

ヴォルフガング・クラマー 作



ウシとロバ

このゲームの目的は、ロバに乗らないようにしながらできるだけはやく自分のカードを無くすことです。いずれかのプレイヤーがそれに成功したら、1セットが終わります。他のプレイヤーは、手札に残しているカードからマイナス点を受けます。難しいのは、大きな数字のカードは、出しやすいかわりに、残したままセットが終わった時はより大きなマイナス点をもたらすことです。極めて危険なのがロバで、これはマイナス20点にあたります。5セットの後に最もマイナス点を受けていないプレイヤーが勝利します。

プレイヤー数：3～12人
プレイ時間：20～30分
対象年齢：8歳以上



販売元
合同会社ニューゲームズオーダー
〒190-0023
東京都立川市柴崎町 3-10-6 イチカワビル 2F
<http://newgamesorder.com/>

ヴォルフガング・クラマー作

8歳以上 3～12人用の楽しく遊びやすいゲーム

あらまし

このゲームの目的は、ロバに乗らないようにしながらできるだけはやく自分のカードを無くすことです。いずれかのプレイヤーがそれに成功したら、1セットが終わります。他のプレイヤーは、手札に残しているカードからマイナス点を受けます。難しいのは、大きな数字のカードは、出しやすいかわりに、残したままセットが終わった時はより大きなマイナス点をもたらすことです。極めて危険なのがロバで、これはマイナス20点にあたります。5セットの後に最もマイナス点を受けていないプレイヤーが勝利します。

内容物

カード110枚 (以下内訳) :

- ・数字カード104枚
(1から13が各8枚)
- ・ジョーカー4枚
- ・ロバ1枚
- ・ウシ1枚



このほか、筆記具を用意して下さい(ゲームに含まれていません)。

ゲームの準備

最初にウシとロバのカードを取り出します。一番耳の長いプレイヤーがロバを取ります。その人が最初のセットの1ラウンド目のスタートプレイヤーになります。ウシは通常のゲームでは使用しません。このルールで説明しているウシありルールでのみ使用します。

スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーは、残りの108枚のカードをよく混ぜてから、下の表に示されている通りに各プレイヤーに分けます。プレイヤーの人数により残るカードが何枚か出ますが、これは横のけておいて後のセットで使います。各プレイヤーは、自分のカードを取り、手札にします。

プレイヤー人数	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
プレイヤー毎のカード	13	13	13	13	13	13	12	10	9	9
使わないカード	69	56	43	30	17	4	0	8	9	0

注意：スタートプレイヤーは配られたカードに加えてロバを持っているので、この時点で他のプレイヤーより1枚

多くのカードを持っています。

遊び方

ゲームは5セットにわたって行われます(遊ぶ時間を考えて、セット数を変えてもかまいません)。1セットの内は何回かのラウンドが行われ、1ラウンド中には必ず各プレイヤーが1回手番を行います。ラウンドの終了時に手札の無くなったプレイヤーがいた場合、セットは終わります。

スタートプレイヤーから始め、手札から数字の等しいひとそろいの(1枚でもよい)カードを出します。この後、時計回りで順番に手番を行います。手番のプレイヤーはここで値上げかパスをしなければいけません。

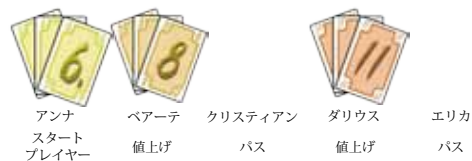
注意：スタートプレイヤーは最初にロバを出せます。「ロバ」の部分参照してください。

値上げを行うためには、スタートプレイヤーと同じ枚数で数字のそろったカードの組を出さねばならず、さらにその数字はすでに出ているカードより大きくなければいけません。出せない、もしくは出したくない場合、パスをしなければいけません。

カードの枚数はラウンドのスタートプレイヤーが決めます。この人がカードを1枚だけ出した場合、他のプレイヤーは1枚しか出せません。3枚組のカードで始まった場合、他のすべてのプレイヤーも3枚カードを出すかパスするしなければいけません。出すときには、直前に出ている数字よりも大きいものを出さねばなりません。

注意：カードの色には意味がありません。

すべてのプレイヤーが値上げかパスという形で1回の手番を行ったらラウンドは終わります。一番大きなカードを出したプレイヤーが次のラウンドのスタートプレイヤーになります。使用されたカードはすべてどこかに伏せておき、意味をなくします。つまり、手札を出すことはすなわち捨てるということです。



5人プレイの場合の例：アンナがスタートプレイヤーで、カード3枚を出します。それらの数字はすべて6です。次のベアテは8のカード3枚を出して値上げします。クリティアンはパスをします。ダリウスは11のカード3枚で値上げします。エリカはパスです。すべてのプレイヤーが手番を1回行ったので、ラウンドが終わり、出されたすべてのカードがどけられます。ダリウスが最も大きな数のカードを出したので、次のラウンドのスタートプレイヤーになります。

ジョーカー

ジョーカーは4枚あり、これらは1から14のどれとしても使えます。他のカードとあわせて出した場合、ジョーカーは自動的にこれらのカードに等しい数になります。



一方、1枚きりを出されたジョーカーの数字は14となり、これはラウンドで最大のカードなのでもう値上げできません。これはジョーカーを複数出した場合にも言えます。

13のペアはジョーカーのペアによってのみ値上げできません。セットの終了時にジョーカーを持っているプレイヤーにはマイナス14点が課されます。

注意：ロバのラウンドにはジョーカーの数字は必ず1になります。「ロバ」のところを参照してください。

ロバ

ロバを出せるのは、ラウンドのスタートプレイヤーだけです。ロバのラウンドには、いくつかのスペシャルルールを用います：

- ・ロバは1枚でしか出せない、0のカードです。
- ・誰もパスは行えず、また値上げの必要はありません。代わりに各プレイヤーは、直前のカードの数字の大小に関係なく、カードを1枚だけ出します。
- ・ロバのラウンドでは、ジョーカーの数字は1になります。
- ・ロバのラウンドに一番値の高いカードを出したプレイヤーは、ロバを含めこのラウンド出されたカードをすべて手札に取らなければいけません。
- ・複数のプレイヤーが最大のカードを出した場合、それ

を最後に出したプレイヤーがこのラウンドで出されたカードをすべて手札に取ります。

ロバのラウンドの後、ただちにロバのラウンドをもう1回繰り返してはいけません！ この形でロバを得たプレイヤーは、それをそのまますぐに出してはいけません。これが使えるようになるのは早くとも次の次のラウンド—そのプレイヤーがスタートプレイヤーになった場合—です。

注意：最初のラウンド開始時、ロバを受け取ったプレイヤー(=スタートプレイヤー)はロバを出せます！

ロバは、セットの終わりまでゲームに残ることになります。セットの終了時にロバを持っているプレイヤーにはマイナス20点が課されます。



ロバのラウンドの例:クリスティアンがロバを持っており、スタートプレイヤーです。彼はロバを出し、ロバのラウンドを始めます。誰もパスができません。ダリウスは2を出し、続いてエリカは1を出します。次はアンナの番で、ダリウスと同じく2を出します。次にペアーテがジョーカーを出し、これは1になります。すべてのプレイヤーが手番を行ったので、ラウンドが終わります。ダリウスとアンナが最も大きなカードを出しましたが、アンナの2の方がダリウスの2より後で出されました。そのためアンナがこのラウンドのカード5枚すべてを手札に入れます。彼女がスタートプレイヤーになりますが、すぐにまたロバを出してはいけません。

ゲームの終了

ラウンドの終了時、誰かの手札が無くなっていたらセット終了となります。

注意:あるプレイヤーがロバのラウンドに最後のカードを出し、ラウンド終了時にカードを取らなければいけない場合、他にも手札を使い切ったプレイヤーがいるのでない限りセットは終了しません。

ここで集計となり、すべてのプレイヤーは自分のマイナス点を合計します:

- 数字カードは数字がそのままマイナス点です。
- ジョーカー1枚につきマイナス14点です。
- ロバはマイナス20点です。



例:アンナはセット終了時にカード3枚を手札に残していました。3、10、ジョーカーです。そのため彼女は $3+10+14=27$ のマイナス点を受けます。

各プレイヤーのマイナス点を記録します。それから新た

なセットを始めます。最後にロバを持っていたプレイヤーはこれを手札に残し、次のセットのスタートプレイヤーとなります。

5セット行って、最もマイナス点を取っていないプレイヤーの勝利です。

ウシありルール

こちらのルールではウシも使用します。最も耳の長いプレイヤーがやはりスタートプレイヤーになりますが、ロバは受け取りません。代わりに、**ウシとロバ**はセット開始時に**テーブルに置きます**。

最初のラウンドに最も大きなカードを出したプレイヤーは、**ウシ**を取って手札に入れなければなりません。**2回目のラウンド**に最も大きなカードを出したプレイヤーは**ロバ**を取って手札に入れます。ウシもロバも受け取ってからすぐに出すことはできませんが、次の次のラウンドからは使えます。

ウシは、ロバと同様にラウンドのスタートプレイヤーで

ある場合に出せます。**ウシのラウンドはロバのラウンドと同じよう**に行います。つまり出せるカードは1枚のみで、誰もパスを行えず、ジョーカーの数字は1、ウシは0です。ただし、ウシのラウンドで最も大きなカードを出したプレイヤーは、出されたすべてのカードを**手札に入れるのではなく、伏せておきます**。これらのカードはセット終了時にマイナス点となり、それをのがれる手段はありません！**ジョーカーはマイナス1点に、ウシは0点**になります。

くり返しになりますが、複数のプレイヤーが最大のカードを出した場合、その中で最後に出したプレイヤーがすべてのカードを取ります。

ロバのラウンドに最も大きなカードを出したプレイヤーは、元のルールの通り、出された**すべてのカードを手札に入れます**。

セットの終了時、**ウシ**を手札に残していると**マイナス15点**になります。**ロバ**は同じく**マイナス20点**です。

注意!:ウシとロバは決して**同じラウンドには出されません**。ウシのラウンドないしロバのラウンドに、手番にロバやウシしか手札に無いプレイヤーは、例外的に**パス**をします。

奥付

著者: Wolfgang Kramer (www.kramer-spiele.de)

イラスト: Lorenzo CiccoliのStudio Mattigatti

グラフィックデザイン: Studio Mattigatti, Hans-Georg Schneider, Rita Geers

編集: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

© 2008 Pegasus Spiele GmbH (www.pegasus.de)

All Right Reserved.



販売元
合同会社ニューゲームズオーダー
〒190-0023
東京都立川市柴崎町3-10-6 イチカワビル2F
<http://www.newgamesorder.com/>