

遊べるテープ はるばる ② ラインフレーム

You can find the English rules
after the Japanese rules.

プレイ人数：1～4人 対象年齢：8歳以上 プレイ時間：15分

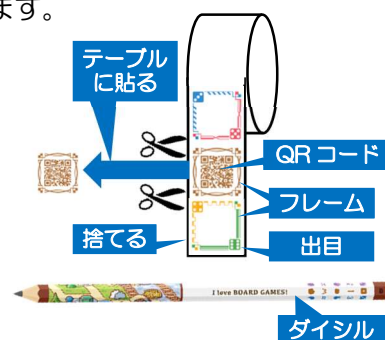
ゲームの概要

〈ラインフレーム〉は、テーブルに貼り付けたテープ（フレーム）に数値を書き込むゲームです。
1人用に適したゲームですが、テープを持ち寄ることで複数人でも遊ぶことができます。

最初に1人用のルールを説明します。複数人用のルールは後述します。

ゲームの準備

- ① QRコードが描かれたフレーム（枠）が初めて出るまでテープを伸ばします。
※テープには、フレームが並んで印刷されています。
※各フレームは、1つまたは2つの出目を有しています。
- ② QRコードが描かれたフレームだけを切りとり、テーブルに貼ります。
※数値を書きやすいよう、テーブルに直接貼るのをおすすめします。
- ③ 専用エンピツ〈ダイシル〉を用意します。
※ダイシルが無い場合は、代わりに筆記具とサイコロを用意します。



ゲームの進行

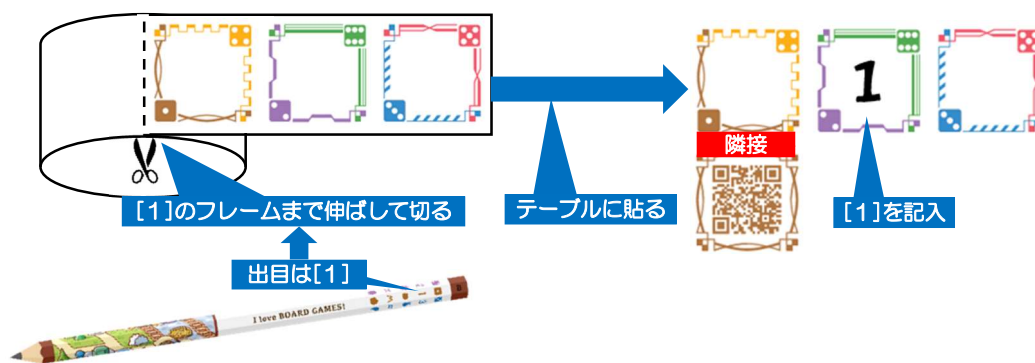
まず、出目を決めます。ダイシル（またはサイコロ）を転がして出目を確認します。

次に、テープを貼ります。同じ出目が初めて出てくるまでテープを伸ばして切り取ります。

切り取ったテープを、QRコードが描かれたフレームに隣接するよう、任意の向きで貼ります。

最後に、数値を書きます。今貼ったテープからフレームを1つ選び、その中に出目と等しい数値を書きます。

以上の行動をゲーム終了まで繰り返します。



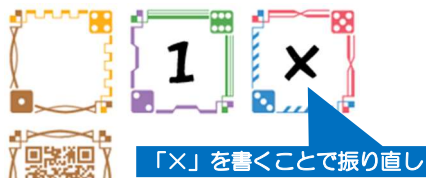
【ダイシルの振り直しについて】

ゲーム開始時（最初にダイシルを振った際）に限り、1回だけダイシルの振り直しができます。

それ以降は、何も描かれていない空のフレームに「×」を書くことで、ダイシルの振り直しができます。

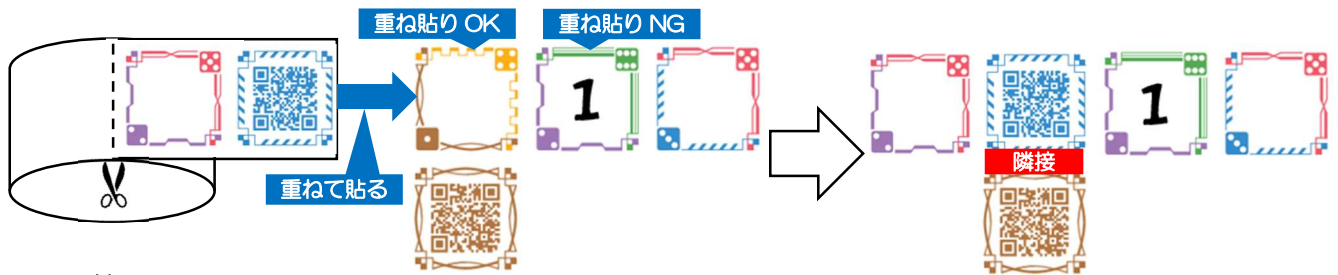
※異なるフレームに「×」を書くことで、何度でも振り直しができます。

※テープにおける出目（フレーム）の並び順は、QRコードが2つ出るまでの分を、いつでも確認できます。



【テープの重ね貼りについて】

テープを貼る際、空のフレームの上に限り、新たなフレーム（テープ）を重ねることが出来ます。



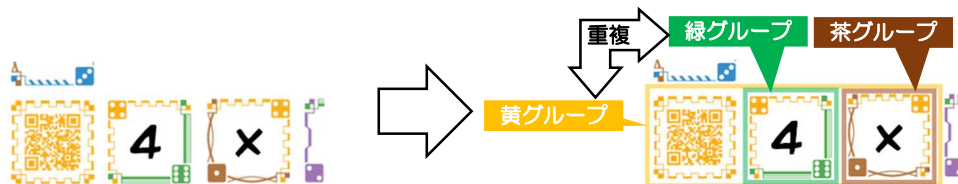
ゲームの終了

QRコードが7つ貼られたら、フレームに数値を書いた後にゲームが終了し、得点計算に移ります。

まず、並んだフレームを色ごとに分けます。

同色の（共通の色を有する）フレームが1つ以上集まったグループを確認します。

※多くのフレームは2つの色を有しているので、異なる色のグループが重複することになります。



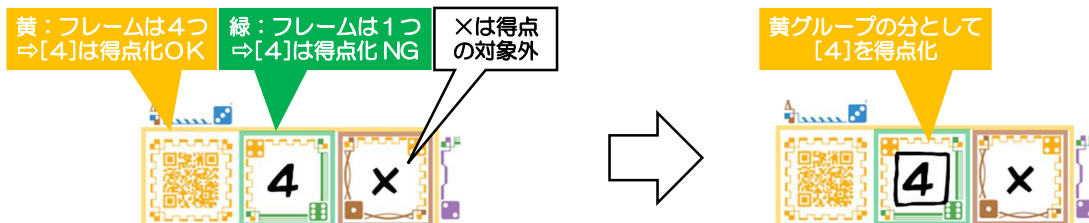
次に、数値を得点に変えます。

各グループの中に書かれた数値のうち1つだけを選び、これを口（四角）で囲って得点化します。

得点化できる数値は、[グループを成すフレームの数] 以下でなければいけません。

QRコードが描かれたフレームは、同色のフレーム2つ分として数えます。

※フレームが1つだけでもグループとしてみなすので、数値[1]は必ず得点化できます。



隣接しあう同色のフレームは、まとめて1つのグループとして扱います。

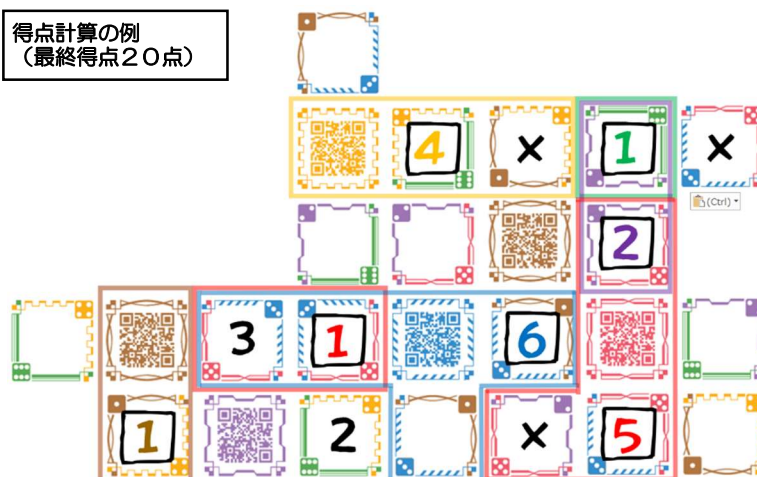
※1つのグループを同色の複数のグループに分割してはいけません。

既に得点化した数値を、（別のグループにて）再び得点化することはできません。

最後に、得点を合計して最終得点とします。

1人で遊ぶ際はスコアアタックとなります。まず20点を、次に25点を、最後は30点を目指しましょう。

得点計算の例
(最終得点20点)



※得点化した数値をグループと同じ色で表しています

複数人用のルール

複数人用のルールでは、1人用のルールから以下の点が追加/変更されます。

【ゲームの準備】

- 全員がそれぞれ、自分のテープを準備します。ダイシルは1本を全員で共有します。
- 全員がそれぞれ、自分のテープから切りとったQRコードを手元に貼り付けます。
- 最初にダイシルを振る人（スタートプレイヤー）を、適当な方法で決めます。

【ゲームの進行】

- ダイシルを振る人だけが出目を決めることができます。
- ダイシルの振り直しの判断も、その人だけができます。振り直す場合は、その人だけが×を書きます。
- 決められた出目に応じて、全員が自分のテープを貼り付けて、数値を書きます。
- ダイシルを振った人の左隣の人が、次にダイシルを振る人になります。

【ゲームの終了】

- QRコードを7つ以上貼った人は、ゲーム終了の合図を出します。
- 合図が出たら、スタートプレイヤーが再びダイシルを受け取る直前までゲームを続けます。
- 最終得点が最も高い人が勝者です。
- 最も高い人が複数いる場合、×の数が少ない方が勝者です。それも同じ場合は引き分けです。

ゲームに関するご質問やご感想は、info@fudacoma.jp までお願いいたします。

ゲームデザイン：沢口游祐 アートワーク：たかみまこと

テストプレイヤー：ゆきこ、名古屋テストプレイ会の皆さん



Game that Sticks!
2. Line Frame

Players: 1 to 4 Ages: 8 years old and up Play time: 15 minutes

Game Overview

<Life Frame> is a game in which players write numbers on tapes (frames) pasted on the table. The game is suitable for one player but can be played by multiple players by bringing their own tapes.

The rules for one person are explained first. The rules when you play with more than one player are described below.

Game Preparation

- 1) Stretch the tape until the frame with a QR code on it appears for the first time.

*Frames are printed side by side on the tape.

*Each frame has one or two numbers on it.

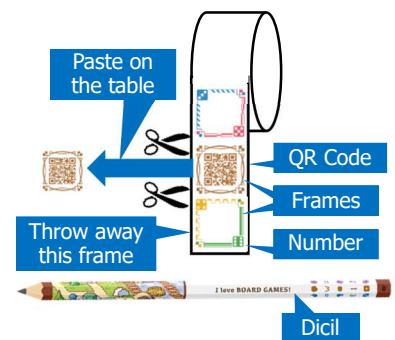
- 2) Cut out only the frame with the QR code drawn on it and paste it on the table.

* It is recommended to apply the tape directly on the table to make it easier to write numbers.

- 3) Prepare the special pencil (Dicil, a portmanteau-word made of Die and Pencil).

If you do not have one, prepare a pencil and a die instead.

*The Dicil combines a pencil and a die.



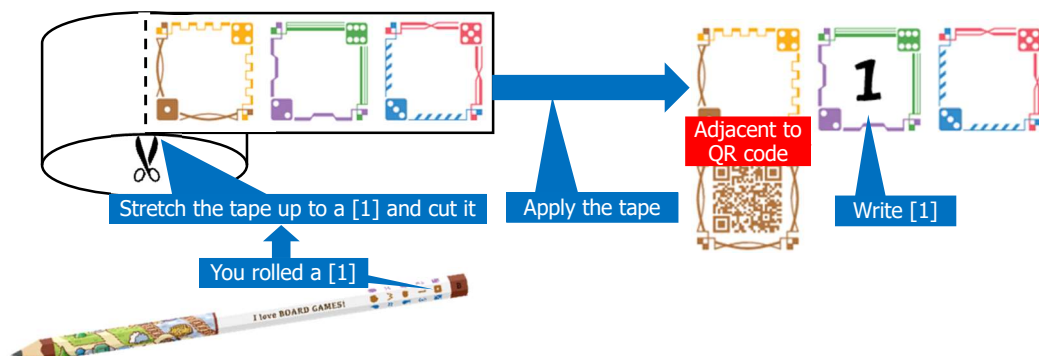
How to play

First, determine the roll. Roll the Dicil (or die) to see what number you got.

Next, apply the tape. Stretch and cut the tape until the rolled number appears for the first time. Place the cut tape in any orientation so that it is adjacent to the frame with the QR code on it.

Finally, write the number. Select a frame from the tape you just applied and write a number in it equal to the number you rolled.

Repeat the above actions until the game ends.



[About rerolling the Dicil.]

You can only reroll the Dicil once at the beginning of the game (when you first swing the Dicil). After that, you can reroll the Dicil by drawing an "X" in an empty frame.

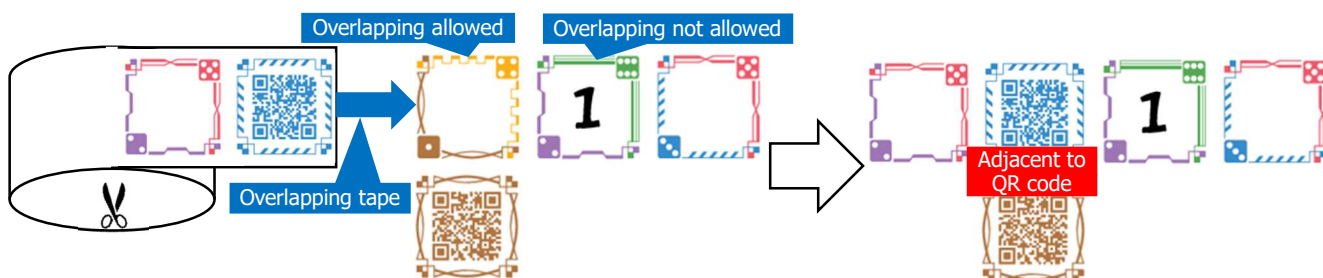
*You can reroll the Dicil as many times as you like by writing an "X" on a different frame.

*You can check the order of the frames on the tape at any time until two QR codes appear.



[About overlapping tapes.]

When applying tape, new frames (tape) can only be added on top of an empty frame.



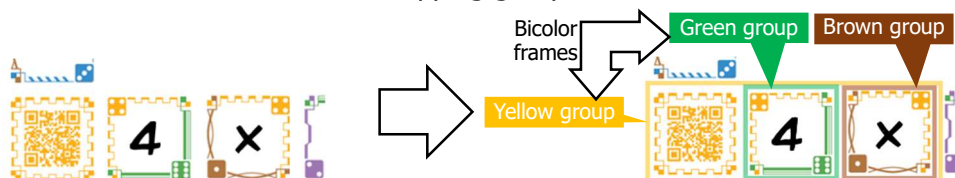
End of the game

Once seven QR codes are pasted, the game ends after the number rolled have been written in the frame. The game moves on to score calculation.

First, the lined frames are divided into groups by color.

Groups of one or more frames of the same color (having a common color) are identified.

*Many frames have two colors, so there will be overlapping groups of different colors.

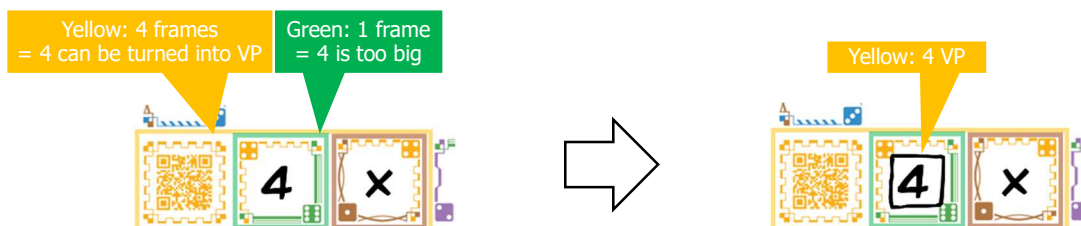


Next, the numbers are converted into victory points.

Only one of the numbers written in each group is selected and scored by enclosing it in a square. The numbers that can be scored must be less than or equal to [the number of frames that make up the group].

A frame with a QR Code on it counts as two frames of the same color.

*Since only one frame is considered as a group, the number [1] can always be scored.



Adjacent frames of the same color are treated as one group.

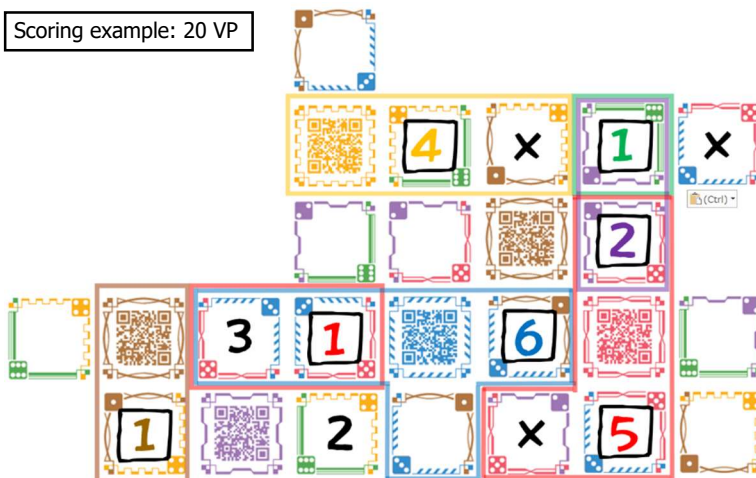
*A group may not be divided into multiple groups of the same color.

A number that has already been scored cannot be scored again (in a different group).

Finally, the scores are added together to obtain the final score.

When playing alone, the game is a score attack. First, aim for 20 points, then 25 points, and finally 30 points.

*Since only one frame is considered as a group, the number [1] can always be scored.



*Scored values are represented by the same color as the group

Rules for Multiple Players

The following points are added/changed in the rules for multiple players from the rules for one player.

[Game Preparation]

- Each player prepares his/her own tape.
- Each player uses the QR code on his/her own tape.
- The first person to roll the Dicil (the start player) is decided in any way you decide.

[How to play]

- The player who rolls the Dicil determines the number for everyone.
- Only the player who rolls the die can decide whether to reroll the die. If that player rerolls, only him or her writes an X in a frame.
- Everyone stretches their own tape and writes the number rolled.
- The person to the left of the person who rolled the Dicil is the next person to roll it.

[End of the game]

- The person who has pasted more than 7 QR Codes will signal the end of the game.
- When the signal is given, the game continues until the starting player is about to receive the Dicil again.
- The winner is the player with the highest final score.
- If there is more than one player with the highest score, the winner is the player with the lowest number of X's. If the number of X's is the same, the game is a tie.

If you have any questions or comments about the game, please contact us at info@fudacoma.jp

Game design: Yusuke Sawaguchi Artwork: Makoto Takami