

イメージ

連鎖型連想ゲーム

内容物 36 枚

通常カード 34 枚

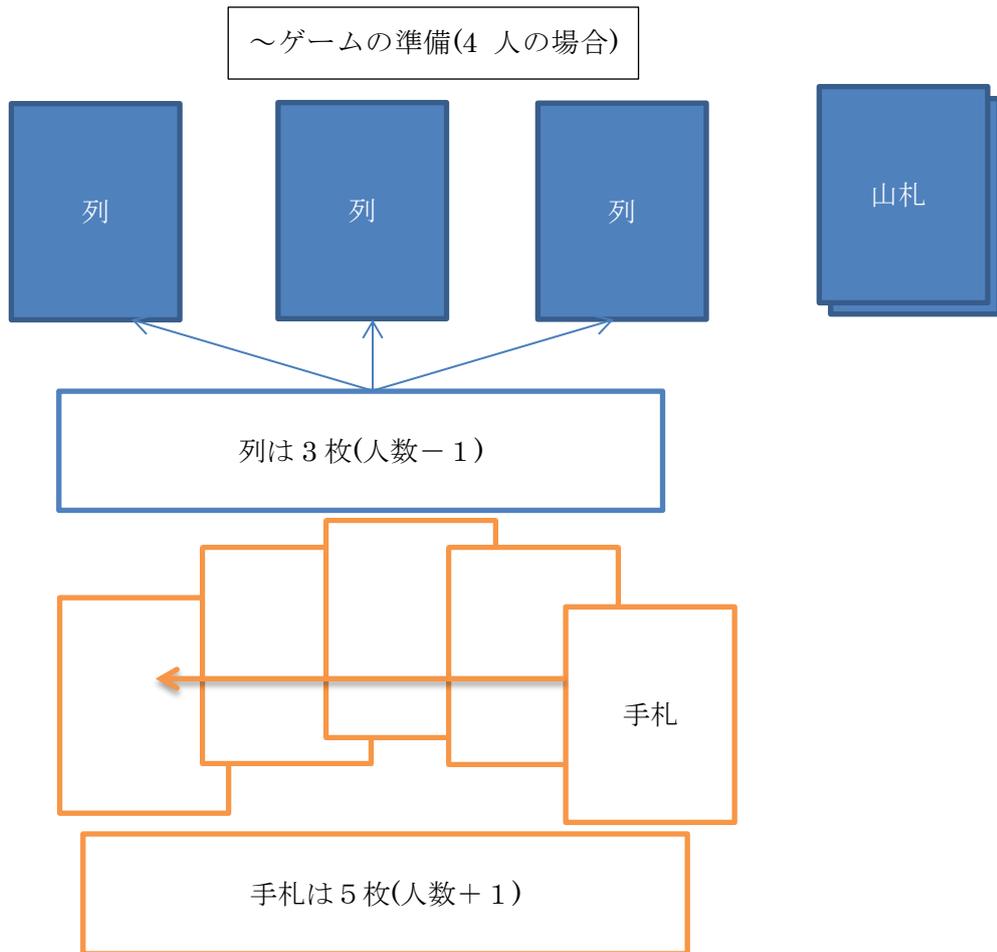
ワイルドカード 2 枚

ゲームの準備

すべてのカードを混ぜてシャッフルしプレイヤーにカードを配ります。これが手札です。枚数は一人につき参加人数+1枚です。残りのカードは山札として場に出しておきます。

山札からカードを場に横1列で並べます。枚数は参加人数-1です。もしこのとき、「ワイルドカード」が出た場合は山札に戻してシャッフルし、新たに1枚場に出します。これらが最初の列となります。

スタートプレイヤーを決めます。プレイヤーの中で一番独創性に富んだ人がスタートプレイヤーです。決まらなかった場合はじゃんけん等をすることを推奨します。



ゲームの目的

最初に手札を 0 枚にした人が勝利です。

ゲームの進め方

手番を時計回りに進めていきます。手番中には次の中から一つの行動ができます。

1. 手札から列にカードを置く
 2. 手札をすべて捨て、捨てた枚数+1 枚を山札から引く
 3. 一つの列を全て捨て札におき、山札から 1 枚を新しい列として場に出す
1. 列にカードを置くについて

手札から 1 枚を選んで列にカードを置きます。このとき列に置いてあるカードとおきたいカードから連想されるものを言いながら出さないといけません。例えば列に「まるくて」があり、手札から「あかくて」を置きたいときには「リンゴ!」とってから出さなくてはなりません。次のプレイヤーがこの列に新たなカードを置きたいと思ったら「まるくて」、「あかくて」、さらに手札の置きたいカードから連想されるものを言いながら出さなくてはなりません。

もし、「それは変じゃない?」と思ったらみんなで話し合っても良いかを判断しましょう。

2. 手札をすべて捨て、捨てた枚数+1 枚を山札から引く

手札のカードと列を見くらべて、どうしても思いつかないときは手札をすべて捨て、山札からカードを引いて新たに手札を作ることができます。このとき捨てた枚数よりも 1 枚多くカードを引かなければなりません。

3. 一つの列を全て捨て札におき、山札から 1 枚を新しい列として場に出す

ゲームが進むにつれて列にカードが増えていきます。「もう手札からカードを置けない」と思ったら列をひとつ選んで全て捨て札とし、山札から 1 枚を新しい列として場に出すことができます。このとき「ワイルドカード」が出た場合は山札に戻し、新たに一枚を列として出します。

以上の行動を繰り返し最初に手札が 0 枚になったプレイヤーが勝利です

特殊な処理について

1. ワイルドカードについて

ワイルドカードは手札が残り一枚の時には置くことができないカードです。ですが、このカードはどの列にでも置くことができます。ワイルドカードが置かれたらその上に山札の上から 1 枚のカードを置きます。

2. 残りの手札が 1 枚になったとき

残りの手札が 1 枚になったときには「イマージ」と叫びましょう。もし叫ばなかった場合には山札から 1 枚引きます。

3. 山札がなくなったとき

山札が 0 枚になったときには捨て札を混ぜてシャッフルし新たな山札とします