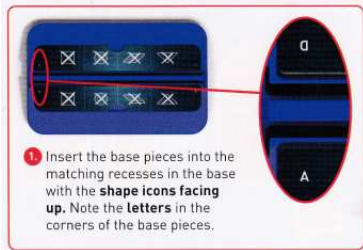


=== Drop it 簡易ルール ===

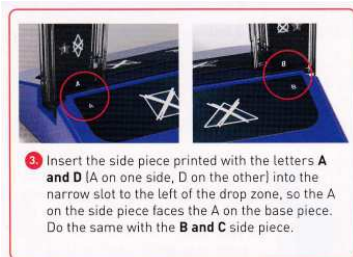
ゲームの準備



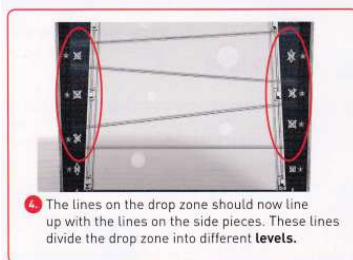
ベースに形状アイコンが書かれた方を表にしてベースピースをセットします。その際に A と D を合わせるようにセットしてください。



両面ボードをベースに横からスライドしてセットします。



サイドピースを上から挿入してください。その際に、サイドピースの文字とスペースの文字が一致するようにセットします。

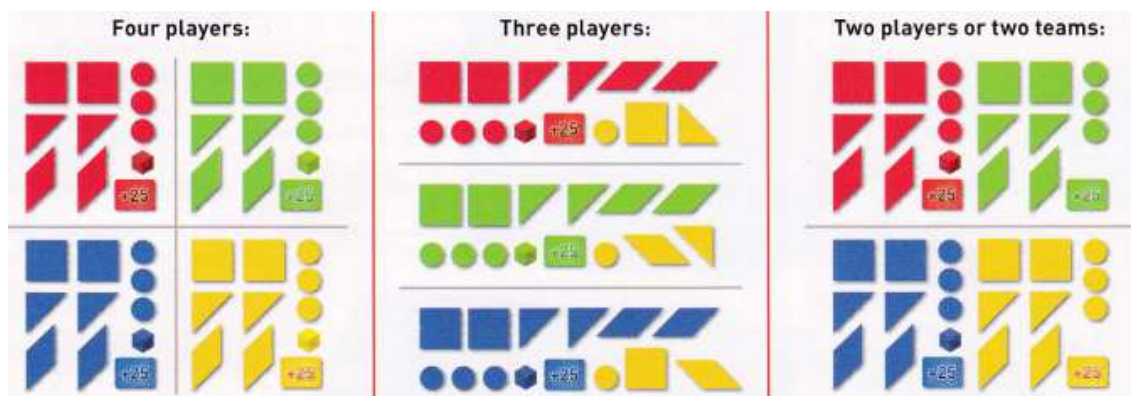


両面ボードのラインとサイドピースに書かれてるレベルの位置がずれていないか確認します。



スコアトラックをゲームボードの脇に置き、各プレイヤーのスコアマーカークューブを黄色の大きなスペースに置きます。

使用するタイル



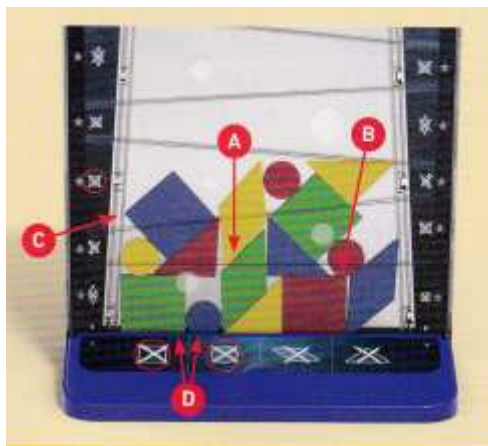
参加するプレイヤー数に応じて使用するタイルを配ります。上記の図は左から4人プレイ、3人プレイ、2人プレイ(又は2チームプレイ)で使用するタイルです。(3人プレイの場合は、黄色のタイルを分けて使います。)

ゲームの流れ

1. 一番若いプレイヤーから開始します。
2. 自分のタイルを選びます。
3. それをドロップゾーンに落とします。
4. 落としたタイルが着地のルールに違反をしていないかを確認します。(下記参照)
5. ルールを違反していないのであれば、得点を得ます。
(得点はレベルポイントとボーナスポイントがあります。下記を参照してください)
6. 獲得したポイントに応じてスコアマーカーを移動します。
7. 時計回り方向で次のプレイヤーにターンが移ります。
8. すべてのプレイヤーがすべてのタイルをドロップゾーンに落としたらゲーム終了です。

着地のルール

以下のルールは落としたタイルが最終的に止まった位置について適用します。



形状ルール:

同じ形状のタイルに接触してはいけません。→A図

色ルール:

同じ色のタイルに接触してはいけません。→B図

エッジルール:

両サイドの枠に書かれている形状のタイルが、その場所に接触してはいけません。→C図

また、最下部の枠に書かれている形状のタイルもその場所に接触してはいけません。→D図

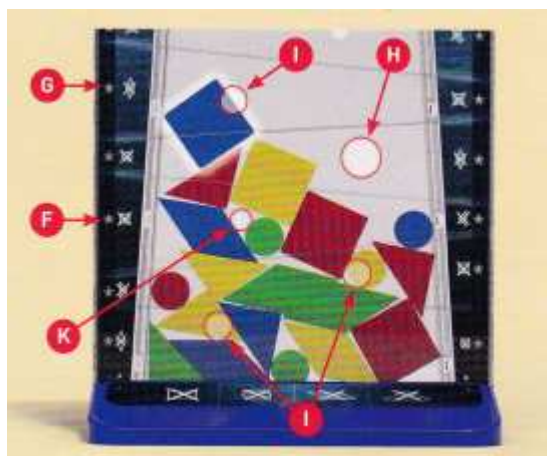
(このルールは、ドロップゾーンの枠に接触していないタイルには適用されません)

高さルール:

あなたのタイルは、ドロップゾーンの上から突き出ることは許されません。

点数ルール

先の着地ルールに違反していない場合、以下のルールで得点を得ます。



レベルポイント:

落としたタイルの一番高いところにあるレベルの点数を獲得します。(G図は5点、F図は3点です)

ボーナスポイント:

落としたタイルがボーナスサークルに接触していれば、得点を得ます。

大ボーナスサークル:1点 →H図

中ボーナスサークル:2点 →I図

小ボーナスサークル:3点 →K図

得点トークンの使い方

スコアボードは25点まで記録できますが、25点以上の得点を得たプレイヤーは、自分の色の25点トークンをスコアボードに配置します。50点以上を獲得した場合は50点に変更します。

ゲームの終了

すべてのプレイヤーがすべてのタイルを使い切ったらゲームの終了です。スコアが一番多いプレイヤーの勝利です。もし、最高得点が同点のプレイヤーが複数いた場合は、そのプレイヤー全員が優勝です。

注意

自分のターンのときにゲームを自分の向きに向けても良いですが、タイルを動かしてはいけません。得点を計算するときは自分のタイルを落としたときだけです。落とした後にタイルが動いたとしても、得点は取り消されません。

拡張ルール

チーム戦:

2つのチームに分かれています。各チームのメンバーは常に交互に交代します。

2つのチームのプレイヤー数が異なる場合は、チームの各プレイヤーが常に他のチームメンバーと同じターン数を獲得するようにしてください。

各チームはチーム全体で1つのスコアマーカースを選択します。これは、チームメンバーがポイントを獲得したときに常に進められます。

チームメンバーはお互いに助言することができます。

ジョーカールール(後述)を採用している場合は、ジョーカーを使用するかどうかについて、仲間のチームメンバーと話し合ってください。

形状から色へ変更:

サイドとボトムの色を変更することによって、エッジルールを形状から色に変更することが出来ます。

簡易ルール:

セットアップするときベースのピースを使用しません。また、サイドのピースは使いますが、高さのレベルをチェックするだけに使います。(エッジルールを使用しません)

ジョーカー:

セットアップ時に、3人プレイヤー又は4人プレイヤーのゲームでは、各プレイヤーは2つのジョーカートークンを取得します。2人のゲームやチームゲームでは2つの色で合計4つのジョーカートークンを取得します。

先の着地ルール(または複数)に違反している場合、ジョーカートークンを使用することにより、着地ルールを一切破っていないかのように得点をを得ることができます。

ゲーム終了時に未使用のジョーカーは1枚につき3点の得点となります。