外部モニター



実施記録

1. ゲームの概要

百人一首かるたの読礼(絵礼)のみを使用し、いかに多くの札を集めるかを競う、運に左右されるゲームです。2人~4人で楽しむことができます。

コミュニケーションの促進を目的としたシンプルな娯楽用アプリです。

2. 基本ルール

ゲーム中における基本ルールは以下の通りです。

- ・プレイヤーが順に札を引くことにより所持枚数を増やしていき、最後に最も多くの札を持っている プレイヤーが勝ちとなります。
- ・坊主の札を引いた場合は、持ち札を捨てなければなりません。また、姫の札を引いた場合は、場にあ る捨て札を全てもらうことができます(他のローカルルールを選択することもできます)。

3. ユーザー選択の説明

プレイする前にユーザーを選択します。

個人ユーザー名を選択することでプレイ履歴が保存されます。登録されていないユーザーは表示され ませんので、プレイ履歴を保存したい場合は、予めユーザー登録することをお勧めします(ユーザー登 録手順については「トレパチ!テーブル取扱説明書」をご参照下さい)。



(ユーザー選択画面)

施設見学者など、一時的にプレイに参加される場合や、プレイ履歴を保存する必要がない場合には「お ためし」を選択して下さい(プレイ履歴は保存されません)。

4. プレイの流れ

 アプリ選択画面から「坊主めくり」を選んで「始める」をタッチすると、タイトル画面が表示され、 山の種類選択画面が表示されますので、まずは「100 枚積み」又は「32 枚積み」のいずれかを 選択し、次に「1 山タイプ」「3 山タイプ」「円山タイプ」のうちお好みの山を選択します。

※一般的には「100枚積み」で遊び、約15分ほど時間がかかりますが、時間が少ない場合でも お楽しみいただけるよう「32枚積み」(約5分)も搭載しています。

山の種類選択後に、ルール選択画面が表示されますので、お好みのルールを追加したい場合に選択します(複数選択可。「5. 追加ルールの説明」を参照)。 基本ルールのみで遊ぶ場合は何もタッチせずに「すすむ」をタッチして下さい。(「もどる」をタッチすると前の画面に戻ります。)



⁽山の種類選択画面)

(ルール選択画面)

② 山の種類を選択した後に、ユーザーを選択します。最小2名~最大4人までプレイすることが可能です。登録済みのユーザーがない場合には「おためし」を選択します。



(9H=1H (5**M**018 109-2192 46 1028 46 1028 46 1028 5% 1\50 40 653 40 Udiate 44 Udiate 38 8\56 RE. 6777982RCEOJ 8/28 BCDL 24 8/28 85.00 av 18 8/26 399 860 20 00 24 おためし 8/26 (#1:83)

⁽おためし選択&プレイ履歴画面時)

③ 札を引く順番を決めるためにサイコロを振ります。それぞれの座った位置に表示されている「サ イコロ」ボタンをタッチして下さい。サイコロの出目によって最初に引くプレイヤーが決まりゲー ムが始まります。



④ 札を引く順番になると「あなたの番です」と表示されますので、「札を引く」ボタンをタッチして下さい(山からスワイプしても札を引くことが出来ます)。また、「前にもどる」をタッチすると1手のみ戻すことが出来ます。
引いた札が、姫札、坊主札の場合は専用演出が発生します。



(札を引く順番が来た場合の画面)



(姫札を引いた場合の画面)

追加ルール選択時には、蝉丸札、武官札、天皇札も専用演出が発生します。



(蝉丸札を引いた場合の画面)



(武官札を引いた場合の画面)



(天皇札を引いた場合の画面)

また、実際の札では起こりえない演出として、坊主札→姫札に変化したり、逆に姫札→坊主札に変化 したりするような逆転演出が発生することがあります。



(坊主札かと思ったら・・・)

(姫札に逆転!)

⑤ 各ルールに合わせて進行し、山札が無くなった時点でゲーム終了です。結果発表とプレイ履歴の 保存が行われます。結果発表では、持ち札が少ないプレイヤーから順に、入賞、銅賞、銀賞、金 賞の結果が発表されます。



(ゲーム終了画面)

(結果発表画面)

※ プレイ履歴の保存中は電源を切らないで下さい(データが正しく保存されません)

⑥ ゲームを続ける場合は「はい」を、ゲームを終了する場合は「いいえ」をタッチします。「はい」を選択した場合は③に戻り、「いいえ」を選択した場合は終了画面が表示されます。



(続ける/やめる選択画面)

(終了画面)

<u>5. 追加ルールの説明</u>

追加選択できるルールは以下の通りです。

- ・蝉丸ルール:誰かが蝉丸札を引いた場合、参加者全員が持ち札を捨てることになります。
- ・ 武官ルール: 武官札を引いた場合、山札を引く順番が逆回りになります。
- •天皇ルール:天皇札を引いた場合、もう一度山札を引くことができます。

6. 獲得する賞について

獲得する賞は以下の通りです。

2Pの場合…1位:金賞、2位:銀賞 3Pの場合…1位:金賞、2位:銀賞、3位:銅賞 4Pの場合…1位:金賞、2位:銀賞、3位:銅賞、4位:入賞

7. プレイ履歴について

以下のようにプレイ履歴が記録・保存・表示されます。

- ・プレイした日付
- ・プレイした相手(人数)
- 獲得した賞(順位)
- ・取得した枚数
- ・プレイした時間



テーブル内部に記録されたプレイ履歴は、半永久的に保存されます(データフルの状態になると古い データから順次削除されます)。

画面内のプレイ履歴表示には、過去1ヶ月間のプレイ履歴が表示されます。

8. プレイ履歴データの出力について

初めに画面左から管理画面を引き出します。次に管理画面上の管理ボタンをタッチすると管理画面詳 細が表示されますので、「履歴データ取得」をタッチします。



以降の詳細な手順については、「トレパチ!テーブル取扱説明書」に従って操作をお願いします。