

ぴったりヤドカリ

頒布元：ゲーム NOWA

作：かぶきけんいち 画：かわさきみな

人数：3～4人 年齢：10才以上 時間：20～30分

ヤドカリはお家探しに大忙し。そんな彼らに合うお家を見つけてあげよう。ヤドカリと貝がらがぴったり同じなら高得点！でもそれは大きくなってからのお話。

ゲームの内容物

- ヤドカリカード……12枚
- 貝がらカード……17枚
- 成長カード……3枚
- タコカード……4枚
- カード早見表……4枚
- ルール説明書……1枚



ゲームの概要

ヤドカリはお家探しに大忙し。

「ヤドカリカード」と「貝がらカード」を使って遊ぶトリックテイキングゲームです。獲得したヤドカリはそれが入る貝がらを獲得できていれば得点になりますが、それにあふれたヤドカリは失点に。ぴったりな貝がらにヤドカリを入れることができれば高得点！うまく手札のカードをさばきましょう！

用語解説

- 手札…ゲームにおいて各プレイヤーに裏向きに配られるカードで、持ち主だけが確認できます。
- トリック…全員がカードを手札から1枚ずつ出して、勝者を決めるまでのプレイ。また、1つのトリックで獲得したカードの集まりもトリックと呼ぶことがあります。

2

- リード…トリックで最初のカードを出すプレイヤーが手札から自由に1枚のカードを選んで場に出すことをいいます。
- フォロー…リードされたカードと同じ色のカードを出すことをいいます。
- マストフォロー…手札にフォローできるカードがある場合、その中から1枚選んで出さなければならないというルール。

カード説明その1

■ヤドカリカード…12枚（黄・青・赤4枚ずつ）
貝がらカードとペアにすることができます。
すべて偶数になっています。

■貝がらカード…17枚（黄・青・赤4枚ずつ、
緑5枚）
ヤドカリカードとペアにすることができます。
イソギンチャク付き貝がら（カード説明その2
参照）以外はすべて奇数になっています。



3

■成長カード……3枚（黄・青・赤1枚ずつ）
獲得したヤドカリカードの中で最も低い数字を13
大きくするカードで、得点計算時に使用します。



カード説明その2

- イソギンチャク付き貝がらカード……5枚（緑1～5）
- このカードはトリック中、フォローで使う場合、リードと同じ色のカードを持っているかどうかに関わらず、出すことができます。
- このカードでリードした場合、左隣のプレイヤーが好きなカードを出し、以下のプレイヤーはそれをフォローします。
- タコカードを出しているプレイヤーが勝者のトリックでは、このカードは取られず、プレイしたプレイヤーの取り札になります。
- 得点計算時には、30の貝がらカードになります。



4

カード説明その3

- タコカード……4枚（黒）
- リードされた色のカードを持っていない場合にしか出すことができません。
- タコカードでリードする際は、黄・青・赤のいずれか1色を指定します。そして、その色のカードとして扱います。
- トリックにおいて、タコカードを出しているプレイヤーは、必ずトリックに勝ちますが、イソギンチャク付き貝がらカードを除いたカードのみ、獲得します。
- 同じトリックに2枚以上のタコカードが存在する場合、先に出されたタコカードが勝ちます。



■カード早見表……4枚
各プレイヤー全員に配り、各自が見える位置に置いておきます。



5

ラウンドの準備

まずタコカードを手札として全員に1枚ずつ配ります。（3人プレイの場合、余ったタコカードは箱に戻しておきましょう。）

次に残りの32枚のカードをよく混ぜます。そしてプレイヤー全員に手札として均等（4人プレイの場合はそれぞれ8枚ずつ、3人プレイの場合は緑1と緑2は使用しないので箱に戻しておき、残りの30枚をそれぞれ10枚ずつ）に配ります。

ゲームの流れ

このゲームは複数ラウンドで構築されており、基本はプレイ人数分または、あらかじめ決めておいた回数分行います。

そしてそれぞれのラウンドで得点計算をして、その合計点で勝敗を決めます。

6

🍄 ラウンドの流れ

ラウンドは9回(4人プレイ時)ないし、11回(3人プレイ時)のトリックで構築され、時計回りに進んでいきます。

各ラウンドの1回目のトリックでは、カードを配ったプレイヤーの左隣のプレイヤーがカードを1枚表向きに場に出します。その後、その左隣、さらにその左隣と順番にカードを出していきます。

ただし、**フォローするプレイヤーは、このトリックでリードされた(最初に出された)カードと同じ色のカードが手札にある限り、必ずその中から1枚を選んで出さなければなりません。**

全員がカードを出し終えたら、カードの数字をくらべます。出されたカードの中で**最も大きい数字のカード**を出したプレイヤーがこのトリックに勝ちます。勝ったプレイヤーは、このトリックで出たカードをすべて獲得します。

トリックに勝ったプレイヤーが、次のトリックで最初にプレイします。



[例] Aは赤20でリード、Bは赤を出したくないので緑5でフォロー、Cは赤23、Dは赤がないので青28を出しました。最も高い数字を出したDがこのトリックの勝者です。



[例] Aはタコでリードして赤を指定、BとCは赤14、赤32でフォロー、Dは緑4でした。タコを出したAは赤14、32のみ獲得、緑4はDの取り札になりました。



[例] Aはインゴインチャクでリード、Bが赤32を出し、リードカラーは赤。Cは赤がないのでタコ、Dも赤がなくタコ。このトリックはCが獲得し、緑3以外のカードを獲得。緑3はAの取り札になりました。

ラウンド中に獲得したカードは、手札と区別して全員が見える場所へ、**表向き**において下さい。

🍄 得点計算

ラウンド内で獲得したトリックから、以下の1～3を順にヤドカリと貝がらでペアを作しましょう。

1. 獲得したヤドカリカードを並べて、**一番小さい数字のカードから順番に**成長カードを使う(但し、成長カードが獲得したヤドカリカードより多い場合、余った成長カードは一番小さい数字のヤドカリカードに使う)
2. 並べたヤドカリカードにそのカードより**数字が大きい貝がらカード**をあてがい、ペアを作っていく
3. 残ったヤドカリや貝がらの得点計算

- ・ヤドカリと貝がらカードの数字が**まったく同じペア**…5点
- ・ヤドカリが貝がらカードの数字より**1だけ小さいペア**…3点
- ・その他のペア…1点
- ・ペアにならなかったヤドカリ…-1点
- ・ペアにならなかった貝がら…0点
- ・タコカード…0点

各プレイヤーは各々がこれらを合計し、そのラウンドの得点とします。



ヤドカリの数字と成長カード(13)の合計が貝がらの数字と同じペア

ヤドカリの数字が貝がらの数字より1だけ小さいペア

5点

3点



その他のペア

ペアにならないヤドカリ

余った貝がら

タコカード

1点

-1点

0点

0点

※得点の記録はチップなどを用意しておくくと便利です。

[例外] ぴったりヤドカリでは得点計算時に、**1枚もカードを獲得していないプレイヤー**はそのトリックでカードを獲得しているプレイヤーのうち、**最も得点を得ているプレイヤーと同じ得点**を得ます。

🍄 ラウンドの終了

プレイヤー全員が得点計算を終えたら、そのラウンドは終了し、次のラウンドは最初のトリックでリードしたプレイヤーの左隣のプレイヤーがリードプレイヤーになります。

🍄 勝利条件

プレイヤー人数分または、あらかじめ決めておいたラウンド数で、獲得した得点の合計が最も高いプレイヤーが勝利します。

ゲームデザイン協力: 常時次人 (操られ人形館)

作成: ゲーム NOWA

Blog: <http://gameno-wa.seesaa.net/>

Mail: kabuken215@gmail.com

2012.11.08 作成

10

12