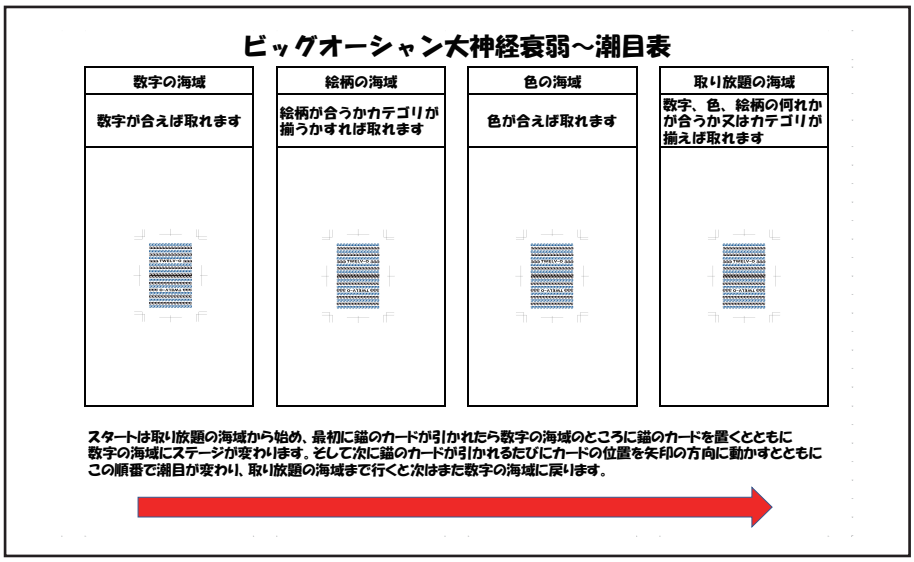
3．錨のカードが引かれた場合

ゲームの進行に伴いプレーヤーが錨のカードを引いてしまった場合には、 それが 1 枚目に引いたカードであろうと 2 枚目、3 枚目に引いたカードであろうと、 その時点でプレーヤーは次のカードを引くことができなくなり、 既に引いたカードがあればそのカードを裏返して場に戻すとともにカードを引く権利は次の順番のプレーヤーに移ります。 そして、 錨のカードを引いたプレーヤーにそれまでに獲得したカードがあれば、 その内の 1 組を場に拠出しなければなりません。 場に拠出されたカードは場に広げられているカードの中には戻さず別途管理とします。

また、 引かれた錨のカードも場に広げられているカードの中には戻さず、 下記の様な「潮目表」の数字の海域と記載された場所に置くとともに、 次にカードを引くプレーヤーからはカードを獲得する条件が変わります。 その後も錨のカードが引かれるたびに潮目表に従いカードを獲得する条件が変わっていきます。



72 枚のカードでゲームを行う場合、 カードを獲得する条件は錨のカードが引かれるたび潮目表に基づき以下の様に移行します。

取り放題（数字、 色、 絵柄および絵柄のカテゴリが揃った場合）⇒ 数字が揃った場合 ⇒
絵柄および絵柄のカテゴリが揃った場合 ⇒ 色が揃った場合 ⇒ 取り放題 ⇒ 数字が揃った場合
⇒ 絵柄および絵柄のカテゴリが揃った場合 ⇒ 色が揃った場合 ⇒ 取り放題

4．錨チャレンジ

プレーヤーがこれは錨のカードであると推測し、 錨のカードを引くと宣言したうえで（錨チャレンジ）、 錨のカードを引き当てた場合には、 そのプレーヤーは場に別途管理されているカードから 1 組のカードを獲得したうえで、 引き続きカードを引くことができます。 さらに、 プレーヤーが 2 回続けて錨チャレンジに成功した場合には場に別途管理されているカードを全て獲得することができます。 ただし、 錨チャレンジに失敗した場合には、 それが 1 回目 2 回目のチャレンジに限らずそのプレーヤーは自分が既に獲得しているカードの中から 1 組のカードを場に拠出し、 別途管理としなければなりません。

5．ゲームの終了と勝敗の行方

ゲームの進行に伴い場に残されたカードが少なくなり、 何れのカードを引いてもカードが揃わないと判断できる場合にはゲームは終了します。 ゲームの勝敗はプレーヤーが獲得したカードの組数の多寡で決めます。 この場合、 組数は数字、 色、 絵柄が揃って 2 枚のカードを獲得した場合もカテゴリが揃い 3 枚のカードを獲得した場合も、 何れも 1 組としてカウントします。