

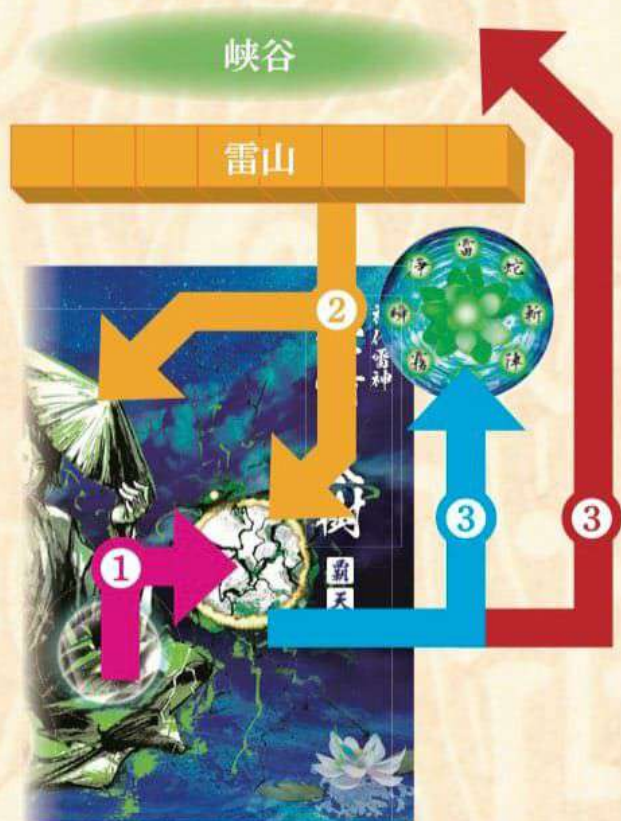
プレイマット名称



駒の重さ

言霊	音無	重さ	
雷	一	1	↑ 軽い ↓ 重い
蛇	二	2	
斬	三	3	
陣	四	4	
轟	五	5	
霧	六	6	
瞬	七	7	
浄	八	8	
滅		9	

手番の動き



① 現 体内の駒を0～2個手に移動する。
 ❶ 1度手に出した駒は体内に戻せない。

② 選 雷山から駒を1～2駒引き、体内もしくは手に置く。
 ❶ 体内は常に下から重い順になるように駒を置く。
 ❷ 内駒の空きより多い駒を雷山から引くことはできない。

③ 積 and 発 【積】手の駒を桜門へ積む。
 【発】駒を表向きに峡谷へ置き、言霊の効果を実用する。
 ❶ 塔へ6段目を積した時点で「塔の解放」を行う。

得点計算

基礎点 + 追加点 = 得点

【追加点について】

① 高さ加算

塔の4段目以降に積み重ねた駒1個につき追加で1点を獲得する。

【最大3点】

② 染め加算

塔が「言霊」もしくは「音無」のみで積み重なっている場合、追加で1点を獲得する。【最大1点】

① 追加点は役が成立している場合のみ獲得できる。

① 役無しの塔は、追加点を獲得できない。

① 組み合わせ役の染め加算は、6個の駒が全て揃っている場合のみ、獲得することが出来る。

得点の取り方

① 塔の解放

a) 言霊【雷】による解放

b) 6段目を「積」したことによる解放

② 塔の全解放

ゲーム終了後に、桜門に積まれた塔は、塔の段数に関わらず全て解放し、役が出来ていれば得点を獲得する。

③ 豪雷

【②塔の全解放】時、豪雷が含まれていたら駒1つにつき陽玉1つ獲得する。

① 「不穩の塔」に【豪雷】が含まれていた場合、【豪雷】の点数を獲得することは出来ない。

禁忌

【選に関する禁忌】

自分のキャラプレイマットの内駒5か所に駒が置いてある状態で、手番の動きの「②選ステップ」を迎えてしまった場合、駒を引くことは出来ないため、ペナルティとなり以下の処理を行う。

① 即座に自分の陽玉を1個失い、共通の場に戻す。

② 自分のキャラプレイマットの内駒から2駒選び、峡谷に置く。

③ 「②選ステップ」からゲームを再開する。

【塔の解放／全解放に関する禁忌】

「桜門」に塔を積み上げるとき、必ず下から重い順になるように駒を積みまなければならない。もし、ある駒の上にそれよりも重い駒を積んでしまうと「不穩の塔」となる。「不穩の塔」を「解放／全解放」した時、ペナルティとなり以下の処理を行う。

① 即座に自分の陽玉を1個失い、共通の場に戻す。

② 「不穩の塔」は峡谷に置く。

脱落について

【禁忌】の処理によって陽玉が全て無くなってしまった場合、そのプレイヤー（チーム）はゲームから脱落し、敗北となる。その時点でゲームは終了となる。

※3人戦の場合は、脱落したプレイヤー以外で全解放を行い、最も陽玉の多いプレイヤーが勝利となる。

言霊の効果

！自分の手番で同じ言霊の効果は2回「発」できない。
！言霊の効果によって、体内の駒の移動があった場合、常に下から重い順になるように駒を置き直す。

雷

8個

次の2つの効果からどちらかを選び適用する。
①雷放：「塔の解放」を行う。
②雷停：塔を封印する。
※どちらの効果も、全ての塔の中で最も高く、且つ3段以上の塔へ適用可能。

蛇

7個

全プレイヤーの内駒から1駒を選び奪う。奪った駒は発動した【蛇】があった手へ移動し、その後すぐ③積or発を行うことが出来る。

斬

6個

全ての塔の中から1つを選ぶ。その塔の1番上にある駒か、1番下にある駒どちらかを選び「峡谷」に置く。

陣

5個

この駒を「手」に置いているとき、【雷】【蛇】【斬】の言霊の効果を受けた際に、表向きにすることで、受けた効果を無効化することが出来る。

轟

4個

この駒を「手」に置いているとき、全プレイヤーの誰かが【雷】の効果を使用した際に、表向きにすることで【雷】の効果対象を自分の塔へ変えることが出来る。
効果が【雷放】で、役が成立していた時、【雷轟解放】となり、陽玉を追加で2個獲得する。
【轟】の効果を使用するプレイヤーが複数人いた場合「雷」の効果対象を決定するため【雷轟合戦】を行う。
雷轟合戦の処理については、ルールブック23ページ参照

音無の個数

一	4個
二	4個
三	4個
四	4個
五	4個
六	4個
七	4個
八	4個

駒の個数

言霊×37
音無×32
計69個

霧

3個

【雷】【蛇】【斬】【陣】【轟】のいずれかの駒と同じ効果を適用する。

瞬

2個

全プレイヤーの「体内・手・峡谷」にある駒の中から2駒を選ぶ。選んだ駒の位置を入れ替える。ただし、「峡谷」にある駒を選ぶ時、重さ7以上の言霊を選ぶことは出来ない。

浄

1個

自分の内駒から0〜4駒「峡谷」に置く。
それと同じ数「雷山」から駒を引く、その後すでに「体内と手」にある駒を含めて全て好きな場所に置き直すことが出来る。

滅

1個

この駒を表向きに公開したら、以下のステップに応じて次の処理を行う。
【滅の起動】
①【滅】を公開したプレイヤーはこの駒を自分のプレイマットの「頭」に表向きで置く。
②今後すべてのプレイヤーが言霊の効果を使用した場合、その駒を「峡谷」に置かず、【滅】の駒の横に並べて置き、【滅】に蓄積される。
【滅の適用】
③【滅】に蓄積された駒の重さが合計10以上になった手番の最後に【滅】の効果を使用する。
④その手番プレイヤーの塔1つを全て「峡谷」に置く。どの塔を「峡谷」に置くかは、【滅】を起動したプレイヤーが選ぶことが出来る。
⑤【滅】の効果の処理が終わったら、【滅】の駒とその横に蓄積された駒は全て「峡谷」に置く。

奥義駒の効果

！好きな奥義駒を1個選び「滅」と入れ替えて遊びます。
！奥義駒は全て滅と同じ重さ「9」の言霊です。

覇

全ての塔の1番上、もしくは1番下の駒を捨て駒にする。
※雷停中の塔は含まない

天

自分または味方の塔を1つ選ぶ。
その塔の1番上の駒と、捨て駒もしくは全プレイヤーの内駒から1つ駒を選び、選んだ駒の場所を入れ替える。

啓

2段以上の塔を保持していて、空いている桜門があるプレイヤーから1人選ぶ。
そのプレイヤーの塔を1つ選び、好きな部分から上下2つに分け、片方をそのまま空いている桜門へ置く。

和

自分の3段以上の塔を1つ選び、その塔の駒を全て公開する。
公開した駒の重さの合計が：
「11の場合」 2点獲得
「33の場合」 4点獲得
「11、33以外の場合」 1点失う

禅

全プレイヤーは、体内の最も重い駒を1つ選び、その駒を右隣のプレイヤーの体内へ移動させる。
その後、使用者の判断で、もう1度だけこの効果を適用させることも出来る。

楼

【一発奥義】
楼を「発」する手番中に、他の駒を「積・発」することは出来ない。
自分と味方の塔の中から1つ選び、その塔の駒を好きな順番で積み直す。

龍



琥



舞



忍

【受動奥義】

忍は「発」することが出来ない。
「完成役」または「捨て駒」となることで「忍」が表向きになったとき、即座に以下の効果を2回適用する。
全プレイヤーの「体内・手・峡谷」にある駒の中から2駒を選び、選んだ駒の場所を入れ替える。
ただし、峡谷にある駒を選ぶ場合、重さ8以上の言霊は選べない。
効果の対象は、忍を最後に所持していたプレイヤーが指定する。

零

全プレイヤーは、体内の駒を全て雷山へ表向きに戻す。

戻した駒は全て雷山として扱う。
※捨て駒と混ざらないように注意する。
※雷山がない場合は「発」出来ない。

怒

全プレイヤーは、自身の峡谷に置かれた「斬」の数だけ、自身の塔に斬の効果を適用する。

効果の対象は各々自分が決める。
※塔が無い、または無くなった場合、残りの斬の効果は適用しない。
※この効果に陣の効果を使うことは出来ない。

崩

【受動奥義】

崩は「発」することが出来ない。
崩が、別の言霊の効果によって「体内または手」へ移動したとき、即座に以下の効果を適用する。
崩の移動先の内駒は、崩を含め全て捨て駒となる。
※浄の効果後「崩」を所持しているならば、崩の効果は適用される。

月

使用者の内駒から1つ捨て駒にする。
他のプレイヤーは、使用者の捨てた駒と同じ駒が「体内または手」にあれば、その駒を全て捨て駒にする。

嵐

全プレイヤーの「体内または手」にある「雷」を全て回収する。

回収した「雷」の数と同じ回数、以下の効果を適用する。
最も高い塔の中から1つ選び、「塔の解放」の処理を行う。
この効果は、2段以下の塔にも適用される。
その後、回収した「雷」を全て捨て駒にする。
※「陣」と「轟」の効果は適用出来ない。

蒼

蒼をプレイヤーの頭に表向きで置く。

その後、全プレイヤーは、塔を6段積み上げたとしても「塔の解放」は適用されず、積み上げた6段目の駒は、蒼の横に並べて置き蓄積される。
蓄積された駒の重さが「6以上」になった時点で、蒼を含む蓄積された駒は全て捨て駒となり、蒼の効果が終了する。

美

【受動奥義】

美は「発」することが出来ない。
美が「体内または手」に置いてあり、他のプレイヤーが「蛇の効果」を使用したとき、即座に以下の効果を適用する。
蛇の効果対象は、必ず「美」になる。
※美の効果を適用する前に「陣」の効果は適用することは出来ない。

麗

【受動奥義】

麗は「発」することが出来ない。
麗は「発」することが出来ない。
全プレイヤーの最終手番が終了した時点で、麗が自身の「体内または手」に置いてあり、その他の内駒が全て「音無」だった場合、即座に以下の効果を適用する。
内駒の音無1つにつき、陽玉を1つ獲得する。

幻

捨て駒から1つ選び、豪雷と入れ替える。

選んだ駒が豪雷となる。
※2人戦の場合
セットアップ時に除外した駒を、自分の体内もしくは手の空いている場所に配置する。

鬼

麟

樹

潤

赫

鳴



全プレイヤーは、次の手番のみ強制的に「現」が0個となる。

「雷、蛇、斬、陣、轟、霧、瞬、浄」のどれか1つと同じ効果を適用する。

姫

焰

鳳

影

縛



涼

全プレイヤーは内駒を全て表向きにする。表になった駒は「積」するまで表のまま。

風

雷山から《プレイヤー人数+1》駒を引き、その中から1つ選び自分の「手」に置く。残った駒は表向きで雷山に戻す。
戻した駒は全て雷山として扱う。
※捨て駒と混ざらないように注意する。
※雷山が《プレイヤー人数+1》駒以上ない場合「発」出来ない。

凜

自分または味方の塔の中から、役が完成している塔を1つ選び公開する。その後、雷山から駒を1つ引く。
引いた駒が：
「音無の場合」→役の点数+2点を獲得する。
「言霊の場合」→役の点数が0点になり、捨て駒となる。
雷山から引いた駒は捨て駒にする。
※雷山がない場合は「発」出来ない。

封

自分以外のプレイヤーは、次の手番に「選」を行えない

神

【二発奥義】
神を「発」する手番中に、他の駒を「積・発」することは出来ない。自分と味方以外の塔から1つ選び、その塔の役名（桜花、蓮花、奇数蓮花、偶数蓮花）を予想して宣言する。
その後、塔を公開する。
「予想が的中した場合」
塔を奪い、自分の完成役とする。
ただし、獲得出来る点数は役の基礎点のみ。
「予想が外れた場合」→「塔の解放」の処理を適用する。

バリエーションルール 雷神戦

拡張駒を使用した
変則ルール

◆ セットアップ

雷神戦では言霊「滅」は使用禁止駒のため、箱に戻します。
プレイヤー人数+1駒の奥義駒を用意し、各プレイヤーにランダムで1つずつ配ります。残った1つは、裏向きで箱に戻して除外します。
受け取った奥義駒は、他プレイヤーには見せずに、内容を確認した後、裏向きでキャラプレイヤーマットの月の上に置きます。
これで雷神戦の準備は完了です。

◆ ルール

雷神戦では、通常のルールに加えて、次のルールが追加されます。
基本の型である「現→選→積 or 発」とは別に「開」と呼ばれるステッ
プが「現」の前に追加されます。
「開」では、自身のキャラプレイヤーマットの月にある奥義駒を「体内」または「手」の空いている場所に移動します。
ただし「開」は、自身の桜門が全て塔で埋まっている状態で行な
えません。
「開」を行うかは、プレイヤーが任意で選択することが出来ます。

◆ おすすめセットアップ①

プレイヤー数×2以上の奥義駒を用意し、各プレイヤーは奥義駒を裏向きでランダムに2つ選び内容を確認します。
2つとも他プレイヤーに見せずにキャラプレイヤーマットの月の上に裏向きにして置きます。余った駒は、裏向きで箱に戻して除外します。「開」を行うときは、2つの内1つを選び「体内」または「手」の空いている場所に移動します。その後ゲーム中に「開」を再び行うことは出来ません。

◆ おすすめセットアップ②

各プレイヤーは雷神を1人選びます。
その雷神のキャラプレイヤーマットに描かれた奥義駒3つを受け取ります。
その中から1つを選び、キャラプレイヤーマットの月の上に裏向きに置きます。
選ばなかった駒は裏向きで箱に戻して除外します。