

マッチングポンプ

3-5 人 / 15 分 / 10 歳以上

マッチングポンプは、マッチの火を押し付けたり消火したりしながら得点を稼ぐカードゲームです。マッチの火を放置すれば爆発し、爆発した本人だけでなく爆発したマッチの担当者も得点が 0 に。リスク承知で得点を取りにいか、マッチを仕込むか、火を消すか。駆け引きとリスク管理で周りを出し抜きましょう！

内容物

数字カード 45 枚
5 色 各 9 枚

マッチカード 15 枚
5 色 各 3 枚

ゴールデンポンプカード 5 枚

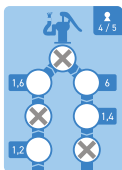
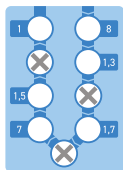
マッチ箱カード 1 枚



爆発管理
カード
5 枚



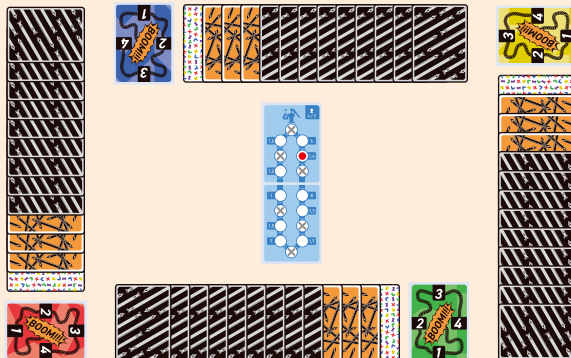
ポンプ管理カード
1 組 2 枚



- ・ポンプ管理
マーカー
1 個
- ・ルール説明書
(本書)
2 枚

ゲームの準備

< 4 人プレイ時の準備完了図 >



【場の準備】

- 1 ポンプ管理カード 1 組とポンプ管理マーカーを中央に置きます。
ポンプ管理カードはプレイ人数に応じた面を表にしてください。
- 2 各プレイヤーは自身の担当カラーを 1 つ選び、
担当カラーの爆発管理カードを手元に並べます。
- 3 ・各プレイヤーの担当カラーの数字カードすべて
・各プレイヤーの担当カラーのマッチカード各色 2 枚ずつ
(3 人プレイの場合のみ各色 3 枚ずつ)
・マッチ箱カード 1 枚
・プレイ人数と同枚数のゴールデンポンプカード
をゲームで使用します。
他のカードは使用カードと混ざらないよう、箱に戻してください。

【手札の配布】

- 1 各プレイヤーはゴールデンポンプカード 1 枚、
および担当カラーのマッチカード 1 枚をそれぞれ受け取ります。
- 2 残ったマッチカードをシャッフルし、1 人 1 枚ずつ
(3 人プレイの場合は 2 枚ずつ) 裏向きで配ります。
- 3 使用する色の数字カードとマッチ箱カードを 1 束にし
シャッフルします。
- 4 3 の束の 1 番上をめくり、束から取り除きます。
※後で使用するため分かりやすい位置に置いてください。
※マッチ箱カードがめくられた場合は再度シャッフル
しなおしてください。
- 5 束の残りを各プレイヤーに裏向きで均等に配ります。
- 6 ・1 で受け取ったゴールデンポンプカード (1 枚)
・1 で受け取ったマッチカード (1 枚)
・2 で受け取ったマッチカード
(3 人プレイの場合 2 枚、4/5 人プレイの場合 1 枚)
・5 で配られた数字カード (9 枚)
の計 12 (または 13) 枚が各プレイヤーの手札となります。

< 手札の例 >

マッチカード 2 枚 (3 人プレイ時 : 3 枚)
※うち最低 1 枚は担当カラー



数字カード 9 枚

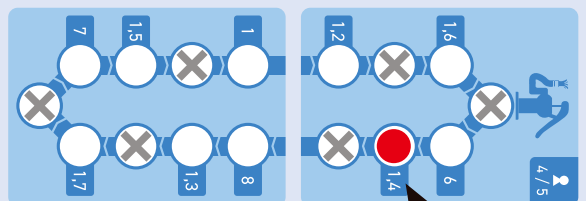
ゴールデンポンプカード 1 枚

【ポンプ管理マーカーの配置】

手札配布の際に数字カードの束から取り除いた 1 枚に書かれていた数字に応じて、中央のポンプ管理カード上の以下の位置にポンプ管理マーカーを配置します。

- a) 2 ~ 7 であった場合
→「1, ○」と書かれた位置 (2 の場合「1, 2」と書かれた位置)
- b) 1、8、9 のいずれかであった場合
→「1」と書かれた位置

ポンプ管理マーカーがある位置に書かれている数字のカードは「ポンプ」(後述)として扱います(「×」の位置の場合は該当なし)。



手札配布時に取り除いたのが 4 の場合、
「1, 4」と書かれた位置にマーカーを置く

【スタートプレイヤーの決定】

手札にマッチ箱カードがあるプレイヤーがスタートプレイヤーです。
スタートプレイヤーは初期ポンプ確認用に数字カードの束から取り
除いていた 1 枚とマッチ箱カードとを交換し、ゲームを開始します。
※マッチ箱カードはゲーム準備以外では使用しません。

ポンプ

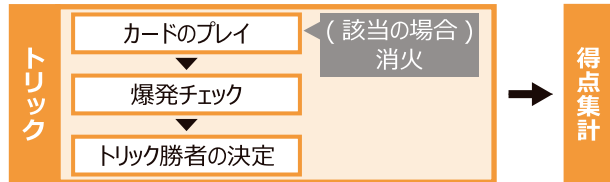
ゲームの流れの説明の前に、このゲームにおいて特徴的な「ポンプ」について説明します。

「ポンプ」はゲーム中にマッチカードを除外（「消火」）するために必要なカードです。ポンプ管理カードで示された数字のカード、およびゴールデンポンプカードが「ポンプ」に該当します。

ゲームの進行とともに、ポンプ管理カードで示される数字の「ポンプ」は更新されていきます。（「消火」や「ポンプ」の更新方法については後述します）

ゲームの流れ

このゲームは最大 12 回（3 人プレイの場合は最大 13 回）のミニゲーム（トリック）を繰り返す、いわゆるトリックテイキングゲームの 1 種です。ゲーム全体の大まかな流れは以下の通りです。

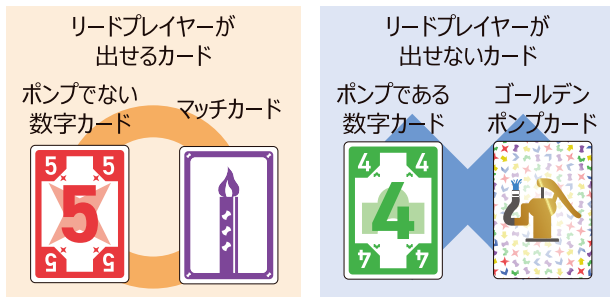


トリック

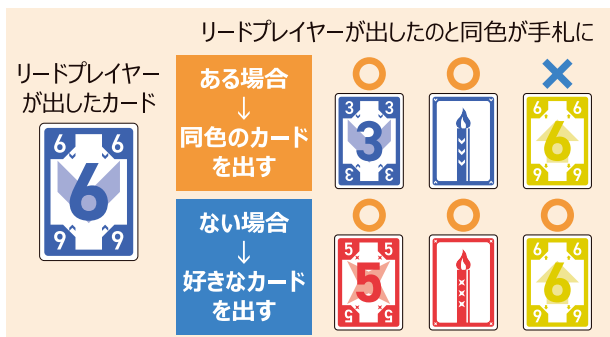
各トリックでははじめにカードを出すプレイヤーをリードプレイヤーと呼びます。第 1 トリックではゲーム準備の際に決めたスタートプレイヤーがリードプレイヤーを務めます。

【カードのプレイ】

- 1 リードプレイヤーは手札の「ポンプ」になっていない数字カード、ないしはマッチカードの中から好きなカードを 1 枚場に出します。



- 2 以降、各プレイヤーは時計回りに 1 枚ずつカードを手札から場に出していきます。リードプレイヤーが出したカードと同色のカードが手札にある場合はそれらの中から、なければ好きなカードを出します。

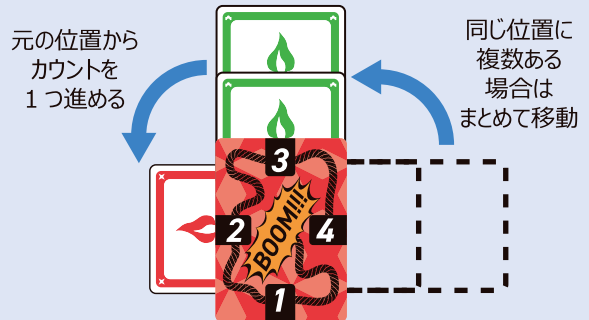


誰かの爆発管理カード上にマッチカードがある状態で「ポンプ」が出された場合は即座に「消火」処理を行います（後述）。

【爆発チェック】

全員が 1 枚ずつカードを出した後、全員の爆発管理カードに配置されているマッチカードのカウントを 1 つずつ進めます。移動前に「1」の位置にあるマッチカードは「Boom!!!」に火が進んだとみなし、爆発管理カードの持ち主は「爆発」となります。**「爆発」した場合、即座にゲームが終了し得点集計に移ります。**

< 爆発チェック時のマッチカード移動例 >



【トリック勝者の決定】

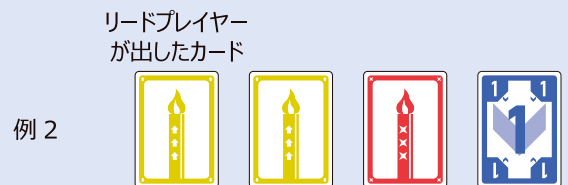
爆発チェックで「爆発」が起きなかった場合、場に残っているカードの中でリードプレイヤーの出したカードと同じ色、かつ最も数字が大きい数字カードを出したプレイヤーがトリックの勝者となります。
※リードプレイヤーが出したのと同色の数字カードが 1 枚も場にはない場合は、リードプレイヤーがトリックの勝者となります。

< トリック勝者の決定例 >



トリック勝利

リードプレイヤーと同色、かつ数字が最大のカード



トリック勝利

リードプレイヤーと同色の数字カードが 1 枚も場にはない場合は
リードプレイヤーが勝利

トリックの勝者は場に残っているカードを全て獲得します。獲得した数字カードは手札と区別できるようそのまま裏向きにして手元に、マッチカードは自身の爆発管理カードの「4」の位置に配置します。

※「9」が書かれた数字カードは手札から出す際には数字カードとして扱いますが、トリックの勝者が獲得する際はマッチカードとして扱い、マッチカードと同様に爆発管理カードの「4」の位置に配置します。

トリックの勝者が次のトリックのリードプレイヤーとなり、次のトリックが行われます。

消火

ポンプ管理カードのポンプ管理マーカで示された数の数字カード、およびゴールデンポンプカードを総称して「ポンプ」と呼びます。

いずれかのプレイヤーの爆発管理カード上にマッチカードがある状態で「ポンプ」が出された場合、全員の爆発管理カードに配置されているマッチカードをまとめて参照し、それらの中から最も爆発が近い(カウントが小さい)1枚が「消火」されます。

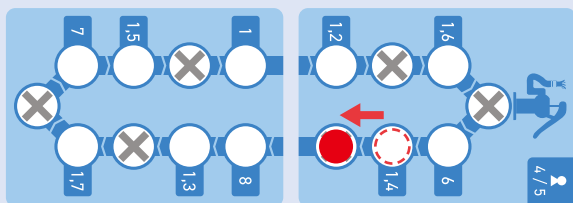


「ポンプ」による「消火」が行われた場合、「ポンプ」を出したプレイヤーは出した「ポンプ」の上に「消火」したマッチカードを重ね、場から除外して表向きで自分の手元に置きます。

その後、ポンプ管理カード上のマーカを矢印に沿って1つ移動させます。

※「消火」に使われなかったポンプはそのまま場に残しておきます。

※「消火」が行われなかった場合、マーカは移動させません。



「消火」されるごとにポンプ管理マーカを移動し「ポンプ」を更新

ゴールデンポンプカード

各プレイヤーに1枚ずつ配られているゴールデンポンプカードは全ての色のカードであるとみなし、リードプレイヤーが出したカードと同色のカードを持っているか否かによらず常に出すことができます。

※各トリックのリードプレイヤーは出すことができません。

ゴールデンポンプカードが出された場合の処理は普通の「ポンプ」と同様です。(「消火」の項を参照)



ゲームの終了

以下のいずれかが満たされた場合、ゲーム終了となります。

- 1 どれかのプレイヤーが「爆発」してしまった場合
- 2 トリック終了後、各プレイヤーの手札がなくなっていた場合
- 3 リードプレイヤーの手札が「ポンプ」のみで何も出せない場合

ゲームの終了

ゲームの終了後、以下の手順で得点計算を行います。

- 1 「爆発」してしまったプレイヤー、および爆発時に爆発管理カードの「Boom!!!」の位置に進んだとみなされたマッチカードの色(複数色ある場合はそのすべて)の担当プレイヤーは、得点が0になります。

得点が0にならなかったプレイヤーは以下の手順に進みます。

- 2 トリックの勝利によって獲得したカードの枚数×1点を得ます。
- 3 「消火」した担当カラーのマッチカードの枚数×2点を得ます。

集計の結果、得点が最も高いプレイヤーが勝者となります。同率1位が複数存在する場合はその全員で勝利をわかちあいましょう。

FAQ

Q. 「消火」の際、最も爆発が近いマッチカードが複数ある場合はいずれが「消火」されますか？

→ A. 「ポンプ」を出したプレイヤーが選択できます。

Q. 「ポンプ」を出し「消火」をしないことを選択することはできますか？

→ A. いいえ。「消火」できる場合は必ず「消火」する必要があります。

ゲームをより楽しむためのヒント

- ・「消火」したいマッチカードは自身の爆発管理カードにあるマッチカード、および自身の担当カラーのマッチカードです。担当カラーのマッチカードを獲得してしまうと「消火」を手伝ってくれるプレイヤーがいないため、なるべく獲得を避けましょう。
- ・ポンプ管理マーカは「消火」ごとに移動するため、各マッチカードを消すどの数字カードが「ポンプ」になるかはそのカードが出される時点で概ね決まります。どの色のマッチがいつ場に出されるかをうまくコントロールしましょう。

ゲームに慣れてきたら

よりじっくり遊びたい場合は、以下の要領でラウンド制を取り入れて遊んでみてください。

- ・1 ゲームの流れは同一
- ・いずれかのプレイヤーが2回爆発するまでラウンドを継続
- ・最終ラウンドまでの合計得点が大い人が勝利

<クレジット>

発行元：のりボーク

発行元連絡先

メール：norevokegames@gmail.com

X アカウント：@No_Revoke_Games

発行年月日：2025年11月22日

(ゲームマーケット2025年秋)

