GRAVITY 3 グラビティースリー

2~3人 | 10分~ | 8歳~

ゲームの概要

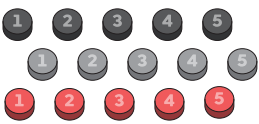
グラビティースリーは、重力をテーマにした最大3人用のゲームです。特徴の違う3種類のゲームが楽しめます。どのゲームも、相手との絶妙な駆け引きが展開されることでしょう。重力感覚を覚醒させて、いざ勝負！

内容物

ルール説明書 1 / サマリーカード（メモラビティ勝敗判定）1 / 支点 1
ダイス 1 / カード 15（3色：A 2枚、B 2枚、C 1枚）
ウェイトコマ（黒 5、グレー 5、赤 5）

ウェイトコマ（以下、コマ）について

コマには1～5の数字があり、数字が大きいほど重くなっています。色が違っても、同じ数字は重さが同じです。



INDEX

GAME 1 重力×記憶 **メモラビティ**

GAME 2 重力×比較 **コンペラビティ**

GAME 3 重力×疑心 **ダウトラビティ**

ゲームデザイン　：Yoshiaki Tomioka, Masayuki Ikegami
アートワーク　：Yoshiaki Tomioka
ディレクション　：Naotaka Shimamoto
ルール調整　：Naotaka Shimamoto, Itsuka Takeuchi
デベロップサポート：Tomomi Adachi, Mandy Tong

www.itten-games.com

©2024 itten, LLC.

G3-01 (LS) -2024

itten

GAME 1 重力×記憶 メモラビティ

重さを感じながら3つのコマを集め、より強い役を目指そう！

使うもの サマリーカード（メモラビティ勝敗判定）1 / コマ（各色 5）

ゲームの準備

1. すべてのコマを数字を下にして、テーブルの上に適当にならべます。
2. ジャンケンで先手プレイヤーを決めます。

ゲームの進め方

先手プレイヤーから時計回りの順で1人ずつ以下❶❷をおこないます。

❶ 3つのコマの重さを感じとる

プレイヤーは手番で、好きなコマを1つ選び、指でつまんで少し持ち上げます。重さを感じとったら元に戻します。これを**連続で3つのコマについて行います**。このとき以下のルールに従ってください。

- ▷**コマの数字を見てはいけません**
- ▷**連続して同じ色は選べません**（黒→赤→黒は連続していないのでOK）
- ▷**持ち上げる3つのコマは、すべて違うコマでなければいけません**

❷ コマを1つ選んで手元に取る

持ち上げた3つのコマから、**1つを選び手元に取ります**。このとき以下のルールに従ってください。

- ▷ **持ち上げなかったコマを選ぶことはできません**
- ▷**すでに手元にあるコマと同じ色は取れません**
- ▷**手元に取ったコマはゲーム終了まで触ってはいけません**

以上で自分の手番を終え、次のプレイヤーの手番となります。

ゲームの終了と勝敗

強 ↑ 弱		
	同じ数字（555は111には負ける）	5 5 5 4 4 4 3 3 3 2 2 2 1 1 1
	連　番	5 4 3 4 3 2 3 2 1
	3桁の数	5 5 4 5 5 3 ⋮ 2 2 1 2 1 1

各プレイヤーが3手番を行い、**手元に3つ(3色)のコマを集めたらゲーム終了**です。それぞれ自分のコマの数字を確認し、数字を大きい順に並べます(コマの色は関係ありません)。左表に従って、より強い役を作ったプレイヤーが勝者です。

例：2人プレイの時

勝 2・2・2 ＞ 4・3・2

例：3人プレイの時

勝 1・1・1 ＞ 5・5・5 ＞ 2・2・2

GAME 2

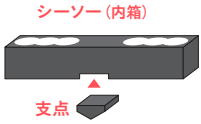
重力×比較　コンペラビティ

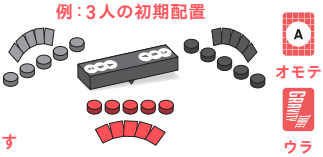
コマの重さと置き場所を操り、シーソーゲームを勝ち抜こう！

使うもの　シーソー（内箱）1 / 支点 1 / カード（各色 5）/ コマ（各色 5）

ゲームの準備

1. シーソーを図のように組み立て、テーブルの中央に置きます。
2. プレイヤーは、それぞれ同じ色のコマとカードを受け取ります。





3. ジャンケンで先手プレイヤーを決めます。

ゲームの進め方

このゲームは、シーソーの両側にわかれてコマを置き合う、2人対戦で進行します。3人プレイの場合、2人対戦を繰り返す勝ち抜き方式で進行します。いずれの場合も「**予告する**」→「**勝負する**」→「**勝敗を示す**」を1ラウンドとして、最大5ラウンド行います。

ゲーム中、自分のコマの数字とカードのアルファベットを自由に確認することができます。相手には見えないように注意します。

2人プレイの場合

❶ カードを出してコマの位置を予告

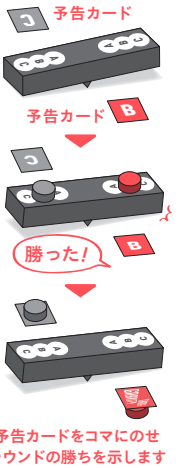
先手、後手、の順で手元のカードの中から1枚を選び、文字が見えるようにカードを出します。これを**予告カード**と呼びます。

❷ シーソーにコマを置いて勝負

先手プレイヤーはコマを1つ選び、予告カードのアルファベットと同じシーソーのマスに置きます。続いて、後手プレイヤーも反対側に同様に置きます。その結果、**シーソーを下に傾かせているプレーヤーがこのラウンドの勝者**です。

❸ コマを移動して勝敗を示す

負けたプレイヤーが先にシーソーからコマを取り、予告カードの上にのせます。続いて、勝ったプレイヤーはコマを取り、



予告カードをウラ向きにしてコマにのせ、勝ちを示します。(勝者のコマの重さがバレないように、負けたプレイヤーが先にコマを取ります)

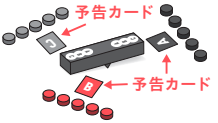
勝敗を示したコマは以降のラウンドで使うことはできません。

先手を交代して、次のラウンドを続けます。

3人プレイの場合

❶ カードを出してコマの位置を予告

先手プレイヤーから時計回りの順で、手元のカードの中から1枚を選び、文字が見えるようにカードを出します。これを**予告カード**と呼びます。3人とも出します。

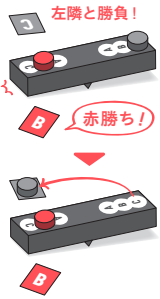


❷ 先手と左隣が勝負

先手プレイヤーはコマを1つ選び、予告カードのアルファベットと同じシーソーのマスに置きます。続いて**左隣のプレイヤー**がシーソーの反対側に同様に置きます。**シーソーを下に傾かせているプレーヤーが勝ち**です。

負けたプレイヤーは、シーソーからコマを取り、予告カードの上にのせます。

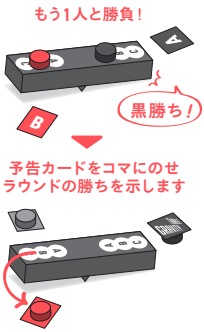
勝ったプレイヤーのコマはそのまま置いておきます。



❸ 勝った方がもう1人と勝負

もう1人のプレイヤーが、シーソーの空いた側に予告カードの通りコマを置きます。**シーソーを下に傾かせているプレーヤーがこのラウンドの勝者**です。

負けたプレイヤーは先にシーソーからコマを取り、予告カードの上にのせます。続いて、勝ったプレイヤーはコマを取り、予告カードをウラ向きにしてコマにのせ、勝ちを示します。(勝者のコマの重さがバレないように、負けたプレイヤーが先にコマを取ります)



勝敗を示したコマは以降のラウンドで使うことはできません。

先手プレイヤーを時計回りの順に交代して、ラウンドを続けます。

ゲームの勝敗

より多くのラウンドに勝ったプレイヤーがゲームの勝者です。

同点のときは、**勝ったラウンドのコマの数字を合計して少ないほう**が勝者です。

GAME 3

重力×疑心　ダウトラビティ

積まれたコマの総重量は正しいのか？
騙し合いを制すのは誰だ？

使うもの　ダイス 1 / コマ（各色 5）/ カード 1（何色でも可）

ゲームの準備

1. このゲームでは、各色1つずつ合計3個のコマを使用しません。すべてのコマを数字をふせてシャッフルし、持ち上げないように端に移動してゲームから除外します。

2. 残りのコマを数字をふせて、下のとおりプレイヤーに配分します。

2人プレイのコマ配分

いずれかの色のコマを4つ取り、2人のどちらでもない色のコマを2つずつ取ります。

3人プレイのコマ配分

3人が違う色のコマを2つずつ取り、自分が取った色と違う色のコマを1つずつ取ります。

3. ジャンケンで先手プレイヤーを決めます。

ゲームの進め方

このゲームは「**ダイスを振る**」→「**コマを出す（積む）**」→「**総重量のチェック**」を1ラウンドとして複数ラウンドを繰り返し、自分の手持ちのコマを早くなくすことを目指します。

ゲーム中、自分のコマの数字を自由に確認できます。相手には見えないように注意します。

ダイスを振る

先手プレイヤーがダイスを振ります。出た目がこのラウンドの「**指定ナンバー**」となります。「G」が出たときは、1～5の好きな数字を指定します。

コマを出す（積む）

先手プレイヤーから時計回りの順で1人ずつ手番をおこないます。手番では「**コマを出す**」か「**パスする**」かを選択します。

コマを出す

自分のコマから指定ナンバーと同じ数字のコマを中央に出します。数字は下にします。すでに出されたコマがあれば**その上に重ねます**。以下の出し方もできます。

▷**同時に複数のコマを重ねて出すことができます**

▷**指定ナンバーと違う数字のコマを出すことができます**
（指定ナンバーと同じ数字のコマが手元にあってもなくても）

パスする

出せるコマがない、または出したくなければ「パス」します。
次の人に手番が移ります。

総重量のチェック

全員の手番が一周したら、先手プレイヤーから「総重量のチェック」を始めます。出されたコマの一番下を持ちあげ、すべてのコマの重さを感じとり、他のプレイヤーが出したコマが正しいかどうか推測します。

他プレイヤーのコマが**指定ナンバー通りだと推測したときは「ダウトしない!」**と言い、次のプレイヤーが総重量のチェックをします。

もし**指定ナンバーと違うコマが含まれていると疑いをもったら「ダウト!」**と言い、1番上のコマから、1つずつ順番にコマを裏返して数字を確認していきます。

ダウトと言った人はカードを受け取って、手元に置きます。これを「ダウトカード」と呼びます。以降、ダウトカードは次にダウトと言った人に移ります。

ダウト成功

疑った通り、指定ナンバーと違うコマが出たら、ダウト成功です。違うコマを出したプレイヤーが、そのラウンドで出されたコマを全て引き取ります。

このとき、まだ数字を確認していないコマがあったときは、ふせたまま引き取ります。

ダウト失敗

すべて指定ナンバーのコマだったときは、ダウト失敗です。ダウトしたプレイヤーは、そのラウンドで出されたコマを全て引き取ります。

引き取ったコマは、以降のラウンドで自分のコマとして出すことができます。数字も自由に確認できます。

誰もダウトしなかったら?

そのラウンドで出されたコマは、**数字を確認せず、そのまま端に移動してゲームから除外**します。

先手プレイヤーを時計回りの順で交代して、次のラウンドを始めます。

ゲームの終了と勝敗

ラウンド終了時に**自分のコマがなくなったプレイヤーが勝者**です。
複数人いるときは、ダウトカードを持っている人が勝者です。