

1-2
Player20
min9+
ageDesign & Artwork
Yu Maruno

STARMINE RUMMY POCKET

スターマイン・ラミー ポケット

ストーリー

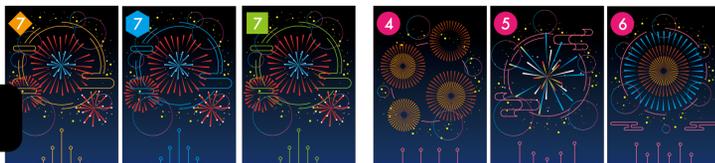
多数の花火を絶え間なく打ち上げる。
鳴り続ける笛の音と立ち込める煙。
そして予想より遥か上空に轟く光と轟音。

スターマインは複数の花火を連結して
打ち上げる連射が特徴の仕掛け花火です。

あなたは花火職人として誰よりも心に残る
スターマインの打ち上げを目指します！

1. ゲームの概要

3つのパート（列）に花火カードを配置

3列目
フィナーレ

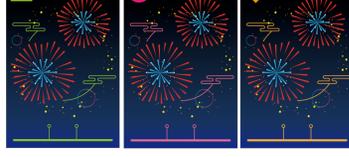
3カード

シーケンス

2列目
メイン

ペア

ペア

1列目
オープニング

3カード

- ・スターマインは3つの列（オープニング、メイン、フィナーレ）で構成されます。
- ・3つ全ての列に、花火カードの組合わせを配置してスターマインを完成させましょう。

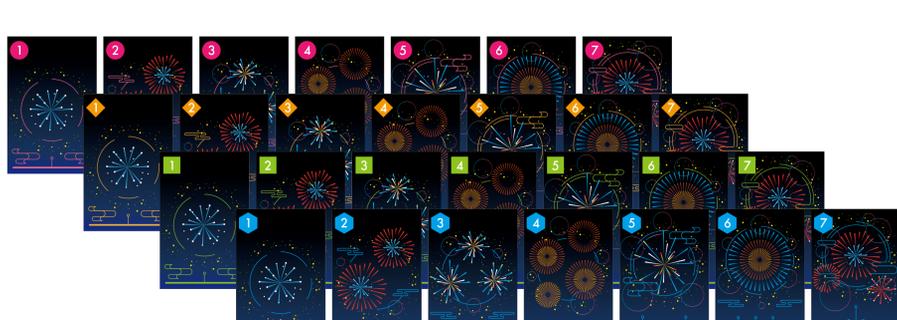
より良いスターマインを完成させるには、じっくりカードを集めることが大切ですが、スターマインは連射が見どころ！ライバルも次々に花火を設置していくため、ゆっくりと花火を集めてばかりはいられません。

山札が尽き、全ての花火が設置されてしまう前に花火を完成させ、ライバルよりも印象的なスターマインを打ち上げましょう。

ゲーム終了時、**列ごとに**配置されたカードを見比べ、より高い評価点を得たプレイヤーが**その列で勝利**します。

より多くの列で勝利した花火職人がゲームに勝利します。

2. 内容物

**花火カード** 4色／各 1-7（全 28 枚）

花火を構成するメインのカードです。



表 裏

ブーストカード 2枚

好きな色・数字として使える



表 裏

サマリー 2枚

花火カードの組合せ役などが記載されています。

セットアップ

Player A

Player B



4. セットアップ

- 各プレイヤー3列分のカードを配置するスペースを確保します。
- 全ての花火カードを混ぜ、各プレイヤーに手札として3枚を裏向きで配布し、更にブーストカード1枚を手札に加えます。
- 残りの花火カードは裏向きで山札に。
- 山札から1枚カードをめくり、捨て札として表向きに、山札の近くに配置します。
- 各自サマリーを見やすい位置におきます。
- スタートプレイヤーを決めて準備完了！

5. ゲームの遊び方

- スタートプレイヤーから交互に手番を行います。
- 自分の手番では、以下の2つのアクションから1つアクションを選び実行します。

A 手札を増やす

B 花火カードを配置する



山札の最後のカードが取られたら、6. 最終フェーズへ

A 手札を増やす

手札1枚を捨て、2枚補充。手札が1枚増加。

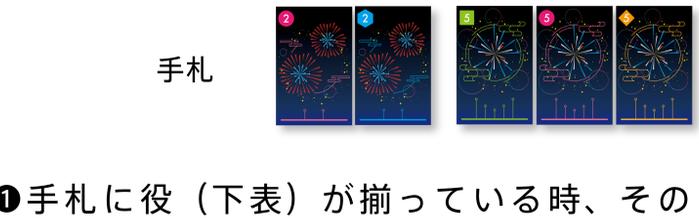
- 手札1枚を捨札にします。
- 山札 or 捨て札からカード2枚を補充。

カードを1枚補充する度にその内容を確認し、次のドローを山札と捨て札のどちらから取るかは自由に選ぶことができます。

捨て札は他の捨て札と重ねずに表向きで置き、捨て札からカードを補充する時は、この手番で捨てたカード以外であれば自由に選べます。

B 花火カードを配置する

手札で役を揃えて列に配置。出した枚数分補充。



- 手札に役（下表）が揃っている時、その中の1組を任意の自分の列に配置します。
- どの列に配置するか？配置する列を宣言してからカードを配置しましょう。
- その後、出したカードと同数のカードを山札 or 捨て札から補充します。

カードの役

4 5 6 シーケンス 同色・連続する3枚 評価点 7

7 7 7 3カード 同じ数字の3枚 評価点 5

2 2 ペア 同じ数字の2枚 評価点 3

各列へは、何組でもカードを配置できます。

ある列に配置した役の評価点の合計が、その列の評価点になります。

役を揃える時の細則

~~6 7 1~~ シーケンスの役では、1と7は繋がりません。

~~2 2 2~~ 一度配置した役に後からカードの付け足しはできません。

~~2 2 2 3 4 5~~ 同数や連続数が4枚揃っても、配置できるカードは3枚で1組。

~~2 2 2~~ 一度配置したカードは、他の列へ移動できません。

ブーストカードについて

ブーストで役を揃えよう。タイミングが大事。

- ブーストカードは、好きな色・数字の花火カードとして使えるジョーカーです。
- ただし、ブーストカードを使用して揃えた役の評価点は-1点されます。



青4 or 青7として使用
シーケンス（評価点7）が完成
ただし獲得評価点は7-1=6ポイント

6. 最終フェーズ

- ・ **山札の最後のカード**が引かれたら、**即座に**最終フェーズを行います。(山札の残り枚数は、ゲーム中いつでも確認して構いません。)
- ・ **最後の山札を引いたプレイヤーから順に**、各プレイヤーは役の揃った手札のカードを**1組だけ**任意の列に配置できます。

注意！ | 打上げ失敗

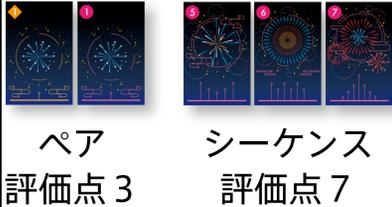
ゲーム終了時、**各列に最低1つ以上**のカードを配置していないと**打上げは失敗**です。勝負に敗北してしまうので注意しましょう！

7. 勝敗の決定

各列ごとに評価点を比べましょう！

ゲーム終了時のイメージ

プレイヤー A



フィナーレ

10 ↔ 11

プレイヤー B



3カード
評価点 5

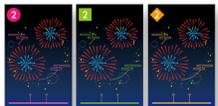
メイン

5 ↔ 6



ペア
評価点 3

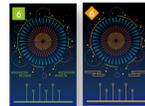
ペア
評価点 3



3カード
評価点 5

オープニング

5 ↔ 3



ペア
評価点 3

- ① **各列ごと**に出されたカードの評価点の合計を比較し、**列ごとに勝敗・引き分けを確認**します。
- ② 3つ全ての列で勝敗確認を行い、勝利した列の多いプレイヤーが、**優れた花火職人としての評価を得てゲームに勝利**します！

評価点は役で決まり、**カードの数字の大小等**は関係ありません。

例) 上の図例では、各列ごとに評価点の合計を比較し、**2つの列で勝利**したプレイヤー B がゲームに勝利しました。

8. 引分けの場合 | 追い打ち

引分けの場合、「追い打ち」を行います。

- ① 手札にまだ役の揃っているカードが残っている場合、**最後の山札を引いたプレイヤーから順に**、手札の**役の揃ったカード1組**を任意の列へ追加することが出来ます。
- ② その結果、勝利した列の多いプレイヤーが勝利しますが、それでも勝敗がつかない場合は、追い打ちの処理を繰り返します。
- ③ 追い打ちを繰り返しても、勝敗が決まらない場合は、この勝負は引き分けとし、再戦を誓い合しましょう。

ソロ用ルール

ソロルールでは、あなたは花火職人として
花火コンテストに挑戦します。

新たに定められた大会ルールにそって
高い評価を得られる花火を目指しましょう！

1. ソロルールの特徴

花火の打上げ方に追加ルールが加わります！

- ・スターメインは、下から上の列へと順番に完成させなければいけません。
- ・一度完成させた列へは、花火カードを追加できません。
- ・全ての列は上の列ほど評価点が高くなるように花火を打上げなければいけません。

スターメインを最後まで打ち切り
完成したスターメインの評価によって
称号の獲得を目指しましょう！

2. ソロ用セットアップ

フィナーレ

メイン

オープニング

① 3列分のスペース



⑤ サマリー



③ 山札



② 手札 3 枚 + ブースト



廃棄札

オープン札

- ① 3列分のカードを置くスペースを確保。
- ② 全ての花火カードをよく混ぜ、手札3枚とブーストカードを手札として受け取ります。
- ③ 残りの花火カードは裏向きに山札に。
- ④ 山札の付近に、**オープン札エリア**と**廃棄札エリア**の2つのカード置き場を用意します。
- ⑤ サマリーを近くに置いておきます。

通常ルールとは赤字の
捨札の置き場が変わります。

3. ゲームの遊び方

ゲームは以下の流れを繰り返し進みます。

毎手番の最初

A オープン札／廃棄札の選択

どちらか1アクション



B 手札を増やす

OR

C 花火カードを配置する



山札の最後のカードが取られたら、
4. 最終フェーズへ

A オープン札／廃棄札の選択

毎手番のはじめにカード2枚をめくります。

- ①山札から1枚カードを捲り、そのカードを**補充可能なオープン札**にするか？それとも**ゲームから除外する廃棄札**にするか？を選びます。
- ②その後、もう1枚山札からカードをめくり、先ほど選択しなかった方（オープン札もしくは廃棄札）とします。



B 手札を増やす

手札1枚を廃棄札にして、2枚ドロー

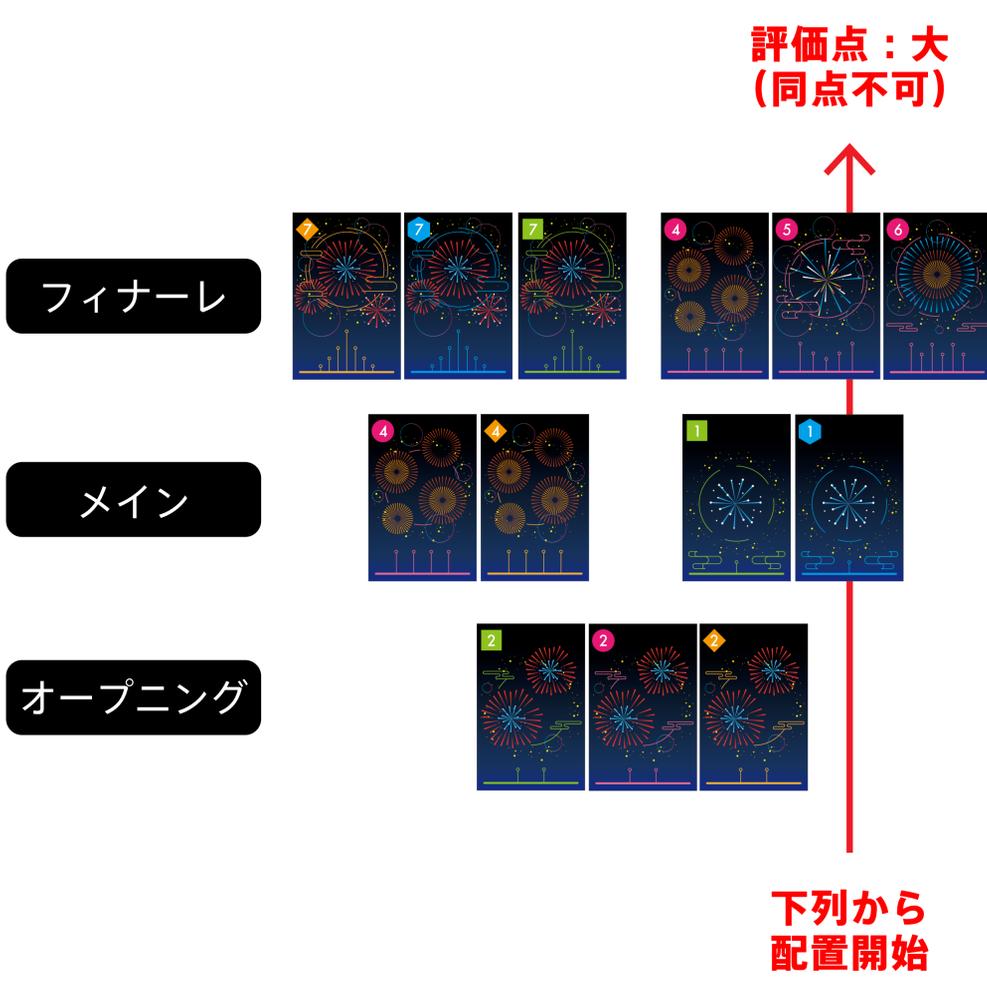
- ①手札1枚を**廃棄札**にします。
- ②**山札** or **オープン札**からカード2枚を補充。

手札から捨てるカードは捨札ではなく**廃棄札**となり**ゲームから除外**されます。

C 花火カードを配置する

新たな配置ルールの追加

- ①手札で役が揃っているカード1組を配置、出した枚数分のカードを**山札**か**オープン札**から補充。
- ②カードは**必ず一番下のオープニング列から配置していきます**。一度次の列にカードを配置したら、それ以前の列は完成したとみなし、**それ以前の列へカードを配置することは出来ません**。
- ③各列の評価は、列が進むごとに**評価点が大きくなるように配置（同点不可）**出来なければ、**打ち上げ失敗**となりゲーム終了。



4. ゲームの終了

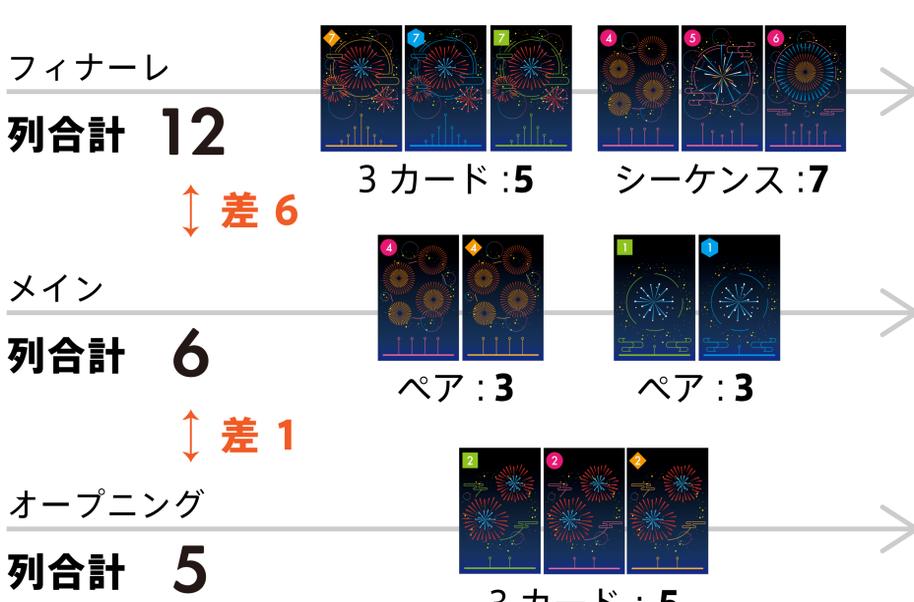
山札の最後のカードを引いたらゲーム終了。

- ①山札の最後のカードが引かれたら、ゲームは終了します。(ゲーム中、山札の残り枚数を確認しても構いません。)
- ②手札から1組だけ役の完成しているカードを**フィナーレの列**へ加えます。

ゲーム終了時、列が上へ行くほどに評価点が大きくなるように配置できていなければ、**打上げ失敗**となりゲームは終了します。

スターマインの評価

スターマインの例



スターマインの評価は下式で計算します。

$$\text{評価点の合計} - \text{ギャップペナルティ}$$

- ①各列ごとに評価点の合計を確認します。
- ②オープニングとメイン列の**評価点の差**と、メインとフィナーレの**評価点の差**を足した数を「**合計ギャップ**」と呼びます。
- ③下表から合計ギャップに対応する減点「**ギャップペナルティ**」を確認します。

ギャップペナルティ

合計ギャップ	2	3-4	5-7	8-10	11-
ギャップペナルティ	0	1	3	6	10

上図「スターマインの例」で、オープニングとメインの差は「1」メインとフィナーレの差は「6」です。従って、合計ギャップは、この2つを足し合わせた7となります。

ギャップペナルティの表で、合計ギャップ7の欄を確認し、ペナルティは3となります。

- ④全評価点の合計からギャップポイントを引いた最終評価点がスターマインの評価になります。最終評価点から獲得できる称号を確認します。より高みを目指してみましよう！

評価と称号

26-	伝説の花火師
23-25	打ち上げ名人
20-22	天才肌の職人
16-19	一流の花火職人
-15	駆け出しの花火職人

上図の例でのスターマインの総合評価は

評価点の合計

$$\text{(各列合計)} 12+6+5 = 23$$

ギャップポイント

$$\text{(各列の差の合計)} \text{差 } 1 + \text{差 } 6 = \text{差 } 7$$

ギャップポイント表から**減点 3**

最終評価は $23-3=20$ となり、称号は「**天才肌の花火職人**」となりました。