

# ドラフト・ババヌキ!

年齢:5歳～ プレイ時間:5～30分 プレイ人数:2～6人  
※2人の時は、説明書末尾の2人専用ルールを使用します。  
内容物:カード25枚(ヴィラン:7枚 ヒーロー:7枚 おたから:7枚 ねこ:4枚) この説明書

カードドラフト(選抜)で自分好みの手札を作って、手札同士でババヌキ勝負! 持ってる数だけ他の人からカードを引ける【ヴィラン】カードか、相手に引かせればヴィランを捕まえられる【ヒーロー】か、点数になりやすい【おたから】で堅実に行くか、低いけど絶対得点になる【ねこ】に頼るか……?

## ■ゲームの準備

最初のラウンドの前に、じゃんけん等の適当な方法で、最初のラウンドの「ディーラー」を決定します。

## ■ゲームの進行

ゲームは、ラウンドという単位を繰り返すことで行われます。

1ラウンドは、

1. カードの配布→2. カードドラフト(選抜)→3. 襲撃→4. 点数計算

という4つの手順を行うことで進行します。

## 1. カードの配布

ディーラーは全てのカードを混ぜ、よくシャッフルします。3・4・6人プレイでは、そのうちの1枚を表にし、捨て札置き場に置きます(5人の時は、全てのカードを使います)。

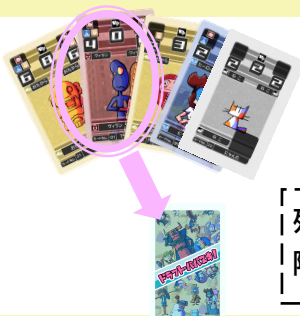
残ったカードを、ディーラーが全てのプレイヤーに均等に配ります。つまり、プレイヤー1人につき、3人プレイなら8枚、4人プレイなら6枚、5人プレイなら5枚、6人プレイなら4枚のカードを、手札として持ちます。これで準備完了です。

## 2. カードドラフト(選抜)

全員が、手札の好きなカード1枚を選び、自分の前に裏向きに置きます。

※カードを自分の前に裏向きにして置くことを、今後、【確保】と言います。

手札から  
1枚選んで  
裏向きに  
確保!



残りのカードは  
隣の人に渡す!

カードを1枚【確保】したら、残りのカードを全て、奇数ラウンド(1・3・5…ラウンド)では左隣、偶数ラウンド(2・4・6…ラウンド)では右隣のプレイヤーに渡します。

これを手札にカードがあるかぎり繰り返し、最後に渡された1枚は、無条件に【確保】しなければなりません。

全員の手札がなくなり、【確保】したカードが目の前に並んだら、全てのプレイヤーは、自分の【確保】したカードを、新たな手札として持ちます。

これで、カードドラフトは終了です。

### ※補足1

ドラフト中、自分がこれまでに確保したカードがなんなのかは、確認しても構いません。この時、持っている手札と混ざらないように注意しましょう。

### ※補足2

このゲームでは、持っている手札の場所は、いつでも好きなように入れ替えて構いません。通常のババ抜きなどと一緒にです。

## 3. 襲撃

手札にヴィランカード(赤いカードです)を持っているプレイヤーは、持っている全てのヴィランカードを手札から出し、自分の前に表向きに並べます。



持っている  
ヴィランを  
自分の前に  
並べる。

ディーラーが、好きなヴィランカードをテーブルの中央に動かします(捨て札と混ざらないように注意して下さい)。もし、ディーラーがヴィランカードを持っていないなら、これはその左隣の人が行って下さい。もしその人もっていないなら、更に左隣の人です。

カードを中央に動かしたプレイヤーは、奇数ラウンドでは左隣、偶数ラウンドでは右隣のプレイヤーの手札から好きなカード1枚を引き、やはり中央に、全員に見えるように置きます(もし、隣のプレイヤーが1枚も手札を持っていないなら、そのさらに隣のプレイヤーから引きます)。



好きなヴィランを  
中央に出して…。

他の人から  
引いたカードと  
見比べる!



引いたカードがどんなカードかによって、次ページの説明にしたがって処理します。引いたカードのスイート(カードの左上・右上・右下にあるマークです。同じカードなら、どの箇所に描いてあるスイートも同じです)や種類(ヒーロー・ヴィラン・おたから・ねこの4種類のことで)によって、結果が変わります。



スイート

ヴィラン

種類

### ・共通するスートのあるおたからカードを引いた時

ヴィランカードとおたからカードの両方を、ヴィランカードの所有プレイヤー(今カードを引いたプレイヤー)が【確保】します。手札に混ぜてはいけません。



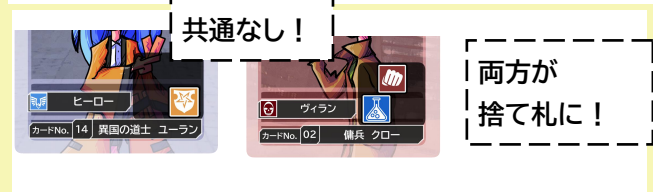
### ・共通するスートのあるヒーローカードを引いた時

ヴィランカードとヒーローカードの両方を、ヒーローカードの所有プレイヤー(今カードを引かれたプレイヤー)が【確保】します。手札に混ぜてはいけません。



### ・共通するスートのないヒーローカードを引いた時

ヴィランカードとヒーローカードの両方が捨て札になります。



### ・共通するスートのないおたからカードか、ねこカード(スートのないカード)を引いた時

ヴィランカードは捨て札になります。引かれたカードは、もともと持っていたプレイヤーの手札に戻ります。



どの場合に当てはまるかを確認して、処理が終わったなら、次の人がカードを引きます。目の前にヴィランカードが残っている中で、今の手番の人に時計回り順で一番近い人が、好きなヴィランカードを出して手番を行います。

※注意点 スートは、1つでも共通していれば「共通するスートがある」として扱われます。完全一致ではなくても構いません。

### ○襲撃の終了

全てのヴィランカードを持っているプレイヤーがカードを引いて結果を処理したら、襲撃は終了です。

その4. 点数計算へ進んで下さい。

### 4. 点数計算

ラウンドの点数計算は、以下のように行って下さい。

#### ・【確保】したカードの点数を数える

自分の前に【確保】したカードの点数を合計します。

全てのカードを表向きにしたあと、左上の点数を足して下さい。(左上と右上の両方を足さないように注意しましょう)

取ったカードは  
左上を足す!



#### ・手札にあるカードの点数を数える

手札に持っているカードの点数を合計します。

上側真ん中の、手札アイコンの上にある点数を足して下さい。

手に持っているカード  
は真ん中を足す!



【確保】したカードの点数と、手札にあるカードの点数の合計が、そのラウンドに手に入る点数になります。各プレイヤーの点数を記録して、次のラウンドを始めましょう。今のラウンドのディーラーの左隣の人が、新たなディーラーになります。

### ■ゲームの終了

誰かの合計点数が100点に達したら、ゲームは終了します。もっとも合計点数の高い人の勝利です。

同点が複数いたなら引き分けですが、時間があるならサドンデスとして、誰かが単独トップになるまで、ゲームを行うことにしてもいいでしょう。

### ☆選択ルール:ワンショット

1ラウンドだけ行い、その点数で勝敗を決めます。

同点の時は、その人たちの中で、もっとも持っているカード枚数が多い人の勝利です。それも同じ時は、その中でもっとも高いカード No のカードを持っている人の勝利です。

### ☆選択ルール:2人用ゲーム

2人の時は、通常ルールの 1. カードの配布 2. カードドラフト の代わりに、下記の「1&2 カードの入手」を行います。

#### 1&2 カードの入手

最初に全てのカードをシャッフルして、山札を作ります。1枚を省いて、山札の隣に、表向きの捨て札として置きます。

そのあと、手札は配らずに、各プレイヤーが同時に「カードの入手」を行います。カードの入手では、下記を行います。

山札から2枚のカードを引いて、片方は裏向きに【確保】し、もう片方は、両方のプレイヤーが裏向きに捨てたあと、2人同時に表向きにします。その後、捨てたカードは捨て山として混ぜずに、自分の前に表向きに並べていってください。

「カードの入手」を山札がなくなるまで繰り返したら、捨て札を捨て山としてまとめたあとに、【確保】したカード全てを手札にして、通常のプレイと同様に、3. 以降の手順を行ってください。1&2以外のルールは全て、3人以上の時と同様です。

ゲームシステム&イラスト作成:ヲシダ

連絡先:[dattyo215@yahoo.co.jp](mailto:dattyo215@yahoo.co.jp)