

KIRIFU

CARD GAME

プレイ人数：3～5 人推奨
プレイ時間：1 ゲーム約 10 分

内容物

カード：計 54 枚
・プレイカード 44 枚
(4 種類のスート ♠♥♦♣、各 2～11 と A)

・キャラクターカード 10 枚
(基本ルールでは使用しません)

準備

- ・プレイカードをよく混ぜ全員に 5 枚ずつ配り手札とします。自分の手札は他の人に見えないようにして持ちます。残りは山札として場の中央に置きます。
- ・山札の適当な場所をめくり、切り札のスートを決めます。ただし、スペードの場合、もう一度やり直します。このときめくったカードは表にして、切り札のスートが何か分かるようにしておきます。このカードはゲームには使用しません。
- ・スタートプレイヤーをランダムに決めます。手番は時計回りに進みます。
- ・スタートプレイヤーが次の手番の人にカードを出してゲームを始めます(「カードを出す」参照)。次のプレイヤーが手番を行います。

プレイの手順

基本的な流れ

手番プレイヤーは前のプレイヤーから出されたカードを切り(「カードを切る」参照)、次のプレイヤーにカードを出します。
その後手札を 5 枚まで補充します。

カードを出す

カードは表向きで次のプレイヤーに出します。カードの出し方は次の 3 種類です。

- A. 1 枚だけ出す
手札からカードを 1 枚だけ出します。
- B. おそろい
同じ数字のカード 2 枚を出します。このとき、「お供」としておまけのカードを 1 枚つけることができます。お供はどのカードでもかまいません。

例：ダイヤの 10 とハートの 10 をおそろいで出します。さらにお供としてスペードの 3 を出します。

※「おそろい」は 2 組同時に出すことも可能です。この場合もお供は 1 枚だけ出せます。(たとえばスペードの 4 とハートの 4 のおそろいと、クラブの 6 とハートの 6 のおそろいの計 4 枚とさらにお供を 1 枚)。

- C. 階段
同じスートの 3 枚以上の連番のカードを出します。このとき、A は 1 とみなします。
例：ダイヤの A、2、3 を階段として出します。

重要：カードを出すときは相手の手札枚数を超える枚数を出すことはできません。

カードを切る

手番プレイヤーは前のプレイヤーから出されたカードに対し、より強いカードを出すことでカードを「切る」ことができます。切ったカード、切られたカードはともに捨て札となります。

- ・1 枚のカードに対し 1 枚のカードで切ります。
- ・通常は同じスートしか切れませんが、スペードの A (世界) と切り札はどのスートに対しても出せます。
- ・カードの強さはスペードの A (世界) が最も強く、続いて切り札のスート、通常のスートとなります。
- ・同じスート内の強さは A が一番強く、あとは数字が大きい順となります。
- ・複数カードが出された場合、そのうちの一部のカードだけ切ることも可能です。
- ・おそろいや階段で出されたカードに対し、おそろいや階段のカードで切る必要はありません。

例：ハートが切り札です。出されたダイヤの3に対し、ダイヤの5を出して切ることが出来ますが、スペードの5では切ることが出来ません。ハートの2で切ことは出来ます。

例：クラブが切り札です。ダイヤの2, 3, 4の階段に対し、ダイヤの5でダイヤの2を、クラブの2でダイヤの3を、スペードのAでダイヤの4を切りました。

おもらい

切ることができない、あるいは切りたくない場合にはそのカードを「おもらい」することになり、手札に入れなければなりません。「おもらい」が1枚でもある場合は次のプレイヤーへカードを出すことができず、手番は終了となります。次のプレイヤーはカードを切ことは無く、カードを出すだけになります。

例：ハートが切り札です。ダイヤの3とスペードの3（おそろい）とダイヤの7（お供）が出されました。ハートの2でダイヤの3を切り、ダイヤの8でダイヤの7を切りましたが、スペードの3はおもらいすることにします。3枚のうち2枚は切りましたが、1枚おもらいしたため、次のプレイヤーにカードを出すことはできません。

カードの補充

カードを全て切った場合、次のプレイヤーにカードを出して手番を終了します。おもらいした場合、次のプレイヤーにカードを出すこと無く手番は終了です。

手番終了時に手札が5枚未満の場合、5枚になるまで山札から手札を補充します。おもらいした場合にも手札が5枚未満の場合、手札の補充を行います。手札が5枚以上の場合、補充は行いません。

山札が無くなったとき

山札が無くなった場合手札の補充はできません。残った手札のみで続けます。以降は手札が5枚未満になるときがありますので、そのときには相手の手札の枚数までしか出せないことに注意して下さい。

ゲームの勝利

山札が無くなった後、手札が全て無くなったプレイヤーが「あがり」となります。1人を除いて全員が「あがり」となるまで行い、あがった順に順位となります。

複数回ゲーム

ゲームを複数回行う場合、あがった順に点数を付けます。

	1位	2位	3位	4位	5位
3人プレイ	3点	2点	1点		
4人プレイ	4点	3点	2点	1点	
5人プレイ	5点	4点	3点	2点	1点

スタートプレイヤーは時計回りに移動します。人数回プレイを推奨しますが、事前に決めた回数をプレイすると良いでしょう。

キャラクターカード

基本ルールに慣れたらキャラクターカードを使ってみましょう。

キャラクターカードは手札を配る前に全員に1枚ずつ配ります。キャラクターカードは裏向きで自分の前に置いておきます。自分のキャラクターカードはいつでも確認することが出来ます。

キャラクターカードは1ゲーム中1度だけ、自分の手番中に使うことができます。

使う際にキャラクターカードを表にします。

複数回ゲームを行う場合、全てのキャラクターカードをよく混ぜて再度配ります。

キャラクターカードの能力についてはカード上に書かれている説明を読んで下さい。

さらなる情報

ルールのQ & A、訂正、デザイナーズノートなどさまざまな情報は以下より見る事が出来ます。

<http://kdgame.com/kirifu>



制作：熊本ドイツゲームの会
<http://kdgame.com>
熊本でドイツ製を中心としたボードゲームをプレイしている会です。

お問い合わせ
skohara@kdgame.com