



8才から 2〜6人 約20分

ゲームのアイデア

残ったカードの数字がマイナスポイントとして計算されるルールはラマシリーズと同じですが、ラマダカブラではラウンド中にマジックショーが開催されます！マジックショーではラマカードのみ出すことができ、一緒にマイナスポイントのチップも清算できます。ショーが終わると、たまったチップを全て受け取らなければなりません。10枚の白チップと黒チップ1枚を交換し、戦略を立ててチップをおしつけ、勝利を目指そう！

セット内容



カード：60枚（1・6各8枚、2〜5各7枚、2/3・4/5各2枚、ラマ12枚）

チップ：70枚
青（マジックチップ）1枚
黒（-10ポイント）20枚
白（-1ポイント）49枚



マジックステージ
1枚

ゲームの準備

カードを裏向きでよく混ぜ、各プレイヤーに6枚ずつ配ります。残りは山札として机の中央に置きます。そして山札から一番上のカードを1枚めくり、場札として表向きでその横に置きます。これがスタートカードです。※アクションカードの場合、アクションは実行しません。各自白チップを3枚受け取り、残りのチップとマジックステージを場の近くに置く準備完了です。



遊び方

複数回ラウンドを行い、合計点数を競います。最後にマジックショーを見た人から時計回りの順番で始めます。下記の3つのアクションから、1つを選択します。

- ① カードを出す
- ② カードを引く
- ③ 抜ける

そして次の人と交代し、ゲームを進めます。

① カードを出す

場札のカードによって、出せるカードが決まります。

- 『1』～『5』の場合：同じ数もしくは1つ大きな数字のカード
- 『6』の場合：『6』もしくは『ラマ』カード
- 『ラマ』カードの場合：『ラマ』もしくは『1』のカード

② カードを引く

山札から1枚手札に加え（その場では出せません）、次のプレイヤーと交代します。

山札が無くなった場合は、“カードを引く”アクションは選択できなくなります。

③ 抜ける ※アクションカードの対象から外れます。

自分の順番が来た時に、ラウンドの途中でも自由に抜ける（やめる）事ができます。その場合は手札を裏返して自分の前に置きます。

スペシャルカード



ダブルカード

2つの数字、両方の値のカードです。
例えば『2/3』カードは、場札が『1』・『2』・『3』の時に出すことができ、場札が『2/3』の時には、『2』・『3』・『4』を出すことができます。

下記のマークのカードを出すと、それぞれのアクションを行います。



ギブチップカード（アクションカード）

チップを持っていれば“-ポイント”が一番0に近い1枚を、プレイ中の誰かに渡します。もしマジックチップしかなければ、そのチップを渡しましょう。プレイ中の相手がいない場合は何も起こりません。



ドローカード（アクションカード）

次のプレイヤーは山札より1枚カードを引いてから、順番を開始します。山札が無ければ何も起こりません。※もし一人だけでプレイしている場合も、カードを出した後に新たにカードを引かなければなりません。



マジックカード（アクションカード）

マジックチップ（青）を受け取ることができます。

マジックチップ（青チップ）

マジックチップを場に戻すと、自分の順番をスキップできます。マジックショー（下記参照）の最中でも、スキップは可能です。ラウンド終了時にマジックチップが手元に残っている場合は、“-10ポイント”としてカウントします。

ジョンは出せるカードがないので、マジックチップを場に戻して自分の番をスキップしました。ワンドは既に抜けているので、フェイの番です。

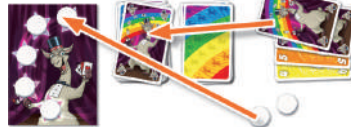


マジックショー

『ラマ』を出すたびに、手持ちの“-ポイント”が一番0に近いチップを1枚マジックステージに置きます。白チップがなければ、黒チップか青チップを置くことができます。

ステージに5枚のチップがたまるとマジックショーの開催です。5枚目のチップを置いた次のプレイ中の人から順番に下記のどちらかを選択します。

- 『ラマ』を出して、ステージに“-ポイント”が一番0に近いチップを1枚置く。
- 『ラマ』を出したくない、もしくは持っていない場合、ステージにたまったチップを全て引き取らなければなりません。これでマジックショーは終了です。チップを引き取ったプレイヤーから通常通り、ゲームを再開します。



ジョンは『ラマ』を出してステージに白チップを1枚置きました。5枚のチップがそろったのでマジックショーの開催です。

ワンドは既に抜けているのでフェイの順番ですが、『ラマ』を持っていないのでチップ5枚を全て引き取り、ショーは終了しました。そして手持ちの白チップ5枚と合わせて黒チップ1枚と交換し、そのまま自分の番なので、場に『ギブチップ：1』を出して、黒チップを1枚ジョンに渡しました。



ラウンドの終了

次の場合にラウンドは終了となります。

- 1人のプレイヤーが全ての手札を出し切った時
- プレイヤー全員がラウンドを抜けた時

他の全員が抜けて一人だけになった場合でも《カードを出し続ける》/《抜ける》ことはできません。ただし《カードを引く》/《マジックチップを手放す》ことはできません。ギブチップ以外のアクションカードも有効で、マジックショーも開催できます。

ラウンド終了となる最後のカードがアクションカードの場合も有効です。マジックショー中に最後のカードの『ラマ』を出すこともできます。その時点でラウンドは終了しますが、たまったチップは次のラウンドに持ち越されます。

フェイは一人だけになり、①『ギブチップ：1』を出しましたが、誰にもチップを渡せず、②続いて『ドロー：2』を出しました。③1枚引かなければならないので、『2/3』を引きました。引いた『2/3』は出せましたが、抜けることを決めたので、このラウンドは終了しました。



点数計算

ラウンド終了後、手元か裏返して置いたカードがそのラウンドのマイナスポイントです。『ラマ』は“-10ポイント”、数字カードはその数を“-ポイント”として計算しますが、重複している『ラマ』・数字カードはともに1枚分（同じ数字は足さなくて良い）として計算し、合計のマイナスポイント分のチップを受け取ります。

白チップ = “-1ポイント”・黒チップ = “-10ポイント”。

いつでも白チップ10枚と黒チップ1枚は交換可能です。

フェイは、『2/3』・『3』・『3』・『5』なので合計10(2+3+5)のマイナスポイントとなり、黒チップを1枚受け取りました。



※ダブルカードは、両方の値それぞれ1枚ずつのカードとします。

※マジックチップ（青）を持っていれば、“-10ポイント”として計算します。

チップを返す

手札を全て出し切ってラウンドを終了させることができたプレイヤーは、チップを持っていれば好きなチップを1枚返却できます。

再度カードを混ぜ、6枚ずつ配り山札から1枚めくと次のラウンドの開始です。前のラウンドを終了させたプレイヤーから始めます。前のラウンドがマジックショー中に終了し、ステージには既に5枚以上のチップがある場合は、誰かが『ラマ』を出すと、ショーが開催されます。

ゲームの終了

ラウンド終了時、誰かが“-40ポイント”以上になった時点でゲーム終了です。一番マイナスポイントの少ないプレイヤーがゲームの勝者です。同点の場合は複数の勝者となります。



輸入販売元：株式会社ブラザー・ジョルダン社
〒631-0012 奈良県奈良市中山町1512-1
TEL：0742-40-4048 www.brjordan.com

