

ワードバスケット

Word Basket

プレイ人数：2～8人

対象年齢：10才以上(6才以上で遊べるルールもあります。)

所要時間：10分

カードを使ってしりとりをします。最初に手札を使い切ったプレイヤーの勝ちです。

W 用具

- ・文字カード：45枚
「あ」～「ろ」各1枚、「わ」2枚
- ・ワイルドカード：15枚
「ワイルド5」2枚
「ワイルド6」2枚
「ワイルド7+」2枚
「ワイルドライン」9枚
「あ行」～「ろ行」各1枚
- ・ルールブック 1

●文字カード



●ワイルド5・6・7



●ワイルドライン



W 準備

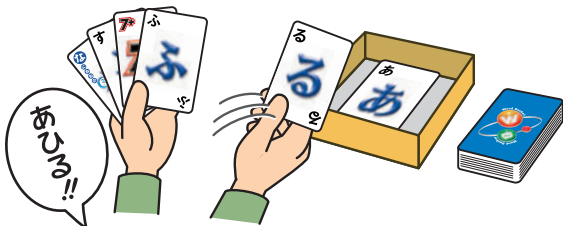
1. 中央にカードの入っていた箱を置きます。これがバスケットになります。あるいは台所にある丼を用意するのも良いでしょう。
2. 文字カードとワイルドカード、合計60枚をよく混ぜ、各プレイヤーに5枚ずつ配ります。これが最初の手札になります。
3. 残りのカードは大体 2 つにわけ、山札としてバスケットの両側に裏向きに置きます。

W 開始

適当なプレイヤーが、山札の一番上のカードを開いて表向きにバスケットの中に投げ入れたらゲーム開始です。このカードが最初の場のカードになります。

W プレイ

1. 各プレイヤーはそれぞれ、バスケットの中の「場のカードの文字」で始まり、自分の持っているカードの中にある「手札の文字」で終わる単語を考えます。
2. 単語を思いついたプレイヤーはその単語を声に出していいながら手札をバスケットの中に投げ入れます。
【例】山札の一番上からバスケットの中に投げ込まれたカードは「あ」でした。自分の手札を見ると「か」「る」「さ」「け」「い」でした。このとき、「あひる!」といいながら「る」のカードをバスケットの中に入れることができます。あるいは「あしか!」といって「か」のカードを出すこともできます。



3. 今度は投げ入れられたカードが「場のカード」になります。各プレイヤーは同じように「場のカードの文字」で始まり「手札の文字」で終わる単語を考えます。つまりしりとりですね(このゲームでのしりどりのルールはあとで説明します)。

4. このゲームにはプレイヤーの順番というものはありません。単語を思いついたらすぐにプレイしていいのです。

W 「しりとり」のルール

1. 使える単語は「つくえ」や「コンピューター」などの普通名詞に限ります。ただし、よく知られたものならば人名地名など固有名詞も OK です。例えば「聖徳太子」や「アメリカ」などは OK でしょう。「よく知られている」かどうか判断のむずかしいものは、プレイヤー全員で話し合ってください。
2. 文字数は3文字以上とします。このとき、長音「ー(音引き)」促音「っ(小さい「つ」拗音「ゃ・ゅ・ょ(小さい「や」「ゆ」「よ)」はすべて一文字として数えます。以下の単語はすべて3文字で す。
- 【例】「すきー」「らっこ」「しゅみ」
3. 最後の文字が長音の時は母音「あ」「い」「う」「え」「お」につながります。
【例】「ばたー」→「あすき」、「すきー」→「いんきょ」
4. 最後の文字が小さい「ゃ」「ゅ」「ょ」のときは、それぞれ「や」「ゆ」「よ」につながります。
【例】「いんきょ」→「よーろつぱ」
5. 最後の文字が濁音「ん」または半濁音「ゃ」のときは濁音・半濁音の付かない文字につなげてかまいません。逆に濁音や半濁音の付かない文字に濁音・半濁音をつなげてかまいません。言い換えれば、このゲームでは濁音・半濁音を無視してかまわないということになります。
【例】「よーろつぱ」→「はつぱ」→「ばんど」→「とんぼ」
6. 「ん」で終わる言葉は使えません(しりとりですから)。使ったらペナルティになります。(【ペナルティ】の項目参照)
7. 前に出た単語を1ゲーム中何度使ってもかまいません。ただし、同じプレイヤーが同じ単語を連続して使ってはいけません。
8. 問題がありそうな単語は、プレイヤー全員で「常識的に」判断してください。

【リセット】

単語をどうしても思いつけないときなど、プレイヤーはいつでも「リセット」ができます。持っているすべての手札を一つにまとめ、「リセット〇枚」とカードの枚数を言いながら表向きにバスケットに投げ込みます。このとき、手札の中のどのカードを一番上にしてもかまいません(ただしワイルドナンバーカードだけは一番上にすることはできません)。その後すぐに山札から「捨てたカードの枚数+1枚」のカードを取り、新しい手札にします。こんどはそのとき一番上になっているカードが新たな「場のカードの文字」になります。

【ペナルティ】

しりどりのルールに違反しているカードを間違えて出したとき、他のプレイヤーに指摘されたら、そのカードを手札に戻し、さらに山札からペナルティとして1枚を手札に加えます。指摘されないままに次のカードが投げ込まれたらペナルティにはならず、ゲームは続行です。さかのぼってペナルティを受けることはありません。

W 「ワイルドナンバーカード」と「ワイルドラインカード」

このゲームには基本となる「あ」～「わ」の一文字カードの他、「ワイルドナンバーカード」(3種類)と「ワイルドラインカード」があります。



【ワイルド5】

場のカードの文字で始まり、ちょうど5文字の単語なら何でも出せます。

【例】場のカードの文字が「し」だった場合、「しんがっき」といって出すことができます。このときバスケットの中のカードは「5」ですが、「場のカードの文字」は「き」になります。「しよくぶつ」だったら「つ」です。



【ワイルド6】

ワイルド5と同じように場のカードの文字で始まり、ちょうど6文字の単語なら何でも出せます。



【ワイルド7+】

場のカードの文字で始まり7文字以上(8文字でも9文字でも)の単語なら何でも出せます。



【ワイルドラインカード】

そのカードの行にあるどの文字としても使えます。

【例】場のカードの文字が「つ」だった場合、「ついか」といって「か行」カードを出すことができます。このとき、次の「場のカードの文字」は「か」になります。「つみき」といって出せば、バスケットの中のカードは同じ「か行」であっても「き」とみなします。

W ゲームの終了

手札が残り1枚になったプレイヤーは「リーチ」と宣言します。これを忘れて他のプレイヤーに指摘されたら、ペナルティとして山札から1枚手札に加えます(たとえ上がった後でも指摘されたらペナルティになります)。

最後のカードを使うときだけは、単語の文字数は**4文字以上**でなくてはなりません。

一番早く手札を使い切ったプレイヤーの勝利、ゲームの終了です。

W 特殊な場合

山札が無くなったとき

リセットして山札からカードを取ったら山札が無くなってしまった、あるいは山札が足りなかった場合、いったんそこでプレイをストップします。バスケットの中のカードをすべて混ぜ、新たに山札を作ります。新しい山札の一番上のカードを開いてバスケットに入れ、これを「場のカードの文字」としてプレイを再開します。

複数のプレイヤーが同時にカードを投げ入れたとき

一番下になったカード(最初にバスケットに投げ込まれたカード)だけが有効です。他のプレイヤーはカードを手札に戻します。このときペナルティはありません。

バスケットの中に投げ入れたカードが入らなかった場合

バスケットの中に入ったカードが場のカードとして認められます。入れたつもりで入らなかった場合には、すばやく取って入れ直してください。その間にほかのプレイヤーが別のカードを入れてしまった場合は、先に入ったカードが有効となります。あとから入れたプレイヤーは手札に戻してください。この時ペナルティはありません。

ワイルドカードがプレイの最初に出たとき

1. ワイルドラインカードの場合

その行のどれかの文字と見なします。例えば「あ行」だった場合、「あ」「い」「う」「え」「お」のどれかの文字で始まり、手札のどれかの文字で終わる単語ならOKです。

2. ワイルドナンバーカードの場合

もう1枚カードをめくり、ゲームをスタートします。

ワイルドラインカードがリセットによって「場のカード」になったとき

その行のどれかの文字とみなします。たとえば「あ行」だった場合、「あ」「い」「う」「え」「お」のどれかの文字で始まり、手札のどれかの文字で終わる単語ならOKです。

W ハンディキャップ

小さなお子様や、ゲームになれていないプレイヤーは、単語の文字数を3文字以上ではなく、2文字以上にします。最後の1枚を使うときだけは3文字以上の単語でなくてはなりません。

あまりにも強すぎるプレイヤーがいた場合、そのプレイヤーだけは4文字以上(最後の1枚は5文字以上)の文字数制限にするのも一つの方法です(最初の手札を増やすのはあまり有効ではありません)。

W ヴァリエーション

・ワイルドカードを最後の1枚に使うことはできません。

●ルール問い合わせ先

Möbius
メビウス ゲームズ

東京都文京区後楽 1-1-15 梅澤ビル 5 階
Tel 03-3815-5956 Fax 03-3815-7956
shop@mobius-games.co.jp
http://www.mobius-games.co.jp/

作 者: 小林 俊雄

デザイン: 石橋俊彦・四丁目ファクトリー

監 修: 日本ゲーム協会 (JAGA)