

# FourDigits

1-4  
persons

8-  
age

15-30  
min

## 1 概要

FourDigits は場に出ている数値に手札から出した数字を足し、その合計が 4 桁になると敗北する非常に簡単なゲームです。しかし、この足し算は普通とは少しだけ異なります。うっかりバーストしてしまわないように注意しながら他のプレイヤーがバーストするように促していきましょう。

## 2 内容物

・カード 42 枚

「0」…5 枚

「1」…3 枚

「2」…3 枚

「3」…4 枚

「4」…3 枚

「5」…3 枚

「6」…4 枚

「7」…3 枚

「8」…3 枚

「9」…5 枚

役札…5 枚

王冠…1 枚

・マニュアル 1 組

## 3 ゲーム準備

①王冠のカードを除き、シャッフルし山札とします。

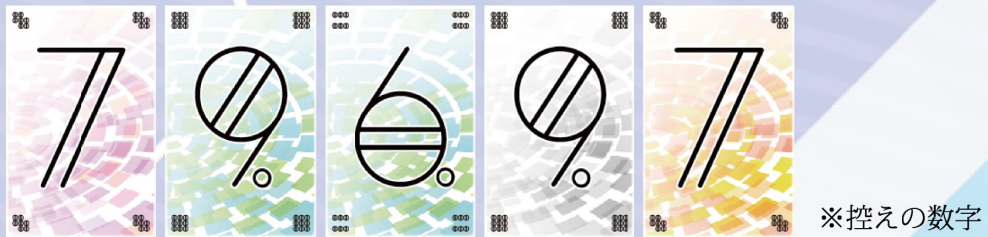
②山札の上から順番にカードを表向きにして

8 枚の数字カード (0 ~ 9) が出るまで繰り返します。



※同じ数字が複数枚出ても OK

- ③公開された数字カードを組み合わせて  
最小の3桁の数値を作り、開始時の「場の数値」とします。  
残った5枚の数字カードは「控えの数字」とします。



- ④役札(英字カード)が公開されている場合は山札に戻し  
もう一度山札をシャッフルして新たな山札とします。



- ⑤各プレイヤーにカードを3枚ずつ配り手札とします。  
⑥スタートプレイヤーを決定し王冠カードを手元に置きます。

## ゲームの進め方

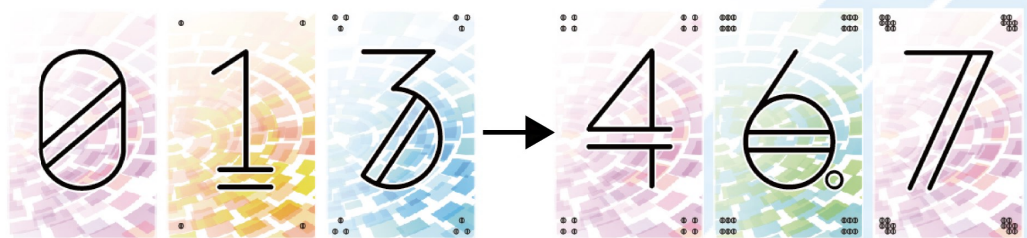
- ①手番のプレイヤーは山札からカードを1枚引き手札とし、手札から1枚カードを出します。山札から引けない時は捨て札をシャッフルして新しい山札を作り引いてください。

### ②-A 数字カードの場合

- 1) 「控えの数字」から1枚を捨て札とし、自分の出したカードに置き換えます。



- 2) 「場の数値」に自分の出した数値を足し、その計算結果以上の最小の数値を5枚の「場の数値」から作成します。



※ $13+4=17$ 、17以上で最小の数値を作成

- 3) 「場の数値」として使われていた数字カード3枚は、「控えの数字」とします。



## ②-B 役札の場合

1) 役札に書かれている効果を使用します。



### CLEAR

「場の数値」以上で最小の数値を  
「控えの数字」5枚から作り新たな「場の数値」とする。



### TURN

「場の数値」の右端と左端を入れかえる。  
(123→321、647→746 など)



### PASS

自分の手番を終了し、次の人の手番とする。



### MINUS

「場の数値」から 100 を引いた数値以上で最小の数値を  
「控えの数字」5枚から作り新たな「場の数値」とする。



### HALF

「場の数値」の 1/2(切り捨て) 以上で最小の数値を  
「控えの数字」5枚から作り新たな「場の数値」とする。

③「場の数値」が以下の状態になった場合は王冠カードを取得し  
手元に置きます。(「PASSカード」を使用した時も取得できます)

- ・ぞろ目(222 など)
- ・100の倍数(300 など)
- ・階段(456、876 など)

④「場の数値」が4桁(1000以上)となった場合はバーストとなり、  
バーストさせたプレイヤーの敗北となります。

バーストしていない場合は次のプレイヤーの手番となり、

①～④を繰り返します。



## 得点計算

- ①王冠カードを持っている人がバーストした場合は、バーストさせた(手番が1つ前の)プレイヤーが受け取ります。
- ②バーストしたプレイヤーはバーストした時点の「場の数値」から1000を引いた値を失点とします



※上記のようにバーストした場合は  $1347 - 1000 = 347$  点の失点です

- ③バーストしていないプレイヤーは失点の1/4(切り捨て)を基準点とし、以下の計算に沿ってポイントを獲得します。
  - ③-A 王冠カードを持っている場合  
基準点の2倍の得点を得ます。
  - ③-B 手札に役札が残っている場合  
1枚ごとに基準点を1/2(切り捨て)した得点を得ます。

### <計算例>

基準点は  $347 \div 4$  の結果から 86 点になります。

Aさんは王冠カード+役札が手札に2枚。

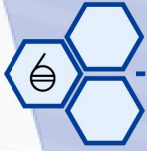
$$86 \times 2 \div 2 \div 2 = 43 \text{ 点}$$

Bさんは役札が手札になし

$$86 \text{ 点}$$

Cさんは役札が手札に1枚

$$86 \div 1 = 43 \text{ 点}$$



## 色々な遊び方

---

### [Simple]

1回のゲームで勝敗を決めるモードです。

### [Standard]

プレイヤーの人数に等しい回数のゲームを行いその合計得点で勝敗を決めるモードです。  
スタートプレイヤーはゲームのたびに変更します。

### [Survival]

各プレイヤーは定められた持ち点 (2000 点) からスタートしてプレイヤーの人数  $\times 2$  に等しい回数のゲームを行うか、誰かの持ち点がマイナスになるまでゲームを行います。最終的に合計得点が最も高いプレイヤーが勝者となります。



## 1人プレイモード

---

通常のプレイと同様にゲームを進めていき、バーストするまでに王冠取得を目指すモードです。

さらに難しい挑戦をしたい方は最終的な結果として4桁 (1000) ジャストを目指してみましょう。

ランダム性を排除し詰め将棋の様なシビアさを目指すのであればこれから引く山札を表向きにして並べ、何手も先を見越して数字を積み重ねてください。



## クレジット

---

[ゲームデザイン]  
紅灯無形

[印刷会社]  
萬印堂

[制作]  
ACT Create  
HP : <https://act.adam.ne.jp/create/>  
MAIL : [create@act.adam.ne.jp](mailto:create@act.adam.ne.jp)

**ACT Create**  
アクトクリエイティブ