



ゲシエンク

Thorsten Gimmler作 3～7人用 8歳以上 約20分

内容物



3から35までのカード 33枚



チップ 55枚

ゲームの目的

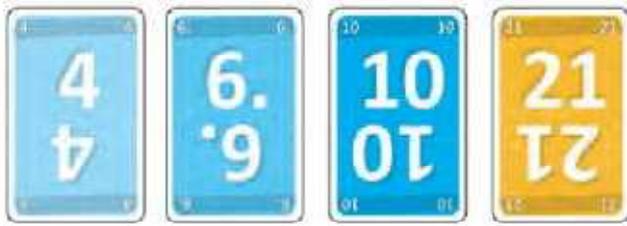
カードを1枚表向きにテーブルの中央に置きます。自分のターンでは、次のどちらかをしなくてはなりません。

ーカードを取って自分の前に置き、カードの数字と同じだけのポイントを受け取るか、カードの隣に自分のチップを1枚置くかです。時計回りに続き、次のプレイヤーも同じ選択をします。つまり、カードを取る(チップごと)か、とらずに自分のチップを1枚置くかです。全てのカードが誰かに取られるまで続きます。

最もポイントが少ない人が勝者です。

カードとチップ

単独のカードは、そのカードの数値を数えます。7なら7点、15なら15点のように



例：サブリーナは4枚の単独カードを持っていて、合計41点になる(4+6+10+21)

連続した数字のカード

連続した中の最も低い数値のみ数えます。例えば、8と9を持っていたら、8点だけを数えます。17, 18, 19, 20と持っていれば、17点だけが数えられます。補足：数字の並びを持つことは、単独のカードを持つよりよいことです。



例：ピーターは、合計28点です。単独カードの13点と連続カードの15点です。もし14のカードを持っていれば、13から16まで連続するので13点だけ取ることになります。

カードを取らないようにするには、チップを払わなくてはなりません。従って取りたくないカードをパスするには多くのチップを持っていることが必要です。さらに、ゲーム終了時、集めたチップは全体の得点を減らしてくれます。

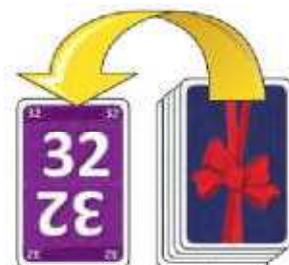
準備

各プレイヤーは11枚のチップを受け取ります。3人または4人の時は残ったチップは使いません。箱に戻しておきます。

ゲーム中、全てのプレイヤーは、他のプレイヤーから見えないようにチップを隠して置きます。(手に握っているなど)

カードを良く混ぜ、24枚のカードをテーブルの中央に伏せて置きます。残りの9枚のカードはこのゲームでは使わないので箱に戻し、見てはいけません。

ゲームの進め方



適当なプレイヤーから始めます。そのプレイヤーは山札の最初のカードをめくり、山札の隣に表向きに置きます。そして：

- ・カードを取って自分の前に表向きで置く
- ・取らないでチップをカードの横に置く

のどちらかをしなくてはなりません。

カードを取らなければ、左隣の人の番になります。そのプレイヤーは同じ選択をし

ます。こうして時計回りに続けます。だれもがカード(とチップ)を取るか、パスしてチップを置いていくかを決めていきます。

※ どうとうカードとチップを取ることにしたら、自分の前にカードを表向きで置き、チップは手に隠し持ちます。その後、このプレイヤーが新たなカードをめくります。そして、カードを取るか、パスするかを決めます。同様に続けます。

数回のターンに渡ってカードをパスすることさえあり得ます。そんなときは、たくさんのチップがたまっていきます。これはとてもおもしろく、実際ゲームの楽しみを大きくします。

例：ピーターはカードを1枚めくって置きました。11のカードです。11点になるのでパスをしてチップを1枚支払います。サブリナもパスしてチップを払います。リサはチップを貯めたかったのでカードを受け取ります。カードを置き、チップ2枚を握ります。そして新たにカードをめくり、16でした。直ぐにカードを取ることができますが、16点はいやなのでチップを払ってパスします。こうして続きます。

補足：得点の状況を分かりやすくするために、連続する数字のカードは少し重ねて置きます。単独のカードは分けて置きます。

ゲームは、カードがなくなるまで続きます。最後のカードが誰かに取られたらゲームが終了し、最終得点計算をします。

ゲームの終了

24枚全てのカードが渡ったら得点計算です。単独カードの数値を足し、連続カードの中の最も小さい数字を足します。その合計から持っているチップの数を引きます。



例：ゲーム終了時、リサは3枚の単独カードと2つの連続するカードの組を持っています。合計で59点(3+7+10+14+25)です。そこから8枚のチップの点数を引いて、彼女の点数は51点です。

もっとも点数が低い人が勝ちです。同点ならともに勝者です。

戦略的ヒント

※遅かれ早かれ自分のチップはなくなり、いずれカードをとらなくてはならないことになります。したがって、特にゲームの最初では、たくさんのチップがないカードを取ることをためらわないほうがいいです。3, 4枚チップがある15のカードは考慮する価値があるでしょう。

※できるだけたくさんのチップを取るには、自分では取ることを厭わない(連続する並びにできるカード)が、他のプレイヤーは欲しくない(大量失点になる)カードをパスすることです。それを1, 2周回すと、より多くのチップが入ってくるでしょう。

例：サブリナはすでに34のカードを持っています。次のカードは35でした。35につながるのでサブリナは直ぐに取ることもできますが、他のプレイヤーはみんな35は欲しくありません。そこで、自分のターンでは取らずにパスをし、チップが増えてもう一度回ってくるまで待つことにしました。

補足：もちろん、高いカードを数回回すこともできますが、あまりどん欲になるべきではありません。だれかがチップがなくなったら、そのカードを引き取らなくてはならず、それがいつかは決して分かることではないからです。

※ゲームの最初に9枚のカードが抜かれており、一部のカードでは連続した並びが途切れます。小さな間なら、少しの運に頼れないこともありませんが、大きな間ならそれを全て埋めるのは厳しいでしょう。

※より戦術的なゲームを楽しみたいなら、以下の変更ルールを試してみることもできます：

ゲームの最初、チップは10枚だけ持ちます。10, 20, 30のカードを取り除きます。残りの6枚を取り除き箱に戻します。他のルールは変わりません。しかし、あらかじめ9つの隙間のうち、3つを知っていることは戦術的な要素を増やします。