

あなたの知らない？



トランプの遊び方、マンネリ化していませんか？特に夏休みはサークルの合宿などで、友達と遊ぶことが増える時期。この機会に新しい遊び方で、友達と もっと盛り上がっちゃいましょう！（地域差などにより、遊び方は多少異なる場合があります。）

の遊び方！

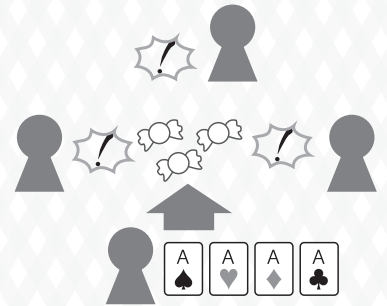
うすのろ

反射神経が試されるゲームです。けがに注意！

プレイ人数 3～13人（4～6人が最適）

用意するもの トランプ—各マークA, 2, 3, ……; 参加人数のカード（参加人数×4枚）
飴玉など素早くつかみやすいもの—参加人数より1つ少ない数

1. カードを全員に4枚ずつ配る。飴玉は全員の手が届く位置に置く。
2. 手札の中から1枚選んで、右隣の人の前に裏返して置く。
3. 左隣の人から回ってきたカードを「セーの」などの合図で一斉にめくり、手札に加える。
4. 手順2と3を繰り返し、手札に同じ数字が4枚そろったら、素早く飴玉を取りに行く。自分の手札がそろっていないなくても、誰かが飴玉を取ったら、他の人も素早く反応して飴玉を取らなければならない。
5. 1人だけ飴玉を取れなかった人の負け。ただし、手札がそろっていないのに最初に飴玉を取ってしまった場合はお手付き。その人の負けになる。
6. 1回負けで「う」、2回負けで「うす」、3回負けで「うすの」、4回負けで「うすのろ」になる。誰かが「うすのろ」になったらゲーム終了。



▲誰か1人が取ったら、他の人も素早く反応しよう

フェイントをかけて他の人のお手付きを誘うのもアリです。攻めの姿勢で臨むと、より楽しめるでしょう。

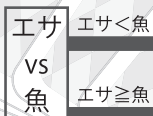
魚釣り

ほとんど運のみで、気軽に楽しめるゲームです。

プレイ人数 2～6人

用意するもの トランプ—ジョーカー含む54枚（ジョーカーは20のカードとして扱います。）

1. 54枚のうち24枚のカードをプレイヤーに均等に配る。これが「エサ」となる。残りのカードは伏せた状態で並べる。これが「魚」となる。また、適当な方法で順番を決める。
2. 自分の番になったら、エサから1枚選んで出す。そして、魚から1枚選んでめくる。



失敗……

魚は逃げてしまう。エサと魚は捨て札になり、もう使用しない。

成功！次にどうするか選びます。

- ・釣り上げる
めくった魚を手に入れる。（エサとは別にして持っておく。）
- ・エサは捨て札になる。
- ・続けてめくる
魚からもう1枚めくり、エサと魚の合計を比べる。

魚 GET!

エサ



魚



7より12が大きいので、ひとまず成功だ。ここで釣り上げてみようが、今回はもう1枚続けてめくってみることにする。



成功だ！ここで釣り上げてみようが、次にAをめくる自信があるなら続けてめくってもよい。

失敗だ……。めくった魚は2枚とも逃げてしまい、次の人に順番が移る。

エサの数字が許す限り、1度に何枚でも魚を獲得できます。負けていても合体で大逆転を狙いましょう！もちろん、引き際も大切ですが……。

失敗するか釣り上げたら次の人に順番が移る。

3. それぞれのプレイヤーは1度だけ「合体」が使用できる。エサから3枚まで選んで出し、1つのエサとして釣りをすることができる。
4. 魚がなくなるか全員のエサがなくなったらゲーム終了。最もたくさんの枚数の魚を釣り上げた人が勝利する。

はみだし
すてーじ

先月の読者カード出し忘れちゃった
⇒まだ1回生ですから

(文・1 すず)
(ここから巻き返してってください！；編)

ジン・ラミー

世界三大カードゲームの1つ。うまく手札をそろえて相手を出し抜きましょう。

プレイ人数 2人

用意するもの トランプ—ジョーカー除く52枚

点数計算について

このゲームでは、プレイヤーは「自分の手札の点数を下げる」ことを目指します。手札の点数は以下の方法で計算します。

- ・A～10のカードはその数字の点数、絵札は一律10点で計算し、その合計が手札の点数になります。
- ・ただし、手札の中で右のような「メルド」を作ることができ、メルドに含まれるカードは点数を0点として扱うことができます。

グループ

同じ数字3枚以上の組



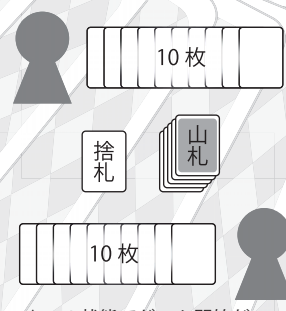
シークエンス

同じマークで3枚以上の続き番号の組 (ただしKとAは繋がりません)



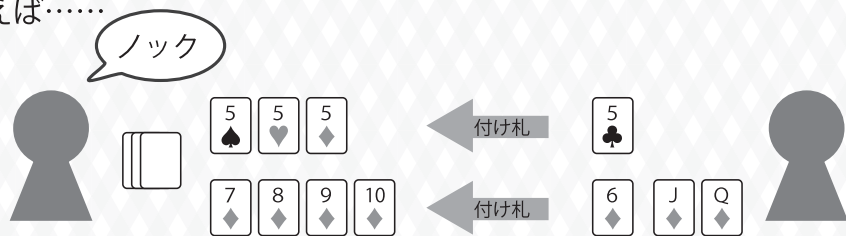
遊び方

1. 適当な方法でディーラーを決める。ディーラーは互いに10枚ずつ手札を配り、残りは山札として伏せておく。また、山札の上から1枚めくって山札の隣に置く。これが捨て札置き場となる。
2. ディーラーでない方のプレイヤーは、捨て札置き場のカードを取るか取らないか選ぶ。取る場合はカードを手札に加え、いらぬカードを1枚捨て札置き場に捨てる。取らない場合は何もしない。
3. 以降はディーラーからゲームを進める。自分の番になったら、山札の一番上か捨て札の一番上のいずれかのカードを手札に加え、いらぬカードを1枚捨て札置き場の一番上に捨てる。
4. 手札の点数が10点以下になったら、机を指でコンコンとたたいて「ノック」をすることができる。0点になったら「必ず」ノックしなければならない。どちらかがノックしたらお互いに手札を公開し、点数計算に入る。
5. ノックした側は手札をメルドとそれ以外に分ける。ここで、ノックされた側は相手のメルドに「付け札」をすることができる。自らの手札のうち相手のメルドに含めることができるものを付け加え、そのカードを0点として扱うことができる。(ノックした側は付け札はできない。また、ノックした側の点数が0点の場合は付け札ができない。)



遊び方3でも説明している通り、プレイヤーは相手が捨てたカードを拾って利用することができます。考えなしにカードを捨てると、捨てたカードを相手に有効活用されてしまうかもしれません。相手の思惑を考えながら動きましょう。

例えば……



6. 付け札が終われば互いの手札の点数をそれぞれ計算し、比較する。結果に応じてプレイヤーは以下のようにスコアを得る。(手札の点数とスコアは別物です。)

- ・ノックした側が低ければ、ノックした人は相手と自分の点数の差をスコアとして得る。
- ・ノックされた側が低ければ「アンダーカット」となり、ノックされた人は相手と自分の点数の差に加えて、ボーナスとして25点をスコアとして得る。
- ・点数が等しければ引き分けとなり、どちらもスコアを得ることができない。また、どちらもノックしないまま山札が残り2枚となった場合も同様に引き分けとなる。
- ・手札の点数が0点となった場合は「ジン」と呼ばれる。ノックした人は相手の手札の点数分に加え、ボーナスとして25点をスコアとして得る。

A	ノック	B	
6点	vs	11点	Aに11-6=5点
6点	vs	4点	Bに6-4=2点 さらにボーナス25点
6点	vs	6点	両者0点
0点	vs	4点	Aに4点 さらにボーナス25点

7. ゲームを繰り返し、先にスコアが100点に到達した人が勝利する。

はみだし
すてーじ

この文は偽であるか、またははみだしすてーじに載る
⇒10分くらい考えたんですが

(工・3 Soso)
(これ載せるしかないなあって気づきました；編)