

ゆび感^{ひび}ルンゲーム^{ルン}

チャンピオンシップ

ゲームデザイン：清水てんつく
アートワーク：別府さい

プレイ時間：15分
対象年齢：6歳以上
プレイ人数：2-6人

指示された枚数のカードをピッタリつかむカンタンなゲームです。

でも、目をつもっていたら？

でも、使う指が制限されたら？

でも、周りの人たちがはやし立てたら？

冷静にピッタリつかむことができるでしょうか？

あなたの"ゆび感"を信じましょう！



◆内容物

プレイカード
(以下「カード」と呼ぶ)
126枚



ベットカード18枚



Highカード
6枚



Lowカード
6枚



Justカード
6枚

両替カード6枚
山札が少なくなってきた際に
両替用として
使います。



◆ゲームの準備

●以下、2人プレイでの変更点を灰色の文字で記載します。

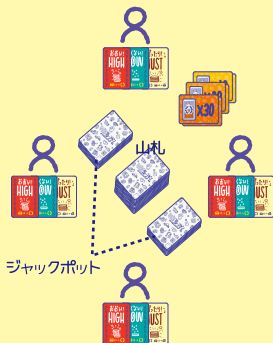
1. 全ての両替カードを全員から手の届きやすい場所に置きます。
2. 全員にベットカード3種を1枚ずつ配ります。余ったベットカードは今回のゲームでは使わないので箱に戻します。

- 2. 両プレイヤーに、ベットカードをHIGH2枚、LOW2枚、JUST1枚の計5枚ずつ配ります。余ったベットカードは今回のゲームでは使わないので箱に戻します。

3. 全てのカードをウラ向きでよく混ぜて山札を作ります。
4. 山札から6枚のカードを取り、山札の両脇に3枚ずつ置きます。この2つをジャックポットと呼びます。

- 4. 山札から3枚のカードを取り、山札の脇に置いてジャックポットとします。ジャックポットは2つではなく1つになります。

5. 最も手の小さいプレイヤーが最初の手番プレイヤーとなります。これ以降、手番プレイヤーを「選手」、それ以外のプレイヤーを「観客」と呼びます。



◆ゲームの遊び方

各プレイヤーは選手となった際に、以下の1-7の手順でゲームを進めます。全員が2回ずつ選手を務めたらゲームは終わります。

1. カードをめくる

- ・選手は山札の一番上のカードをめくり、山札の上に置きます。
- ・カードに描かれた数字と手のイラストを確認します。
- ・カードの数字はつかむことを目指す枚数を示しています。
- ・手のイラストは使える指と使えない指を示しています。カードをつかむ際、使えない指は折り曲げる必要はありません。

薬指を使わずに
ぴったり8枚
つかんでみよう！



2. 目を閉じて宣言

- ・選手は目を閉じて、「目を閉じました」と宣言します。



3. カード枚数の予想

1. 観客(選手以外のプレイヤー)は、選手のつかむ枚数を予想します。
2. 観客全員がベットカードから1枚を秘密裏に選び、ウラ向きで出します。
2. 観客は未達成のベットカードから1枚を秘密裏に選び、ウラ向きで出します。
3. 観客全員がベットカードを出したら一斉にオモテ向きにします。

4. カードをつかむ

- ・選手は目を閉じたまま、使える指だけで、指定枚数になるように山札からカードをつかみます。



カードをつかむ際のルール

- ・枚数を数えながらつかむことはできません。
- ・カードのつかみ直しや、山札の崩れかけを直すことは何度でも可能です。
- ・クレーンゲームのように、カードの側面(短辺でも長辺でも)をつかんでください。山札を上からスライドさせて下から掬いあげることはできません。
- ・つかんでいる最中に山札が崩れた場合、あるいはカードを落とした場合、選手は目を閉じたまま待機し、観客が山札を直します。
- ・選手が目を開けた場合、得られるカードは0枚になります。
- ・誤って、使えない指を使ってしまった場合は最初からつかみ直してください。



POINT!

- ・選手がつかんでいるあいだ、観客は自分の予想が当たるように選手を言葉で誘導しましょう！自分の予想のために嘘をついても構いません。

多すぎ多すぎ！

JUSTに賭けてる
オレを信じて！

全然少ないよ！

どっちなん



- ・指定枚数をつかんだと感じたら、選手は「つかめました」と宣言して目を開けます。

5. 枚数のカウント

- ・選手はつかんだカードの枚数を、全員が見えるように1枚ずつテーブルに並べながらカウントします(最初にめくったカードも含めてカウントします)。

結果に応じて以下の処理を行います。

ちょうどぴったりの場合

- ・つかんだカードすべてを得点として得ます。
- ・どちらかのジャックポットを選び、そこにあるカードすべてを得点として得ます。
- ・ジャックポットのカードすべてを得点として得ます。
- ・カードがなくなったジャックポットに山札から新たに3枚のカードを補充します。



少なかった場合

- ・指定枚数とつかんだ枚数の差の枚数を、つかんだカードから没収します。最大でつかんだカードすべてが没収されることもあります。
- ・どちらかのジャックポットを選び、没収したカードを置きます。
- ・残ったカードを得点として得ます。

例：指定枚数が10枚でつかんだ枚数が8枚の場合、つかんだ8枚から差分の2枚を没収してジャックポットに置きます。残りの6枚を得点として得ます。

多かった場合

- ・指定枚数とつかんだ枚数の差の枚数を、つかんだカードから没収します。最大でつかんだカードすべてが没収されることもあります。
- ・どちらかのジャックポットを選び、没収したカードを置きます。
- ・残ったカードは山札に戻し、得点は得られません。

例：指定枚数が10枚でつかんだ枚数が13枚の場合、つかんだ13枚から差分の3枚を没収してジャックポットに置きます。残りの10枚は山札に戻します。

6. 予想の結果確認

観客は予想が当たっていた場合、報酬としてカードを得ます。



- ・ **High**か**Low**の予想が当たった場合→山札から2枚を得て得点とします。
- ・ **Just**の予想が当たった場合→選手が選ばなかった方のジャックポットにあるカードすべてを得点として得ます。複数のプレイヤーが**Just**の予想を当てた場合、ジャックポットのカードを山分けします。端数が出る場合は選手から時計回りで近い順に1枚ずつ得ます。カードがなくなったジャックポットには新たに3枚のカードを山札から補充します。

👥 観客は予想が当たっていた場合、報酬のカードは得ません。その代わり、ベットカードを達成したものとして脇に置きます。達成済みのベットカードはこのゲームではもう使用しません。

7. 手番の移動

現在の選手の左隣のプレイヤーが新しい選手となり、1～6の手順を繰り返します。

8. ゲームの終了と勝敗

全プレイヤーが2回ずつ選手を務めたらゲームは終了です。各プレイヤーはこれまで得たカードの枚数を数えます。最も枚数の多いプレイヤーがゲームに勝ちます。

同枚数の場合、サドンデスを行います。

同枚数のプレイヤーだけで追加の1巡を行い、枚数の多いプレイヤーがゲームに勝ちます。

👥 いずれかのプレイヤーが、ベットカードを3枚達成するか、40枚以上のカードを得るまでゲームを続けます。先に条件を満たしたプレイヤーがゲームに勝ちます。両プレイヤーが同時に条件を満たした場合、ベットカードを3枚達成したプレイヤーがゲームに勝ちます。