

【得点計算】

各プレイヤーが手元に出しているお願いカードに従って得点計算をし、下箱の側面の得点トラックにそれぞれの得点マーカーを挟んでおきます。

取り除いていたお天気カードを再び混ぜて、各プレイヤーに手札を配り直し、お願いカードを回収します。

この時点で、次のラウンドで適用する得点条件を選択し、得点が高いプレイヤーから『あ〜した〇〇(晴・雨 etc)にニヤ〜れ!』と元気良く叫びながら、全てのプレイヤーから確認出来る様に、表向きでカードを出します。

その後、最も得点が低いプレイヤーがリードプレイヤーとなり次のラウンドを開始します。

例) 最初のラウンドで<晴>を選んだプレイヤーは、<晴>の上位条件の<快晴>を含めた<快晴・晴・くもり・雨・天雷・豪雪>の6つの条件から選択出来ます。

すなわち上位条件を選ぶ際は、直前のラウンドで対応した下位条件(晴→快晴、くもり→曇天、雨→豪雨)を選んでいる必要があり、ゲーム中の3ラウンドを通じて上位条件は1度しか選択できません。

全3ラウンドを繰り返して最も得点の高いプレイヤーの勝利となります。

全3ラウンドを繰り返して最も得点の高いプレイヤーの勝利となります。

【お願いカード解説】

●晴・くもり・雨・天雷

それぞれのプレイヤーが獲得した全てのカードを、数字に関係なく1枚ごとに選択した得点条件に従って合算します。

※上の4つの条件(晴・くもり・雨・天雷)については、雷と雪のカードは1〜3の大きさに関係なく、雷と雪1枚ずつで相殺出来ます。

例) お願いカードは[天雷]を出したラウンドで、獲得したカードは晴1枚、くもり2枚、雨3枚、雷2枚、雪1枚だった。この場合、雷1枚と雪1枚は相殺されて0点となる為、このラウンドの得点は2点となる。

●豪雪

そのラウンドで1トリックも獲得しなかった場合6点、トリックを獲得した場合1トリックごとに-3点となる。

●快晴

直前のラウンドで<晴>の得点条件を選択していた場合に限り選択可能。

獲得した全てのカードを数字に関係なく、1枚ごとに晴[3]くもり[-1]雨[-1]雷[-2]雪[-2]の得点条件で合算し得点となります。

※<快晴>では<雷・雪>のカードは相殺されません。

●曇天

直前のラウンドで<くもり>の得点条件を選択していた場合に限り選択可能。

獲得したカードの中で、数字に関係なく<晴・くもり・雨>を1枚1点で合算した後、雷のカードを1枚[-1]、雪のカードを1枚[-1]の条件で獲得した<雷・雪>の枚数分掛け算をして(雷・雪の獲得枚数が偶数の場合はプラス・奇数の場合はマイナス)得点となります。

※獲得したカードに雷・雪がない場合は<晴・くもり・雨>の合算した得点のみとなります。

例1) お願いカード[曇天]を出したラウンドで、獲得したカードは晴3枚、くもり3枚、雨2枚、雷2枚、雪2枚だった。この場合、晴のカード1枚[1]くもりのカード1枚[1]雨のカード1枚[1]として合算して[8]。ここに雷のカード1枚[-1]雪のカード1枚[-1]でそれぞれの枚数分掛け算して $8 \times 1 \times 1 \times 1 \times 1 = 8$ となり、このラウンドの得点は8点となる。

●豪雨

直前のラウンドで<雨>の得点条件を選択していた場合に限り選択可能。

獲得した全てのカードを数字に関係なく、雷のカードを1枚[1]、雪のカードを1枚[2]の条件で獲得した<雷・雪>の枚数分掛け算をした後、晴[-1]くもり[0]雨[2]の得点条件で合算し得点となります。

例2) お願いカードは[豪雨]を出したラウンドで、獲得したカードは晴1枚、くもり1枚、雨4枚、雷1枚・雪2枚だった。この場合、<雷・雪>のカードを掛け算して $1 \times 2 \times 2 = 4$ 。晴のカード1枚[-1]くもりのカード1枚[0]雨のカード1枚[2]として合算して $4 + 1 + 0 + 2 \times 4 = 11$ 、このラウンドの得点は11点となる。

【特殊なトリックの解決例】

●3人プレイで、3人のプレイヤーが全て雪のカードを出した時は、雪の3を出したプレイヤーがそのトリックを取り、次のトリックのリードプレイヤーとなる。

●リードプレイヤーが雪のカードを出した時、マストフォロ

ーの原則に従い雪のカードを持っていれば、雪のカードを出さなければならないが、<晴・くもり・雨>のカードが出た場合、<晴・くもり・雨>のスタートに関わらず最も大きな数字を出したプレイヤーがトリックを獲得する。同数の場合は後から出したプレイヤーがトリックを獲得する。

【隠匿要素ありヴァリエントルール】

【ゲームの流れ】の①の得点条件を決める際に、手札を確認し、それぞれがお願いカードの条件から得点条件を選択した後、各プレイヤーは選択したお願いカード→選ばなかったお願いカード→サマリーカードの順に3枚を重ねて透明スリーブに入れる。

リードプレイヤーから順番にサマリーカードが表(お願いカードが裏)になる様に得点条件を伏せて自分の前にカードを出します。

この時、順に『あ〜した〇〇(晴・雨 etc)にニヤ〜れ!』と元気良く叫びながら、カードを出しますが、表向きで得点条件を開示する[通常ルール]と異なり、嘘の得点条件を宣言して構いません。

②以降同じ様にゲームを行い、ラウンドが終了した時点で、それぞれ得点条件を開示して得点計算を行います。

このルールでは[通常ルール]と異なり、それぞれの得点条件の隠匿要素が加わる為、違ったプレイ感が味わえます。

※得点条件を<晴・くもり・雨・天雷・豪雪>の5つのみから選択する様にすれば初心者向け、<晴・くもり・雨・快晴・曇天・豪雨・天雷・豪雪>の8つから選択する場合は上級者向けと、ヴァリエントルールだけでも変化をつけて遊ぶ事が出来ます。