

Holi: Festival of Colors - ライバルカード

日本語意訳

Scoring - ゲーム終了時の得点計算変更

- LAYERED RANGOLI: 自分のグラールトークン直上座標にある自分のグラールトークン数 x 1点
- SWEET TOOTH: 獲得したスイーツトークン枚数 x 2点
- COLOR DODGE: 獲得した他プレイヤーのグラールトークン数 x -1点
 - 終了時の枚数判定なので、塗り付け時に限らない。参考:
<https://boardgamegeek.com/thread/2554424/article/36446617#36446617>
- RANGOLI PATTERNS: 各階層で、自分のグラールトークンが少なくとも1辺で隣接し続けている最大のグループに於いて、自分のグラールトークン枚数 x 1点
- COVER THE CROWD: 一階(=地上階)に配置してあるグラールトークン数が単独最多のプレイヤーが居れば、そのプレイヤーは10点を得る
- SPREAD JOY: (2人プレイ時選択不可)
 - 「自分のグラールトークンを一番少なく所持している他プレイヤー」の手元にある、自分のグラールトークン数 x 3点
 - 条件に該当する他プレイヤーが複数人居ても、一人分しかカウントしない。参考:
<https://boardgamegeek.com/thread/2765919/clarification-rivalry-cards-spread-joy>
 - 例:
 - 赤プレイヤーが5枚、青プレイヤーが3枚、黄プレイヤーが3枚の緑トークンをゲーム終了時に保持していた場合、緑プレイヤーは3x3=9点を得る
- COLOR BATTLE: 他プレイヤーの手元に残った自分のグラールトークンからの獲得点数が2倍になる
- GULAAL CONTEST:
 - 参考:
<https://boardgamegeek.com/thread/2778017/clarification-rivalry-cards-gulaal-contest>
 - 他プレイヤーに与えた自分のグラールトークン数から得られる得点がマジョリティ形式になる
 - 1枚当たりの点数自体は0点になる
 - 代わりに、自分より少なく与えたプレイヤーの人数 x 10点 を獲得する
- AIM HIGHER: 最上階のグラールトークンがもたらす得点が1枚当たり3点ではなく4点になる
- LAYER CONTEST: 「上階の同一座標に他のグラールトークンが無い」グラールトークンの配置枚数が、自分よりも少ないプレイヤー人数 x 5点
 - 参考: <https://boardgamegeek.com/thread/2550068/rivalry-cards>
 - 参考:
<https://boardgamegeek.com/thread/2779658/clarification-rivalry-cards-layer-contest>
- MISSED A SPOT: ボード隅に配置されているグラールトークンのもたらす得点が2倍になる
 - 訳注: 他カードでも書き分けられているため、隅以外の端は含まないと思われる
- BOUNDLESS COLOR: ボード端や隅に配置されている自分のグラールトークン数 x 1点
- FOCUS ON THE CROWD: ボード端にある自分のグラールトークンは、プラス点ではなくマイナス点になる

- 隅は含まない。参考:

<https://boardgamegeek.com/thread/2765925/clarification-rivalry-cards-focus-rowd>)

Rule - ゲーム中のルール変更

- NUDGE: 「登る」アクションで、他プレイヤーコマのある場所にも侵入可能。その場合移動先のコマを、隣接の「更なる他プレイヤー」が居ないマスへ移動させ、そのマスにトークンがあれば獲得させる
- BORROW POWDERS: 専用アクションポイントを3ポイント分持った状態でゲームを開始する。ゲーム中にアクションの1つとして、ここから1アクションポイントを使用することで任意の枚数の手札を山札の底へ戻し、同じ枚数だけ上から引く事が出来る
- PICHKARI: 彩色アクションに於いて、1枚を表でプレイし、1枚を裏向きでプレイする事が可能になる
- WALK: 移動アクションに於いて、1スペースしか動けなくなる。但し、獲得済みスイーツトークンを1枚ゲームから除外する事で2スペースまで動けるようになる。
 - 縦横斜への移動が可能。参考:
<https://boardgamegeek.com/thread/2546374/movement-question-walk-rule-card>
- PRECISION TOSS: 塗り付け時の即時1点が2点になる
- SNACK: 塗り付け時に、塗り付けられたプレイヤーがスイーツトークンを持っている場合はその中から1枚奪う
- CASCADE: 下の階層へ1枚以上自分のグラールトークンが落下した手番の最後に、落下先の階から1枚だけ自分のグラールトークンをサプライへ回収出来る。そのトークンの直上に他のグラールトークンがある場合は、通常通り落下が発生する
- SCAVENGER: 「移動」アクション時に、移動先より下の全階層で同一座標マスにある他プレイヤーのグラールトークンを全て獲得する。但し、それらのトークンと同一座標の上階層に自分のグラールトークンがある場合を除く
 - 参考:
<https://boardgamegeek.com/thread/2763807/article/38908599#38908599>