



内容物

- 数字カード(1~9の数字が書かれたカード、裏面から見て色が分かるようになっています) … 36枚(1~9 各4色)
- トラックカード(レンガとチーズのイラストが描かれたカード、勝利数を表すエリアと得点を表すエリアがあります) … 6枚
- BETカード(BET!と書かれたカード、勝利数の予想に使用します) … 4枚
- プレヤーコマ … 12個(人型のポーン1個、キューブ2個 各4色)

ゲームの流れ

このゲームは最大4ラウンドを行い、各ラウンドではミニゲームを何回か行います。ラウンドの最初に自分がミニゲームで何回勝てるかを予想します。その後にミニゲームを行い、予想が合っていれば得点を得ることができます。それをくり返し、ゲーム終了時に最も得点の高いプレイヤーの勝利です。

遊びかた

プレイヤーは好きな色を選び、その色のBETカードとコマを3つ(ポーン1つ、キューブ2つ)を受け取ります。トラックカードを※図1のように1~6の順に並べます。トラックカードの勝利数エリア(レンガのイラストが描かれたエリア)の1の横にポーンを1つ置きます。トラックカードの得点エリア(チーズのアイコンの描かれたエリア)の0に自分の色のキューブを1つ置き、もう一つのキューブは自分の色を忘れないように手元に置いておきます。

次に、カード(3人プレイなら青を抜いた27枚、4人プレイなら36枚すべて)を裏向きにしてよく混ぜ、プレイヤー全員に均等に手札として配ります。配られた手札は自分だけに数字の面が見えるように持ちます。自分の持っている手札の数字は他のプレイヤーには見えませんが、カード裏面の色でどの色を何枚持っているかは他のプレイヤーから、わかるようになります。

ゲーム中、他のプレイヤーのカード裏面の色はとても重要です。いつでも確認できるのでこまめに確かめましょう。

スタートプレイヤーから時計回りに、自分が何回勝てるかを予想します。手札に黄色の1を持っているプレイヤーがスタートプレイヤーです。予想はスマールとワイドの2種類があります。

スマールの場合、何回勝てるかをトラックカードの横に自分のBETカードを置いて表します。

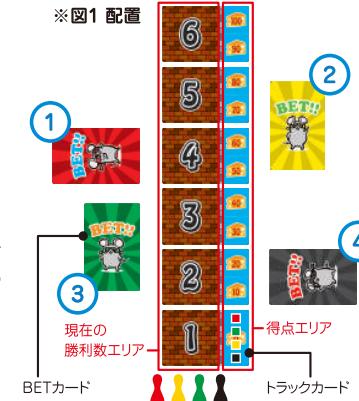
ワイドの場合、2つの数字にまたがるように、自分のBETカードを横向きで置いて表します。次のプレイヤーも同じように数字を予想します。

この時、すでにカードの置かれている場所に重なるようにBETカードを置いて予想することはできません。

数字の予想の仕方

- ① スタートプレイヤーはどこにでもBETカードを置いて予想することができます。
例:最初に予想する赤のプレイヤーは勝利数4のスマール予想をします。
- ② 前のプレイヤーが4にスマール予想をしていますが、反対側が空いているので全通りの予想することができます。
例:2番目に予想する黄のプレイヤーは勝利数4~5のワイド予想をします。
- ③ 先のプレイヤーの予想をうけて、3~4、4~5のワイド予想ができなくなりました。
例:3番目に予想する緑のプレイヤーは勝利数2~3のワイド予想をします。
- ④ 最後の黒のプレイヤーは1、2、3、5、6のスマール予想と1~2、2~3、5~6のワイド予想が選択肢として残っています。
例:最後に予想する黒のプレイヤーは勝利数2のスマール予想をします。

※図1 配置



全員が予想を終えたら、スタートプレイヤーから時計回りに手札からカードを1枚出します。

スタートプレイヤーは好きなカードを出すことができます。他のプレイヤーは、スタートプレイヤーが出したカードと同じ色のカードを持っていたらそのカードを必ず出さなければなりません。同じ色のカードをいくつか持っていたら、その中から好きなカードを出すことができます。もしも同じ色のカードがなければ、好きな色のカードを出すことができます。全員が1枚ずつカードを出し終えたら、勝ち負けの判定をします。勝ち負けの判定方法は以下の通りです。

勝ち負けの判定その1 ※ピンク(猫のイラスト)のカードが出ていない場合



ピンク(猫のイラスト)のカードが出ていない場合は、スタートプレイヤーが出したカードと同じ色の中で一番数字の大きなカードが勝ちます。スタートプレイヤーと同じ色でなければ、いくら数字が大きても勝つことはできません。

勝ち負けの判定その2 ※ピンク(猫のイラスト)のカードが出ていた場合



ピンク(猫のイラスト)のカードは他の色のカードよりも強い、切り札になるカードです。

ピンクのカードが出た場合は、スタートプレイヤーの出したカードの色にかかわらずピンクのカードが必ず勝ちます。もしスタートプレイヤーがピンクのカードを出したり、ピンクのカードが複数枚出していた場合は、その中で一番大きな数字のカードが勝ちます。

勝ち負けを判定したあと、**勝った人**は場に出ているカードの中から自分が出したカード以外を1枚、手札に入れます。(カードの回収)

残りのカードは裏向きにして捨て札にします。捨て札はそのラウンドでは使用しません。

その後、現在の勝利数を表すため勝った人はトラックカード上の勝利数エリアにある自分の色のボーンを1マス進めます。

もし6マス目にある状態で勝ってしまった場合、ボーンは1に戻ります。**[A]**



その後、ミニゲームに勝ったプレイヤーが新たなスタートプレイヤーとなります。同じようにスタートプレイヤーから時計回りにカードを出し、勝ち負けの判定、場に出ているカードの回収、ボーンの移動を行います。

これを繰り返し、カードの回収後ミニゲーム開始時にいずれかのプレイヤーの手札がなくなったらそのラウンドは終了です。(カードを回収した結果、手札が増えるのでラウンドが続く場合があります)次に得点計算に移ります。

✿ 得点計算

ラウンド開始前に予想した勝ち数と実際の勝ち数を比べます。予想と勝利数がぴったり合っていればプレイヤーに点数が入ります。スモール予想が当たっていた場合は40点、ワイド予想が当たっていた場合は20点が入ります。

もし予想した勝ち数と実際の勝ち数が違っていた場合、**その差の数(マス目)×10点**を失います。しかし、得点が0点より少なくなることはありません。

(ワイド予想の場合、マイナス点がより少なくなるように計算をします。黄のプレイヤー参照)

その後、各プレイヤーは現在の点数を得点エリア上のキューブを動かして表します。

得点計算例

赤のプレイヤーはスモール予想と勝ち数が違っていました。予想した勝ち数4と、実際の勝ち数6の差が2なので、マイナス20点です。



緑のプレイヤーはワイド予想と勝ち数が合っていたので、20点です。

3

黄のプレイヤーはワイド予想と勝ち数が違っていました。予想した勝ち数が4~5に対し、実際の勝ち数は3です。この場合は差を1としてマイナス10点とします。



黒のプレイヤーは8回勝っています。この場合はスモール予想と勝ち数が合っているものとして、40点です。(ページ上部[A]参照)

4

得点計算が終わったら、捨て札と手札に残ったカードを集め、よく切ってプレイヤー全員に均等に配り、同じように次のラウンドを行います。これを**最大4ラウンド**繰り返します。(詳しくはゲームの終了を参照)
※ラウンドのはじめは、黄色の1を持っているプレイヤーがスタートプレイヤーです。

✿ ゲームの終了

得点計算の後で100点に達しているプレイヤーがいた場合、もしくは4ラウンド終了した時点でゲームは終了です。終了時点で最も得点の高いプレイヤーが勝ちとなります。

最高得点のプレイヤーが複数いた場合は、そのプレイヤー全員が勝ちとなります。

✿ ワンポイントアドバイス

このゲームはトリックテイキングというジャンルのカードゲームです。トリックテイキング全般で言えるコツを2点ご紹介します。

✿ 好きなタイミングで好きなカードを出せるようにする

自分の手札から1色のカードを全て出しきることができれば、手札からなくした色をスタートプレイヤーが出した時、好きなカードを出すことができます。
強いカードを出せたり、いらないカードを捨てることができるので、ゲームを有利に進められます。

✿ 使われたカードはでてこないので、でたカードを覚えておく

全てのカードを覚えておくのが難しい場合は、自分の手札より強いカードのみでもよいです。
このカードをだせば必ず勝てるということが分かるとゲームを有利に進めることができるでしょう。
例えば、ピンクの9がすでに使われており、捨て札になっているということを覚えていれば、ピンクの8を出せば必ず勝つことができます。

また、このゲームにおけるQ&Aもご紹介します。

Q: 手札が弱い!ミニゲームに全然勝てなさそう…

A: 自分の手札が弱いということは逆に相手に強い手札が集まっているということなので、相手は強気の予想をしてくるはずです。
自分の予想は控えめに、相手は予想よりも勝ちすぎてしまうよううまく調整しましょう。

Q: ミニゲームに勝ったけど、どのカードを手札に入れればよいのだろう…

A: ミニゲームにさらに勝ちたいか、これ以上勝ちたくないかによって手札に入るカードを変えましょう。
もっと勝ちたい場合はなるべく強いカード(数字が大きい、もしくはピンクのカードなど)、これ以上勝ちたくないければなるべく弱いカード(数字が小さいカードなど)を手札に入れましょう。

ゲームデザイン：TAIKI SHINZAWA イラスト：田所ミニ

グラフィックデザイン：菅原 美沙穂 和久 韶磨

製造・販売元

株式会社ピチカートデザイン
〒150-0042 東京都渋谷区宇田川町10-2 新東京ビル202
<http://jelly2games.com> © 2015 JELLY JELLY GAMES

▲ 注意(保護者の方へ 必ずお読みください)

- 誤飲の危険がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。
- 火に近づけないでください。変形・火災の原因になります。
- 安全のため、破損したり、変形したおもちゃは使用しないでください。

4