



**雄牛のパーティ** 2-5人用, 8歳以上, 約20分

### 内 容 物



数字カード 100枚(1から100) 1~7個の牛マーク付き  
雄牛カード 10枚(4~7個の牛マーク付き)  
ゼロカード 5枚(A~E)

### ゲームの概要

各プレイヤーは場から良いカードを手に入れるために巧みなカード裁きが要求されます。手に入れたカードはうまい具合に自分の前に重ねなくてはなりません。それも、昇順にしなくてはならないのです。目的は、自分のカードの山札のどれかに、多くの得点になるたくさんの牛のシンボルを集めることです。他の山札のカードはマイナスになってしまいます。最も得点を得た者が勝利します。

### 準 備

0カードと数字カードをそれぞれよく混ぜます。各プレイヤーに0カードを1枚ずつ配り、残りは箱に戻します。各プレイヤーに数字カードを5枚ずつ配り、0カードといっしょに手札にします。残りの数字カードは裏向きの山札にして、テーブルの中央に置きます。

**補足:** 3人プレーでは25枚, 2人プレーでは50枚を取り除き箱に戻します。4人5人プレーでは全てのカードを使います。

**雄牛のカードは,** 牛マークの数順に重ねて、山札の隣に置きます。牛マーク4つのカードが上に、7つのカードが下になるように重ねます。

### ゲームの方法

ゲームは数ラウンドに渡って行われます。各ラウンドは、カードの列を作るところから始まり、カードをプレイします。そして、カードを引き取って、自分の山札を作ると終わります。

### カードのレイアウト

ラウンドの最初に、ゲームの人数に応じてカードを並べます。2人なら2列, 3

人なら3列・・・です。各列2枚の数字カードを表向きに配置します。カードを数字によって並べ替えたりすることはありません。ラウンド中、各列は最大5枚まで並びます。

例：  
3人プレーでのラウンドの最初のレイアウト。



### 最初のプレイ

全てのプレイヤーは、列を作るためにカードを出さなくてはなりません。各プレイヤーは、手札からカードを1枚選び(数字カードかゼロカード)、自分の前に裏向きにして置きます。そして、一斉に表向きにします。

### 数字カードの場合

ゼロカードを除き、最も小さい数字のカードをプレイしたプレイヤーは、それを捨て札置き場に置き、任意の列のカードを全て取ります。そしてプレイした数字の小さい順に他のプレイヤーが続けます。選んだ列のカードを手札に加えます。

### ゼロカードの場合

次にゼロカードをプレイした人の番です。列のカードを取る代わりに、列を伸ばします。山札からカードを1枚引き、任意の列に付け加えます。ゼロカードは手札に戻します。ゼロカードは、ゲーム全体を通して常に手札に持っているようにします。同時に何人かがゼロカードをプレイしたら、カードに記されたアルファベット順に行います。

**注意：**カードの各列は最大で5枚までです。その場合は別の列に置かなくてはなりません。全ての列が5枚になっていたら、もう数字カードは置けません。

### 雄牛カード

ある列のカードが5枚になったら直ちに、上から順番に雄牛カードを引いて、その列の最後に付け加えます。

### 次のプレイ

少なくとも1人のプレイヤーが、ゼロカードをプレイしていたら、カードのプレイを続けます。

列のカードを取ってしまったら、そのラウンドでは、次のカードのプレイには参加できません。次のカードのプレイは、ゼロカードをプレイして、カードの列を伸ばしていたプレイヤーのみで行います。

次のカードプレイも前述のように行います。一人だけが残っても、5枚目のカードになるまで続けてプレイすることができます。

もし、全ての列に5枚目のカード、そして雄牛のカードが置かれたら、その後のプレイは列のカードを取るための数字カードしかプレイすることはできません。

### 山札への分配

全ての列のカードが取られたら、数字カードを使って、自分の前に表向きの山札を作らなくてはなりません。

プレイヤーは、手札に5枚までの数字カードとゼロカード1枚を持つことができます。超えた分のカードは、いくつかの山にして自分の前に置きます。各山は、昇順に重ねなくてはなりません、連続してはなくても構いません。

カードの山はそれぞれ分けて、全てのプレイヤーから分かりやすいように置きます。最も大きい数字のカードが一番上にきます。次のカードはより大きくなければならず、最も大きい数字のカードが常に一番上にきます。

例1：オリバーは、一番上が13の山札を持っています。3枚のカード(22, 24, 60)の列を取りました。24と60は手札に加えました。22と手札から出した20のカードを13の上に重ねます。



選んだ列

捨て札

手札

山札

もし、今の山札の最も上のカードの数字より小さい数のカードを置きたい場合は、新たに別の山札を作らなくてはなりません。

例2：次のラウンド、オリバーは、24をプレイし、2, 4, 18の並びの列のカードを取りました。2は手札に入れ、4と18は新しい山札を作って置くことにしました。



選んだ列

捨て札

手札

山札

新山札

いくつでも山札を作ることができますが、得点にできるのはただ一つの山札だけです。それは最もたくさんの牛マークがある山札となるのです。その他の山札の牛マークは、マイナス点になってしまいます。雄牛のカードがある列のカードを取ったら、山札とは別にして置きます。雄牛のカードは、常にプラスの得点になります。

## 新たなラウンド

全ての列のカードがなくなり、手札を5枚とゼロカードにしたら、次のラウンドの始まりです。新たにカードの列を作り、前と同様に行います。

### ゲームの終了

最後のカードが列に加えられたら、最後のラウンドになります。列に並べるカードや山札から引くカードが足りなければ、捨て札を混ぜ、足りないカードだけ補って最終ラウンドを行います。

最後に、手札に残っている全てのカードを自分の山札に付け加えるか、新たな山札を作るかしてはなりません。ゼロカードは特に役割はありません。

**得点計算**：各プレイヤーは、最も多くの牛マークがある山札を取って得点を数え、そこに雄牛カードの得点を加えます。そして、残りの山札の牛マークの数を引きます。最も得点を取った者が勝ちです。

### あるラウンドが終わった時の例

全てのプレイヤーがゼロカードをプレイし続け、各列に5枚目のカードと雄牛カードが並びました。最後のプレイは、アダムが13、ベルトンが85、クリスが36でした。



アダムは中央の列を選びます。雄牛カードは横に置きます。24と33を自分の山札の23の上に置きます。3と75と94は手札に入れます。手札が7枚になったので、51と72を取り出し、2つめの山札をつくります。



クリスは一番下の列を取ります。雄牛は横に置きます。8の山札の上に11と19を置きます。55、63、93を手札に入れます。2枚余分なので、すでに手札にあった87と93を二つ目の山札の86の上に置きます。



ベルトンは一番上の列を取ります。雄牛は横に置きます。17、18と35で新たな山札を作ります。49と77を手札に入れます。6枚になったので、49を31の山の上に置きます。

