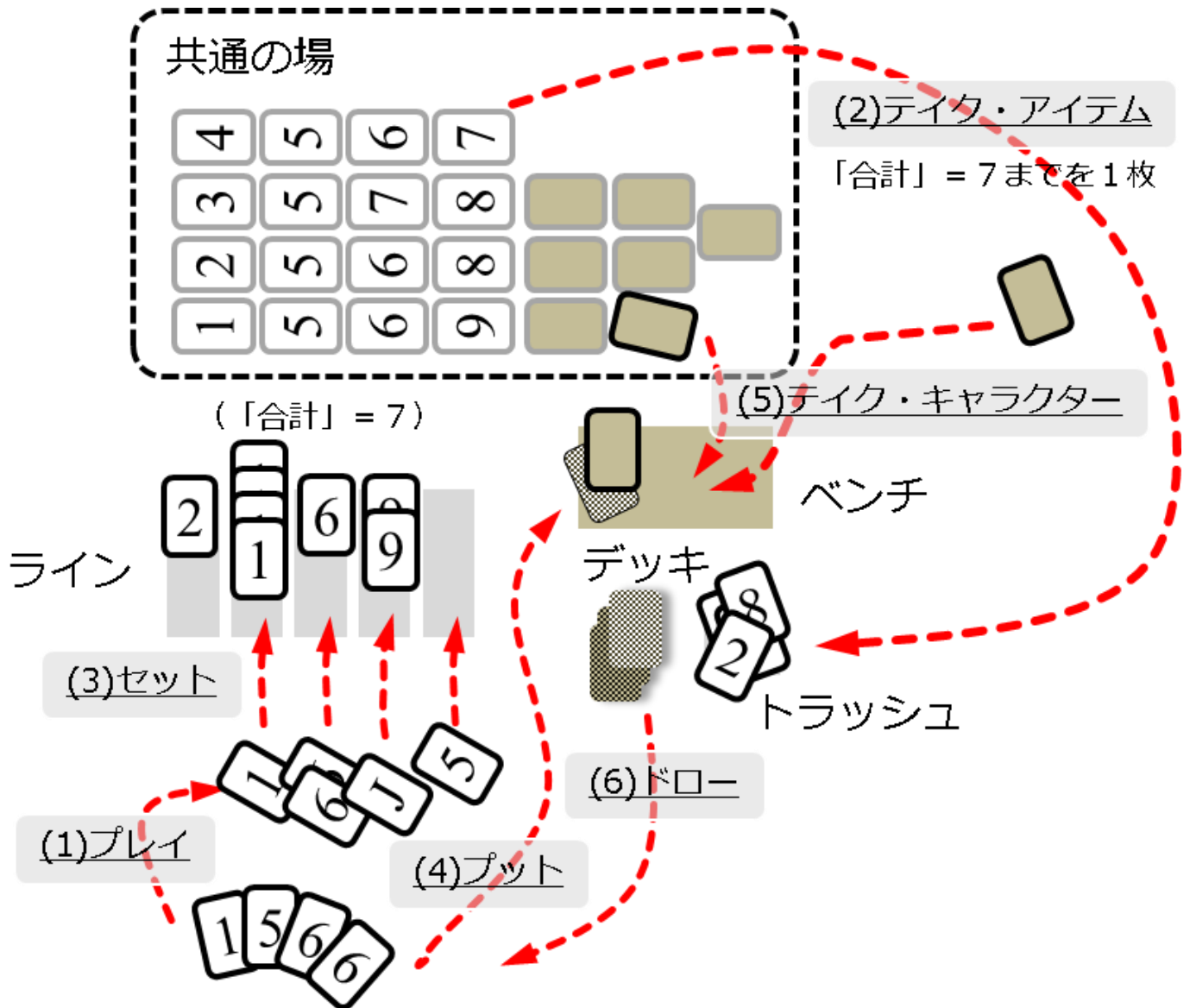


手番例



- (1) 手札から「1」「5」「6」「6」をプレイしました。さらに「ジョーカー」を「9」としてプレイしました。
- (2) 「1」「6」「9」のラインがプレイされたので、それらの枚数の「合計」 = 7までのアイテムを共通の場から1枚とります。
- (3) 「1」「6」はすでにあるので重ねて置き、「5」のラインはないので別のラインとして並べます。ラインの5つが埋まったので次にラインにないアイテムをプレイするときにはいずれかのラインのアイテムをトラッシュする必要ができました。
- (4) 今回は全ての手札をプレイしたので、プットできませんでしたが、手札が残っていればベンチのキャラクターに手札のアイテムをプットする（裏向きで伏せて下に重ねる）こともできました。
- (5) いずれかのキャラクターに書かれたアイテムの全てが自分のラインに揃っていれば、そのキャラクターを自分のベンチに移動することができます。図ではキャラクターの内容が書かれていないのでどれがテイクできるか分かりません。
- (6) まだデッキが残っていたので手札が4枚になるまで引きます。シャッフル・アンド・ドローをすることもできました。

得点計算用シート

A ♦	2 ♣	3 ♥	4 ♠
5 ♦	5 ♣	5 ♥	5 ♠
6 ♦	6 ♣	7 ♥	6 ♠
9 ♦	8 ♣	8 ♥	7 ♠

- このシートは「得点計算」でアイテムの点数を調べるときに使います。
- キャラクターがアイテムに加点するごとに枠内に得点チップ（1点）を乗せてください。
- 最終的に得点チップの数がアイテムの点数になります。
- 得点チップが足りなくなった場合、何か別のもので代用してください。