

はげたかのえじき Ho's der Geier!

作者：Alex Randolph
プレイヤー：2～5人
適応年齢：8歳から
所要時間：約20分

セット内容

5色各15枚 計75枚

《マウス》10枚

《ハゲタカ》5枚



プレイヤーカード



プラスポイントカード



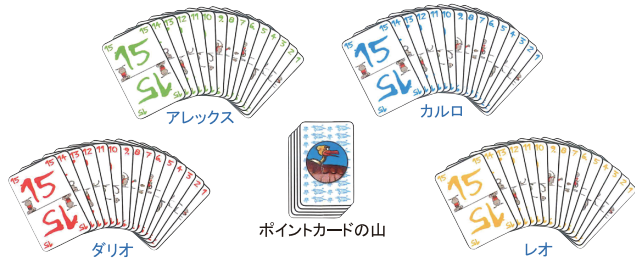
マイナスポイントカード

ゲームの目的

チャンスを見極めプラス点となるマウスカードをゲットし得点を稼ぎます。ゲーム終了までにマウスをたくさん集めれば集めるほど高得点を得られます。ただマイナス点となるハゲタカが狙っているので要注意！せっかくのマウスを奪われて失点にならないようにするには、カードをうまく出してハゲタカの奇襲を防がねばなりません。15ラウンドでゲーム終了。集めたカードの合計点数が一番高かったプレイヤーが、ゲームの勝者です。

ゲームの準備

同じ色のプレイヤーカード15枚で1セットになっています。各プレイヤーにプレイヤーカードを1セットずつ配ります。それぞれのカードに1点から15点までポイントが書かれています。各自、自分のカードを扇状にして手に持ちます。参加人数が5人に満たないときは、不要なカードはケースに戻しておきます。マウスとハゲタカのポイントカードを合わせてよく混ぜ、絵の面を下向きにして机の真ん中に置いておきます。



遊び方

このゲームは全員が同時にプレイします。各ラウンド毎にポイントカードの1番上のカードをめくり、プレイヤーは、そのカードのポイントを獲得するか、しないか、戦略を考えながらプレイしましょう。

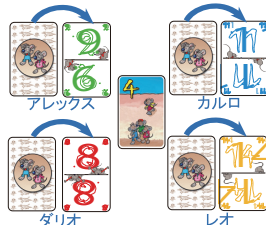
1. ポイントカードをめくる

カードの山から1番上のポイントカードをめくり、どのプレイヤーにもよく見えるように場札に置きます。果たしてそれはマウス？それともハゲタカのカード？右図では、ポイント数6のマウスカードでした。



2. プレイヤーカードを出す

各自、手持ちのプレイヤーカードから1枚を選び、裏向きにして自分の前に置きます。全員がカードを出し終わったら、いっせいにこれらのカードを右図のように表向きにします。



3. ポイントカードの分配

全員のカードを開いたら、ポイントカードを得るのは誰かチェックを行います。

場札に出ているポイントカードが「マウス」だった場合

マウス、つまりプラスのポイントカードを手に入れることができるのは、全プレイヤーの中で一番大きな数字のカードを出したプレイヤーです。右の例では14点のカードを出したレオ君がマウスカードをゲット、6ポイント獲得しました。



場札に出ているポイントカードが「ハゲタカ」だった場合

ハゲタカ、つまりマイナスのポイントカードの場合は、全プレイヤーの中で一番小さな数字のカードを出したプレイヤーがカードを取らなければなりません。

右の例のラウンドではハゲタカのカードが場札に出ています。ハゲタカのカードは、みんなの中で一番低い5点のカードを出したアレックス君が取り、獲得点数マイナス2点となります。



同点のときはどうするの？

マウスカードの出たラウンドで、プレイヤーが出したカードの最高点が同点だった場合、またはハゲタカカードの出たラウンドで、プレイヤーが出したカードの最低点が同点だった場合は、いずれも同点同士のプレイヤーを除いて判定します。マウスカードなら2番目に高い点のカードを出したプレイヤーが、ハゲタカカードなら2番目に低い点のカードを出したプレイヤーがポイントカードをゲットします。



残るプレイヤーも同点だったらどうするの？

ポイントカードの分配ができません。そのポイントカードは、場札に残したまま次のラウンドに移ります。2枚目のポイントカードをめくり、前ラウンドのポイントカードの横に並べて置きます。そして2枚のカードのポイントを合計した結果が0より大きければマウスのルール、0より小さければハゲタカのルールでプレイします。



例)

右図のように最高点のカード11で同点だったレオ君とアレックス君は判定外とします。ところが、次に点数の高いカルロ君とダリオ君も9点同士の同点。マウスのポイントカード(プラス4)は誰も手に入れることができません。そこで次のラウンドに進みます。2枚目のポイントカードはマイナス1のハゲタカです。2枚のカードのポイント合計は3、だからマウスのルールに従います。最高点のプレイヤーカードを出したプレイヤーが、ポイントカードを2枚ともゲットします。



ただし、最終ラウンドでポイントカードの分配ができなかった場合は、カードは誰のものにもならないままゲーム終了とします。

4. ラウンド終了

1ラウンド終わるごとに、各プレイヤーは自分の使ったカードを裏向きにして手元に積重ねておきます。この時、すぐ前のラウンドで使用したものだけは表向きにして一番上に置いておきます。その後、次のポイントカードをめくって、新しいラウンドに入ります。注意：同点のためポイントカードの分配ができなかった場合も、使ったカードは手元に積重ねておきます。次のラウンドでは、新たに出された1枚だけを判定基準とします。

ゲーム終了

ポイントカードと、各自のプレイヤーカードが全て無くなれば、15ラウンド終了したことになります。この時点でゲーム終了です。各自の集めたポイントカードの得点を合計します。マウスはプラス点、ハゲタカはマイナス点です。ポイントの合計数が一番高いプレイヤーが勝者です。もしも最高得点者が同点複数の場合は、2番目に得点の高かったプレイヤーが勝ちとなります。

せっかく最高得点を取ったのに勝てないのはアンフェアかな？それでは提案です。同点複数の最高得点者のうち、一番高いポイントのマウスカードを持っているプレイヤーが勝者です。

