

スキップボー

Skip-Bo

Hazel "Skip" Bowman 作

2～6人用 7歳以上 所要時間約20分

内容物

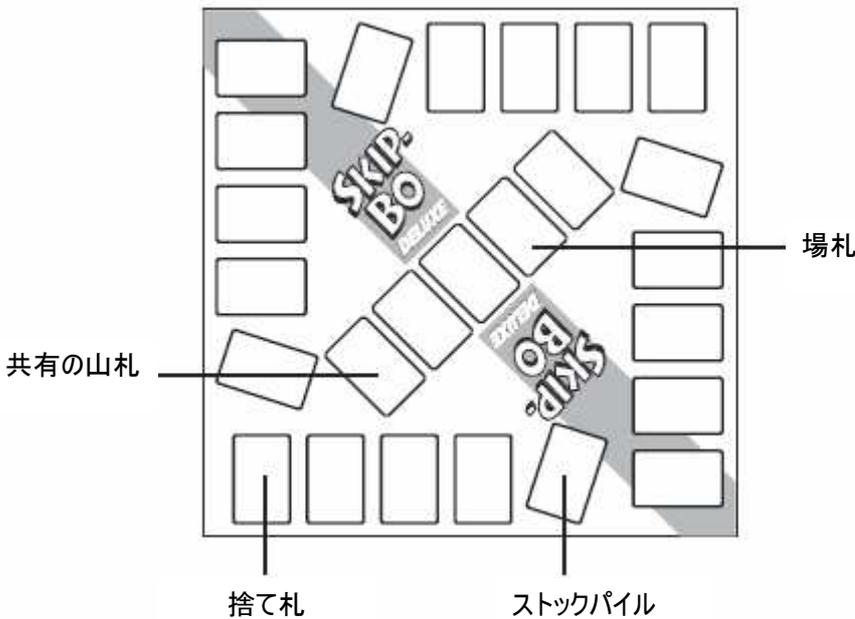
162枚のカード (144枚の数字カード[1-12] 18枚のスキップボーカード[ワイルドとして使用できます])

ゲームの目的

1から12へ続くようにカードをプレイしていき、最初にストックパイルのカードを全て使い切る事が目的です。

準備

ディーラーを決めて、カードを良く混ぜます。時計回りにプレイを進めます。何回かゲームをプレイする場合は、ディーラーは時計回りに担当します。ディーラーは裏向きにカードを各プレイヤーに(2-4人は30、5-6人は20)枚ずつカードを配ります。そのカードを**ストックパイル**と呼びます。各プレイヤーはストックパイルの一番上の裏向きのカードをめくり、表にします。それ以外のストックパイルのカードは見えないようにしておきます。ディーラーは残りのカードを各プレイヤーに5枚ずつ配り、それを手札とします。最後にディーラーは、残ったカードを山札として中央におきます。



ストックパイル: 各プレイヤーは1つのストックパイルを持ちます。裏向きにして重ねておきます。ただし、一番上のカードだけ裏返して、表向きにします。ストックパイルの一番上のカードのみプレイ可能です。

共有の山札: ディーラーが配り終わったカードは、裏向きの山札として中央に置きます。

場札: 中央に4カ所の場札置き場があります。全プレイヤーが利用可能で、昇順に1から12まで積み上げる事が出来ます。スキップボーはワイルドとして使用可能で、開始の数字[1]としても使用できます。1つの場札置き場が12まで完成した場合は、そのカード達は取り除かれて、新しい場札置き場として使用できます。

捨て札: プレイの間、各プレイヤーはストックパイルの左側に4カ所捨て札置き場を持っています。各ターン1枚捨て札置き場に手札を置く事が出来ます。捨て札置き場は、好きな順序で好きな数字を重ねる事が出来ます。ただし、一番上のカードしかプレイできません。各プレイヤーは、捨て札置き場のカードを見えるように全てずらしておきます。

ゲームのプレイ

ディーラーの左隣の人から開始します。各プレイヤーはストックパイルの一番上のカードを表向きにします。スキップボーか1のカードが手札かストックパイルの一番上にあれば、場札の開始としてプレイできます。(ストックパイルが無くなれば勝ちです!) 手札かストックパイルか捨て札置き場にプレイ可能なカードがあれば、手番を続行できます。手札5枚を全てプレイしたのであれば、5枚引いた後にプレイを続行できます。プレイしたくないかできない場合は、捨て札置き場に手札から1枚捨てて、手番を終了します。手番の終了時には常に、捨て札置き場に1枚手札から捨てなくてはなりません。

手番の2回目以降は、プレイヤーは最初に手札が5枚になるように山札からカードを引きます。その後、プレイヤーは場札へストックパイルの一番上のカードか捨て札置き場か手札からカードを出す事(昇順に置く事を忘れないでください)ができます。勝つためにはストックパイルのカー

ドを全てプレイする事なのを忘れないでください。ですから、ストックパイルを優先してプレイする事が大切です。山札が尽きた場合は、取り除いた完成済みの場札をよく混ぜて新しい山札とします。

ある一人のプレイヤーがストックパイルのカードを全てプレイしきるまで、各プレイヤーは手番が回ってきます。

ノート: 手札から出せるカードあるとしても、ストックパイルを減らす事で勝つ可能性が残っています。

得点計算

数回プレイをして得点を記録したいのであれば、スコアパッドに記録すると良いでしょう。勝者は他のプレイヤーの残りのストックパイル 1 枚につき 5 点を得ます。(カードの数値は関係ありません) また勝った事により 25 点得ます。いずれかのプレイヤーが 500 点に到達するか 4 勝したら、そのプレイヤーが勝ちです。

チーム戦

以下を除いて通常のルールに従います。:

手番が回ってきたら、自分のストックパイルと捨て札置き場とパートナーのストックパイルとパートナーの捨て札置き場を使用できます。ただし、手番中、パートナーは見守るだけです。不正があった場合は、そのプレイヤーのストックパイルの一番上に山札から 2 枚加えます。あるチームのお互いのストックパイルが無くなった場合に、ゲームが終了します。

ショートゲーム

スキップボーをより短い時間でプレイしたい場合は、ディーラーはストックパイルを各プレイヤー 10 枚にして配ると良いでしょう。それ以外のルールは標準のルールに従います。