

# オーケイ Okey

作者不明(トルコの伝統ゲーム)  
2~4人用 8歳以上 所要時間約60分

## 導入 - 用具と対応人数

『オーケイ(Okey)』は、106枚のタイルを使うラミー系のトルコの伝統ゲームです。表面には、1~13の数字が書かれていて、各数字は8枚[赤、黄、緑、黒がそれぞれ2枚]のタイルで構成されています。さらに追加で2枚の数字の書かれていない偽ジョーカー[トルコでは”sahte okey(偽オーケイ)”]と云われる特別なタイルを使用します。タイルは裏向きにテーブルに積まれ、裏面は特徴のない平面のタイルであり全プレイヤーから同じように見えます。

タイルを各プレイヤーに配るために1個の6面ダイスを使用します。

**用具:**106枚のタイル(1~13の数字が記された4色[赤、黄、緑、黒]のタイル2セットと偽ジョーカー2枚)、6面ダイス1個

『オーケイ(Okey)』は、基本的に4人用ですが、2人か3人でもプレイ可能です。

ゲームは反時計回り(右回り)に進行します。

ゲーム中、各プレイヤーの手持ちタイルは14枚となります。タイルを引いたり捨てたりすることで、全て同じ数字で構成されたセットか、同色の連続する数字で構成されたランを手持ちのタイルから作成し、最も早く役を完成させることが目的です。

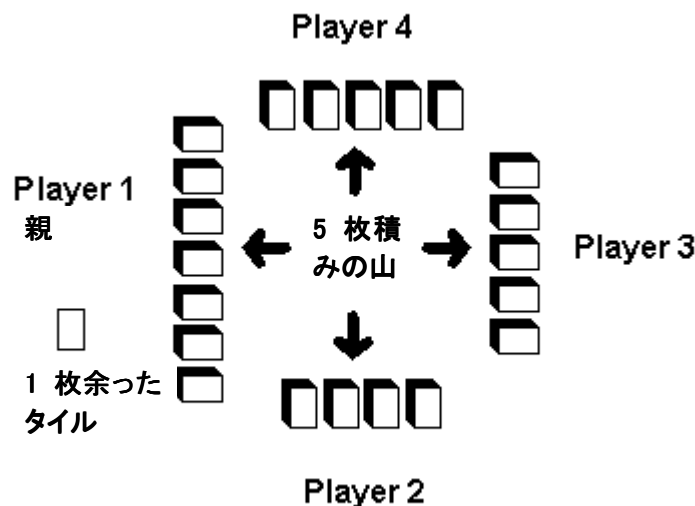
**勝利条件:**14枚のタイルからランとセットを作成し誰よりも早く役を完成させること。

## ジョーカーの決定とタイルの配布

### ジョーカーの決定

初めの親は適当な方法で決定します。役が完成したら得点を記録し、親は右隣のプレイヤーに移動します。

106枚のタイルを裏向きにしてテーブルの上で良く混ぜます。その後、5枚ずつ積み、21個の山を作ります。それぞれの山は、全て裏向きで積まれます。1枚余りますが、一時的に親のそばに置いておきます。山は各プレイヤーの前に並べて以下ようになります。



各プレイヤーの前にどの程度の山を置くかについては明確に決まっていません。親の前に少なくとも6つの山を置けばゲームを進行上は楽です。ただし、ゲームの勝敗上は重要ではありません。

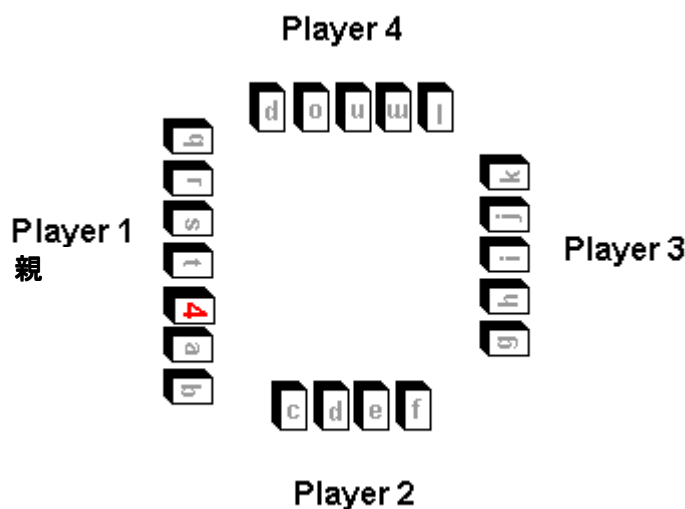
親は2回ダイスを振ります。1度目のダイスの結果で、左から右に数えて親の前に並ぶ山のうち1山を決定します。もし親の前に並ぶ山の数より多い目が出てしまった場合は、親の一番左の山から順番に数えて、親の右隣のプレイヤーの山を1つ決定します。そして、その決定した山の一番上に1枚余ったタイルを乗せて、6枚で構成された山とします。

2回目のダイスの目を1回目のダイスで決定した山の一番下から上に数えていき1枚のタイルを選び出します。その山から選び出されたタイルを(山を崩さないようにして)取りだして、そのタイルを表向きにして山の一番上に載せます。もし偽ジョーカーが選ばれてしまった場合は、選び出されたタイルを山に戻し、ダイスを振り直してやり直します。

表向きになったタイルはゲーム中の”ジョーカー(オーケイ)”タイルを決定します。”ジョーカー(オーケイ)”は、ワイルドタイルとなり、役を完成させるために他のタイルの代わりに使うことができます。”ジョーカー(オーケイ)”は、表向きになったタイルと同色で1つだけ大きな数字のタイルになります。例としては、[緑10]が表向きになったタイルならば、[緑11]がジョーカーです。”偽ジョーカー”はジョーカーではなく、ジョーカータイルとなってしまったタイルの代替のタイルとして使われます。例としては、[緑11]がジョーカーの時は、”偽ジョーカー”は[緑11]として(他のいかなるタイルとしてもプレイできません)プレイされます。また、13のタイルが表向きになった場合は、同色の1がジョーカーになります。

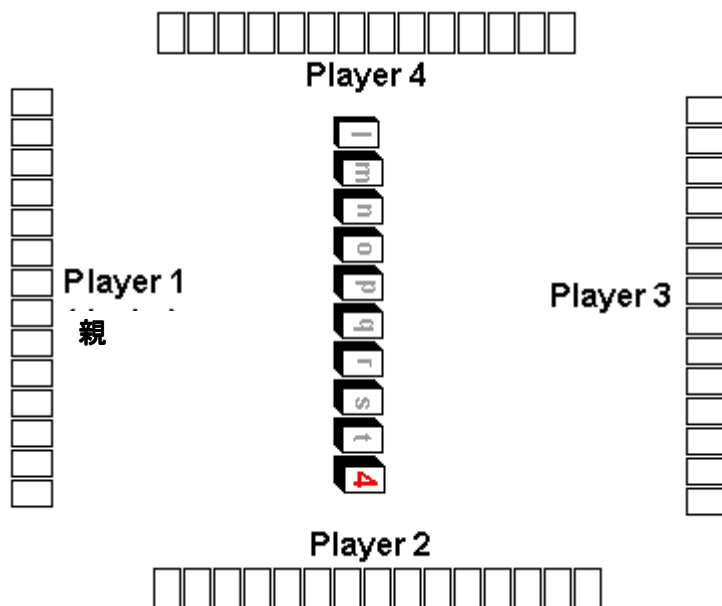
#### タイルの配布

タイルは各プレイヤーに配られます。親の右隣のプレイヤーは、15枚のタイルを受け取り、その他のプレイヤーは14枚受け取ります。親の右隣のプレイヤーは、表向きになったタイルの山の右隣の山を受け取り、親の向かいのプレイヤーは、それに続く右隣の山を受け取ります。そして、反時計回り(右回り)に続け、各プレイヤーが2山(10枚のタイル)を受け取るまで続けます。次に、親の右隣のプレイヤーは、次の山を全て(5枚)受け取りますが、親の向かいのプレイヤーは、次の山の上から4枚だけを受け取ります。親の向かいのプレイヤーは、その山の残りの1枚を受け取り、次の山の上から3枚だけを受け取ります。最後に、親はその山の残りの2枚を受け取り、次の山の上から2枚だけを受け取ります。



上の図で親は1回目のダイスで5が出たので、親から見ると一番左の山から右へ5番目の山に1枚余ったタイルを乗せました。2回目のダイスで2が出たので、対象の山の一番下から2番目のタイルを抜き取り表向きにした後、一番上に載せました。それは、[赤4]でしたので、今回のゲームでは[赤5]がジョーカーになります。次に、プレイヤー2がaの山、プレイヤー3がbの山、プレイヤー4がcの山、プレイヤー1がdの山、プレイヤー2がeの山、プレイヤー3がfの山、プレイヤー4がgの山、プレイヤー1がhの山、プレイヤー2がiの山を取ります。そして、プレイヤー3がjの山の上から4枚、プレイヤー4がjの山から残りの1枚とkの山の上から3枚、プレイヤー1がkの山から残りの2枚と1の山の上から2枚のタイルを取ります。

各プレイヤーは、受け取ったタイルを表向きにして見てタイルを好きに並べ替える事ができますが、自分以外のプレイヤーのタイルは見る事ができません。このために、木製のラックが良く使われます。残りのタイルはゲーム中に各プレイヤーに引かれるために残ります。それらのタイルの中身を確認せずに、並びを変更することなくテーブルの中央に移動させます。



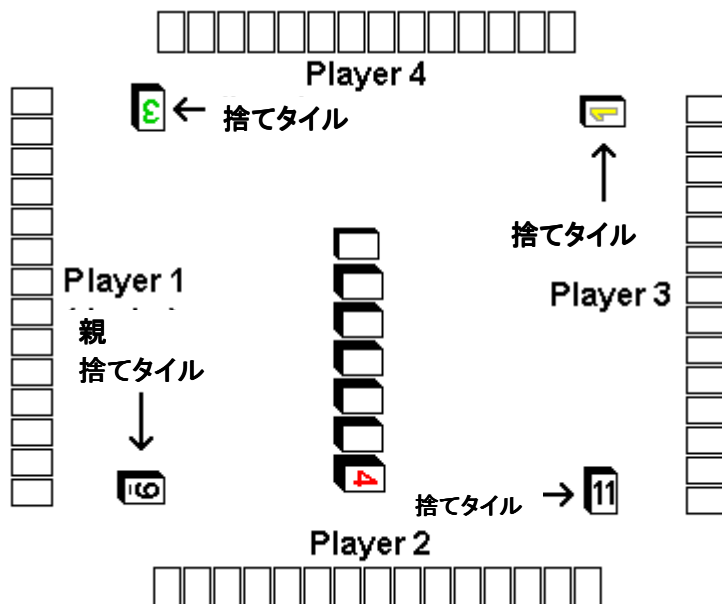
### ゲームの進行

ゲームを開始する前に、各プレイヤーは 6 枚の山の一番上のタイルと同じタイル持っているのであれば、そのタイルを見せることができます。そして、その他のプレイヤーは 1 点失います。

親の右隣のプレイヤーが 1 枚タイルを表向きに捨てることでゲームは開始します。その後、各プレイヤーは手番が回ってきたら、直前のプレイヤーが捨てたタイルを受け取ることができます。もしくは、テーブル中央の場からタイルを 1 枚引くことができます。手番の最後に、不要なタイルを捨てます。いずれかのプレイヤーの役が完成し、その役を全プレイヤーに示すまで、これを反時計回り(右回り)に続けます。

手番に行う事:場のタイルを 1 枚引くか、左隣の捨てタイルの一番上のタイルを引く。その後、タイルを 1 枚右側に重ねて捨てタイルとして置く。

タイルの捨てる場所は自分から見て右側に捨てて、山積みにします。それは、捨てタイルの山の最後に捨てタイルとなったタイルのみ見る事ができるようにするためです。



一般的なルールでは、プレイヤーは自分が捨てた右側のタイルと左隣のプレイヤーが捨てた左側のタイルを全て確認することができますが、テーブル上の他プレイヤーが捨てたタイルの山は一番上に見えるタイルのみ確認できます。[訳注: このルールはやや怪しいです。確認できるタイルは、山の一番上にタイルのみだと思われます。]

ゲームの目的は、**セット**と**ラン**を完成させる事です。

- ・**セット**とは、同じ数字で全て異なる色の3枚か4枚のタイルで構成されます。例としては、[黒 7]1枚と[赤 7]2枚は、誤ったセットになります。
- ・**ラン**とは、同色で3枚かそれ以上の連続した数字のタイルで構成されます。また、[各色の 1]は、最も小さな数字のタイルです。[同色の 2]に繋がります。また、最も高い数字である[同色の 13]とも繋がりますが、1度だけです。例としては、青 1-2-3 や、黄色の 12-13-1 は正しいランですが、黒 13-1-2 は誤ったランです。

完成した役は、全てセットやランのみとなった14枚で構成されます。例えば、3枚で構成されたセット2組と4枚で構成されたランが2組や、6枚で構成されたランが1組と4枚で構成されたランが1組と4枚で構成されたセットが1組です。全てのタイルは1回以上の組み合わせ(ランやセット)で使用する事はできません。[訳注: 1つのタイルを2度、役としてカウントする事はできないということです]

その他の完成した役としては、7つのペア(2枚1組)で構成されたものとなります。全てのペアは、同一の2枚のタイル(例えば、[黒 9]が2枚)で構成されている必要があります。2枚のタイルは同じ数字で異なった色ではペアを作れません。当然、色と数字が合致していればペアは作れます。

役が完成したならば、タイルを捨てた後14枚のタイルを各プレイヤーに示す事でゲームは終了します。最後の捨てたタイルと6枚の山の一番上のタイル以外の全てのタイルは、役を完成するまで見せません。ゲーム中もセットやランを示す必要はありません。

場のタイルは常に次に利用できる山の一番上から取ります。一番上のタイルだけ表向きとなっている6枚の山の残ってしまった場合、その表向きのタイルは山の一番上から除外し残りの5枚のタイルを通常のルールに従って引きます。

一番上の表向きとなっているタイル(上の図の例では、[赤 4])は、決して引かれることはありません。1枚の表向きとなっているタイル以外に場の中央にタイルが残っていない時は、次のプレイヤーが直前のプレイヤーの捨てたタイルを取る事を望まない限り、引けるタイルが場に残っていないためゲームは終了します。

既に説明したとおり、表向きとなっているタイルと同じ色で1つだけ大きな数字の2枚のタイルはジョーカーです。これらのタイルは、セットやランを完成させるため所持者が望むどんなタイルの代替のタイルとしてでも使用できます。例えば、[赤 4]が表向きのタイルなら、[赤 5]がジョーカーです。{緑 6、赤 5、赤 5、緑 9}は、ジョーカーを[緑 7]と[緑 8]に割り当ててランができますし、{黄 10、黒 10、赤 5}は、ジョーカーを[赤 10]か[緑 10]としてどちらかに割り当ててセットができます。

7つのペア(2枚1組)を完成させる時に、ジョーカーはどんなタイルともペアを組むことができます。

2枚の偽ジョーカー(数字のないタイル)は、ジョーカーの代替としてだけ使えます。例えば、[赤 5]がジョーカーならば、偽ジョーカーは[赤 5]になります。役の例としては、{赤 4、偽ジョーカー、赤 6}はランですし、{黒 5、緑 5、黄 5、偽ジョーカー}はセットです。

少なくとも1枚のジョーカーをセットやランとして使い、役の完成ができている場合はすぐにその役を示す必要はありません。プレイヤーが望むなら、完成した役にジョーカー分の上乗せした点数を得る事を期待しつつゲームを続行できます。

ジョーカーが捨てたタイルとなり、残りの14枚のタイルで役の完成を他のプレイヤーに示してゲームを終了できたならば、通常勝利の2倍の点を得る事ができます。

**注意:** 通常勝利を示す代わりにゲームの続行を行った場合、あなたが2倍の勝利点を得る役を完成させる前に他のプレイヤーによって役の完成を示されてしまうリスクがあります。その場合、あなたの完成済みの役は何の勝利点を生み出しません。

## 得点計算

各プレイヤーは、ゲーム開始時に 20 点を持っています。あるプレイヤーが勝利した場合、以下の通り点数を計算します。

- あるプレイヤーが通常通り役を完成させた場合、それ以外のプレイヤーは 2 点失います。
- あるプレイヤーが最後にジョーカーを捨てて役を完成させた場合、それ以外のプレイヤーは 4 点失います。
- あるプレイヤーが 7 つのペア(2 枚 1 組)を完成させた場合、それ以外のプレイヤーは 4 点失います。

また、ゲームの開始時に 6 枚の山の一番上のタイルと同じタイルを示す事で、それ以外のプレイヤーは 1 点失います。これは、”ゴスタルゲ(Gosterge)”と云われ、ゲーム中に初めてタイルを引く前にだけ宣言することができます。

ゲーム終了時にだれも役を完成させる事ができなかった(引けるタイルが場に残っていないくて、そのプレイヤーが直前の捨てタイルを取らなかった)時は、誰も得点を失いません。

## 終了条件

いずれかのプレイヤーが、0 点以下になるまで続けます。その時に 2 人以上のプレイヤー最も高い得点となった場合は同率勝利ですし、2 人以上が最も低い点となった場合は両方最下位です。

## バリエーションルール

いずれかのプレイヤーが 0 点以下になったらそのプレイヤーはゲームから抜けて、残りのプレイヤーでゲームを続行します。

向かいの席に座ったプレイヤーがパートナーとなりゲームを行います。実際のところ、パートナー同士でお互いに助け合うことは難しいです。ただし、インチキをしない限りは! [パートナー戦は、それぞれのチームは 20 点の持ち点で開始します。プレイヤーが役を完成させた場合、相手のチームが 2 点か 4 点を失います。またゲーム開始時に”ゴスタルゲ(Gosterge)”が宣言できた場合は、相手チームが 1 点失います。]

最後に残った表向きのタイルを場の最後に引けるタイルとして引くことができるようにします。その場合は、全てのタイルが引かれることとなります。

ジョーカーを選んでタイルを配布する手続きを簡略化します。テーブル上で裏向きにしてタイルを良く混ぜて、単純に 14 枚(スタートプレイヤーは 15 枚)取ります。その後、1 枚のタイルを表向けにてジョーカータイルの決定を行います。ゲーム中に場のタイルを引く時は、テーブル上にあるいずれかの裏向きのタイルを引きます。

単一の色でのみ構成された通常の役が完成した時は、勝利点を 2 倍にします。つまり、他のプレイヤーは 4 点失います。もし最後にジョーカーを捨てて役を完成させた場合、他のプレイヤーは 8 点失います。これらの特別な役は、赤のみか黒のみタイルで構成された役の時だけ計算します。[訳注: “ヘプスアイナ”という役だそうです]

## 参考 URL

turkish okey オークイ | 世界の伝統ゲーム紹介 | 世界遊戯博物館

<http://sekaiyugi.com/games/okey-1.html>

Rules of Tile Games: Okey

<http://www.pagat.com/rummy/okey.html>

Okey | Board Game | BoardGameGeek

<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/29146/okey>