

# Rummy Five

ラミーファイブ

2~4人 / 10歳以上 / 1回5分

## 遊び方説明書

### ✦ 内容物

- ゲームカード 32枚  
赤と黒の2色 s(5枚)、A・B・C・J・K(各2枚)、L(1枚)
  - 役一覧表 4枚
  - 説明書 1枚
- ※点数をつけて遊ぶときは、チップなどを1人あたり30点ほど用意してください。

### ✦ ゲームカードの説明



- カードの種類を表します。カードのすみ4か所にあります。
- カードの色を示すマークです。(黒は☆ 赤は●)
- カードのすみ4か所にあります。
- 数の数はこのゲームに含まれる同色同種類のゲームカードの枚数を表します。ゲームカードの上下2か所にあります。

## 準備

1. プレイヤーは、役一覧表を1人1枚ずつ受け取ります。
2. 最初の親を決めます。親はゲームカード32枚(以下、カード)をよく混ぜ、全員に4枚ずつ手札として配ります。手札はほかの人に見せません。残ったカードはウラ向きに置いて山札にします。



## ゲームの目的

ゲーム中、各プレイヤーには手札が4枚あります。この手札と、「自分が引いた」あるいは「誰かが捨てた」カード1枚で、5枚組を先に作ることを目指します。5枚組は、2枚組の「ペア」と、3枚組の「ラン」か「セット」を作る必要があります。

### ペア

同じ色・同じ種類の2枚組です。ただし「L」の2枚組のみ、色が違ってかまいません。

### ラン

同じ色の「A-B-C」または「J-K-L」の3枚組です(「A-A-B」などはできません)。

### セット

同じ色の「s-s-s」の3枚組です。

## ゲームの進めかた

1. 親から始めて、時計回りに順番を進めます。自分の番では、山札の上から1枚引いて手札に入れ、そこから好きな1枚をオモテ向きで自分の手前に捨て札します。すべての捨て札が全員に見えるようにしてください。それから次の人の番になります。
2. プレイヤーはゲーム中に「宣言」ができます。自分の番では《ゴー》、ほかの人の番では《キャッチ》《ラン》《セット》が宣言できます(項目「宣言」を参照)。
3. 誰かがあがるか、山札の最後の1枚を引いた人が捨て札するとゲームが終わります。誰かがあがればその人の勝ちで、誰もあがらなければ全員引き分けです。続けて遊ぶときは、親が負けたら親を左の人に交代します。親が勝つか引き分けたら前の親がそのまま親を続けます。遊ぶ前に話し合っ、全員が親を2巡~4巡ほど持つとよいでしょう。

## あがりかた

プレイヤーは、「自分の番で5枚組が作れる」または「誰かのいまの捨て札と、自分の手札をあわせて5枚組が作れる」とき、以下の(1)(2)どちらかの条件を満たしていると、あがることができます。

- (1)《ゴー》を宣言している
- (2)役を作っている(項目「役一覧」を参照)

人の捨て札をもらうときは、ただちに《キャッチ》と宣言します。《ゴー》を宣言せず役もない場合は、5枚組を作ってもあがりません。どちらの場合も「あがり」と言って、自分の手札を全員に見せ、あがったことを示します。

## 宣言

### 自分の番

#### 《ゴー》

自分の番にあと1枚で5枚組ができるときにいつでも宣言でき、5枚組を作ったときにあがる権利を得られます。

- ・宣言したときはそれを分かりやすくするため、横向きに捨て札します。点数をつけて遊んでいれば1点を場に出します。
- ・《ゴー》を宣言すると、それ以降は手札の4枚を捨てられなくなります。5枚組ができるまでは毎回引いたカードを手札に加えず捨てなければなりません。
- ・先に《ラン》《セット》を宣言していると、《ゴー》は宣言できません。

### ほかの人が捨て札したとき

いずれも、ほかの人がいま捨てたカードに対して宣言できます。次の人に順番が回るとそのカードにはもう宣言できません。2人以上が同時に宣言したら《キャッチ》が優先されます。《キャッチ》同士、または《ラン》《セット》同士では、捨てた人から時計回りに近い人が優先されます。

#### 《キャッチ》

捨て札と自分の手札で5枚組が作れるときに宣言できます。

- ・どの人にも宣言できます。
- ・宣言する捨て札は、自分がそれまでに捨てたカードのどれかと同じであってはいけません。また、キャッチできるカードを見逃してしまうと、次の自分の番までは同じカードで宣言できません。

#### 《ラン》/《セット》

捨て札と自分の手札の2枚でラン/セットが作れるときに宣言できます。

- ・《ラン》は自分の1つ前の番(右隣)の人にしか宣言できません。《セット》はどの人にも宣言できます。
- ・《ラン》《セット》を宣言すると《ゴー》は宣言できません。つまり、役を作らないとあがりません。
- ・宣言したら捨て札を取り、ラン/セットの3枚を自分の手前に捨て札と分けて公開します。公開した3枚はゲーム終了時までここに置かれ、捨て札できません。残った2枚から1枚を捨て、時計回りに次の人へと順番を進めます。《セット》では、これによって誰かの順番が飛ばされることがあります。

## 役一覧

以下のいずれかの役を作ると、《ゴー》を宣言しなくてもあがることができます。2つ以上の役を一度に作ることもできます。

### 隠密(おんみつ・1点)

《キャッチ》《ラン》《セット》の宣言をせず、自分の引いたカードだけで5枚組を作るとつく役です。

### 一国(いっこく・1点)

同色(赤か黒の1色)だけで5枚組を作るとつく役です。

### 機動隊(きどうたい・1点)

sなしで5枚組を作るとつく役です。

### 鷹の目(たかのめ・1点)

AかBを5枚組の5枚目として得るとつく役です。

### 伏兵(ふくへい・1点)

山札の残った最後の1枚か、山札が尽きて最後の番となったプレイヤーが捨てた1枚を5枚目に使うとつく役です。

### 戦車団(せんしゃだん・2点)

同色(赤か黒の1色)だけでC・C・s・s・sの5枚組を作るとつく役です。

### 防壁(ぼうへき・2点)

L・Lのペア + s・s・sのセットで、5枚組を作るとつく役です。

### 鶴翼(かくよく・3点)

L・Lのペア + A・B・Cのランで、5枚組を作るとつく役です。

### 五兵卒(ごへいそつ・6点)

同色(赤か黒の1色)だけでs・s・s・s・sの5枚組を作るとつく役です。

### 近衛兵(このえへい・6点)

同色(赤か黒の1色)だけでJ・J・K・K・Lを集めるとつく役です。この役は、普通の5枚組でなくてもあがる特別な役ですが、そのかわり《ラン》《セット》を宣言するとこの役を作る権利がなくなります。

### 電光石火(でんこうせっか・6点)

自分の最初の手番で5枚組ができるとつく役です。手番の前に(自分を含む)誰かが《ラン》《セット》を宣言すると、すべてのプレイヤーはこの役を作る権利がなくなります。

## 点数

このゲームは点数をつけて遊ぶこともできます。ゲームに慣れるまでは、つけなくてもよいでしょう。決めた回数遊んで最後の親が負けるか、誰かの持ち点がなくなったところで合計点を競います。

### 誰かが勝ったとき

勝った人は、まず場に出ている点数をすべて受け取ります。自分が出した点数も戻ってきます。

次に勝った人のゴーの点数・役の点数・親の点数をすべて合計します。誰かの捨て札を《キャッチ》してあがった場合、それを捨て札した人だけが合計を勝った人に支払います。山札から5枚目を引いてあがった場合、勝った人以外の人で合計を割って余りを切り上げた点数を、勝った人に支払います。

どちらの場合も自分が親のときに負けたら、支払う点数に1点を足します。

- ▼ ゴーの点数 …… 1点。自分が《ゴー》を宣言してあがったときにだけつきます。
- ▼ 役の点数 …… 役ごとに決まった点数。
- ▼ 親の点数 …… 自分が親を連続で持っている回数 × 1点(1回目は1点、2回目は2点…)

例) 3人戦で、Cさんが親です。AさんとBさんが《ゴー》を宣言し、Aさんが自分の番引いたカードであがりました。Aさんはまず2人の《ゴー》で場に出た2点を受け取ります。次に支払う点数を計算します。Aさんの役は「隠密」「一國」です。「ゴー」「隠密」「一國」で合計3点になり、残った2人で割ると1.5点ずつ、切り上げると2点になります。Bさんは2点を、Cさんは親なので1点を足して3点を、それぞれAさんに支払います。

### 引き分けたとき

各プレイヤーは1点を場に出します。ただし手札を見せ「あと1枚で5枚組ができる」状態になっていれば、《ゴー》を宣言した・していないに関わらず、この1点は出ません。場に出たすべての点数は、《ゴー》で出された点数を含め、次のゲームに持ち越します。

### ゲームの途中で間違っ宣言したとき

《キャッチ》《ラン》《セット》を間違っ宣言した人は、1点をほかの全員に支払い、間違っカードを手札に戻してゲームを続けます。

《ゴー》を間違っ宣言した人は、点数を出す必要はありませんが、手札を変えられないのでそのゲームではあがれなくなります。

## Q & A

《キャッチ》に使うカードは、捨てたカードと同じ種類で色が違うと使えるの？

はい、色違いであれば別のカードなので、あがりの5枚目に使ってかまいません。

《ラン》《セット》の宣言はあるけど、ペアの宣言はないの？

ペアの宣言はありません。ほかの人の捨て札でペアを作れるのは《キャッチ》のときだけです。

《ゴー》は、言えるときに必ず言わないといけないの？

いいえ、言わなくてもかまいません。ただし、あがるチャンスが増えるので、最初のうちはどんどん言うといいでしょう。同様に《キャッチ》《ラン》《セット》も言わなくてもかまいません。特に《ラン》《セット》は、手札によってはあがるチャンスが減ることもあるので注意しましょう。

親で1回勝ってから、ほかの人が親になった後に、また自分が親になって勝ったら親の点数は2点になるの？

いいえ、一度親ではなくなっているので、そのときの親の点数は1点になります。

「ラミーファイブ(Rummy Five)」は、台湾の伝統ゲーム「象棋麻將(シャンチーマージャン)」をアレンジしたゲームです。

©2018 design ALLOTMENT / タルトゲームズ

ルール、内容物などのお問い合わせ先  
tartegamestokyo@gmail.com

ENGLISH MANUAL AVAILABLE AT  
tartegames.com/rummyfive/

2018年11月24日 初版発行  
グラフィックデザイン 別府さい @allotment31  
ルール調整・説明書本文 鈴木一馬 @\_kazuma0221  
スペシャルサンクス 双天至尊堂  
プレイテスト  
池田裕美、伊東健次郎、さか、鈴木由起子、とりっくま(五+音順)  
印刷 株式会社萬印堂

design  
ALLOTMENT

©TarteGames

これも遊んでみてね!

## おまけゲーム オクタブリッツ (Octablitz) [3~4人/1回5分]

### 準備

1. 点数チップなどを、1人30点ずつ持ちます。
2. カードは、3人で遊ぶときは赤・黒のsを1枚ずつ抜いた30枚を、4人のときは32枚すべてを使います。
3. 最初の親を決めます。親はすべてのカードをよく切って、全員に同じ枚数を手札として配りきります。

### ゲームの流れ

親から始めて、時計回りに順番を進めます。まず、親が1~5枚のカードを自分の前にオモテ向きに出します。出し方(組合せ)は以下のうち好きなものを選びます。

- 1枚のカード
- 2~5枚の、色も種類も同じカード ※Lの2枚を一緒には出せません
- 3枚の「ラン」(同色の[ABC]または[JKL])

次の人も一度ずつオモテ向きにカードを出しますが、必ず親と《同じ枚数》かつ《同じ出し方》かつ《前のどの人よりも強い組合せ》を出さなくてはなりません。(項目「カードの強さ」を参照。)

そうできない、またはしたくないときは、同じ枚数の好きなカードをウラ向きに出します。

注意:3枚出して[ABC][JKL]の「ラン」どうしは同じ出し方ですが、[sss]と「ラン」は異なる出し方です。

全員が同じ枚数のカードを一巡出したら、オモテ向きの最も強い組合せを出した人が、自分の出したカードを(手札と分けて)オモテ向きのまま手元に受け取ります。

出された他のカードはウラ向きに捨て札としてわきによけます。ウラ向きのカードをオモテにしてはいけません。

受け取った人が新しい親となって、好きな組合せのカードを出し、以降同様にゲームを続けます。

全員の手札がなくなるとゲームは終わりです。

手札がなくなる最後の一巡で「1枚出し」になる場合、それまでに1枚以上カードを取っていないと、オモテ向きに出すことはできません。

最後の一巡でカードを取った人が、ゲームの勝者です。

### カードの強さ

どの組合せでも、同じ種類(アルファベット)であれば赤(♠)のほうが黒(♣)よりも強くなります。色も同じであれば、先に出されたほうが強くなります。

1~2枚: ● 弱 s < A < B < C < J < K < L ● 強

3~5枚: ● 弱 黒[sss] < 赤[sss] ● 強 ※4~5枚も同様

ラ ン: ● 弱 黒[ABC] < 赤[ABC] < 黒[JKL] < 赤[JKL] ● 強

### 点数

3人戦では5点、4人戦では4点を基準点とします。勝った人以外は各自、(基準点 - 自分が取った枚数)を勝った人に支払います。1枚も取れなかったら追加で1点支払います。取った枚数が基準点よりも多ければ(自分が取った枚数 - 基準点)を勝った人からもらいます。勝った人が何枚取ったかは、点数には関係ありません。

誰かの点数がなくなるまで、繰り返しゲームを遊ぶこともできます。前のゲームで勝った人は《將軍》になり、最初の親としてゲームを始めます。《將軍》は次のゲームでは勝ち負けにかかわらず、他の人からもらう/支払う点数がすべて2倍になります。《將軍》が勝てば、その次のゲームではもらう/支払う点数が3倍になり、以下4倍、5倍……と続きます。

「オクタブリッツ」は、中国の伝統ゲーム「打棋子(ダーチーツー)」を「ラミーファイブ」のカードで遊べるようにしたゲームです。

