusカードを受け取る。



- ②点数カードを全て裏向きにしてシャッフルし、
テーブルの中央に置く。これを山札と呼ぶ。

- ③スタートプレイヤーを決定する。
最近未来を変えた人がいるならば、
その人がスタートプレイヤーとなる。

【ゲームの手順】

2/8

このゲームは人数分のラウンド×セット数行い、
その合計点数を競うゲームです。
各ラウンドは以下の手順で構成されています。

手番は、親プレイヤーと
それ以外のプレイヤーで行動が異なります。

各ラウンド、まずは親プレイヤーから行動します。

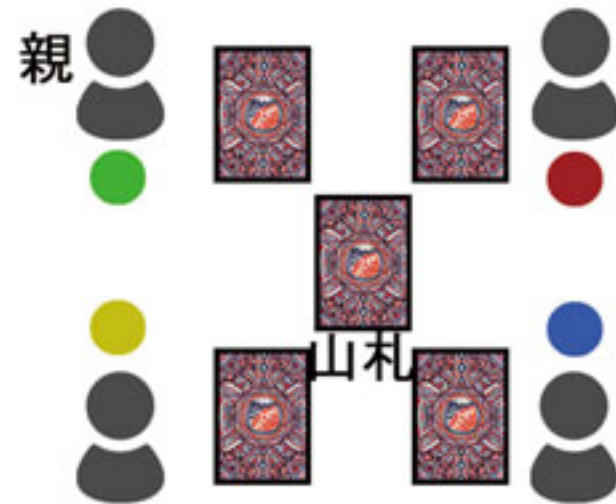
【親プレイヤーの手順】

①山札の上から4枚の
点数カードを取り、
全プレイヤーに公開する。

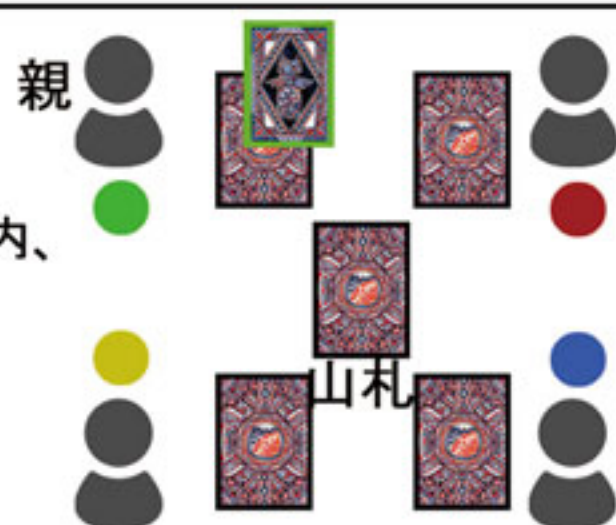
②点数カードの内容を
全プレイヤーが確認したら、
裏向きにして見えないように
シャッフルする。

3/8

- ③シャッフルしたカードを
裏向きで山札の周りに
好きな順番で置く。



- ④裏向きで置いたカードの内、
任意のカードの上に自分の
Pickカードを置く。



これで、親の手番は終了です。

次に、親の左隣のプレイヤーが手番を行います。

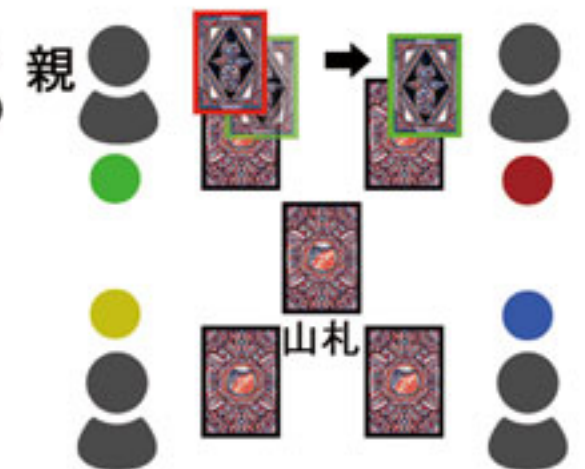
【親以外のプレイヤーの手順】

4/8

親以外のプレイヤーは、
以下のどちらかを選択し実行します。
ただし、最後にPickカードを置くプレイヤーのみ
Watchで残りのカードを見た後、
Changeで既に置かれたPickカードを
移動することができます。

①Change

場の点数カードの内容を**確認**
せず、既にPickカードが置かれて
いる点数カードの上に自分の
Pickカードを置く。
その後、先に置かれていた
Pickカードを**時計回りに移動**
させる。
この時、**移動先にもPickカード**
があるならば、同じように時計
回りに移動させる。



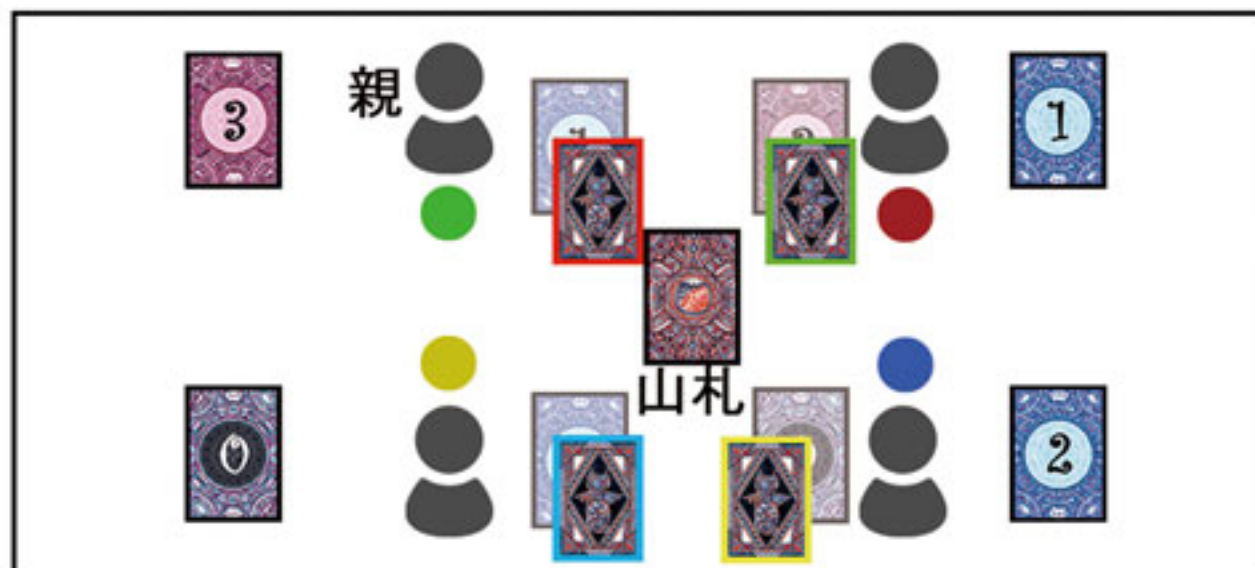
②Watch

場のPickカードが置かれて
いない点数カードの内容を、
場所を変えないようにあなた
だけが確認する。
その後、確認した点数カードの
中から任意の1枚の上に自分
のPickカードを置く。

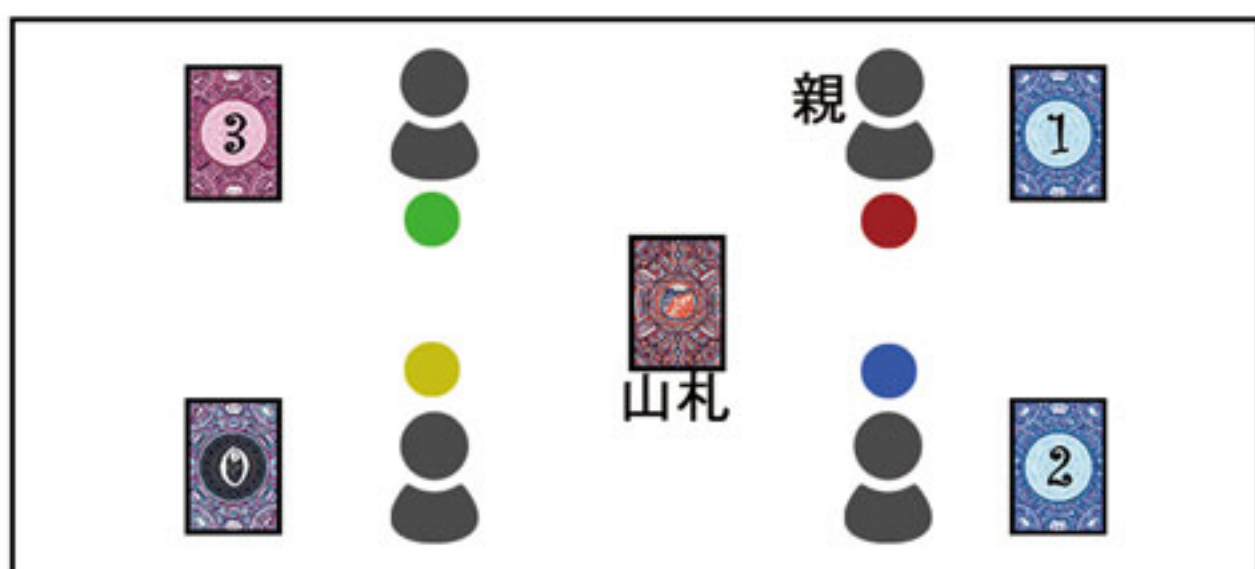


場に伏せられた点数カードに1枚ずつ Pickカードが置かれたら、各プレイヤーは自分のPickカードが置かれている点数カードを獲得します。

自分が獲得した点数カードは、いつでも確認できます。



その後、左隣のプレイヤーが親プレイヤーとなり、次のラウンドを開始します。これを山札がなくなるまで行くと1セットが終了し、点数計算になります。



【点数計算】

獲得した4枚の点数カードの基本点+BONUS点の合計が、このセットでのあなたの点数になります。

①まずは、基本点を計算を行います。獲得した4枚の点数カードに書かれている数字を足してください。

②次に、BONUS点の計算を行います。

次ページに示す条件を満たしていれば、それぞれBONUS点が加算されます。

複数の条件を満たしている場合、それら全ての点数を加算してください。

※Victoryを満たしたプレイヤーが現れた場合、即座にゲームは終了し、そのプレイヤーがこのゲームの勝者となります。

点数計算が終わったら各プレイヤーの獲得点をメモ等で記録し、次のセットを行います。

人数分のセットをプレイした後、全セットの合計点が最も多いプレイヤーがゲームの勝者となります。

【BONUSリスト】

0と3の点数カードを2枚ずつ獲得

0と1(色不問)の点数カードを2枚ずつ獲得

1(色不問)の点数カードを4枚獲得

0,1,2,3の点数カード(色不問)を1枚ずつ獲得

【BONUSリスト】

天使のみ、悪魔のみの点数カードを獲得
両翼はどちらとしても扱う。
両翼を4枚獲得した場合、このBONUSを2回適用される。

Min ... +1
基本点が一番低いプレイヤー

ゲームに慣れてきたら、自分達で新しいBONUSを追加して遊ぶと もっとスリリングな展開を楽しめます。